**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Поможем колоску!»**

**Автор проекта**: *Попова Майя Леонидовна*

*Воспитатель ГБДОУ №27 Невского района г. Санкт-Петербурга*

**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 «Хлеб».
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 формирования предпосылок поисковой деятельности, развития воображения и художественно-творческих способностей и закрепления знаний в процессе реализации проекта «Хлеб – всему голова».

Проект состоит из 14 слайдов, 11 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй – содержание, последний – заключительный. Проект оснащен макросами. При запуске презентации следует выбрать «Включить содержимое для этого сеанса».

Гиперссылки (*мальчик и девочка*) расположенные на слайдах, ведут к следующему или предыдущему слайду. Гиперссылка (*снопик*) возвращает на страницу «Содержание». Страница «Содержание» оснащена гиперссылками на все страницы с заданиями**.** На ней же появляется колосок, при щелчке по которому начинает звучать задание на проект.

На каждом слайде, при нажатии на *колосок* (слева внизу) появляется тучка с заданием, при повторном щелчке по герою задание уплывает.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | «Отгадай загадки» | Закреплять умение отгадывать описательные загадки. Развивать мыслительные процессы: мышление, внимание, воображение, логику. | Ответ загадки появляется при щелчке ЛКМ по тексту. Правильность ответов контролирует педагог. После отгадывания последней загадки в сундуке появляется зерно |
| 2. | «На пикнике. Рассмотри картинки и найди между ними различия» | 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 желтым контуром и прозвучит звуковой сигнал. После нахождения всех отличий при нажатии на кнопку появляется надпись «Молодец!» и в сундуке появляется зерно |
| 3. | «Собери картинку и скажи, какой продукт главный на столе» | Учить детей собирать разрезные картинки. Развивать внимание, память, мышление, сообразительность. | Нужно собрать картинку из 12 частей. Следует щелкать ЛКМ по отдельным элементам-квадратикам столько раз, сколько требуется, чтобы они встали в нужное положение. При повороте правого нижнего квадрата в сундуке появляется зерно |
| 4. | «Одинаковые картинки хлебобулочных изделий» | Способствовать развитию умения сравнивать две похожие картинки, устанавливать их сходство и различие, развитие внимания и памяти. | При щелчке ЛКМ по «облаку» в верхнем левом углу 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. После нахождения всех парных картинок, при нажатии на колос с правой стороны слайда звучит вопрос, при ответе на который в сундуке появляется зерно |
| 5. | «Найди дорогу к батону» | Развивать внимательность, логическое мышление, умения ориентироваться в пространстве. | Щелчком ЛКМ по палитре справа надо выбрать цвет маркера и нарисовать дорожку в лабиринте. 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 «девочке», после чего она «дойдет» до батона. После перемещения девочки к батону в сундуке появляется зерно. |
| 6. | «Разложи хлебобулочные изделия без повторений» | Развивать внимание, память, логическое мышление | Вариант игры «Судоку». При щелчке ЛКМ по хлебобулочным изделиям надо разложить их в ячейки так, чтобы они не повторялись ни в столбце, ни в строке. При неправильном расположении предмета его можно переместить на пустой квадрат. После выполнения задания при щелчке по крышке сундука появляется зерно. |
| 7. | «Что за чем?» | Развивать речь, логику, внимание | Щелкая ЛКМ по картинкам с этапами выращивания и производства хлеба, надо расположить их в нужной последовательности. При неправильно выбранной картинке раздается звук ошибки. При выборе последней правильной картинки в сундуке появляется зерно. |
| 8. | «Составь слово и узнай, как называется печь для лепешек» | Развивать речь, логику, внимание. | Надо назвать предмет и первую букву. При щелчках по картинкам ЛКМ появляются буквы. После открытия всего слова, появляется картинка с изображением «тандыра», а затем в сундуке появляется зерно. |
| 9. | «В чем готовят эти мучные изделия?» | Развивать память, внимание, логическое мышление | Щелкая ЛКМ по предметам в нижнем ряду, надо распределить их по предметам в верхнем ряду так же щелкая по ним ЛКМ, пока предмет в нижнем ряду вращается. При неправильном ответе раздается сигнал ошибки. После выполнения задания при щелчке по крышке сундука появляется зерно |
| 10. | «Реши хлебный кроссворд» | Совершенствовать навыки решения кроссвордов.  Развивать мышление,  воображение, речь. | Следует щелкать по рисункам с пирожком, чтобы узнать вопросы.  При щелчке по квадратикам появится буква.  После выполнения задания при щелчке по крышке сундука появляется зерно. |
| 11. | «Зернышки-потеряшки» | Развивать внимательность, логическое мышление, умения ориентироваться в пространстве. | Надо найти спрятавшиеся зерна, щелкая по ним ЛКМ. Проверить количество найденных зерен можно щелкая по кнопке в левом верхнем углу слайда. Зерна при этом отправляются в сундук. После успешного выполнения задания раздаются «аплодисменты». |
| 12. | «Сосчитай» | Развивать внимание, умение считать до 15 | На слайде появляется колосок, при касании его звучит заключительное слово о выполненных заданиях.  Следует щелкать по зернышкам слева направо сверху вниз. При щелчке по нижнему правому зерну появляется надпись «спасибо» и вылетает салют. |