**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Морские обитатели»**

**Автор проекта:** *Коршунова Наталья Павловна – воспитатель ГБДОУ №83 Фрунзенского района Санкт-Петербурга*

**Возраст:** Средний дошкольный возраст (4-5 лет).

**Актуальность проекта:**

Мир природы таит в себе большие возможности для всестороннего развития детей. Общение с природой положительно влияет на ребенка: делает его добрее, мягче, пробуждает в нем лучшие качества. Особый интерес у детей вызывает загадочный и яркий мир подводных обитателей. В ходе реализации проекта дети получат знания о морских обитателях и познакомятся с их образом жизни. Весь проект детей будет сопровождать капитан Краб, вместе с ним детям будет интересно и увлекательно изучать данную тему.

**Цель проекта**: обеспечить детям на дистанционном обучении получение и закрепление знаний по теме «Морские обитатели».

**Задачи:**

1. Обучающие:
* Закрепить знания детей о разнообразии подводного мира.
* Формировать навык работы с интерактивной презентацией.
1. Развивающие:
* Развивать инициативность, находчивость, мышление, память, внимание, речь;
* Побуждать детей к самостоятельному решению проблемных ситуаций;
1. Воспитательные:
* Воспитывать бережное отношение к природе;

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

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми среднего дошкольного возраста (4-5 лет). Проект состоит из 18 слайдов, 13 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй – содержание, третий слайд – мини-фильм о морских обитателях, последний – заключительный. Перед началом работы необходимо включить макросы, без них выполнение некоторых заданий будет невозможно. Информация о необходимости запуска макросов появляется автоматически. При запуске первого слайда в окне-предупреждении следует выбрать пункт «Включить содержимое для этого сеанса».

Гиперссылки (), расположенные на слайдах в левом и правом нижнем углу, ведут к следующему или предыдущему слайду, что б попасть к «Содержанию проекта» надо щелкать по значку дома .

При переходе на слайды задания озвучиваются автоматически.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название игры** | **Задачи** | **Техническое описание** |
| 1. Титульный слайд
 | Содержит информацию об авторе и названии проекта.  | Для перехода к следующему слайду надо щелкнуть по крабу. |
| 1. Содержание
 | С его помощью можно выбрать игру, исходя из пожелания ребёнка. | Выбор игры осуществляется щелчком ЛКМ по названию игры. |
| 1. Мини-фильм «Морские обитатели»
 | Расширить и закрепить знание ребенка о морских обитателях. | При переходе на слайд детей приветствует капитан Краб и приглашает их в гости на морское дно, чтобы познакомить с морскими обитателями, после чего автоматически воспроизводится видео фильм. |
| 1. Звуковой плакат
 | Познакомиться с морскими обитателями в игровой форме и расширить словарный запас. | Звук осуществляется при щелчке ЛКМ по морскому обитателю. |
| 1. Расставь картинки по порядку.
 | Развивать навык определения последовательности; закрепить знание детей о том, как развивается рыба с помощью выстраивания логической цепочки. | При правильном выборе картинки картинка переместиться в пустую ячейку с аудио сопровождением, при неправильном ответе раздается звук- «Подумай еще».  |
| 1. Найди трех совершенно одинаковых черепах.
 | Развивать наблюдательность и закреплять навык счета до 3. | Ребенку нужно найти трех совершенно одинаковых черепах и щелкнуть по ним ЛКМ. Если ответ верный, фигуры черепах увеличатся и раздастся звук аплодисментов. При неправильном ответе раздастся звук «Подумай ещё». |
| 1. Собери картинку
 | Учить детей собирать разрезные картинки, поворачивая их на 90 градусов. Развивать внимание, память, мышление, сообразительность. | Нужно собрать картинку из 16 частей, образец картинки находится в верхнем правом углу. Следует щелкать ЛКМ по отдельным элементам-квадратикам столько раз, сколько требуется, чтобы они встали в нужное положение.  |
| 1. Найди отличия.
 | Развивать зрительное внимание детей; наблюдательность; упражнять в последовательном рассматривании и сравнении двух картинок. | Различия следует искать и отмечать на картинке слева, всего 10 отличий. Ребенок рассматривает картинки и с помощью щелчков ЛКМ выбирает объекты отличий, при этом появляется правильная область –серебряный овал. Чтобы проверить, все ли ребенок нашел отличия, ему надо щелкнуть по кнопке **ОК** и послушать сообщение. |
| 1. Соотнеси морских обитателей с числом.
 | Продолжить учить умению соотносить количество с числом. | Для того чтобы морской обитатель переместился к числу, которому он соответствуют, надо сначала щелкнуть ЛКМ по картинке с морским обитателем, а потом по числу. При правильном ответе картинка переместится к числу с аудио сопровождением, при неправильном ответе раздастся звук «Подумай еще». |
| 1. Найди рыбок, которые плывут в правую сторону.
 | Развивать умение ориентироваться на плоскости. | В данном слайде использованы овальные области выделения для обозначения рыбок, которые плывут в правую сторону, появляющиеся при щелчке ЛКМ по рыбкам. *Далее ребенку можно предложить посчитать найденных рыб.* |
| 1. Игра «Отгадай загадки».
 | Учить детей разгадывать загадки; развивать мышление. | При щелчке ЛКМ по загадке воспроизводится аудио с текстом загадки. После ответа ребенка нужно щелкнуть ЛКМ по загадке еще раз, текст исчезнет, а на месте текста появится отгадка - картинка.  |
| 1. Найди силуэт морских обитателей.
 | Способствовать развитию внимания, памяти, наблюдательности. | На слайде использованы макросы MoveHim- MoveTo. При включенных макросах необходимо выбрать картинку, щелкнуть по ней ЛКМ один раз, а потом щёлкнуть по тени, которая соответствует картинке. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 1. Угадай, где чья тень?
 | Закреплять навык сравнения очертания объекта с оригиналом; развивать внимательность, логическое мышление. | Надо составить пары – цветная картинка и тень. Для этого надо щелкнуть ЛКМ по рыбке, а потом без паузы по её тени, или наоборот, сначала по тени. А потом по рыбке. При правильном нахождении пары появляются овалы своего цвета.  |
| 1. Найди одинаковые картинки.
 | Развитие памяти и внимания. | При щелчке по морской звезде шторки открываются на 5 сек. Нужно запомнить расположение и затем найти одинаковые картинки, открывая шторки попарно. Если пара найдена неправильно, шторки необходимо закрыть и попробовать сначала. |
| 1. Помоги рыбке попасть домой.
 | Развивать внимание, логическое и образное мышление, координацию. | В данном слайде использованы макросы. Для выполнения задания выбирается цвет, которым будет проложен путь рыбки к домику. После чего надо нажать на кнопку, которая находится в нижнем правом углу - стрелка ESC.Для демонстрации прохождения пути надо щелкнуть ЛКМ по рыбке. |
| 1. Нарисуй медузу по образцу.
 | Развитие творческих способностей внимания. | В данном слайде использованы макросы. Для того чтобы начать рисовать, надо выбрать цвет и щелкнуть по нему ЛКМ, после чего приступить к рисованию. В правом углу расположена картинка с примером, как поэтапно нарисовать медузу. Чтобы закончить рисование, надо щелкнуть по кнопке ESC и далее по рыбке для перехода к следующему заданию. |
| 1. Зарядка от капитана Краба.
 | Снять усталость и напряжение. | При переходе на слайд автоматически включается видео. |
| 1. Прощание с героем.
 | Создание положительного настроя. |  |