МЕТОДИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Проект выполнен как итоговая работа на курсах повышения квалификации в Центре повышения квалификации «Образовательные технологии».

***«Путешествие с Колобком»***

**Тип проекта:** для дошкольников

**Возраст:** дошкольный возраст (4 – 7 лет)

**Реализуемые образовательные области:**

Познавательное развитие

Социально-коммуникативное развитие

Речевое развитие

Художественно-эстетическое

**Автор проекта:** Мелехова Марина Геннадьевна, учитель-дефектолог

**Руководитель проекта:** Порохова Ирина Алексеевна

**Образовательное учреждение:** ГБДОУ «Детский сад № 60» Невского района СПб.

**Описание:**

Проект, созданный с помощью PowerPoint, содержит 26 страниц и может использоваться для проведения занятий в детском саду.

Проект предназначен для работы с детьми с нарушением слуха 4 – 7 лет в детском саду.

**Цель проекта:**

Расширение, уточнение и активизация словаря детей по лексической теме «Игрушки», формирование грамматического строя речи, связной речи; формирование элементарных математических представлений; развитие слухового и зрительного восприятия, внимания, воображения, памяти, логического мышления, познавательных процессов.

**Задачи:**

* способствовать развитию личности ребёнка, его познавательных способностей;
* развивать речь ребёнка, умение излагать свои мысли последовательно и логически верно;
* создавать условия для развития аналитической деятельности посредством умственных операций анализа, синтеза, обобщения;
* воспитывать самостоятельность в поиске решения поставленных задач, способность устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы;
* развитие положительных эмоций (профилактика психологических стрессов);
* воспитывать умение понимать инструкцию педагога и правильно выполнять её.

**Пояснения к страницам:**

Каждая страница оснащена формулировкой задания.

Каждая страница оснащена гиперссылками:

* на каждой странице в правом верхнем углу находится гиперссылка на предыдущую страницу – стрелка налево и гиперссылка на каждую следующую страницу – стрелка направо;
* на страницах 4, 9, 14 и 19 в правом верхнем углу находится гиперссылка на страницу содержания – стрелка наверх;
* содержание оснащено гиперссылками на фигурах зайки, волка, медведя и лисы, позволяющими перейти к выбранному блоку игр.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п слайда** | **Задание** | **Действие в работе с PowerPoint** |
| 1 слайд | Титульный лист | Представление автора проекта |
| 2 слайд | Содержание. Список дидактических игр в представленном проекте | Картинки с изображением зайки, волка, медведя, лисы снабжены гиперссылкой на слайды с блоком игр. |
| 3 слайд | Дидактическая игра «Вспомни, кого встретил Колобок в лесу».  Вспомнить и назвать героев сказки. | При щелчке по картинкам с персонажами, являющимися героями сказки, вокруг них появляется овал. При щелчке по картинке, не являющейся героем сказки, эта картинка исчезает. При щелчке по Колобку происходит его вращение. |
| 4 слайд | Список дидактических игр блока «Задания Зайки» | |
| 5 слайд | Дидактическая игра «Сосчитай фигуры». Сосчитать заданные геометрические фигуры и выбрать нужную цифру. | При щелчке по правильной цифре происходит её вращение и звуковой сигнал. После выполнения задания следует кликнуть на картинку зайки в левом верхнем углу – появится радостный Колобок (слайды 5, 6, 7). |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 6 слайд | Дидактическая игра «Собери игрушки в коробку». | Среди разных предметов выбрать игрушки. При щелчке на игрушки происходит перемещение их в коробку. При щелчке на другие картинки происходит эффект качания. |
| 7 слайд | Дидактическая игра «Составь слово». Составить слово «юла» из букв. | При щелчке на правильные буквы в правильной последовательности происходит их перемещение на полоску. При щелчках на другие буквы происходит их вращение. |
| 8 слайд | Герой сказки – Зайка оценивает выполнение заданий. | Для оценки действий ребенка после выполнения заданий каждого блока следует щелкнуть на фигуру героя сказки (заяц, волк, медведь, лиса) – слайды 8, 13, 18, 23. |
| 9 слайд | Список дидактических игр блока «Задания Волка» | |
| 10 слайд | Дидактическая игра «Какие игрушки спрятались».  Угадать игрушку по элементу. | 1 шаг – в нижнем ряду выбрать игрушку, которую узнал за ширмой (круг, треугольник, квадрат) и кликнуть на неё. 2 шаг – кликнуть на ширму, за которой прячется эта игрушка.  После выполнения задания следует кликнуть на картинку волка в левом верхнем углу – появится радостный Колобок (слайды 10, 11, 12). |
| 11 слайд | Дидактическая игра «Сосчитай, сколько игрушек в домике».  Сосчитать игрушки в домике и выбрать нужную цифру. | Начинать игру следует с крайнего левого домика и двигаться по стрелкам. 1 шаг – кликнуть на розовый фон домика и сосчитать игрушки. 2 шаг – выбрать нужную цифру около Колобка и кликнуть. |
| 12 слайд | Дидактическая игра «Найди игрушки в комнате». | Щелкать по игрушкам. |
| 13 слайд | Герой сказки – Волк - оценивает выполнение заданий. | Для оценки действий ребенка после выполнения заданий каждого блока  следует щелкнуть на фигуру героя сказки (заяц, волк, медведь, лиса) – слайды 8, 13, 18, 23. |
| 14 слайд | Список дидактических игр блока «Задания Медведя». | |
| 15 слайд | Дидактическая игра «Найди пару».  Запомнить расположение парных игрушек (барабан) и найти их. | 1 шаг – кликнуть на солнце и запомнить расположение игрушек, на запоминание отводится 3 с. 2 шаг – кликать на ширмы, искать одинаковую пару игрушек.  После выполнения задания следует кликнуть на картинку медведя в левом верхнем углу – появится радостный Колобок (слайды 15, 16, 17). |
| 16 слайд | Дидактическая игра «Запомни цвет игрушки и раскрась».  Запомнить цвет игрушек и подобрать нужную краску. | 1 шаг – кликнуть на солнце и запомнить цвет игрушек. 2 шаг – кликнуть на силуэт любой игрушки, затем на нужную краску, появится правильный ответ, а именно, цветная игрушка. Пауза между нажатием на силуэт игрушки и картинки с нужной краской не должна превышать 5 сек. Если за 5 сек. цвет не был выбран, следует снова щелкнуть по картинке с силуэтом игрушки. |
| 17 слайд | Дидактическая игра «Найди правильную тень».  Выбрать правильную тень пирамидки. | 1 шаг – кликнуть на цветную пирамидку в центре. 2 шаг – кликнуть на силуэты пирамидок. |
| 18 слайд | Герой сказки – Медведь - оценивает выполнение заданий | Для оценки действий ребенка после выполнения заданий каждого блока  следует щелкнуть на фигуру героя сказки (заяц, волк, медведь, лиса) – слайды 8, 13, 18, 23. |
| 19 слайд | Список дидактических игр блока «Задания Лисы». | |
| 20 слайд | Дидактическая игра «Подбери правильную заплатку».  Выбрать правильную заплатку на полке игрушек. | При щелчке на нужную заплатку происходит её перемещение на полку.  После выполнения задания следует кликнуть на картинку лисы в левом верхнем углу – появится радостный Колобок (слайды 20, 21, 22). |
| 21 слайд | Дидактическая игра «Поставь матрешек по убыванию роста». | При щелчке на самую большую матрешку происходит появление матрешки внизу. Аналогично с другими матрешками. |
| 22 слайд | Дидактическая игра «Составь слово из слогов».  Составить слово «самолет» из слогов. | При щелчке на правильные слоги в правильной последовательности появляется слово под картинкой. При щелчке на другие слоги происходит эффект расширения и звуковой сигнал. |
| 23 слайд | Герой сказки – Лиса - оценивает выполнение заданий. | Для оценки действий ребенка после выполнения заданий каждого блока  следует щелкнуть на фигуру героя сказки (заяц, волк, медведь, лиса) – слайды 8, 13, 18, 23. |
| 24 слайд | Дидактическая игра «Лабиринт».  Помоги Колобку добраться до дома. | Начинать игру с картинки колобка в центре. Взяв фломастер (щелкнуть по слайду ПКМ, указатель, фломастер), необходимо пройти по лабиринту от центра к сюжетной картинке. Затем следует переключиться на указатель Стрелку. В конце лабиринта следует щелкнуть по изображению Колобка с ручками, появляется правильный ответ. |
| 25 слайд | Сюжетная картинка «Колобок дома». | При щелчке по Колобку происходит вращение героя сказки. |
| 26 слайд | Конец сказки. |  |