**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Куки и его друзья. Игра-тренажёр по развитию познавательных процессов и навыков говорения на английском языке»**

**Автор проекта**: Петухова Ирина Владиславовна, воспитатель ГБДОУ №44 Пушкинского района Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:**старший дошкольный возраст.

**Цель проекта**: Обобщение знаний по лексическим темам «Colours», «Animals», «Clothes», «Food»,

«Numbers», «Toys».

Отработка структуры «It is…»

Развитие познавательных процессов: внимания, памяти, логического и образного

мышления, умения рассуждать и анализировать.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Закрепить знания детей о животных, одежде, еде, игрушках, цветах, счёте на английском языке.

2. Закреплять умение детей отгадывать ребусы.

Развивающие:

1. Продолжать развивать элементарные навыки устной речи на английском языке.

2. Продолжать развивать связную речь, расширять и обогащать словарь по лексическим темам.

3. Развивать внимание, память, мышление, мелкую моторику.

Воспитательные:

1. Формировать навык сотрудничества.

2. 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 старшего дошкольного возраста. Проект создан на основе пособия для изучения английского языка «Cookie and friends» под редакцией Ванессы Рэйли.

Данный проект создан с помощью программного обеспечения SMART NOTEBOOK для использования на подгрупповых занятиях по лексическим темам «Colours», «Animals», «Clothes», «Food», «Numbers», «Toys» по раннему обучению детей английскому языку, развитию речи и, как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. Проект состоит из 16 страниц. При работе с проектом у детей должны быть сформированы определённые знания по данным лексическим темам и элементарные навыки говорения на английском языке.

**Содержание проекта:**

Слайд №1. Титульный лист.

Слайд №2. Содержание.

Слайд №3. Игра «Сколько шаров у Лулу и Куки?». Детям предлагается посмотреть на картинки и назвать цвета шариков и сосчитать их количество у каждого персонажа. (Let’s count! How many balloons has Lulu got? How many balloons has Cookie got? What colour are they?)

Слайд №4. Игра «Чья тень?». Детям предлагается путём наложения персонажа на тень проверить сходство тени и персонажа. (Encourage the children to find Lulu’s shade, Cookie’s shade and Densel’s shade.)

Слайд №5. Игра «Доведи Лулу до друзей». Детям предлагается по лабиринту довести кенгуру Лулу до друзей. (Encourage the children to take Lulu to her friends.)

Слайд №6. Игра «Распредели предметы». Классификация предметов по назначению. В данной игре детям предлагается распределить игрушки и еду по соответствующим ёмкостям. Игрушки в ящик для игрушек, еду в корзинку для пикника. (Classification of items by appointment. In this game the children are invited to distribute toys and food to appropriate containers. The toys in the toy box, the food in the food basket.)

Слайд №7. Игра «Найди 10 отличий». Детям предлагается найти отличия. Для проверки предлагается прозрачная штора. Find the differences. (Encourage the children to find 10 differences between two pictures. Check it up!)

Слайд №8. Игра «Четвёртый лишний». Из предложенных картинок ребёнок должен выбрать одну лишнюю и обосновать свой ответ. Почему? При правильном ответе и нажатии на картинку издаётся звуковой сигнал «Правильно», если ответ не правильный, то издаётся звуковой сигнал «Неправильно». (There are four things, the child must choose one wrong and justify his/her answer. Why?)

Слайд №9. Игра «Собери пазл». Развитие логики, образного мышления, внимания, мелкой моторики пальцев рук. Дети собирают пазл. Для проверки в правом верхнем углу расположена готовая картинка. (It is a jigsaw with pieces missing. Encourage the children to match the pieces and check it up with the picture in the right corner.)

Слайд №10. Игра «Судоку». Детям предлагается в пустые окошки подставить недостающую картинку. (The children are encouraged to substitute the missing image in empty windows.)

Слайд №11. Игра «Найди фрагменты». Детям предлагается найти фрагменты на картинке и отметить их звёздочкой. (Encourage the children to find fragments of the picture and mark them with the star.)

Слайд №12. Игра «Вихри». Детям предлагается распределить еду и игрушки по соответствующим вихрям «Food» и «Toys». Если картинка выбрана неправильно, то она встаёт обратно на место. Если картинка выбрана правильно, то её засасывает вихрь. (In this game the children are invited to distribute toys and food to appropriate vortex. If the answer correct the picture sucks the vortex, if the answer is not correct the picture returns to its place.)

Слайд №13. Игра «Угадай по части». В таблице за шторками расположена картинка из изученной истории, открывая по одной шторке, дети должны угадать к какой теме она относится. И так до правильного ответа. (There is a story image behind the curtain. Opening the curtains one by one, the children have to guess which story it belongs to. And so to the right answer.)

Слайд №14. Игра «Мемо». Дети рассматривают парные картинки, стараются запомнить их местоположение. Если пара совпала, то она исчезает. (Children see pairs of images. Encourage the children to remember the location of them. If the images match, they disappear.)

Слайд №15. Игра «Назови предметы, соответствующие цвету». Дети наводят курсор на волчок, на каком цвете останавливается стрелка, предмет такого цвета дети называют. (Children bring the cursor on the spinner, when the arrow stops the child says what colour it is and says the subject of this colour.)

Слайд №16 . Заключение.