**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«В гостях у Мойдодыра»**

Автор проекта: Булатенкова Татьяна Владимировна, воспитатель, ГБДОУ №116 Невского района

Возраст: средняя группа (4-5 лет)

Цель проекта: Формирование привычки культурно-гигиенических навыков у детей посредством ознакомления с героем стихотворения К. И. Чуковского «Мойдодыр».

Задачи:

1. Обучающие: Знакомить детей со средствами личной гигиены, развивать умение приводить себя в порядок самостоятельно.

2. Развивающие: Развивать наблюдательность, размышлять и обобщать результаты; развивать активную речь, умение отвечать на вопросы, развивать чувство цвета, обогащать словарь детей.

3. Воспитательные: Способствовать проявлению положительных эмоций, воспитывать опрятность, учить следить за своим внешним видом, мыть руки с мылом перед едой, по мере загрязнения, после пользования туалетом, закреплять умение пользоваться расческой.

Реализуемые образовательные области:

* Художественно-эстетическое развитие
* Социально-коммуникативное развитие
* Познавательное развитие
* Речевое развитие

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми среднего дошкольного возраста (4-5 лет). Проект состоит из 12 слайдов, 9 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй содержание.

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 (вправо, влево), 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 нажатии на героев, появляется текст с заданием. Заключительный 12 слайд – при щелчке ЛМК по листику звучит звук «Аплодисменты».

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | Титульный лист | Содержит информацию об авторе и названии проекта. | Для перехода к следующему слайду надо пройти по гиперссылке, внизу стрелка вправо. |
| 2. | Содержание | C его помощью можно выбрать игру, исходя из пожелания ребенка. | Выбор игры осуществляется щелчком ЛКМ на элемент рядом с названием игры. |
| 3. | Игра «Помоги мальчику-грязнуле определить лишний предмет» | Развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать. | Щелчком ЛКМ выбрать правильный предмет, прозвучит музыка и выскочит галочка, при щелчке по неправильному предмету, прозвучит отрицательный звук. |
| 4. | Игра «Помоги мальчику дойти до ванны» | Развивать логическое мышление, пространственное восприятие. | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера и рисуют путь перемещения. При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши, надо переключиться на стрелку. Для проверки можно нажать на широкую стрелку вверху справа, выйдет проверочная область. |
| 5. | Игра «Найди пары» | Способствовать развитию внимательности, памяти и сообразительности. | При щелчке ЛКМ по Мойдодыру, на 3 секунды открываются шторки. Ребенок должен запомнить, где располагаются пары. Затем шторки закрываются. Ребенок щелчком мышки открывает шторки попарно, подбирая парные картинки. Если ребенок открыл шторку неправильно, то щелчком мыши шторку надо снова закрыть. |
| 6. | Игра «Помоги Мойдодыру выбрать правильные предметы для умывания» | Развивать внимание, мышление и речь. | При щелчке ЛКМ по игрушкам раздается отрицательный звук, при щелчке по средствам ЛГ фигура вращается и раздается звук «Отлично». |
| 7. | Игра «Собери в круг только ванные принадлежности» | Развивать наблюдательность, логическое мышление. | На слайде использован макрос DragAndDrop. Необходимо щелкнуть ЛКМ один раз на картинку и передвинуть курсор в нужное место. При передвижении курсора без нажатой ЛКМ картинка следует за курсором. Второй щелчок ЛКМ фиксирует картинку на месте положения курсора. Если предмет выбран не правильно, фигура уйдет за поднос, второй щелчок ЛКМ ее не зафиксирует, и ее надо будет вернуть на исходное место. |
| 8. | Игра «Найди 10 отличий на правой картинке» | Развивать внимательность, наблюдательность. | При щелчках ЛКМ по областям отличий на картинке справа появляются красные овалы, обводящие эти отличия. |
| 9. | Игра «Собери слово» | Формировать у детей интерес к чтению, закреплять знание букв. Развивать мышление, внимание, речь. | При нажатии на нужную букву раздается звон колокольчиков, при неправильном выборе буквы раздается звук «подумай еще». После правильной последней буквы, вылетает мыло со звуком «Молодец». |
| 10 | Игра «Отгадай загадки» | Развивать мышление, речь, положительные эмоции. | При щелчке ЛКМ по смайлику, выезжает загадка. После ответа детей, можно нажать на саму загадку, выезжает отгадка – картинка. |
| 11. | Игра «Найди тень» | Развивать зрительное восприятие, внимание, логическое мышление. | При щелчке ЛКМ нажать на неправильную тень, раздастся резкий звук, при правильно нажатой тени, фигура увеличивается и раздается звук «Отлично». |
| 12. | Заключительный слайд | Спасибо за внимание | При щелчке ЛКМ по листику прозвучат «Аплодисменты» |