**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ** «**12345 МЫ ИДЕМ ИГРАТЬ!»**

**Цель проекта**: Развитие познавательной деятельности, психических процессов (внимания, памяти, речи, мышления, воображения). Расширение представлений об окружающем мире, формирование элементарных математических и временных представлений.

**Автор проекта** – Малимонова Ольга Борисовна, учитель - дефектолог ГБДОУ детский сад № 18 Кронштадтского района Санкт-Петербурга.

Проект создан в программе MimioStudio. В него входит 23 страницы.

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми дошкольного возраста, имеющими ограниченные возможности здоровья: ЗПР, интеллектуальная недостаточность, и др. Почти все игры рассчитаны дошкольный возраст от 4 до 7 лет.

В оглавлении, переход к необходимой игре и со страницы на страницу осуществляется кнопкой 

 Задание в играх обозначено значком - C:\Users\Ольга\Documents\оптимизированные картинки\пчелка.png

Задания с проверкой обозначены значком-

При работе с каждой страницей, необходимо обращать внимание ребенка на пчелку (ориентировка в пространстве).

Где пчелка? (в правом верхнем углу, в нижнем левом углу, вверху, внизу, слева, справа и т.д.)

**Страница № 1 Титульный лист.**

Игра направлена на развитие интереса ребенка к познавательной деятельности.

**Инструкция**: Сколько ты видишь шариков? Сколько красных, зеленых, синих шариков? Дотронься только до красных шариков (зеленых, синих). Что ними произошло? (шарики лопнули). Что появилось? (цифры). А теперь дотронься до каждой цифры по порядку. Что изменилось? (опять появились шарики)

**Страница № 2 Оглавление.**  
стр. 3. Игра «Помоги Бурёнке»  
стр. 4. Игра «Разноцветные кубики»  
стр. 5. Игра «Дни недели»  
стр. 6. Игра «Собери бусы»  
стр. 7. Игра «Парочки»   
стр. 8. Игра «Собери картинку»»  
стр. 9. Игра «Отгадай загадку»  
стр. 10. Игра «Раскрась матрешек»  
стр. 11. Игра «Разноцветные карандаши»  
стр. 12. Игра «Что сначала, что потом»   
стр. 13. Игра «4-й лишний» (одежда - головные уборы)

стр. 14. Игра «4-й лишний» (грустный - веселый)

стр. 15. Игра «4-й лишний» (домашние – дикие животные)

стр.16. Игра «4-й лишний» (одежда – обувь)  
стр. 17 .Игра «4-й лишний» (деревья и предметы сделанные из дерева)  
стр. 18 – 19. Игра «Запоминай-ка!»

стр. 20. Игра «Покорми животных»  
стр. 21. Игра «Разложи картинки»  
стр. 22. Игра «Собери семейку»  
стр. 23. Игра «Полезно – не полезно»

**Страница 3.Игра «Помоги Буренке».**

Игра направлена на развитие зрительного внимания ,мышления, совершенствования грамматического строя речи(согласование числительных и прилагательных с существительными)

**Ход игры:** Буренка очень любит яблоки. Но она хотела съесть яблоко, не такое как все? Помоги Буренке!

-Большое яблоко, так как все остальные маленькие.

-Зеленое яблоко, так как все остальные большие.

-Красное, маленькое, без листика, так как все остальные с листиком.

Собери все яблоки в корзину, считая одно яблоко, два яблока… .

Сколько всего яблок в корзине?

**Страница 4.**  **Игра «Разноцветные кубики»**

Игра направлена на развитие зрительного внимания, мышления. Закрепление представлений о желтом, красном, оранжевом и фиолетовом цветах, Совершенствование грамматического строя речи (согласование прилагательного с существительным в роде ,числе)

**Ход игры:** Помоги обезьянке разложить кубики так, чтобы их цвета не повторялись в столбцах и рядах.

**Страница 5 Игра «Дни недели»**

Игра направлена на формирование последовательности дней недели, развитие зрительного, слухового внимания, памяти, совершенствование грамматического строя речи, с использованием картинок (элементы мнемотехники).

**Ход игры:** Послушай стихотворение и расставь картинки по - порядку. А теперь попробуй повторить по картинкам это стихотворение.

ДНИ НЕДЕЛИ

А.Усачёв

В понедельник я стирала,

Пол во вторник подметала.

В среду я пекла калач

Весь четверг искала мяч,

Чашки в пятницу помыла,

А в субботу торт купила.

Всех подружек в воскресенье

Позвала на день рождения.

**Страница 6 Игра «Собери бусы»**

Игра направлена на развитие зрительного внимания ,памяти, мышления, формирование представлений об основных цветах и оттенках.

**Ход игры**: Бусы рассыпались, помоги малышам собрать их. (можно чередовать другие цвета и размер)

**Страница 7 Игра «Парочки»** ( в игре могут принимать участие от 2 до 5 человек)

Игра направлена на развитие зрительного внимания**,** памяти, мышления, речи.

**Ход игры:** Предложить ребенку ( по очереди) открыть все шторки и запомнить где находятся предметы парные. Затем шторки закрыть и ребенок по памяти находит эти предметы. Если ребенок ошибается, ход переходит к следующему игроку. Побеждает тот, кто больше всех открыл парных картинок.

**Страница 8. Игра «Собери картинку»**

Игра направлена на формирование у детей представления о целостном образе предмета, складывать картинку, разрезанную на 4 части по диагонали.

**Ход игры:** Маша случайно разбила портретмедведя, помоги ей собрать его в рамке.

**Страница 9. Игра «Отгадай загадку!»**

Игра направлена на развитие логического мышления ,внимания, на формирования умения выстраивать ряд, учитывая размер предметов, соотносить количество предметов с цифрой.

**Ход игры:** Предложить ребенку ,отгадать загадку **.** Убрать знак вопроса (появляется матрешка).Расставить на полочке матрешек по росту. Посчитать их, дотронуться до той цифры, которая соответствует их количеству .Если ответ верный, ребенок услышит соответствующий сигнал.

Эти яркие сестрички,

Дружно спрятали косички

И живут семьей одной.

Только старшую открой,

В ней сидит сестра другая,

В той еще сестра меньшая.

Доберешься ты до крошки**,**

Эти девицы …

( матрешки) О. Карелин

**Страница 10. Игра «Раскрась матрешек».**

Игра направлена на развитие логического мышления, внимания, мелкой моторики, речи.

**Ход игры:** Предложить ребенку раскрасить матрешек так, чтобы все они были одинаковые. Если ребенок затрудняется, обратить его внимание на цвет косынки (фартука, юбочки) у одной из матрешек

**Страница 11 Игра «Разноцветные карандаши**»( в игре могут принимать участие от2 до 5 человек**)**

Игра направлена на развитие внимания, памяти, мышления, на формирование умения соотносить количество предметов с цифрой , на совершенствование грамматического строя речи. (согласование числительных и прилагательных с существительным)

**Ход игры:** Ребенок заводит волчок, стрелка которого указывает на цвет, затем бросает кубик, который показывает цифру. Ребенку нужно взять столько карандашей, сколько указал кубик и определенного цвета, на который указала стрелка волчка и поставить их в подставки для карандашей, проговаривая : один синий карандаш, два синих карандаша и т.д.

**Страница 12.Игра «Что сначала, что потом?»**

Игра направлена на развитие внимания, мышления, речи, на установление простых причинно- следственных отношений.

**Ход игры:** Предложить ребенку разложить картинки по порядку, что было сначала, а что потом? После выполнения задания можно сравнить результат с проверкой .

**Страница 13,14,14,16,17. Игра «4-й лишний»**

Игра направлена на развитие логического мышления, упражнять в обобщении предметов и классификации, развивать речь.

**Ход игры:** Предложить ребенку посмотреть на предметы, назвать их и найти или лишний **,** т.е. тот, который не сочетается по каким-либо признакам **с** остальными картинками. Если выбор ребенка верный – будет на картинке галочка и ребенок услышит соответствующий звук, если выбор не верный, на картинке появится крестик и ребенок услышит не очень приятный звук.

**Страница 18-19 Игра «Запоминай-ка!!**

Игра направлена на развитие зрительного внимания, памяти.

**Ход игры:** Предложить ребенку запомнить предметы на странице 18, а на странице 19 , дотронуться до тех предметов которые видел на предыдущей странице. Если выбор правильный, (или не правильный) ребенок услышит соответствующий сигнал.

**Страница20 Игра «Покорми животных»** (использован материал Е.А.Стребелевой «Методическое пособие»)

Игра направлена на концентрацию зрительного внимания, мышления.

**Ход игры:** Животные хотят кушать ,их нужно покормить. , но все они кушают корм определенного цвета (корова- зеленого, свинья- желтого, коза- красного, овечка –синего. Усложнение- на время и по памяти. (закрыть образец таймером, он находится в левом верхнем углу)

**Страница 21 Игра «Разложи картинки»**

Игра направлена на развитие внимания, мышления, формирование умения соотносить количество предметов с цифрой.

**Ход игры:** Предложить ребенку подобрать к каждому примеру картинку, вверху яблоки, в середине – игрушки, внизу - цветы. Результат можно проверить.

**Страница 22 Игра «Собери семейку» (пазлы)**

Игра направлена на развитие внимания, мышления, речи

**Ход игры:** Предложить ребенку собрать семейку для котенка, щенка ,козленка и теленка.

**Страница23 Игра «Полезно не полезно!»**

Игра направлена на развитие внимания, речи и на формирование здорового образа жизни.

**Ход игры:** Предложить ребенку разложить продукты : полезные и не полезные.