|  |  |
| --- | --- |
| **МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**  **«По страничкам сказок»**  **Автор проекта**: Гришанович Елена Николаевна, воспитатель ГБДОУ № 8  Пушкинского района Санкт-Петербурга.  **Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.  **Возрастная группа:**старшая, подготовительная к школе группы.  **Разделы направлений**: Коммуникация, Познание, Социализация  **Задачи:**  Обучающие:   * Обобщать представление детей о сказках * Обогащать и расширять знания детей о сказочных героях   Развивающие:   * Развивать познавательные и интеллектуальные способности детей. * Развивать творческие способности и воображения. * Формировать умение узнавать образ  в силуэтном изображении; * Развивать зрительно-моторную координацию. * Обогащение словарного запаса; * Развивать умение обобщать и сравнивать, делать выводы * Продолжать развивать речевую активность детей. * Продолжать развивать связную речь * Развивать внимание, память, мышление.   Воспитательные:   * Формировать навык сотрудничества. * Развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками, поощрять интерес к совместным игровым действиям, воспитывать взаимопонимание.   **Реализуемые образовательные области:**   * Познавательное развитие. * Социально – коммуникативное развитие. * Речевое развитие.   Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми подготовительной к школе группы.  Данный проект создан с помощью программного обеспечения SMART  для использования на  подгрупповых занятиях по лексической теме «Сказки», развитию речи и, как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. Проект состоит из 30страниц. При работе с проектом у детей должны быть сформированы определённые знания по данной лексической теме.  Для удобства работы на всех страницах расположена картинка Гномика для осуществления перехода к содержанию. Каждый пункт содержания так же оснащен гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре. | |
| **Станица 1** | Титульный лист.  Данный проект создан с помощью программного обеспечения SMART  для использования на  подгрупповых занятиях по лексической теме «Сказки», развитию речи и, как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. Проект состоит из 30страниц. При работе с проектом у детей должны быть сформированы определённые знания по данной лексической теме.  **Цель: Обобщать представление детей о сказках**  **Обогащать и расширять знания детей о сказочных героях** |
| **Страница 2 Содержание.** | **Нажать на домовенка Кузю и послушать его обращение к детям.**  Работают гиперссылки, при нажатии на номер, переносимся на нужное задание |
| **Страница 3** | **игра Викторина**  **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  Добрый день! Итак, друзья, начнем нашу игру.  Затей у нас большой запас! А для кого они?  Для вас! **Мы знаем, вы любите игры, Песни, загадки и пляски. Но нет ничего интереснее, Чем наши волшебные сказки!**  Дети, прослушав задание домовенка Кузи, выбирают себе задание с помощью волчка. |
| **Страница 4**  **Игра «Теремок»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  Ребята посмотрите  На поляне вырос дом,  Разместились звери в нем.  Вдруг пришел лохматый, Раздавил он домик лапой.  В какую сказку мы с Вами попали?  Правильно это сказка называется Теремок….  Перечислите всех героев сказки Теремок и расселите их в правильной последовательности.  разработано в Конструкторе занятий.  Нужно перенести персонаж сказки, передвигая к нужному окошку с цифрой. |
| **Страница 5**  **Игра - Расскажи сказку**  **«Заюшкина избушка»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  «Ребята, посмотрите, зайчик сидит и плачет. Давайте спросим его, о чем он плачет»  **Зайчик:** Как же мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у лисы ледяная. Попросилась она ко мне, да меня же и выгнала.  «Ребята, кто догадается, в какую сказку мы попали?  Вспомните всех героев этой сказки и скажите, кто первый пришел на помощь зайке, кто второй, третий»  Откройте ячейки и расскажите сказку «Заюшкина избушка» |
| **Страница 6**  **Игра «Найди козлят»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  Ребята, отгадайте мою загадку…  **Ждали маму с молоком,**  **А пустили волка в дом.**  **Кто же были эти**  **Маленькие дети?**  Как называется СКАЗКА? Правильно «Волк и семеро козлят» Козлята, волка испугались и все спрятались, давайте маме Козе поможем их найти….  Нужно найти всех козлят, поставить к маме козе на коврик, посчитать количество козлят. |
| **Страница 7**  **Игра « Расскажи сказку»**    Использован ЛАТ –  Упорядочение изображений | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  «Ребята, вспомните, как называется сказка  «У Аленушки - сестрицы  Унесли братишку птицы.  Высоко они летят,  Далеко они глядят  Правильно «Гуси-Лебеди» Расскажите сказку, картинки нам помогут в этом.  Нажав кнопку «СБРОС», картинки поменяются местами. Расставьте картинки на свои места. Проверьте себя, нажав кнопку «Проверка».  Если ты затрудняешься, нажми кнопку «Решить» запомни место картинок и выполни еще раз»  Кузя просит вспомнить и рассказать при помощи картинок–подсказок, сказку Гуси - Лебеди |
| **Страница8 Сказка «Три Медведя»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  Ребята,  **«Возле леса на опушке**  **Трое их живет в избушке.**  **Там три стула и три кружки**  **Три кроватки, три подушки**  **Угадайте без подсказки**  **Кто герои этой сказки»**  ([Три медведя](http://www.sotmarket.ru/product/tri-medvedya-umka.html?))  Помогите медведям накрыть на стол  (3 чашки, 3 кружки, 3 ложки….яблоки….)  **Цели**: учить **находить** заданные силуэты. Закрепление знаний детей о сказках. Развитие зрительного восприятия детей, внимания, логического мышления .  Отгадать героев сказки, нажав на объект, он появляется. Расставьте предметы по величине |
| **Страница 9**  **Сказка «Красная шапочка»**  **«Найди лишние предметы»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  **В гости к бабушке пошла,**  **Пироги ей понесла.**  **Серый волк за ней следил,**  **Обманул и проглотил**( Красная Шапочка)  Сказка Красная шапочка, рассмотрите внимательно, какие предметы будут лишние, нажмите на них они исчезнут….  Из предложенных четырех картинок ребенок должен выбрать лишнюю и обосновать ответ. Почему? При правильном ответе и нажатии на лишнюю картинку она исчезает. |
| **Страница 10**  **Игра**  **«Ребус – сказочные герои»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  «**Ребята, отгадайте героев сказок, назовите первую букву картинки и откройте слова, проверьте себя».**  Цель:  -Продолжаем учить детей выделять первый звук в словах и называть его, тренировка чтения,  -развитие логического мышления, памяти  Необходимо заменить рисунки первой буквой их названий, проверка осуществляется открытием шторок.  Дети открывают ячейки в нужном порядке по первой букве персонажа, составляя слово. Если дети затрудняются, можно нажать на цифру , появиться картинка героя на экране. |
| **Страница 11**  **Игра**  **«Сказочный стол находок»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  **«Ребята, мы с Вами оказались на поляне сказок. У меня есть Волшебный квадрат, с помощью его мы увидим, на поляне предметы, которые принадлежат сказочным героям. Назовите предмет и сказочного героя, которому он принадлежит. Вспомните название сказки »**  Дети с помощью «Волшебного квадрата» проводят по поляне отыскивая сказочные предметы, вспоминают кому они принадлежат, если нажать на зеленый круг появиться герой сказки, которому принадлежит предмет. |
| **Страница12**  **Сказка Репка**    Цель: Составление слов из слогов | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  **Загадаю, ребятки, загадку.**  **Попробуйте её отгадать.**  **В этой сказке дедка есть,**  **Бабушка и внучка.**  **Вместе с ними жили кошка,**  **Мышка, песик Жучка.**  **Мирно жили, не тужили,**  **Не было заботы.**  **Дружно, весело, с охотой**  **Делали работу……**  **«Перед нами Волшебная книга, чтобы открыть ее нужно дотронуться до книги. Перед нами появляются слова, давайте вместе их прочитаем»**  Расставьте героев сказки в нужной последовательности.  При нажатии на книгу, появляются слоги. Дети читают слова, при нажатии на стрелочку слоги появляются на экране. Расставив героев сказки Репка, составляем слова из слогов на экране. |
| **Страница 13**  **игра "Распредели героев сказок в свои книжки"** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  **«Ребята, рассмотрите героев сказок и разместите их в свои книжки, Вы ошиблись, нажмите кнопку «Сброс»**  Детям предлагается вспомнить, название сказок. Дети называют, героя изображенного на картинке и перетаскивают картинки в свои книжки. Нажав на кнопку ПРОВЕРКА можно проверить себя |
| **Страница 14**  **Игра «Парочки»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  «**Ребята, откройте фишки по порядку и найдете две картинки из одной сказки, назовите название сказки. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все картинки»**  Использован ЛАТ- Найди пару  Цели: - развитие способности устанавливать сходство и различия предметов; - развитие наблюдательности, внимания.  Ребёнок выбирает одну карточку и пытается найти пару. Если картинки не совпадают, карточка возвращается на место (переворачивается обратно), для выполнения надо постараться запомнить расположение картинок |
| **Страница 15**  **Игра**  **«Соберите сказочного героя»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  **«Ребята, чтобы узнать героя сказки нужно нажать на кнопку «НАЧАЛО», чтобы начать игру. Переставляйте шарики, чтобы собрать слово, если нужна подсказка нажмите на кнопку «КЛЮЧ»**  Используем ЛАТ - анаграмму  Цель: продолжать тренировку в составление слов из букв, развитие логического мышления.  К каждому заданию есть ключ. Работает гиперссылка.  Детям предлагается собрать слово из разбросанных букв. Если ребенок затрудняется, можно нажать на кнопку ключ: появится картинка |
| **Страница 16**  **Викторина**  **«Отгадайте мои загадки»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  **«А сейчас, я проверю, как вы знаете сказочных героев. Только будьте очень внимательны загадки очень хитрые»**  Использован ЛАТ- Мозайка  Детям предлагается отгадать загадки. Если загадка отгадана правильно, появится картинка-ответ. |
| **Страница 17**  **«Викторина по сказкам»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  **«Чтобы начать игру нужно нажать кнопку сброс, нажмите на картинку, она остановится. Прочитайте название к картинке и выберите правильную подпись к картинке»**  К предложенной картинке ребёнок должен подобрать правильный ответ. |
| **Страница 18**  **Игра**  **«Мозайка - сказки Теремок»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  **«Ребята, откройте квадратики по количеству точек на кубике, отгадайте сказку по фрагменту картинки»**  Использован ЛАТ- Мозайка  Дети, нажимают на кубик, считают, сколько точек на кубике и открывают нужное количество ячеек. Отгадав картинку, игра заканчивается. |
| **Страница 19**  **Сказка**  **«Бычок смоляной бычок»** | . **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  **«Ребята, давайте вспомним, из чего сделал Дедушка бычка? Какой получился бычок?»**  Цели:  Ввести в активный словарь детей относительные прилагательные «Соломенный», «Деревянный», «Веревочный».  Вспомнить из чего дедушка сделал бычка: «Взял дедушка солому, сделал туловище. Получилось туловище – соломенное. И голову бычку дедушка сделал тоже из соломы. Какая получилась голова? Потом взял 4 деревянных палки и сделал бычку ножки. Какие ноги получились? После этого взял дедушка веревку, сделал хвостик. Какой получился хвост?  Дети открывают слова, читают проверяя себя. Ответив на вопрос, дети собирают бычка. |
| **Страница 20**  **Сказка «Три поросенка»** | Отгадайте кроссворд  **Цели:** - развитие понимания ребенком иносказательного смысла загадок; - развитие способности к поисковой деятельности.  При нажатие на квадрат, появляется буква, дети читают слова. |
| **Страница21** | **«Помоги Гному найди героев сказок»**  Находим всех героев, читаем название героя, нажимаем на объект они появляются, вспоминаем из какой сказки герой или в каких сказках встречаются эти герои. |
| **Страница 22 ПАЗЛ**  **Игра «Собери сказку»** | Цель: Развитие логики, образного мышления, внимания, мелкой моторики пальцев рук.  Дети собирают пазл. |
| **Страница 23** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  «**Ребята, перед нами Волшебная книга, чтобы открыть ее нужно дотронуться до книги. Перед нами появляются слова, давайте вместе их прочитаем. Посмотрите, все слова рассыпались на слоги, давайте соберем слова и расставим их к героям сказок. Вспомните героев, из каких сказок перед нами**»  При нажатие на книгу, появляются слоги слов нужно прочитать слова героев сказки, и прочитав расставить в последовательность сюжета сказки. |
| **Страница24 Викторина**  **«Сказочные герои»** | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  **«Сказки, просят, а сейчас, Вы друзья, узнайте нас! Отгадайте, о каких сказках идет речь в моих загадках».**  Нажав кнопку «Начало» появляются вопросы к детям, читаем и выбираем буквы….ответ, ответив на вопрос, нажимаем следующий игра продолжается до тех пор, пока не закончатся вопросы. |
| Конец | **Домовенок Кузя (герой озвучивает задания)**  Мне пора уходить.  Мне было очень весело с вами,  **Сказка в гости приходила,**  **Волшебство нам приносила.**  **И героев нашей сказки,**  **Все мы знаем без подсказки,**  **Все задания сделали,**  **Мы умные, умелые.** |