**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Такая важная вода»**

Автор проекта: Фомичева Татьяна Александровна, воспитатель,

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение центр развития ребенка - детский сад № 33 Красносельского района Санкт-Петербурга

Возраст: 4-7 лет

Цель проекта: создание условий, способствующих развитию у детей познавательной активности, любознательности, стремления к самостоятельному познанию природного мира и размышлению.

Задачи:

1. Обучающие:

Уточнить значение воды для всего живого.

Формировать систему знаний о воде ее признаках, свойствах, а также связях и отношениях.   
Формировать словарь (испаряется, просачивается, круговорот).

2. Развивающие:

Развивать у детей познавательное отношение к природе.

Развивать у детей слуховое и зрительное внимание, мышление, умение анализировать и обобщать.   
Развивать умение договариваться друг с другом.

Развивать интерес к экспериментированию.

3. Воспитательные:

Воспитывать у детей экологическую грамотность и бережное отношение к воде.  
Воспитывать чувство доброты, желание помогать окружающим.

Воспитывать экологическую культуру, умение замечать многообразие, красоту окружающего мира.

Воспитывать чувство коллективизма, умение слушать собеседника.

Реализуемые образовательные области: познавательная, речевая, социально-коммуникативная, художественно-эстетическая

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми среднего и старшего дошкольного возраста (4-7 лет). Проект состоит из двух частей, всего 22 слайдов, 19 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй содержание.

При переходе на вторую часть «Помоги Капитошке встретиться с друзьями» необходимо включить макросы, без них выполнение заданий будет невозможно. Информация о необходимости запуска макросов появляется автоматически. При запуске первого слайда в окне-предупреждении следует выбрать пункт Включить это содержимое.

Гиперссылки – (рыбки), расположенные на слайдах в левом и правом нижнем углу, ведут к следующему или предыдущему слайду, гиперссылка с изображением кораблика ведет к слайду 2 - Содержание. На каждом слайде при щелчке по Капитошке появляется текст с заданием.

**Пояснения к страницам:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | Такая важная вода | Титульный лист | Представление автора проекта |
| 2. |  | Содержание | Каждая страница оснащена формулировкой  задания, гиперссылками на страницу содержания  (изображение кораблика), и переходом на следующую  страницу (изображение рыб). |
| 3 | «Загадки Капитошки» | Вызвать интерес к предметному миру; закреплять знание детей о различных свойствах и качествах предметов; закрепить знания о состояниях воды: жидкая, твердая  учить детей логически мыслить, выделять основные признаки предметов. | На слайде текстовые загадки, которые воспитатель зачитывает детям.  При отгадывании загадки детьми, воспитатель ЛКМ щелкает по тексту, появляется ответ.  После появления всех ответов, можно предложить детям назвать «Что лишнее?»  («Снежинка» - вода в твердом состоянии) |
| 4 | «Определи лишнее» | Развивать умение классифицировать предметы по группам, подбирать для группы предметов обобщающие слова Расширять и активизировать словарь. | На слайде изображение предметов посуды.  Предлагаем детям назвать предметы и выбрать лишний предмет.  Если предмет выбран неправильно – звучит сигнал и Капелька остается на месте.  При правильном выборе (дуршлаг, так как не держит воду) Капелька движется и раздается звук «Молодец» |
| 5 | «Загадочная вода» | Формировать представление об особенностях воды: пресная, соленая.  Расширять и активизировать словарь. | На слайде представлены изображения воды? Лужа, река, море, снег. Детям предлагается определить «Что лишнее»  При правильно ответе (море, так как соленое) выскакивает галочка и звук «Молодец» |
| 6. | «Тонет-не тонет» | Познакомить детей с некоторыми свойствами воды и материалов.  Формировать умение отражать в игровой деятельности результаты экспериментирования | На слайде емкость с водой и изображение предметов из различных материалов.  Если дети выбирают предмет, который тонет, то при щелчке по нему ЛКМ предмет перемещается в емкость на дно.  Если ребенок выбирает предмет, который не тонет, то он перемещается на поверхность воды. Целесообразно проводить игру после экспериментирования с предметами. |
| 7. | Узнаем свойства воды | Продолжать знакомить детей со свойствами воды. Формировать умение отражать в игровой деятельности результаты экспериментирования | На слайде изображения веществ: сахарный песок, гуашь красного цвета, соль, речной песок, подсолнечное масло.  Воспитатель выбирает сахар и предлагает детям рассказать, что будет с водой. После ответов детей: ЛКМ щелкает по сахару – ложка с сахаром перемещается в стакан с водой; вода не меняет цвет.  Вопрос – Что будет если взять краску? После ответа – щелкает ЛКМ по краске – кисточка перемещается – вода окрашивается.  Последовательность: сахар; краска, соль, речной песок, масло. |
| 8. | «В солнечный денек» | Развивать внимание, память | Детям предлагается найти тень Капли.  При щелчке ЛКМ по капле выбираем её тень. При правильном выборе капля и тень обводятся одинаковыми по цвету кругами. |
| 9 | «МЕМО» | Развивать внимание, память | При щелчке ЛКМ по Капле в правом верхнем углу- открываются все картинки на три секунды. Детям предлагается запомнить расположение одинаковых картинок. Щелчком ЛКМ по шторке – открывается картинка. Щелчком ЛКМ по картинке закрывается шторка. |
| 10 | «Найди отличия» | Развивать произвольное внимание и концентрацию внимания. Обогащать и активизировать словарь детей. | Отличия ищем на левом поле. Щелкая ЛКМ по месту, отличающему от изображения на правой части, получаем выскакивание красного круга. Если найдены все отличия – при щелчке ЛКМ по знаку «?» появляется надпись – Отлично. Если не все отличия найдены, то при щелчке по знаку «?» – звучит «Подумай еще» |
| 11 | «Лабиринт» | Познакомить детей с некоторыми свойствами воды.  Систематизировать и углублять представления детей о воде – как фактора экологического благополучия. | Блиц-опрос представлений детей о свойствах воды.  Открываем слайд- появляется лабиринт и первый вопрос. Получив ответ детей, щелкаем ЛКМ по правильному ответу – капелька двигается по лабиринту. Происходит смена вопроса.  При щелчках ЛКМ по правильному ответу капелька продолжает движение. В результате ответов на 4 вопроса капелька попадает в речку. |
| 12 | «Загадочные звуки» | Развивать слуховое внимание; умение быстро реагировать  Обогащать и активизировать словарь по теме: водопад, дождь, река, море. | На слайде капельки, которые связаны со звуками воды. ЛКМ щелкаем по капле – слушаем звук – определяем «Что звучит?». Вторым щелчком останавливаем звучание. Третьим щелчком отправляем каплю в нужное место. Если ответ выбран не правильно, капля не двигается. |
| 13 | «Собери пейзаж» | Учить детей собирать пазл, составлять картинку из частей соединяя их воедино. Развивать внимание, память, мышление, координацию движений. | Задание: собрать пейзажную картинку и назвать объекты, относящиеся к воде.  ЛКМ щелкаем по квадратам и переворачиваем их в нужном направлении, собирая пейзаж. |
| 14 | «Круговорот воды в природе» | Закрепить представления детей о круговороте воды в природе.  Развивать диалогическую речь, умение составлять последовательный рассказ с опорой на картинку. | Материал для составления рассказа о круговороте воды. Ребенку необходимо правильно расставить детали и рассказать о том, что происходит с водой в природе. ЛКМ щелкаем по выбранному объекту, если объект выбран правильно, то он движется на нужное место, если неправильно- не движется. Расставляем все объекты, составляем рассказ. |
| 15 | «Кроссворд» | Активизировать приобретённые знания и опыт, память, сообразительность, умение анализировать, сопоставлять, мыслить логически, сосредотачиваться, воспитывать настойчивость в достижении цели. Знакомство детей с буквами, развитие звуковой культуры речи. | На слайде кроссворд, все загадки которого связаны с водой.  ЛКМ выбираем любую каплю и щелкаем по ней – появляется облако-загадка. Второй щелчок убирает загадку. При щелчках по клеточкам открываются буквы. После того, как будет разгадан весь кроссворд, щелкаем по Капле в правом верхнем углу. Появляется надпись УРА! |
| 16 | Помоги Капитошке встретиться с друзьями | Переход на вторую презентацию | В содержании находим каплю, напротив которой написано это задание. Щелкаем по капле. Если всплывает оно, которое предлагает включить Макросы, то необходимо это сделать, иначе задания не будут работать. Выплывает окно «рисовалка» |
| 17. | Рисовалка  «Помоги Капитошке встретиться с друзьями» | Развитие логического мышления, пространственного восприятия | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера.  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо переключиться на стрелку.  Маркером проходим лабиринт. Для проверки щелкаем ЛКМ по капелькам, выходит правильный ответ. |
| 18 | «Помоги рыбке добраться до реки» | Развитие логического мышления, пространственного восприятия  Воспитывать интерес и стремление к созидательному познанию окружающего мира. | Сначала лабиринт надо собрать из перевернутых квадратиков. Щелчками по деталям лабиринта правильно его собираем. Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера.  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо переключиться на стрелку.  Маркером проходим лабиринт. Щелчок по реке – выход проверки. |
| 19-20. | Судоку  «Рассели Капелек по новым квартирам»  «Новые обитатели океанариума» | Развитие наблюдательности, логического мышления. Обогащать и активизировать словарь по теме  Развитие наблюдательности, логического мышления.  Обогащать и активизировать словарь по теме | 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, которой соответствует объект. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 21 | «Выбери птиц, которым очень нужна вода» | Формировать представление о необходимости воды в жизни некоторых птиц.  Развивать внимание, память, логическое мышление | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера.  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо переключиться на стрелку.  После выполненного задания надо щелкать по птицам, у правильных ответов появится птичка. |