**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Народная игрушка» -** Игра, направлена на обобщение и закрепление знаний о народных промыслах по изготовлению и росписи глиняной игрушки: Каргопольской, Филимоновской, Дымковской.

**Автор проекта**: Фокина Вера Михайловна – воспитатель ГБДОУ № 89 Приморского района г. Санкт – Петербурга.

**Руководитель**: Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:** подготовительная к школе группа.

**Цель проекта**: Обобщение знаний о народных декоративно-прикладных промыслах: Каргопольская игрушка, Дымка, Филимоново, этапах изготовления, особенностях лепки и росписи; закрепление знаний о древних символах декоративной росписи глиняных игрушек; развитие образного мышления и художественно-эстетического вкуса

**Задачи**

**Обучающие:**

1. Закрепить знания детей народных промыслах: «Дымковская игрушка», «Филимоновская игрушка», «Каргопольская игрушка»

2. Продолжать изучать народные символы в росписи, уметь объяснять их значение.

3. Закреплять умение классифицировать глиняную игрушку.

4. Закрепить знания этапов производства игрушек.

5. Расширить лексический словарь.

**Развивающие:**

1. Продолжать развивать творческие способности.

2. Развивать познавательно-исследовательский интерес .

3. Развивать фантазию, воображение, художественный вкус.

4. Развивать внимание, память, мышление.

**Воспитательные:**

1. Формировать любовь к культуре своего народа

2. Развивать любовь к фольклорной музыке.

3. Развивать коммуникативные навыки в общении со взрослыми и сверстниками.

4. Поощрять интерес к совместным игровым действиям.

**Реализуемые образовательные области:**

* Познавательное развитие.
* Речевое развитие.
* Художественно-эстетическое развитие.

Проект носит обобщающий и закрепляющий характер, рассчитан на работу с детьми в подготовительной к школе группе.

Данный проект создан с помощью программного обеспечения Mimio Studio. Проект разработан для использования на занятиях по художественно-эстетическому развитию и лексической теме « Народные промыслы», как игровой материал в работе с группой детей и индивидуально. Проект состоит из 18 страниц. При работе с проектом, проведена предварительная работа с детьми по ознакомлению и формированию знаний о декоративно-прикладном творчестве русского народа.

Переход со страницы на страницу осуществляется при помощи значка  (правый нижний угол, левый нижний угол). Переход на страницу содержания осуществляется при помощи значка . Каждая страница оснащена значком мультимедиа с отрывками записей народных музыкальных инструментов и фольклорной музыкой для детей.

**Содержание проекта:**

**СТРАНИЦА №1.** Титульный лист.

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

**СТРАНИЦА №3.** «Значение символов Каргопольской росписи»». Закрепить значение древних символов в Каргопольской росписи.

Перетащить картинку в строку таблицы к зашифрованному символу.

**СТРАНИЦА №4**. «Значение символов Филимоновской росписи». Закрепить значение древних символов в Филимоновской росписи.

Перетащить символ к картинке со значением символа

**СТРАНИЦА №5.** «Значение символов Дымковской росписи». Закрепить значение древних символов в Дымковской росписи.

Перетащить картинку в строку таблицы к зашифрованному символу.

**СТРАНИЦА №6.** «Найди символам место». Закрепить классификацию элементов росписи.

Заполнить окошки картинками с росписью.

**СТРАНИЦА №7.** «Укрась Полкана»

Используя образец, инструмент карандаш и палитру раскрасить фигурку Полкана элементами Каргопольской росписи.

**СТРАНИЦА №8.** «Собери игрушки разных промыслов» Закрепить классификацию и рассортировать игрушки по видам промыслов. Перетащить игрушку в нужную корзину.

**СТРАНИЦА №9.** «Найди пару». Развивать кратковременную память, внимание.

Нажимая на красные пузыри, найти парные картинки.

**СТРАНИЦА №10.** «Найди тень». Развить зрительное восприятие.

Соотнести картинку игрушки с тенью, подтащить игрушку и наложить сверху на тень.

**СТРАНИЦА №11.** «Собери мозаику». Игра направлена на развитие пространственного мышления.

Используя мышь собрать элементы мозаики воедино.

**СТРАНИЦА №12**. «Помоги отыскать Водоносок». Игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, на развитие зрительного восприятия.

Барыня на ярмарке потеряла своих подружек Водоносок: нужно с помощью волшебного фонаря найти и посчитать все фигурки Водоносок. Проверочная область появляется при нажатии на серый пусковой механизм.

**СТРАНИЦА №13.** «Отгадай загадки». Развивать образное мышление и сообразительность.

Прочитать загадку и после получения ответа кликнуть по загадке - откроется картинка с ответом.

**СТРАНИЦА №14.** «Что за чем?». Углублять знания об изготовлении Дымковской игрушки, развивать логическое мышление.

Выстроить картинки по порядку, соблюдая технологическую последовательность изготовления Дымковской игрушки.

**СТРАНИЦА №15.** «Найди отличия». Упражнять в сравнении и соотнесении элементов костюма и росписи Водоносок.

Детям перелагается найти общие признаки игрушек (силуэт, пропорции, стилистика) и их отличия (элементы росписи и колер).

**СТРАНИЦА №16.** «Волшебная печь». Закрепление знаний о глиняном промысле - Народная игрушка.

Детям предлагается ответить на вопросы по закреплению знаний. Для проверки перетащить вопрос на правое поле через печь и прочитать правильный ответ.

**СТРАНИЦА №17.** «Угадай название игрушек и реши кроссворд» Буквы стоят не на своих местах, их необходимо переставить, перетаскивая в нужную клетку. Центральное слово СВИСТУЛЬКА (оно закреплено) поможет правильно расставить буквы. Это задание с усложнением, для детей умеющих читать.

**СТРАНИЦА № 18.** «Музыкальная пауза». Нажав на Барыню, дети могут послушать фольклорную песенку «Бояре»