**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Космические приключения»**

Автор проекта: Атарщикова Светлана Александровна – воспитатель ГБДОУ №44 Пушкинского района Санкт-Петербурга

Возраст: Старший дошкольный возраст (5-7 лет)

Цель проекта: Систематизировать знания детей по теме «Космос»

Задачи:

1. Обучающие:

* Актуализировать представления детей о космосе;
* Формировать навык работы с интерактивной презентацией

1. Развивающие:

* Развивать инициативность, находчивость, мышление, память, внимание, речь;
* Побуждать детей к самостоятельному решению проблемных ситуаций

1. Воспитательные:

* Воспитание коммуникативных навыков, дружеских взаимоотношений.

Реализуемые образовательные области:

* познавательное развитие
* речевое развитие
* социально-коммуникативное развитие.

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Проект состоит из 13 слайдов, 10 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй – содержание, последний – заключительный.

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 «Содержание проекта», оснащено гиперссылками на все страницы с заданиями**.**

На каждом слайде, при нажатии на (), появляется () с заданием, при повторном щелчке по герою задание исчезает.

**Помоги Незнайке расставить ракеты так, чтобы они не повторялись в каждой строчке и в каждом столбце**

| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Помоги Незнайке собрать все необходимое в полет | Развивать логическое мышление, речь и внимание | Щелчком левой кнопки мыши (ЛКМ) открыть нижний иллюминатор (грузовой отсек). Щелчок мыши по предмету заставит его вращаться. Пока предмет вращается, следует нажать на окно грузового отсека. В случае правильного выбора, предмет перемещается в грузовой отсек со звуковым сигналом «Успешное действие», при ошибке – предмет остается на месте, со звуковым сигналом «Ошибочное действие». Щелчком ЛКМ по ракете грузовой отсек закрывается |
| 2. | Помоги Незнайке отгадать загадки про космос | Закреплять умение отгадывать описательные загадки. Развивать мыслительные процессы: мышление, внимание, воображение, логику. Активизация речи | При щелчке ЛКМ по тексту загадки появляется картинка-отгадка |
| 3. | Найди отличия | Способствовать развитию умения сравнивать две похожие картинки, устанавливать их сходство и различие, развитие внимания и памяти | Необходимо щелкать ЛКМ по левой картинке. Для проверки завершения задания нужно щёлкнуть по кнопке «ОК», расположенной в верхнем правом углу слайда. Если отличия ещё остались не выделенными, прозвучит сигнал «Подумай ещё», если все отличия найдены, то «вылетит» слово «Молодец» с сопровождением звукового сигнала «Молодец».  Всего 10 отличий |
| 4. | Угадай, что за слово я загадал | Развивать память, мышление, активизировать словарь по теме, продолжать учить детей проводить звуковой анализ слов, развивать навык чтения | Для выполнения задания следует щёлкать ЛКМ по предполагаемым буквам из загаданного слова. Если буква отгадана верно, она появится в своем поле загаданного слова. Если буква ошибочна, то появляется часть тела инопланетянина в сопровождении звукового сигнала «Ошибочка». Всего отводится 5 попыток на выбор неправильных букв, при выборе 6 неправильной буквы инопланетянин появляется полностью, и игра прекращается.  Загаданное слово – «Ракета» |
| 5. | Найди пары | Способствовать развитию умения запоминать и находить одинаковые картинки, развитию памяти, внимания, наблюдательности | При щелчке ЛКМ по «Солнышку» на несколько секунд открываются шторки, закрывающие парные картинки. Ребенок должен запомнить, где располагаются пары. Затем шторки закрываются. Ребенок щелчком ЛКМ открывает шторки, подбирая парные картинки. Если ребенок открыл шторку неправильно, то щелчком ЛКМ шторка снова закрывается |
| 6. | Помоги Незнайке собрать картинку | Учить детей собирать разрезные картинки, поворачивая их на 90 градусов. Развивать внимание, память, мышление, сообразительность | Нужно собрать картинку из 16 частей. Следует щелкать ЛКМ по отдельным элементам-квадратикам столько раз, сколько требуется, чтобы они встали в нужное положение. При трудностях в сборе картинки, можно использовать подсказку – при щелчке ЛКМ по «Солнышку» появляется образец картинки. |
| 7. | Помоги Незнайке расставить ракеты так, чтобы они не повторялись в каждой строчке и в каждом столбце | 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 таблицы, в которую надо поместить объект. Правильность ответов контролирует педагог |
| 8. | Помогите мне вспомнить мои приключения и расставьте их в правильном порядке | Развивать мышление, внимание, речь | Щелчком ЛКМ выбрать картинки, соблюдая логическую последовательность. При правильном выборе картинка переместится в верхнюю часть слайда на свое место со звуковым сопровождением. При неправильном выборе прозвучит звуковой сигнал «Ой!».  По завершению задания прозвучит звуковой сигнал «Отлично!» |
| 9. | Соедини цифры по порядку и отправляйся к дальним планетам с этими веселыми космонавтами | Способствовать умению ориентироваться на плоскости, количественный счет, а также вести линию, не отрывая руки, развивать мелкую моторику, внимание | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера, подводят указатель мыши к цифре 1, нажимают ЛКМ и, не отпуская кнопки, последовательно соединяют цифры.  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши, необходимо переключиться на стрелку. По завершении рисования, щелчком ЛКМ по «Солнышку», можно проверить правильность выполнения задания |
| 10. | Найди маршрут возвращения корабля на Землю | Развивать внимательность, логическое мышление, умения ориентироваться в пространстве | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера и рисуют дорожку в предложенных траекториях полета ракеты. При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши, необходимо переключиться на стрелку. Для проверки правильности выполнения задания необходимо щёлкнуть ЛКМ по «Ракете», после чего она пролетит к Земле по правильной траектории |