**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

«Как хлеб на стол пришел»

**Автор проекта**: Александрова Яна Павловна, воспитатель МБДОУ № 37 г. Кировска, Ленинградской области

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

**Цель проекта**: Систематизировать и закрепить знания детей по теме «Хлеб».

**Задачи:**

*Обучающие:*

1. Закрепить знания детей по теме «Хлебобулочные и кондитерские изделия».
2. Продолжать обучать детей разгадыванию кроссвордов.

*Развивающие:*

1. Развивать речевую активность детей.

2. Развивать связную речь, расширять и обогащать словарь по теме.

3. Развивать конструктивно-модельную деятельность.

*Воспитательные:*

1. Формировать навык сотрудничества.

2. Развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками,

3. Поощрять интерес к совместным игровым действиям.

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

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Данный проект создан для ознакомления с разделом «Технология продовольственных продуктов» по теме «Мельница» парциальной образовательной программы дошкольного образования «От Фребеля до робота: растим будущих инженеров». Проект состоит из 13 слайдов, 8 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй – содержание, последний – заключительный.

Гиперссылки (*стрелки*) расположенные на слайдах, ведут к следующему или предыдущему слайду. Гиперссылка (*смайлик*) возвращает на страницу «Содержание». Страница «Содержание» оснащена гиперссылками на все страницы с заданиями**.**

На каждом слайде, при нажатии на *мышонка* (слева) появляется задание, при повторном щелчке по герою задание исчезает. При нажатии на *мышонка* (справа) появляется фигура (деталь мельницы).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | «Из каких продуктов делают тесто?» | Закреплять умение отгадывать описательные загадки. Развивать мыслительные процессы: мышление, внимание, воображение, логику. | Ответ загадки появляется при щелчке ЛКМ по тексту. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 2. | «Какие изделия изображены на рисунке?» | Учить детей собирать разрезные картинки. Развивать внимание, память, мышление, сообразительность. | Нужно собрать картинку из 9 частей. Следует щелкать ЛКМ по отдельным элементам-квадратикам столько раз, сколько требуется, чтобы они встали в нужное положение. |
| 3. | «Любимые сладости» | Способствовать развитию внимания, памяти, наблюдательности. | При щелчке ЛКМ по правильной картинке шарик лопается со звуковым сигналом. При щелчке ЛКМ по неправильной картинке, шарик не лопается. Картинка с правильным ответом появляется на столе. |
| 4. | «Найдите одинаковые картинки» | Способствовать развитию умения сравнивать две похожие картинки, устанавливать их сходство и различие, развитие внимания и памяти. | 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 |
| 5. | «Найдите отличия» | Способствовать развитию умения сравнивать две похожие картинки, устанавливать их сходство и различие, развитие внимания и памяти. | При правильном выборе отличия на нижней картинке появится обводка отличия в виде овала с красным контуром и прозвучит звуковой сигнал. |
| 6. | «Найдите дорогу к комбайну» | Развивать внимательность, логическое мышление, умения ориентироваться в пространстве. | Щелчком ПКМ по слайду переключаются на Указатель/Перо и рисуют дорожку. При необходи­мости нарисованные линии можно стереть, переключив­шись на ластик. Через ПКМ/Указатель/Ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши, необходимо переключиться на стрелку. Для проверки правильности выполнения задания необходимо щёлкнуть ЛКМ по «комбайнеру», после чего он «дойдет» до комбайна. |
| 7. | «Какие изделия пекут из муки?» | Совершенствовать навыки решения кроссвордов.  Развивать мышление,  воображение, речь. | Следует щелкать по рисункам с солнышком, чтобы узнать вопросы.  При щелчке по квадратикам появится буква. |
| 8. | «Кто в старину выращивал хлеб?» | Развивать речь, логику, внимание. | Нужно щелкать на букву. При неверном выборе буквы с тарелки улетает пирожное. При правильном ответе появляется буква в квадратике со звуковым эффектом. |