**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Возвращение к истокам»**

Автор проекта: Запевалова Ирина Юрьевна – воспитатель

Образовательное учреждение: ГБДОУ №44 Пушкинского района г. Санкт-Петербурга

Возраст: Старший дошкольный возраст (5-7 лет)

Цель проекта: Систематизировать знания детей по теме народный быт «Возвращение к истокам»

Задачи:

1. Обучающие:

* Актуализировать представления детей о народном быте;
* Формировать навык работы с интерактивной презентацией.

1. Развивающие:

* Развивать инициативность, находчивость, мышление, память, внимание, речь;
* Побуждать детей к самостоятельному решению проблемных ситуаций.

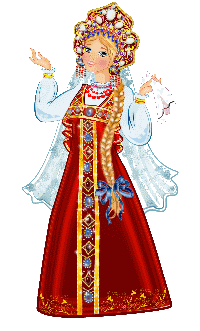
1. Воспитательные:

* Воспитание коммуникативных навыков, дружеских взаимоотношений.

Реализуемые образовательные области:

* познавательное развитие
* речевое развитие
* социально-коммуникативное развитие.

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста (5—7 лет). Проект состоит из 13 слайдов, 10 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй – содержание, последний – заключительный.

На каждом слайде присутствует герой (), при нажатии на которого появляется ( ) с заданием. При повторном щелчке по герою, задание исчезает.

**Содержание**

Гиперссылки (  ), расположенные на слайдах в левом и правом нижнем углу, ведут к следующему или предыдущему слайду. «Содержание проекта», оснащено гиперссылками на все страницы с заданиями**.**

На 3, 5 и 8 слайдах, при нажатии на (), появляется дополнительное задание или проверочная область, при повторном щелчке на () задание (проверочная область) исчезает.

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 это содержимое».

| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Помоги Василисе вспомнить, какими предметами люди пользовались до появления этих. | Развивать логическое мышление, речь и внимание. | Необходимо назвать прототипы современных вещей и предметов быта. Правильный ответ появляется при щелчке по предмету и сопровождается характерным звуковым сигналом. |
| 2. | Определи, чего не было раньше. Дидактическая игра «Третий лишний» | Развивать мышление,  зрительное внимание и  связную речь детей. | Из группы предметов необходимо выбрать лишний. При правильном ответе раздаются аплодисменты, при неправильном – «Подумай еще» |
| 3. | Собери картинку и узнай, что у бабы Яги сегодня на обед, в какой посуде готовили в старину. | Учить детей собирать разрезные картинки, поворачивая их на 90 градусов. Развивать внимание, память, мышление, сообразительность | Нужно собрать картинку из 16 частей. Следует щелкать ЛКМ по отдельным элементам-квадратикам столько раз, сколько требуется, чтобы они встали в нужное положение. При трудностях в сборе картинки, можно использовать подсказку. При щелчке ЛКМ по цветочку появляется проверочная область. |
| 4. | Отгадаешь загадки, поможешь Василисе убежать от бабы Яги. | Развивать логическое  мышление, внимание,  связную речь, умение  выделять основные  признаки предметов. | Ответ загадки появляется при щелчке ЛКМ по тексту. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 5. | Помоги Василисе спрятаться от погони в берлоге у медвежонка. Найди 10 отличий. | Способствовать развитию умения сравнивать две похожие картинки, устанавливать их сходство и различие, развитие внимания и памяти | Необходимо щелкать ЛКМ по нижней картинке. Для проверки завершения задания нужно щёлкнуть по кнопке «ОК», расположенной в верхнем правом углу слайда. Если отличия ещё остались не выделенными, прозвучит сигнал «Подумай ещё», если все отличия найдены, то «вылетит» слово «Молодец! Так держать!» с сопровождением звукового сигнала «Молодец».  Всего 10 отличий |
| 6. | Соедини точки по цифрам. Назови предмет утвари. | Способствовать умению ориентироваться на плоскости, количественный счет, а также вести линию, не отрывая руки, развивать мелкую моторику, внимание | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера, подводят указатель мыши к цифре 1, нажимают ЛКМ и, не отпуская кнопки, последовательно соединяют цифры.  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши, необходимо переключиться на стрелку. По завершении рисования, щелчком ЛКМ по «Цветочку», можно проверить правильность выполнения задания |
| 7. | Разгадай кроссворд | Совершенствовать навыки решения кроссвордов.  Развивать мышление,  воображение, речь. | При щелчке ЛКМ по матрешке, расположенной около строчки отгадываемого слова, на слайде появляется «загадка». При повторном щелчке по ней «загадка» исчезает. Для проверки щёлкаем ЛКМ по клеточкам отгадываемого слова. |
| 8. | Подбери силуэты к предметам. | Развивать концентрацию  внимания, умение детей соотносить изображение предмета с её тенью.  Воспитывать  решительность в своих действиях. | Ребенку предлагается рассмотреть силуэты предметов быта и соотнести их с цветными рисунками.  При щелчке ЛКМ по силуэту он  вращается, за время вращения надо щелкнуть по парному ему цветному предмету. Если пара составлена правильно, цветной предмет быта перемещается к своей тени со звуком «Умница», а при неправильном выборе раздается звук «Ой». |
| 9. | Что должно быть  в печи? | Развивать логическое  мышление, внимание,  связную речь, умение  выделять основные  признаки предметов. | Из группы предметов необходимо выбрать те, которые можно и нужно помещать в русскую печь. При правильном ответе предмет попадает в печь в сопровождении характерного звукового сигнала, при неправильном ответе предмет вращается в сопровождении соответствующего звукового сигнала. |
| 10. | Вот и добежала Василиса до деревни, а там посевная. Напомни ей, как хлеб  в избу приходит? | Развивать  наблюдательность,  логическое мышление. | Расставить картинки в порядке очередности. При правильном ответе картинка передвигается на свое место в сопровождении звукового сигнала «Ух ты!», при неправильном – остается на месте в сопровождении сигнала «Ой!» |