**Методические рекомендации**

к набору развивающих игр по лексической теме «Игрушки» для детей старшего дошкольного возраста, составленному воспитателем ГБДОУ № 116 Невского района **Спиридоновой Ольги Владимировны**

Проект выполнен как итоговая работа на курсах повышения квалификации в ЦПК «Образовательные технологии». Руководитель проекта – **Порохова И.А.**

**Цель проекта:** развитие внимания, памяти, наглядного и образного мышления, формирование пространственного мышления при совместной деятельности педагога с детьми с использованием современных компьютерных технологий.

**Задачи:**

-расширять представления детей об объектах окружающего мира,

-развивать речь, наблюдательность, память, внимание, мыслительную активность, моторику рук,

-воспитывать интерес к игре, умение довести начатое занятие до логического конца, развивать самостоятельность, терпение, усидчивость.

Пособие состоит из 15 слайдов, 12 из которых являются непосредственно развивающими играми (один слайд, одна игра). Первый слайд – титульный лист, второй содержание, последний слайд – 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. Гиперссылки, расположенные на слайдах в левом нижнем углу, ведут к следующему или предыдущему слайду, гиперссылка с изображением домика, ведет к слайду 2 - «Содержание».

**Слайд 1.** Титульный лист. Содержит информацию об авторе и название пособия. Для перехода к следующему слайду надо пройти по гиперссылке в левом нижнем углу.

**Слайд 2.** Содержание. С его помощью можно выбрать игру, исходя из пожелания ребенка или текущей образовательной ситуации. Выбор игры осуществляется щелчком мыши на кнопку рядом с названием игры.

**Слайд 3.** Игра «Чего не хватает?». Аналог японской игры – судоку. Цель: развитие и тренировка логического мышления, памяти, усидчивости. Необходимо заполнить все ячейки так, чтобы в строке и в столбце ни одна картинка не повторялась дважды. При щелчке по картинкам, которые расположены слева от таблицы, они становятся подвижны и перемещаются за мышкой. Перетащив картинку в нужную ячейку таблицы, делаем повторный щелчок по картинке, и она становится неподвижной.

**Слайд 4.** Игра «Найди 5 отличий». Необходимо найти отличия между рисунками. Действия выполняются на рисунке слева. При щелчке мышью по месту, в котором обнаружено отличие, появляется синий круг.

**Слайд 5.** Игра «Как нарисовать собачку». Внизу расположены кнопки с цифрами от 1 до 5 . Сверху в хаотичном порядке расположены картинки-схемы, которые научат детей рисовать собачку. При щелчке по картинке она начинает вращаться. Пока происходит вращение, у ребенка есть время выбрать нужную кнопку. Как только вращение прекратится, необходимо произвести один щелчок мыши по выбранной кнопке. Если выбор верный, картинка переместится к нужной кнопке, в случае ошибки останется на месте. Игра заканчивается, когда перемещены все картинки.

**Слайд 6.** Игра «Найди тень лошадки». Задача – выбрать из 5 теней ту, которая подходит к рисунку. При щелчке мышью по неправильной тени ребенок услышит фразу «Ай, попробуй снова», при щелчке мышью по правильной тени лошадка переместится на свою тень, и задание будет считаться выполненным.

**Слайд 7.** Игра «Найди пару». Цель игры: развитие внимательности, памяти, сообразительности. При щелчке мышки по бабочке на несколько секунд открываются шторки, закрывающие парные картинки. Ребенок должен запомнить, где располагаются пары. Затем шторки закрываются. Ребенок щелчком мышки открывает шторки, подбирая парные картинки. Если ребенок открыл шторку неправильно, то щелчком мыши шторка снова закрывается.

**Слайд 8.** Игра «Собери картинку». Цель игры – собрать пазл. Игра развивает у детей внимательность, воображение, умение ориентироваться на плоскости. Необходимо щелкнуть на элемент пазла и мышкой перетащить его в нужное место, повторный щелчок зафиксирует элемент в нужном месте.

**Слайд 9**. Игра «Что лишнее?». На слайде представлены 4 игрушки – три игрушки мягкие, четвертая – пирамидка - деревянная. При щелчке мыши по пирамидке появляется салют и раздаются аплодисменты, что означает, что задание выполнено верно. При неверном выборе ребенку предлагают попробовать снова.

**Слайд 10.** Игра «Расставь матрешек по росту». Задача – отметить матрешек, начиная с самой большой и заканчивая самой маленькой. При щелчке мыши по матрешке нужного размера появляется смайлик, при ошибке ничего не происходит. Когда задание выполнено до конца, появляется надпись «Молодец!».

**Слайд 11.** Игра «Прочитай по первым буквам». Цель игры: развитие фонематического слуха, умения выделять первый звук в слове и записывать его с помощью буквы, игра закрепляет навык чтения и звукобуквенный анализ слов. Необходимо сложить слово по первым буквам картинок и прочитать его. Для этого ребенок должен выделить первый звук в названии картинки, которая расположена под квадратиком. После того, как звук назван правильно, ребенок щелкает мышкой по соответствующему квадратику и появляется буква, обозначающая данный звук.

**Слайд 12.** Игра «Найди 2 одинаковых мяча». Цель игры: способствовать развитию у ребенка внимания, логического мышления, развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку, навыки самоконтроля. При щелчке по 2 одинаковым мячам раздается звон колокольчиков, а мячи начинают вращаться. Если мяч выбран неправильно, дети слышат сообщение об ошибке.

**Слайд 13**. Игра «Найди все игрушки». На слайде изображены контуры различных игрушек. В задачу ребенка входит найти все игрушки. При щелчке мыши по игрушке, появляется красный круг. В случае, когда отмечены все игрушки, при щелчке по знаку вопроса появляется надпись «Молодец!». Если отмечены не все игрушки, при щелчке по знаку вопроса, появляется надпись «Поищи ещё».

**Слайд 14.** Игра «Сложи игрушки в ящики по цвету». Цель игры – рассортировать игрушки по цветам и сложить их в соответствующие ящики: игрушки синего цвета – в синий ящик, игрушки красного цвета – в красный ящик. Щелчок мыши по игрушке заставит её вращаться. Пока игрушка вращается, следует выбрать нужный ящик и сделать щелчок по выбранному ящику. В случае правильного выбора, объект перемещается в него, при ошибке – остается на месте.