**Методические рекомендации**

к набору развивающих игр «Путешествие по сказкам К.И. Чуковского»

Автор проекта **Кузьмина Ирина Сергеевна**

воспитатель ГБДОУ № 116 Невского района Санкт-Петербурга

**Цель проекта:** Развитие внимания, памяти, наглядного и образного мышления, формирование пространственного мышления при совместной деятельности педагога с детьми с использованием современных компьютерных технологий.

**Задачи:**

Образовательные: закреплять знания о произведениях К.И. Чуковского; расширять представления детей об объектах окружающего мира.

Развивающие: развивать речь, наблюдательность, память, внимание, мыслительную активность, моторику рук.

Воспитательные: воспитывать интерес к игре, умение довести начатое занятие до логического конца, развивать самостоятельность, терпение, усидчивость.

Пособие состоит из 10-ти слайдов, 8 из которых являются непосредственно развивающими играми (один слайд, одна игра). Первый слайд – титульный лист, второй содержание. Гиперссылки с изображением улитки, расположенные на слайдах с играми в нижнем правом углу, ведут к слайду 2 «Содержание»

Проект выполнен как итоговая работа на курсах повышения квалификации в ЦПК «Образовательные технологии». Руководитель проекта – Порохова И.А.

Слайд 1. **Титульный лист**, содержит информацию об авторе и название пособия. Для перехода к следующему слайду надо пройти по гиперссылке в правом нижнем углу.

Слайд 2. **Содержание.** С его помощью можно выбрать игру, исходя из пожелания ребенка или текущей образовательной ситуации. Выбор игры осуществляется щелчком мыши на улитку рядом с названием игры.

Слайд 3. **Игра «Найди пару».** Задача: найти пару одинаковых картинок.

При щелчке мышки по картинке-шторке шторка открывается. Шторки прикрывают парные картинки. Можно открыть все шторки, после просмотра и запоминания картинок, шторки закрываются. Затем ребенок, щелчком мышки открывает шторки, подбирая парные картинки.

Слайд 4. **Игра «Чья тень?»** Задача: правильно сопоставить сказочного героя и его тень.

На слайде представлены сказочные герои и их тени. Нужно щелкнуть мышкой по герою произведения и сразу по его тени, или наоборот. Если пара подобрана верно, сказочный герой и его тень исчезнут с вращением. Игра продолжается до очищения игрового поля. При нажатии на солнышко появляются все пары для проверки.

Слайд 5. **Игра «Помоги лисе пройти к Айболиту**». Задача: найти и нарисовать в лабиринте дорогу к Айболиту.

С помощью указателя (фломастер) надо нарисовать дорожку к Айболиту. Проверить правильность можно при щелчке на солнышко.

Слайд 6. **Игра «Найди 6 галош».** Задача: найти 6 галош, кроме тех, что лежат в тазу.

При щелчке мыши на правильный объект появляется красный круг. В случае, когда обнаружены не все галоши, при щелчке по знаку вопроса появляется надпись «Поищи еще». В случае, когда обнаружены все галоши, при щелчке по знаку вопроса появляется надпись «Молодец!».

Слайд 7. **Игра «Чьи предметы?».** Задача: найти хозяина определенного предмета.

При щелчке на предмет он вертится. Первым щелчком надо выбрать предмет, вторым (за время пока предмет вращается) - надо щелкнуть на изображение хозяина предмета. Если выбор сделан правильно, предмет перемещается к хозяину.

Слайд 8. **Игра «Что лишнее?»** Задача: назвать произведения и указать то, автором которого является не К.И.Чуковский.

На слайде представлены три изображения из произведений К.И. Чуковского и одно А. Барто. При щелчке мыши картинку из произведения Барто появляется салют, что означает, что задание выполнено верно.

Слайд 9. **Игра «Помоги Айболиту и Федоре».** Задача: рассортировать посуду и медицинские предметы.

Посуду следует поместить в левую голубую коробку рядом с Федорой, а медицинские предметы – в правую рядом с Айболитом. Щелчок мыши по объекту (посуде или медицинскому предмету) заставит его вращаться, следующий щелчок делается по выбранной коробке. В случае правильного выбора коробки, объект перемещается в нее, при ошибке – остается на месте.

Слайд 10. **Игра «Кроссворд».** Задача: отгадать загадки по произведениям Чуковского.

При щелчке на шар с цифрой появляется загадка. Написать ответ в кроссворде можно с помощью очередного щелчка по клетке после соответствующей цифры. Если кроссворд отгадан правильно, то по горизонтали в сиреневых клетках появится имя Чуковского.