**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**Винни-Пух идет в гости. Этикет для любознательных детей и их родителей.**

Тип проекта: для дошкольников.

Возраст: младший, средний дошкольный возраст (3-5 лет).

Автор проекта: Кандаурова Наталья Петровна, воспитатель ГБДОУ детский сад №109 Невского района Санкт-Петербурга.

Проект создан с помощью интерактивных технологий Microsoft PowerPoint, содержит 13 слайдов.

Цели: Знакомить детей с правилами этикета, использовать их в играх и повседневной жизни. Развитие логического мышления, внимания, речи и памяти. Закреплять умение понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно.

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми младшего и среднего дошкольного возраста (3-5 лет).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Обучающие задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | В гостях у Кролика. Умывание. | Закреплять культурно-гигиенические навыки у детей. Учить сравнивать и находить отличия на картинках. Развивать память, внимание, речь. | Задание выплывает и скрывается по щелчку на знак вопроса.  Ребенок внимательно рассматривает две похожие картинки, сравнивая их между собой. При нахождении отличия, щелкает по нему на левой картинке, а на правой картинке верный ответ обводится красным кружком и звучат колокольчики.  Для проверки своих ответов ребенок должен нажать на Кролика. |
| 2. | Этикет за столом. | Учить детей правильному поведению за столом: сидеть ровно, не класть локти на стол, есть аккуратно, не мешать соседу. Развивать внимание, мышление и находить правильный ответ. | Задание выплывает и скрывается по щелчку на знак вопроса.  Ребенок,внимательно рассматривая каждую картинку, должен определить правильное и не правильное поведение героев за столом. Ребенок выбирает цвет маркера и обводит героев. Затем надо переключиться на стрелку и проверить ответ щелчком по герою. При правильном ответе появляется «зеленая галочка», звучат колокольчики и появляется фейерверк, при неправильном – «красный крестик» и звук шума.  Для просмотра всех ответов – нажать кнопку «Просмотреть/Скрыть ответы». |
| 3. | Подарки Винни-Пуха и Кролика. | Закреплять знание детей о том, какие любимые лакомства могли принести ослику Иа Винни-Пух и Кролик. Воспитывать заботу о друзьях. | Задание выплывает и скрывается по щелчку на знак вопроса.  Ребенок выбирает героя щелчком по кружку возле него (появится зеленая галочка) определяет любимое лакомство (правильный ответ – герой соглашается, неправильный – говорит нет).  Проверить свой выбор ребенок может нажав на героя (к Винни-Пуху перемещается мёд с шумом, к Кролику – морковка со звоном колокольчиков). |
| 4. | Подарок Пятачка. | Учить детей идентифицировать цвета.  Воспитывать желание делать подарки близким и друзьям. | Задание выплывает и скрывается по щелчку на знак вопроса.  Ребенок, рассматривая картинку, определяет, какого цвета шарик был подарен Ослику. Для проверки необходимо нажать на шарик. Правильный ответ – шарик вращается и звучат аплодисменты; неправильный – шарик улетает с шумом ветра. |
| 5. | Подарок Совы. | Учить детей находить правильную тень предмета, спрятанного в подарках Совы. Развивать внимание, память, мышление и речь. | Задание выплывает и скрывается по щелчку на знак вопроса.  Ребенок сравнивает тени с цветным подарком Совы (хвостик с бантиком). Для проверки необходимо нажать на тень хвоста. Правильный ответ – появляется салют со звоном колокольчиков, неправильный – шум и пульсация тени. |
| 6. | В гостях у Ослика. Приглашаем гостей. | Знакомить детей с правилами, как ходить в гости: друзей приглашаем заранее, опаздывать нельзя. Развивать внимание, память, мышление, речь. | Задание выплывает и скрывается по щелчку на знак вопроса.  Ребенок внимательно рассматривает гостей и запоминает их. По нажатию кнопки «Убрать гостя» - все гости исчезают на время и появляются в другом количестве (отсутствуют два гостя), также появляются таблички с именами всех гостей. Ребенок определяет, кто из гостей опаздывает и не появился. Для проверки ответа необходимо нажать на табличку с именем гостя. Правильный ответ – появляется гость с фейерверком и звуком колокольчиков, табличка с именем перемещается вверх; неправильный – шум и выплывает табличка «Нет!». Кнопка «Все гости» - отображает всех гостей. |
| 7. | В гостях у Ослика. Гости Иа. | Учить детей находить пары одинаковых картинок, которые спрятаны за дверями. Развивать внимание, память, мышление и речь. | Задание выплывает и скрывается по щелчку на знак вопроса.  При щелчке по Ослику открываются на все двери. Видны все гости. Ребенок запоминает расположение гостей в верхнем и нижнем ряду. Повторным щелчком на Ослика закрываются все двери. Ребенок по памяти должен найти парные картинки. Щелкая по дверям, находит пару картинок, в случае неправильного ответа закрываем дверь щелчком по гостю. |
| 8. | В гостях у Ослика. Чаепитие. | Учить детей сервировать стол для чаепития. Закреплять знание чайной посуды и ее названиях, а также названия угощений для праздничного стола. Уметь сортировать предметы по назначению. Воспитывать чувство гостеприимства и доброжелательности. | Задание выплывает и скрывается по щелчку на знак вопроса.  Ребенок рассматривает все предметы и выбирает нужные для чаепития, щелкая по ним. При правильном выборе предмет перемещается на скатерть со звуком колокольчика. При неправильном выборе с шумом исчезает. |
| 9. | День рождения. | Учить детей собирать пазл, составлять картинку из частей соединяя их воедино. Развивать внимание, память, мышление, координацию движений. | Задание выплывает и скрывается по щелчку на знак вопроса.  Ребенок внимательно рассматривает картинку и части пазла. Для перемещения детали пазла следует щелкнуть по ней левой кнопкой мыши и переместить курсор. Вторым щелчком мыши деталь пазла «отцепляется» от курсора. Надо повторить такие же действия с остальными частями пазла.  Когда пазл собран, подарком будет фейерверк со звуком колокольчиков, который можно запустить щелчком по Ослику. |