**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Элмер и его друзья»**

Автор проекта: Никулина Янина Викторовна, воспитатель, ГБДОУ № 116 Невского района Санкт-Петербурга

Возраст: для детей среднего дошкольного возраста (4-5 лет)

Цель проекта: Формирование основ читательского интереса у детей посредством ознакомления с познавательной серией книг Д.Макки «Элмер».

Задачи:

 **1. Обучающие:** Знакомить детей с героем книги и его историями. Приобщать детей к чтению. Развивать у детей умение слушать, умение познавать, сравнивать, сопоставлять. Интегрировать литературный сюжет в детскую жизнь.

 **2. Развивающие:** Развивать наблюдательность, способность замечать характерные особенности героев книги, размышлять, обобщать результаты;

• развивать активную речь посредством анализа поведения героев книг, в поиске идентичных элементов; развивать умение внимательно слушать воспитателя, отвечать на вопросы;

• развивать чувство цвета, эстетические чувства;

• обогащать словарь детей: название, имена животных, среда обитания.

• развивать умение договариваться о совместных действиях, представлять результат исследования;

**3. Воспитательные:**

• повысить читательский интерес, способствовать к уважению индивидуальности;

• способствовать проявлению положительных эмоций;

• воспитывать доброжелательные взаимоотношения между сверстниками в процессе коллективного решения познавательной задачи, формировать умение договариваться, помогать друг другу.

**Реализуемые образовательные области:**

* Художественно – эстетическое развитие
* Познавательное развитие
* Социально – коммуникативное развитие
* Речевое развитие
* Физическое развитие

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми среднего дошкольного возраста (4-5 лет). Проект состоит из 13 слайдов, 10 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй информационный, третий – содержание.

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.

Гиперссылки – стрелки, расположенные на слайдах внизу по центру, ведут к следующему или предыдущему слайду, гиперссылка с изображением домика ведет к слайду 3 – содержанию.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | **Титульный лист** | Содержит информацию об авторе и название проекта. | Для перехода к следующему слайду надо пройти по гиперссылке внизу по центру. |
| 2. | **Информация о проекте** | Кто такой Элмер. Познакомить с серией книг Д.Макки. Актуальность этого проекта. |  |
| 3. | **Содержание** | C его помощью можно выбрать игру, исходя из пожелания ребенка или текущей образовательной ситуации. | Выбор игры осуществляется щелчком мыши на элемент рядом с названием игры. |
| 4. | **Игра «Расставь слонов по возрастанию»** | Отметить слоников в порядке увеличения размера от меньшего к большему | При щелчке мыши по слонику нужного размера появляется солнышко, при ошибке раздается резкий звук. |
| 5. | **Игра «Составь слово из слогов»** | Формировать у детей интерес к чтению, закреплять знание букв, умение складывать **слова из слогов**, читать **слова.** Развивать мышление, внимание, речь | При нажатии на нужный слог раздается звон колокольчиков При неправильном выборе слога раздаётся резкий звук, После последнего правильного слога вращается бегемот и раздаются аплодисменты. |
| 6. | **Игра «Распредели слово по слогам»**.  | Формировать у детей интерес к чтению, закреплять знание букв, умение складывать **слова из слогов**, читать **слова**. Развивать мышление, внимание, речь | На слайде использован макрос DragAndDrop. Необходимо щелкнуть ЛКМ по животному, название которого состоит из 1-ого слога, и передвинуть курсор к одному кубику, щелкнуть ЛКМ. При передвижении курсора без нажатой ЛКМ картинка следует за курсором. Второй щелчок ЛКМ фиксирует картинку на месте положения курсора. Животных, названия которых состоят из 2-х слогов, следует переместить к двум кубикам. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 7. | **Игра «Собери в круг только слонов»**.  | Развивать наблюдательность, логическое мышление. | На слайде использован макрос DragAndDrop. Необходимо щелкнуть ЛКМ по картинке и передвинуть курсор к кругу. При передвижении курсора без нажатой ЛКМ картинка следует за курсором. Второй щелчок ЛКМ фиксирует правильно выбранную картинку на месте положения курсора. Правильность ответов контролирует педагог. |
| 8. | **Игра «Расставь картинки. Судоку»**  | Способствовать развитию наблюдательности, логического мышления; ориентировки на плоскости. | На слайде использованы макросы MoveHim MoveTo. При включенных макросах необходимо выбрать изображение слона, щелкнуть по нему ЛКМ один раз. Далее надо щелкнуть ЛКМ по ячейке в таблице, которой соответствует это изображение. Правильность ответов контролирует педагог.Необходимо заполнить все ячейки так, чтобы в строках и в столбцах ни одна картинка не повторялась дважды. |
| 9. | **Игра «Собери картинку»** | Собрать пазл. Игра упражняет в умении составлять целое из частей, развивает мышление, внимание, воображение, умение ориентироваться на плоскости.  | На слайде использованы макросы MoveHim MoveTo. Необходимо щелкнуть на элемент пазла, второй щелчок по ячейке таблицы зафиксирует элемент в нужном месте. |
| 10. | **Игра «Собери Элмера»** | Учить детей собирать пазл, составлять картинку из частей соединяя их в единый рисунок. Развивать внимание, память, мышление, координацию движений.  | При щелчке мышкой на элемент пазла он начинает вращение, при каждом щелчке он картинка поворачивается на четверть оборота. Необходимо щелкать по рисунку столько раз, пока он не займет свое правильное положение. |
| 11. | **Игра «Найди отличия»** | Развивать внимательность, наблюдательность.  | При щелчках мышки по областям отличий на картинке слева появляются овалы, обводящие эти отличия. |
| 12. | **Игра «Найди пары»** | Способствовать развитию внимательности, памяти, сообразительности.  | При щелчке мышки по солнышку на несколько секунд открываются шторки, закрывающие парные картинки. Ребенок должен запомнить, где располагаются пары. Затем шторки закрываются. Ребенок щелчком мышки открывает шторки попарно, подбирая парные картинки. Если ребенок открыл шторку неправильно, то щелчком мыши шторка снова закрывается. |
| 13. | **Игра «Верни слонов в джунгли»**  | Развивать умение классифици­ровать животных по существенному признаку, обобщать. | На слайде представлены животные, насекомые и птицы.При щелчке мышки по птицам или насекомым они вращаются и исчезают, что означает, что они не являются слонами. При выборе слонов они возвращаются на картинку Джунгли. |