**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«В мире грибов»**

**Автор проекта**: Артамасова Галина Алексеевна, воспитатель ГБДОУ детский сад № 116 комбинированного вида Невского района Санкт-Петербурга.

**Возраст**: старший дошкольный возраст (5 -7 лет).

**Цель проекта**: расширить представления, детей о разнообразии грибов, их роли в природе и жизни человека, быть очень осторожными с неизвестными грибами.

**Задачи:**

**1. Обучающие:** формировать представление о разнообразии грибов, умение дифференцировать съедобные и несъедобные грибы по признакам и внешнему виду; бережное отношение к природе, быть осторожными к незнакомым грибам; развивать диалогическую и связную речь дошкольников.

**2. Развивающие**: развивать зрительное, слуховое внимание, мелкую моторику у детей, а также развивать умение анализировать, обобщать и делать выводы.

**3. Воспитательные:** воспитывать интерес и бережное отношение к природе.

**Реализуемые образовательные области:**

Социально-коммуникативное развитие

Познавательное развитие

Речевое развитие

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми подготовительного к школе возраста (6-7 лет). Проект состоит из 12 слайдов, 9 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй содержание, последний слайд 12 – заключительный.

Перед началом работы необходимо включить макросы, без них выполнение некоторых заданий будет невозможно. Информация о необходимости запуска макросов появляется автоматически. При запуске первого слайда в окне-предупреждении следует выбрать пункт Включить это содержимое.

Гиперссылки – стрелки, расположенные на слайдах в левом и правом нижнем углу, ведут к следующему или предыдущему слайду, гиперссылка с изображением домика ведет к слайду 2 – Содержание. На каждом слайде при щелчке по фигурке «Лесовичка» появляется лента-«папирус» с заданием.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | Дидактическая игра «Загадки - отгадки» | Развивать логическое мышление, внимание, умение выделять основные признаки предметов и связную речь. | Дети старшего дошкольного возраста могут самостоятельно прочитать загадку и назвать отгадку. Щелчок ЛКМ по тексту загадки на слайде покажет изображение с правильным ответом. При щелчке по ответу дети услышат звуковой сигнал «аплодисменты». |
| 2. | Дидактическая игра «Найди и назови, какие спрятались грибы?» | Развивать зрительное внимание, мышление и связную речь детей. Найти лишний гриб и объяснить, почему он лишний. | На слайде «спрятались» белый гриб, лисичка, подосиновик и мухомор. Детям необходимо щёлкнуть ЛКМ по выступающим деталям грибов, назвать их и определить какой гриб лишний, обосновать свой выбор. Правильность ответов и объяснений контролирует педагог. |
| 3. | Дидактическая игра «Найди съедобные грибы» | Развивать наблюдательность, зрительное внимание. Закреплять правило «Быть осторожными с неизвестными объектами" | Детям необходимо щёлкнуть ЛКМ по картинке гриба. Если этот гриб относится к съедобным грибам, то ребёнок услышит звуковой сигнал «аплодисменты». Если гриб относится к ядовитым грибам, то дети услышат звуковой сигнал «взрыв». |
| 4. | Развивающая игра «Сложи пазлы» | Упражнять детей составлять картинку из 16 частей, соединяя их воедино. Развивать внимание, память, мышление, координацию движений. | Щелкать и поворачивать каждый пазл по часовой стрелке до нужного положения. Полученную картинку сравнить с образцом, находящимся в правом верхнем углу. |
| 5. | Дидактическая игра «Найди отличия» | Развивать зрительное внимание детей, наблюдательность, упражнять в последовательном рассматривании и сравнении двух картинок. | Ребенок рассматривает картинки и с помощью щелчков ЛКМ выбирает объекты-отличия, при этом появляется правильная область – желтая звездочка. Отмечать отличия надо на правой картинке. Проверка правильности ответа сопровождается характерными звуковыми сигналами. |
| 6. | Дидактическая игра «Судоку» | Формировать стремление выполнять задание после обдумывания. Развивать логическое мышление, внимательность, мелкую моторику. | На слайде использованы макросы MoveHim MoveTo. При включенных макросах необходимо выбрать объект, щелкнуть по нему ЛКМ один раз. Далее надо щелкнуть ЛКМ по ячейке в таблице, в которую надо переставить объект. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 7. | Дидактическая игра «Перебери грибы» | Развивать наблюдательность,  внимание, логическое мышление и координацию движений. | Необходимо щёлкать ЛКМ сначала на выбранный гриб и вести его к емкости, если выбор сделан правильный, то гриб попадёт в кастрюлю или мусорное ведро. Если выбор сделан неверно, то гриб не переместится внутрь ёмкости. Вторым щелчком ЛКМ надо «отпустить» гриб около емкости в левой или правой части. |
| 8. | Развивающая игра «Нарисуй гриб по точкам и цифрам» | Развивать ориентировку на плоскости, упражнять вести линию не отрывая руки, закрепить навыки порядкового счёта. | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера и ведём курсор по точкам с цифрами от 1 до 29. При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо переключиться на стрелку. |
| 9. | Развивающая игра «Лабиринт» | Развивать зрительное внимание детей, мелкую моторику, уметь ориентироваться на экране доски или ноутбука | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбрать цвет маркера и начать «двигаться» по лабиринту. При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо переключиться на стрелку. В качестве проверки правильности выбранной траектории щелкать ЛКМ по изображению «Лесовичка». |