**Методические рекомендации по работе с проектом.**

**Тема:** «Дидактическая игра по мотивам сказки Д. Родари «Приключения Чиполлино»

**Педагог:** Скарюкина Александра Вячеславовна — воспитатель

**Образовательное учреждение:** ГБДОУ детский сад №23 Приморского района г. Санкт-Петербурга

**Цель проекта**: Обобщить знания детей о прочитанной сказке

**Задачи:**

1. Закрепить знания детей по сказке, о ее авторе, главных героях, как положительных, так и отрицательных, напомнить основные события произведения.

2.  Развивать речевую активность детей, способствовать формированию активного словарного запаса дошкольников.

3. Развивать связную речь, учить свободному общению дошкольников со взрослыми и сверстниками

4. Поощрять интерес к совместным игровым действиям.

5. Развивать пространственную ориентацию, внимание и память дошкольников.

6. Прививать детям любовь к художественной литературе.

**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). Проект состоит из 12 слайдов, 8 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй – информация о писателе Джанни Родари и о его юбилее в 2020 г., третий – содержание, последний – посыл к прочтению книги.

Гиперссылки (*стрелки*), расположенные на слайдах, ведут к следующему или предыдущему слайду. Гиперссылка (*домик*) возвращает на страницу «По страницам сказки» («Содержание»), которая также оснащена гиперссылками на все страницы с заданиями**.**

На каждом слайде, при щелчке по *герою* появляется задание, при повторном щелчке – оно исчезает.

**Содержание проекта:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | Титульный лист | Содержит информацию об авторе и названии проекта. | По щелчку происходит переход на следующий кадр |
| 2. | Портрет Д. Родари | Сообщает о юбилее  писателя-сказочника Джанни Родари, автора многих книг, в том числе «Приключения Чиполлино» | По щелчку происходит переход на следующий кадр |
| 3. | По страницам сказки | Есть возможность выбрать направление игры, последовательность заданий. | Щелчком ЛКМ по любому герою или названию можно выбрать определенную игру и перейти на соответствующий слайд, исходя из задач педагога или пожелания ребенка. |
| 4. | Запомни героев | Способствовать развитию внимания и памяти | Граф Вишенка предлагает детям найти пары изображений Чиполлино, Редиски, Вишенки, сеньора Помидора и мастера Груши. При щелчке по символу «Солнышко» дети могут увидеть все пары, чтобы запомнить их местоположение. При правильном выборе пары «шторки» открываются, при щелчке по непарной картинке – закрываются. |
| 5. | Обед графинь Вишен | Закрепить сортировку «фрукты-овощи». Развивать внимание, память, мышление, сообразительность. | Героини решили приготовить обед, для этого просят ребят помочь собрать урожай, причем для супа и салата им нужны только овощи. Дети должны щелкать по овощам, тогда пузыри будут лопаться, при щелчке по фруктам ничего не произойдет. При щелчке по рисунку «кастрюля» появятся проверочные изображения. |
| 6. | Домик Тыквы | Способствовать развитию внимания, памяти, наблюдательности. | Как мы помним из сказки, у кума Тыквы был совсем маленький домик, но и тот решил отобрать сеньор Помидор, а Чиполлино и его друзья перевезли домик в лес. Кто за ним там присматривал, мы узнаем, если выполним задание Тыквы. При щелчке по правильным буквам они появляются на облачках в нужном порядке. Но осторожно: при неправильном выборе буквы домик начнет рушиться, т. е. при щелчке по не тем буквам исчезает деталь домика. |
| 7. | Найдите отличия. «Как заплакал сеньор Помидор» | Способствовать развитию умения сравнивать две похожие картинки, устанавливать их сходства и различия, развитию внимания и памяти. | Если щелкнуть ЛКМ по найденному отличию на правой картинке, то появится красный овал. При щелчке по ошибочному месту ничего не произойдет. |
| 8. | Арест Чиполлино | Способствовать развитию внимания и наблюдательности. | Солдаты Лимончики пришли арестовывать Чиполлино и его друзей. Найдите, где они спрятались. Ведь арест неизбежен! Если щелкнуть ЛКМ по найденному персонажу, то он выйдет в огород. |
| 9. | Письмо от отца | Закрепить порядковый счет до 10-20, дать проявиться детям, умеющим считать дальше. Развивать внимательность, умение ориентироваться в пространстве, мелкую моторику пальцев рук. | В темнице Чиполлино получает письмо от своего отца, только правильно соединив цифры по порядку, дети узнают, кто стал тюремным почтальоном.  На панели инструментов в нижнем левом углу экрана необходимо выбрать «Перо» или «Маркер» (можно изменить цвет инструмента). Далее участник игры щелчками ЛКМ или стилусом проводит линии, соединяющие цифры по порядку.  При щелчке по значку «Конверт» появится правильное, проверочное соединение цифр, дети увидят полное изображение паука. В конце игры не забудьте удалить все рукописные данные на слайде. |
| 10. | Вперед к свободе! | Развивать внимание, зрительное восприятие, умение ориентироваться в пространстве, логическое мышление. | Чиполлино хочет попасть на свободу и освободить всех друзей из темницы. Его друг Крот должен найти правильный туннель, ребята помогут ему в этом.  На панели инструментов необходимо выбрать «Перо» или «Маркер» (можно изменить цвет инструмента). Далее участник игры щелчками ЛКМ или стилусом проводит путь, соединяю­щий центр лабиринта с выходом.  При щелчке по картинке «Лопата» можно будет сравнить выбранный маршрут с верным. В конце игры не забудьте удалить все рукописные данные на слайде. |
| 11. | Дом для друзей | Развивать внимание, зрительное восприятие, умение ориентироваться в пространстве и анализировать части целого, логическое мышление. | Чиполлино вместе с друзьями строит домик. Но части картинки перепутались, поэтому ребятам придется потрудиться, чтобы собрать ее целиком.  При щелчке ЛКМ по любому фрагменту разрезной картинки, она поворачивается по часовой стрелке. Задача игрока – собрать целую картинку из частей, повернув все элементы в нужном ракурсе. |
| 12. | Домик для друзей построен | Посыл к прочтению книги | На этом слайде также имеется гиперссылка на слайд с содержанием игры. При желании ребенка, по просьбе педагога или по необходимости можно вернуться и выбрать нужное задание для повторного выполнения. |

Спасибо за внимание!