**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Путешествие на пруд»**

**(**в группах развивающей направленности, включая детей с ОВЗ различных нозологических групп)

**Автор проекта**: Анисимова Ирина Сергеевна

воспитатель ГАДОУ № 53 Фрунзенского района г. Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:**Старший дошкольный возраст.

**Цель проекта**: Познакомить детей с многообразием обитателей прудов и водоемов.
**Задачи:**

Обучающие:

1. Закрепить знания детей разных видах обитателей пруда и водоема.
2. Продолжать обучать детей разгадыванию кроссвордов.
3. Закреплять умение детей отгадывать ребусы.
4. Знакомить детей с некоторыми растениями, рыбами и животными, их названиями, характерными особенностями внешнего вида и строения водных обитателей, со средой обитания, питанием, способами передвижения.

Развивающие:

1. Продолжать развивать речевую активность детей.

2. Продолжать развивать связную речь, расширять и обогащать словарь по теме.

3. Развивать внимание, память, мышление.

4. Продолжать развивать фонематические функции, навыки звукобуквенного анализа.

5. Закрепить умение детей делить слова на слоги.

 Воспитательные:

1. Формировать навык сотрудничества.
2. Развивать чувство прекрасного при рассматривании красивых подводных пейзажей и картин художников.
3. Развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками, поощрять интерес к совместным игровым действиям, воспитывать взаимопонимание.
4. Воспитывать положительное отношение ко всем обитателям пруда.

**Реализуемые образовательные области:**

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

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста.

Данный проект создан с помощью программного обеспечения SMART Notebook для использования на групповых занятиях по лексической теме «Пруд и его обитатели», по обучению грамоте, развитию речи и, как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. Проект состоит из 40 страниц. При работе с проектом у детей должны быть сформированы определённые знания по данной лексической теме и навыки чтения и ЭМП.

Для удобства работы переход на страницу содержания осуществляется при помощи области «камыши» и «утка» - на поле «игра-ходилка». Содержание также оснащено гиперссылками («лист кувшинки»), что позволяет перейти к необходимой игре. В начале проекта детей встречает персонаж («мальчик»), который приглашает отправиться в увлекательное путешествие.

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. Титульный лист.

СТРАНИЦА №2. Содержание с гиперссылками на страницы с играми.

СТРАНИЦА №3. Игровое поле (игра-ходилка) с гиперссылками на страницы с играми.

СТРАНИЦА №4. «Помоги мальчику собрать вещи». Нажав на героя (мальчика) – узнать задание. Детям предлагается посмотреть на картинки и выбрать (сложить в рюкзак) необходимые предметы. Игра развивает логическое мышление.

СТРАНИЦА №5. «Отгадай по части». Детям предлагается отгадать загадку, помогая себе открытием картинки по частям.

СТРАНИЦА №6. «Цикл развития лягушек». Детям предлагается вспомнить и восстановить стадии развития лягушек с целью развития памяти и внимания, обогащения словарного запаса.

СТРАНИЦА №7. «Лабиринт». Цель игры – развитие графомоторных навыков, внимания, ориентировки на пространстве доски. Проверка правильности выполнения задания - прозрачная область с готовым маршрутом.

СТРАНИЦА №8. «Чем питается лягушка?». Дети «кормят» лягушку тем, чем она питается в природе. При ошибке предмет отталкивается, таким образом, развивается логика, память, зрительное внимание и мелкая моторика.

СТРАНИЦА №9. «Кто опасен для лягушек?». Детям предлагается разгадать словесные загадки и определить животное по тени. Проверить свой ответ можно, нажав на животное, - тень исчезнет; каждая картинка издает звук животного.

СТРАНИЦА №10. «Собери пазл». Игра способствует развитию логического мышления, памяти, умению выделять форму предмета, соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, действовать путем прикладывания.

СТРАНИЦА №11. «Пальчиковая гимнастика», целью которой является развитие речи; формирование правильного звукопроизношения; умение быстро и чисто говорить; развитие мелкой моторики, координации движений; развитие памяти, внимания; умение согласовывать движения и речь. Воспитатель показывает гимнастику, сопровождая ее движениями пальцев рук.

СТРАНИЦА №12. «Подбери заплатки». Игра способствует развитию внимания, логического мышления и зрительного восприятия у детей; учит детей подбирать заплатки по рисунку и форме; закрепляет знание геометрических фигур. Присутствует «ложная» заплатка.

СТРАНИЦА №13. «Покорми лягушонка комарами». Игра развивает графомоторные навыки. Игра доступна двумя способами: с помощью стилуса ребенок перетаскивает комаров со звуком лягушке, в которой они исчезают, или с помощью карандаша рисует прямые линии от лягушки к комарам.

СТРАНИЦА №14. «Найди тень и проверь наложением». Детям предлагается совместить картинку с ее тенью. При неправильном ответе картинка отскакивает.

СТРАНИЦА №15. «Посчитай кувшинки». Игра направлена на развитие внимания и мышления. Нужно выбрать для каждой картинки ту цифру, какое количество предметов там изображено. Правильный ответ «прилипает» к картинке.

СТРАНИЦА №16. «Реши примеры и подбери картинки». Игра направлена на развитие внимания и мышления, развитие математических способностей. Нужно найти сумму или разность чисел и выбрать для каждой картинки ту цифру, какой ответ получился. Правильный ответ «прилипает» к картинке.

СТРАНИЦА №17. «Найди отличия». Игра направлена на умение сравнивать изображения, устанавливать сходства и отличия;  развитие внимания, памяти, мышления. На проверочной прозрачной области выделены отличия кругами.

СТРАНИЦА №18. «Кроссворд», целью которого является закрепление знаний об обитателях прудов; правописание букв. Вопросом служит картинка с номером. Чтобы заполнить кроссворд, необходимо с помощью карандаша вписать нужную букву в клетку.

СТРАНИЦА №19. «Очисти пруд от мусора». В игре дети встречают героя-рыбку, которая просит ребят помочь очистить пруд от мусора. Игра направлена на развитие представлений у детей о водоеме как экосистеме, на умение устанавливать причинно-следственные связи.

СТРАНИЦА №20. «Составь слова и сделай звуко-буквенный анализ». Из предложенных букв дети составляют слова и под каждой буквой помещают цветной кружок соответственно звуку в данном слоге (красный, синий, зеленый). Задание помогает развивать фонематическое восприятие, слуховое внимание, логическое мышление; помогает развивать навыки звукового и слогового анализа и синтеза.

СТРАНИЦА №21. «Соедини по точкам». Используя инструмент карандаш или перо, дети прорисовывают картинку лягушки по цифрам (простой и усложненный вариант).

СТРАНИЦА №22. «Лабиринт». Цель игры – развитие графомоторных навыков, внимания, ориентировки на пространстве доски. Проверка правильности выполнения задания - прозрачная область с готовым маршрутом.

СТРАНИЦА №23. «Динамическая пауза». Возможна в двух вариантах: воспитатель читает слова стихотворения, и дети по показу выполняют движения; или, нажав на лягушку, включаем песню и под нее дети выполняют движения.

СТРАНИЦА №24. «Разгадай кроссворд». Для закрепления знаний по теме «Пруд и его обитатели», а также для развития и закрепления навыка чтения детям предлагается разгадать кроссворд, оформленный с помощью таблицы. Вопросом служит картинка со стрелкой.

СТРАНИЦА №25. «Угадай по части». Для развития наблюдательности, внимания и логического мышления.

СТРАНИЦА №26. «Графический диктант». Задание направлено на формирование глазомера, укрепление зрительной памяти, развитие мелкой моторики, развитие устойчивого, сосредоточенного внимания, развитие зрительно-двигательной координации, развитие умения ориентироваться на бумаге в клетку.

СТРАНИЦА №27. «Кто спрятался?». Передвигая «волшебный квадрат», дети могут увидеть на заданном фоне спрятанных обитателей и обсудить способы маскировки животных. Игра способствует речевому развитию и воображению.

СТРАНИЦА №28. «Судоку». В игре необходимо расставить картинки без повторов по вертикали и горизонтали. Игра направлена на развитие наблюдательности, логического мышления и ориентировки на микроплоскости.

СТРАНИЦА №29. «Ночные охотники». Передвигая «волшебный фонарь», дети могут увидеть на темном фоне спрятанных обитателей и обсудить образ жизни животных (кто ведет ночной образ жизни). Игра способствует речевому развитию и воображению.

СТРАНИЦА №30. «Анаграмма». Игра развивает звукобуквенный анализ, а также навыки чтения, внимание и мышление. Необходимо собрать слова из букв, дети с помощью стилуса перетаскивают буквы в нужном порядке, составляя слова. Если дети затрудняются, можно нажать ключ и откроются картинки для подсказки.

СТРАНИЦА №31. «Угадай сказку». В игре представлено несколько изображений сказок, в которых присутствуют герои – лягушки. Детям предлагается выбрать по иллюстрации один верный ответ из трех.

СТРАНИЦА №32. «Собери пазл». Игра способствует развитию логического мышления, памяти, умению выделять форму предмета, соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, действовать путем прикладывания.

СТРАНИЦА №33. «Отгадай загадки». Воспитатель при необходимости читает загадку вслух. Правильный ответ отображается на обратной стороне мозаики.

Загадки дают возможность применить на практике полученные знания о животных; вызывают интерес к окружающему миру, формируют реалистические представления о природе; расширяют у детей знания и представления об особенностях внешнего вида, жизненных проявлениях животных; обогащают словарный запас, активизируют внимание и память детей, развивают логическое мышление; способствуют формированию причинно-следственных связей.

СТРАНИЦА №34. «Порядковый счет». Игра снабжена гиперссылкой на сайт [www.igraemsa.ru](http://www.igraemsa.ru). Задание закрепляет у детей правильность порядкового счета.

СТРАНИЦА №35. «Мемори «Парочки». Цель игры заключается в нахождении одинаковых картинок: при совпадении картинки пропадают. В случае несовпадения, картинки закрываются.

СТРАНИЦА №36. «Кто где живет». Задание оформлено в виде вихрей с надписями среды обитания (Берег, Вода). При правильном распределении животных, последние «пропадают» в вихре, при ошибочном ответе – картинка возвращается.

СТРАНИЦА №37. «Распредели животных по классам». Цель задания – поместить картинки с изображением животных в соответствующую графу. При правильном распределении животных, последние «пропадают» в вихре, при ошибочном ответе – картинка возвращается.

СТРАНИЦА №38. «Расшифруй пословицу». В задании необходимо прочитать пословицу по теме проекта, используя зашифрованные символами буквы.

СТРАНИЦА №39. «Разгадай ребусы». Детям предлагается разгадать 3 ребуса по теме проекта. Для проверки нужно нажать ребус – появится написанный ответ-слово. Игра развивает логическое мышление, внимание, память и звукобуквенный анализ и синтез.

СТРАНИЦА №39. «Спасибо за внимание!».