**Методические рекомендации по работе с проектом**

**«Учимся по сказке»**

**Автор проекта** – Григорьева Наталья Федоровна

Воспитатель муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад комбинированного вида №37» г. Кировска, ЛО

**Тип проекта:**  для дошкольников.

**Проект рекомендован** для детей старшего дошкольного возраста

Проект создан с помощью интерактивных технологий SMART и рассчитан на индивидуальную или подгрупповую работу. В заданиях предусмотрены разные уровни их сложности. Внимание при выполнении заданий детьми уделяется развитию речи воспитанников, логическому мышлению, формированию элементарных математических познаний.

**Задачи:**

*Образовательные задачи:*

* Формировать грамматический строй речи
* Формировать умение строить предложение и развивать связную речь.
* Формировать элементарные математические познания
* Развить внимание и воображение
* Развить логическое мышление

*Воспитательные задачи:*

* Формировать мотивацию к занятиям
* Воспитывать терпение, усидчивость, развивать самостоятельность и инициативность

**Страница 1 – Титульная страница**

**Страница 2**

**Игра: Расскажи сказку по картинкам.**

Цель: учить эмоционально воспринимать содержание сказки «Колосок», расширять словарь, развивать внимание, развивать связную речь.

Рассказывать сказку с помощью красочных картинок – подсказок, запомнить «что сначала, что потом…»

**Страница 3**

**Игра: Найди общее**

Цель: учить сравнивать различные персонажи, развивать связную речь

Рассмотреть картинки, выяснить, что общего между петухом и маленькими картинками, расположенными вокруг него.

**Страница 5**

**Игра: Угадай тень**

Цель: развивать внимание, зрительную память

Рассмотреть тени, найти ложные и правильные. При нажатии на правильную тень появится картинка.

**Страница 6**

**Игра: Собери пазл**

Цель: Развивать внимание, воображение, логическое мышление.

Из деталей составить общую картинку.

**Страница 7**

**Игра: Четвертый лишний**

Цель: Умение классифицировать предметы по признакам, развивать внимание.

В каждом ряду найти лишнюю картинку. Правильность ответа можно увидеть на проверочной области.

**Страница 8**

**Игра: Собери корзину**

Цель: Расширение знаний о хлебобулочных изделиях, развитие связной речи, внимания.

Внимательно рассмотреть картинки, отобрать в корзину только то, что выпекают из муки. При правильном ответе картинка исчезает со звуком, неправильный ответ сопровождается звуком, и картинка остается на месте.

**Страница 9**

**Игра: Посчитай цыплят**

Цель: развитие порядкового счета, формирование элементарных математических познаний, внимания.

Найти на картинке цыплят, посчитать их по порядку (обратный счет), поставить знак больше или меньше.

**Страница 10**

**Игра: Узнай и посчитай фигуры**

Цель: ФЭМП, закрепление знаний геометрических фигур.

Рассмотреть картинки, назвать фигуры, посчитать их.

**Страница 11**

**Игра: Где больше?**

Цель: ФЭМП, закрепление понятия «больше, меньше», «поровну»

Посчитать количество пирожков на каждой тарелке. А затем сделать так, чтобы их было поровну. Один из пирожков имеет утилиту множественного клонирования, поэтому количество пирожков можно варьировать.

**Страница 12**

**Игра: Составь слово**

Цель: закрепление знаний букв.

Составить слова из предложенных букв. Правильная буква закрепляется автоматически со звуком.

Упражнение разработано в Конструкторе занятий.

**Страница 13**

**Игра: Прочитай по стрелкам**

Цель: Закрепление умения читать по слогам, развитие внимания.

Прочитать по стрелкам, что сказал петушок мышатам. Записать. Обсудить.

**Страница 14**

**Игра: Отгадай кроссворд**

Цель: Развитие памяти, внимания, знания героев сказки.

По картинкам отгадать и открыть в клетках ответы. В выделенных клетках прочитать имя героя сказки.

**Страница 15**

**Игра: Отгадай пары**

Цель: Развитие внимания, памяти.

Отгадать пары картинок.

**Страница 16**

**Игра: Отгадай загадки**

Цель: Развитие памяти, знание героев сказки, умение разгадывать загадки

Отгадать загадки, при нажатии на текст загадки появляется отгадка – картинка.

**Страница 17**

**Игра: Рассмотри, кто живет на лугу?**

Цель: Развитие внимания, закрепление знаний жителей лугов.

Игра «волшебный квадрат». При движении квадрата, появляются картинки жителей луга, о которых необходимо рассказать.

**Страница 18**

**Игра: Раздели поровну**

Цель: закрепить понятие «поровну» или «одинаково», развивать память, мышление.

Четное число предметов всегда можно разделить поровну на двоих. Необходимо выбрать те предметы, которые можно разделить поровну между мышатами. Существует проверочная область.

**Страница 19**

**Игра: Угадай по части**

Цель: развивать внимание, память, диалоговую речь.

В таблице, постепенно открывая ячейки, отгадать картинку.

**Страница 20**

**Игра: Разгадай ребусы**

Цель: развитие речи, совершенствование словаря

По картинкам разгадать ребусы.