**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«В гостях у сказки»**

**Автор проекта**: Гнутикова Ольга Юрьевна, воспитатель ГБДОУ №44 Пушкинского района Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:**старшая,подготовительная к школе группы.

**Разделы направлений**: Коммуникация, Познание, Социализация

**Задачи:**

Обучающие:

* Обобщать представление детей о сказках
* Обогащать и расширять знания детей о сказочных героях

Развивающие:

* Развивать познавательные и интеллектуальные способности детей.
* Развивать творческие способности и воображения.
* Формировать умение узнавать образ  в силуэтном изображении;
* Развивать зрительно-моторную координацию.
* Обогащение словарного запаса;
* Развивать умение обобщать и сравнивать, делать выводы
* Продолжать развивать речевую активность детей.
* Продолжать развивать связную речь
* Развивать внимание, память, мышление.
* Продолжать развивать фонематические функции, навыки звукобуквенного анализа.

Воспитательные:

* Формировать навык сотрудничества.
* Развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками, поощрять интерес к совместным игровым действиям, воспитывать взаимопонимание.

**Реализуемые образовательные области:**

* Познавательное развитие.
* Социально – коммуникативное развитие.
* Речевое развитие.

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми подготовительной к школе группы.

Данный проект создан с помощью программного обеспечения SMART  для использования на  подгрупповых занятиях по лексической теме «Сказки», развитию речи и, как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. Проект состоит из 21 страниц. При работе с проектом у детей должны быть сформированы определённые знания по данной лексической теме.

Для удобства работы на всех страницах расположена картинка «Стрелочка» для осуществления перехода к содержанию. Каждый пункт содержания так же оснащен гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре.

**Содержание проекта:**

Слайд №1. Титульный лист.

Слайд №2. Содержание.

Слайд №3. Игра «Репка по порядку». Детям предлагается расставить героев сказки по порядку. В правом верхнем углу находится проверка задания.

Слайд №4 Игра «Собери пазл». Развитие логики, образного мышления, внимания, мелкой моторики пальцев рук. Дети собирают пазл.

Слайд №5. Игра «Найди и сосчитай». С помощью Волшебного квадрата детям нужно найти козлят и сосчитать их.

Слайд №6. Игра «Заплатки Василисы». Необходимо подобрать правильные «Заплатки»

Слайд №7. Игра «Угадай сказку». Детям предлагается по фрагментам угадать сказку, назвать ее.

Слайд №8. Игра «Расскажи сказку». Детям предлагается Сказка «Под грибом», которую нужно рассказать, при правильном рассказе герои будут исчезать или отталкиваться от гриба.

Слайд №9. Игра «Загадки». Детям предлагается отгадать загадки. При правильном ответе появляется ответ-картинка.

Слайд №10. Игра «Составь по порядку и расскажи». Детям предлагаются фрагменты сказки, которую нужно собрать по порядку, проверка находится за «шторкой».

Слайд №11. Игра «Лабиринт». Детям предлагается при помощи инструмента «карандаш» пройти по лабиринту.

Слайд №12. Игра «Волшебные вихри». Детям предлагается рассортировать героев сказок Царевна Лягушка и Заюшкина избушка.

Слайд №13. Игра «Найди отличия». Детям предлагается найти отличия. Для проверки предлагается прозрачная штора.

Слайд №14. Игра «Туфельки для Золушки». Детям предлагается найти пары хрустальных туфелек.

Слайд №15. Игра «Где живут герои». Детям предлагается расселить героев по своим домам. При правильном ответе герой «исчезает» в домике.

Слайд №16. Игра «Поле чудес». Детям предлагается прокрутить «барабан» и рассказать о герое: кто он, из какой сказки и т.п.

Слайд №17. Игра «Теремок». Согласно заданию, детям нужно расселить героев, при правильном ответе, герой «исчезает» в окошке.

Слайд №18. Игра «Обведи по контуру». Дети пером обводят рисунок и говорят, какой это персонаж

Слайд №19. . Игра «Найди тень». Соотнести объект с правильной тенью

Слайд №20. Игра «Найди пару». Детям предлагается при нажатии на прямоугольники подобрать пару. Если пара совпала, то она исчезает. И так до последней пары.

Слайд №21. «Конец».