**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**Игра-ситуация «Один день из жизни Золушки»**

Автор проекта: Новикова Лилия Борисовна, воспитатель ГБДОУ № 44 Пушкинского района Санкт-Петербурга

Возраст: 5-7 лет

Цель проекта: формирование нравственных качеств (доброта, щедрость, правдивость, трудолюбие) у детей старшего дошкольного возраста посредством сказки Ш. Перро «Золушка»

Задачи:

1.Обучающие:

Помочь каждому ребенку открыть для себя нравственные ценности, заложенные в сказке.

Осваивать умения «читать» схемы, развивая внимание, пространственное воображение.

2. Развивающие:

Обеспечить условия для развития внимания, логическое мышление, формирование творчества, доказательной речи.

Совершенствовать практически – действенное мышление

3. Воспитательные:

Вызвать у детей желание оказывать помощь сказочным персонажам.

Побудить чувства любознательности, доброжелательности, готовность помочь другим.

Развивать эмоционально-чувственную сферу каждого ребенка.

Реализуемые образовательные области: познавательное развитие, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Проект состоит из 16 слайдов, 13 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй содержание, танец

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 содержимое этого сеанса».

Гиперссылки – (волшебные палочки), расположенные на слайдах в левом и правом нижнем углу, ведут к следующему или предыдущему слайду, гиперссылка с изображением часов ведет к слайду 2 - Содержание. На каждом слайде при щелчке по Золушке, Фее, туфельке появляется задание.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | Титульный лист  Название проекта |  |  |
| 2 | Содержание |  | Щелкая мышкой по часам, переходим к нужному слайду с заданием |
| 3 | Золушка часто готовила обед. Сегодня мачеха приказала ей сварить борщ. Помоги Золушке отобрать овощи для борща. | Совершенствовать знания об овощах, их названия, внешний вид, кулинарные качества | Следует щелкать по овощам, если выбор сделан правильно, то овощ передвигается в котел, если нет – овощ остается на месте. |
| 4 | Отгадайте, какие бытовые приборы помогут Золушке быстрее выполнить задания. | Воспитание сообразительности, стимуляция умственной активности, развитие мышления, речи, памяти, внимания, воображения. | Читаем загадку, щелкаем ЛКМ по загадке, загадка исчезает, появляется предмет-отгадка |
| 5 | Фея попросила Золушку  принести ей самую большую тыкву.  Подскажите, где такая? | Формировать зрительное восприятие, мышление, внимание, расширять  словарный запас | Следует щелкать ЛКМ по тыквам. При неправильном ответе тыква исчезает с звуковым сопровождением. При правильном ответе тыква увеличивается в размере, с звуковым сопровождением. |
| 6 | Кто спрятался от Золушки? | Способствовать развитию внимания, памяти, наблюдательности. | Фея попросила Золушку принести крысу, ящериц и мышей. Помогите их найти. Следует находить на картинке спрятавшихся сказочных героев и щелкать по ним ЛКМ. При щелчке по герою он передвигается на полянку. |
| 7 | Волшебные превращения | Развивать фантазию, | Следует щелкать ЛКМ по очереди по ящерице, крысе, мышке и тыкве, они прячутся за Фею и превращаются соответственно в лакея, кучера, коня и карету. |
| 8 | Золушка торопится на бал, помоги украсить платье. | Развивать творчество, фантазию, умение сочетать цвета | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера и рисуют, украшая платье.  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо переключиться на стрелку. |
| 9 | Золушка поехала на бал, но она не знала, в каком дворце проходит праздник.  Найди дворец, в который спешит Золушка | Развивать логическое мышление и зрительную память. Предлагается подобрать правильную тень | Щелчком ЛКМ по тени узнаем правильная тень или нет. Сопровождается звуком |
| 10 | Подъезжая к дворцу, Золушка заметила,  что в окнах темно и почему-то нет света. Чтобы включить свет, нужно спуститься  в подземелье. В подземелье темно, поэтому Золушке нужно взять фонарь.  Определи, какой фонарь надо взять и почему | Формировать умение классифицировать предметы по существенному признаку. | Следует щёлкать ЛКМ по фонарям, все фонари остаются на месте, лишь правильный фонарь попадает к Золушке в руки. |
| 11 | Золушка спустилась в подземелье и кого-то там увидела. Посмотри на схему и скажи,  кого увидела Золушка? | Развивать мышление, умение соотносить схему с объектом. | Предложите детям взять квадрат Воскобовича, сложить его по схеме и назвать, что получилось. Чтобы проверить себя, следует щелкать ЛКМ по объектам. При неправильном ответе они исчезают, при правильном увеличивается. |
| 12 | В подземелье нарушилась электрическая цепь.  Нужно найти поломки. Ищи отличия,  щелкай по правой схеме. Нажми кнопку ОК, когда найдешь все. | Развитие зрительного внимания, умения устанавливать сходство и различия. | При правильном выборе отличия на картинке появится обводка отличия в виде овала с красным контуром и прозвучит звуковой сигнал. 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 |
| 13 | Починив электричество, Золушка пошла к дворцу и увидела садовника, который готовил клумбу для посадки цветов.  Помоги рассадить цветы на клумбе так, чтобы в рядах не было повторений. | Развитие наблюдательности, логического мышления. | На слайде использованы макросы MoveHim MoveTo. При включенных макросах необходимо выбрать цветок, щелкнуть по нему ЛКМ один раз. Далее надо щелкнуть ЛКМ по ячейке в таблице, в которую надо поместить данный цветок. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 14 | На свадьбу Принцу и Золушке подарили картину, помоги ее собрать. | Формировать умение детей собирать картинку из частей. Развивать внимание, пространственное мышление, координацию движений. | Следует щелкать ЛКМ по отдельным -квадратикам столько раз, сколько требуется, чтобы они встали в нужное положение. |
| 15 | Если правильно разгадаешь кроссворд, то узнаешь какое качество помогло Золушке и нам выполнить все задания. | Формировать умение разгадывать кроссворд. Закреплять знания детей о сказке. Способствовать развитию памяти | Следует щелкать по Золушке, чтобы узнать вопрос.  При щелчке по тексту вопроса появится ответ.  В конце мы читаем слово ДОБРОТА. |
| 16 | Танец | Эстетическое восприятие | При щелке по туфельке появляется принц с принцессой и танцуют вальс. |