**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Посуда»**

**Автор проекта:** Логунова Жанна Александровна, воспитатель ГБДОУ детский сад №116 комбинированного вида Невского района Санкт-Петербурга.

**Возраст:** старший дошкольный возраст (5 - 7лет)

**Цель проекта:** углублять знания детей о разнообразии посуды, ее назначении и применении.

**Задачи:**

**1. Обучающие:**

- формировать у детей обобщенное понятие «посуда», определять целевое ее назначение,  существенные признаки (форма, цвет, размер, из чего сделана);

- упражнять в умении классифицировать предметы посуды по одному признаку - назначению: столовая, кухонная, чайная.

**2. Развивающие:**

- развивать мышление, память, зрительное восприятие, воображение, диалогическую речь, мелкую моторику рук;

- развивать умение самостоятельно исследовать предмет и делать выводы.

**3. Воспитательные:**

воспитывать уверенность, инициативность, бережное отношение к посуде.

**Реализуемые образовательные области:**

Социально-коммуникативное развитие

Познавательное развитие

Речевое развитие

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста (5 - 7 лет). Проект состоит из 11 слайдов, 8 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, 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 щелчке по фигуре «Лунтик» (за исключением 7 слайда – на нем фигура «Кузя»), появляется лента - «папирус» с заданием.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | Дидактическая игра «Отгадай загадки» | Развивать логическое мышление, внимание, связную речь, умение выделять основные признаки предметов. | Ответ загадки появляется при щелчке ЛКМ по тексту. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 2. | Дидактическая игра  «Расставь посуду так, чтобы она не повторялась, в строках и в столбцах» | Формировать стремление выполнять задание после обдумывания, не спеша.  Развивать координацию движений, логическое мышление, внимательность. | 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 поставить объект. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 3. | Дидактическая игра «Помоги Лунтику собрать картинку и назови посуду, стоящую на столе» | Учить детей соединять части картинки в одно целое.  Развивать образное мышление, воображение пространственное восприятие, умение анализировать. Воспитывать усидчивость, желание достигать поставленной цели. | Ребенку предлагается собрать пазл,  щелкая ЛКМ и поворачивая каждый кусочек по часовой стрелке до нужного положения.  Собранную картинку сравнить с образцом, находящимся в верхнем правом углу. Образец появляется при третьем щелчке по фигуре «Лунтик».  Ребенку предложить назвать посуду, которая находится на столе. |
| 4. | Дидактическая игра «Расставь горшочки:  от большего к меньшему» | Учить различать предметы по размеру – высоте и сравнивать их друг с другом.  Развивать у детей глазомер, координацию движений. | На слайде использован макрос DragAndDrop. Необходимо щёлкнуть ЛКМ по изображению «горшочек». При повторном щелчке ЛКМ предмет фиксируется в нужном месте. Проделать это действие с остальными изображениями.  Можно изменить игру, предложив детям расставить горшочки по возрастанию цифр на них. |
| 5. | Дидактическая игра «Найди 10 отличий» | Учить детей последовательно рассматривать картинки, сравнивать их, находить сходство и различие.  Развивать внимание, память, мышление. | Ребенок рассматривает картинки, а затем, щелкает по картинке снизу ЛКМ на правильный объект, при этом появляется фигура овальной формы красного цвета. При щелчках по местам без отличий раздается звук молоточка. |
| 6. | Дидактическая игра «Найди две тарелки, отличающиеся от других» | Развивать целостное восприятие, наглядно-образное мышление, связанную речь, умение обобщать, развивать зрительную память. | Ребенок рассматривает изображения тарелок.  При щелчке ЛКМ по правильной тарелке она начинает вращаться и звучит звук «Умница». При выборе неправильной тарелки раздается звук «Ошибочка». |
| 7 | Дидактическая игра  «Подскажи Лунтику, как добраться до самовара» | Развивать зрительно-пространственную ориентировку, логическое мышление и сообразительность.  Воспитывать терпеливость, выдержку в процессе работы. | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера и рисуют дорожку в лабиринте.  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо переключиться на стрелку. Чтобы проверить правильность выполнения задания, нужно ЛКМ щёлкнуть по изображению «Лунтик». |
| 8 | Дидактическая игра «Выбери правильную тень» | Развивать концентрацию внимания, умение детей соотносить изображение предмета с её тенью.  Воспитывать реши­тель­ность в своих действиях. | Ребенку предлагается рассмотреть силуэты ваз.  При щелчке ЛКМ по правильной тени она перемещается к цветной вазе со звуком «Отлично», а при неправильном выборе раздается звук «Подумай еще». |