**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Птицы возвращаются домой»**

Автор проекта: Дыдыкина Ирина Васильевна, воспитатель, ГБДОУ детский сад №121 Выборгского района Санкт-Петербурга

Возраст: предшкольный

Цель проекта: формирование представлений о перелетных птицах и их значении в природе.

Задачи:

1. Обучающие:

-закрепить знания и дать новые представление о перелётных птицах;

- закрепить умение делить птиц на перелётных и зимующих;

-закрепить умение различать перелетных птиц, группировать, описывать внешний облик птиц их особенности, поведение;

-побуждать детей вступать в речевое взаимодействие со сверстниками и педагогом;

-закреплять навык употребления сложноподчиненных предложений с союзом «потому что»;

-продолжать учить составлять краткие описательные рассказы о птицах;

- активизировать словарь детей (перелётные, насекомоядные, зерноядные, водоплавающие; клином, дугой);

-активизировать употребление в речи прилагательных, глаголов.

2. Развивающие:

-развивать наблюдательность, зрительное восприятие, умение делать вывод;

-развивать связную речь, зрительную память, внимание;

3. Воспитательные:

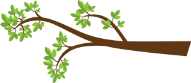
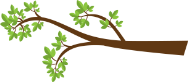
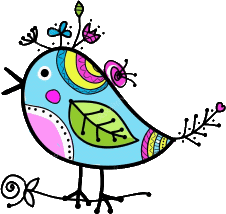
-воспитывать у детей интерес к пернатым обитателям живой природы;

-бережное отношение к ним.

Реализуемые образовательные области: познавательное развитие, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие.

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми предшкольного возраста (5-7 лет). Проект состоит из 19 слайдов, 16 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 – ( , ), 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 птичку  появляется выноска с заданием, при повторном нажатии на нее задание убирается.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | Название проекта |  | При щелчке по картинке с гиперссылкой открывается слайд с содержанием проекта |
| 2**.** | Содержание |  | Щелкая мышкой по птичкам рядом с заданием, переходим к нужному слайду с заданием. |
| 3. | Волшебный квадрат | Развитие зрительного внимания, навыка чтения, логического мышления, развитие связной речи | Щелчком ПКМ (правой кнопки мышки) выбираем Указатель- Выделить и выделяем слова по теме признаки весны. Для усложнения задания можно предложить детям составить предложение с найденным словом, тогда в конце задания получится связный рассказ о признаках весны. Зашифрованные слова: небо, солнце, дни, снег, проталины, ручьи, почки, животные, насекомые, птицы.  Для проверки правильности выполнения задания нужно нажать на зеленую стрелку. |
| 4 | Найди заплатку | Развитие внимания, логического мышления и зрительного восприятия у детей | Щелчком мыши выбираем нужную «заплатку». Если она подходит, раздастся звук «молодец», при неправильном выборе – «подумай еще». |
| 5. | Отгадай загадки | Развитие логического мышления | После прочтения загадки и прослушивания вариантов отгадки. Щелкаем мышкой по тексту для появления картинки-отгадки. |
| 6 | Посади птиц на ветки | Учить различать изображения перелетных и зимующих птиц, активизировать словарь по теме | Щелчком ЛКМ выбираем птицу, она начинает поворачиваться вокруг своего центра, затем щелкаем по нужной ветке. При неправильном выборе, раздастся звук «нет». При правильном выборе птичка переместится на ветку. При распределении птиц по веткам необходимо дождаться, пока выбранная птица переместится на ветку, и только потом щелкать по другой, в противном случает крутиться будут обе птицы и выбор ветки будет затруднен. |
| 7. | Соедини по точкам | Развитие графомоторных навыков, развитие умения [держать ручку](http://www.fun-edu.ru/navyki/kak-nauchit-rebenka-pravilno-derzhat-ruchku/) и регулировать степень ее нажатия | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера и соединяют линией точки от 1 до 39.  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо переключиться на стрелку.  Для проверки изображения нужно нажать на смайлик |
| 8. | Большой лабиринт | Развитие логического мышления, пространственного восприятия, развитие мелкой моторики, в том числе координации движений пальцев, развитие зрительного внимания | Щелчком ПКМ выбираем Указатель- Выделить и рисуем линии для прохождения лабиринта.  В данном лабиринте есть несколько путей, но среди них нужно выбрать самый короткий. Для появления проверочной области нужно нажать на зеленую стрелку. |
| 9. | Малый лабиринт | Развитие логического мышления, пространственного восприятия, развитие мелкой моторики, развитие внимания | Щелчком ПКМ выбираем Указатель- Выделить и рисуем линии для прохождения лабиринта. Для проверки щелкаем по птичке, она начинает передвигаться к гнезду и щебетать. |
| 10. | Кто где живет? | Учить находить и сопоставлять изображения перелетных птиц и их гнезда, активизировать словарь по теме | Щелчком ЛКМ выбираем птицу, она начинает поворачиваться вокруг своего центра, затем щелкаем по нужной картинке с гнездом. При неправильном выборе будет звучать сигнал «не хочу», при правильном выборе птица будет передвигаться к своему гнезду и прозвучит сигнал «спасибо». В этом задании также нужно сделать правильный выбор в течение 5 секунд, в противном случае перемещения картинки не произойдет. Разумно будет сначала обсудить с детьми возможный выбор, а затем его выполнить. |
| 11. | Логический квадрат | Развитие наблюдательности, логического мышления. | 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 передвинуть объект. Объект переместится скачком. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 12. | Найди отличия | Развитие наблюдательности. зрительного внимания развитие умения последовательно рассматривать картинки. устанавливать их сходства и различия | Щелкаем ЛКМ по левой картинке, при правильном выборе отличия на картинке появится выделение в виде овала с красным контуром и звуковой сигнал. Для проверки завершения задания нужно нажать знак вопроса под картинкой. Если отличия еще остались не выделенными, прозвучит сигнал «подумай еще», если все отличия найдены - «Умница». |
| 13. | Кто как голос подает? | Развивать навык чтения, учить находить и сопоставлять изображения перелетных птиц и слова, обозначающие их способ подачи звуков. Активизировать словарь по теме | Щелчком ЛКМ выбираем слово, обозначающее птичий звук, оно выделяется красным цветом, затем щелкаем по нужной картинке с птицей. При неправильном выборе будет звучать сигнал «подумай еще», при правильном выборе прозвучит голос птицы на картинке и выделенное слово переместится на картинку. При выполнении необходимо дождаться завершения звукового сопровождения и только затем переходить к следующему слову. |
| 14. | Найди пары | Учить выделять парные предметы из группы предметов, развивать логическое и абстрактное мышление ребенка, а также его внимание и зрительную память. | Перед выполнением задания нужно на несколько секунд открыть все картинки, для этого нужно нажать на лягушонка наверху.  Для выполнения следует открывать картинки попарно щелкая по ним мышью. Если открыты парные картинки, они остаются открытыми. Если картинки разные, они снова закрываются щелчком мыши, и игра продолжается. |
| 15. | Кто как летит? | Учить находить и сопоставлять изображения перелетных птиц и картинку-схему способа перелета каждого вида птиц, активизировать словарь по теме | Щелчком ЛКМ выбираем птицу, она начинает поворачиваться вокруг своего центра, затем щелкаем по нужной картинке-схеме. При неправильном выборе будет звучать сигнал «не верно», при правильном выборе птица будет передвигаться к картинке-схеме, и прозвучит сигнал «спасибо». В этом задании также нужно сделать правильный выбор в течение 5 секунд, в противном случае перемещения картинки не произойдет. Разумно будет сначала обсудить с детьми возможный выбор, а затем его выполнить. |
| 16. | Паззл | Учить детей собирать паззл, составлять картинку из частей соединяя их воедино. Развивать внимание, память, мышление, координацию движений. | Необходимо щелкнуть ЛКМ по фрагменту один раз, чтобы он повернулся на 90 градусов. Щелкая нужное количество раз по каждому фрагменту рисунка, нужно собрать картинку целиком. Для проверки или помощи нужно нажать на смайлик. |
| 17. | Составь рассказ по картинкам | Учить детей логично, последовательно составлять и рассказывать повествовательный рассказ по серии сюжетных картинок, учить делить рассказ на логические части, развивать логическое и абстрактное мышление | Для выполнения задания следует рассмотреть картинки внизу и описать их, затем следует распределить их по очередности происходящих событий. Для проверки правильности последовательности картинок нужно щелкнуть ЛКМ по картинке, на которой проиллюстрировано начало рассказа. Если выбор был верным, картинка займет первое место в таблице, если выбор был неверным, прозвучит сигнал «молоток». Затем эти действия нужно произвести со всеми остальными картинками. При правильно выставленных картинках прозвучат аплодисменты. |
| 18. | Отгадай слово | Развивать память, мышление, активизировать словарь по теме, продолжать учить детей проводить звуковой анализ слов, развивать навык чтения | Для выполнения задания следует щелкать по предполагаемой букве из загаданного слова. если буква отгадана верно, она появится в слове. Если предположение ошибочно, то у цветка исчезнет один лепесток. Всего дается 8 попыток, после которых прозвучит сигнал, означающий, что все попытки отгадать слово закончились. |
| 19. | Завершение игры |  | При щелчке по птичке появится облачко с текстом и зазвучат фанфары. |
|  |  |  |  |