**Методические указания по работе с проектом**

**«Цифрляндия»**

**Тип проекта:** для дошкольников

**Авторы проекта:** Кузнецова Дина Борисовна, Ципко Ирина Владимировна – учителя – дефектологи.

Образовательное учреждение: ГБДОУ детский сад № 79 Приморского района Санкт–Петербурга.

**Цель:** Закрепить представления детей о цифрах в занимательной форме с помощью средств MIMIO.

**Задачи:**

* Закреплять у детей зрительный образ цифр.
* Закреплять навыки пересчета.
* Закреплять умение соотносить цифру с количеством предметов.
* Закреплять умение употреблять в речи предлоги.
* Развивать зрительное, слуховое восприятие и внимание.
* Развивать логическое мышление.
* Развивать умение детей понимать игровую задачу, выполнять игровые действия.
* Развивать познавательный интерес, умение применять в работе ранее полученные знания.

**Образовательные области:** «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие».

Проект создан с помощью интерактивных технологий MimioStudio и может использоваться для проведения индивидуальных и подгрупповых коррекционных занятий в старшей и подготовительной группе в детском саду.

Проект рассчитан на работу с детьми старшего (5-6) дошкольного возраста с задержкой психического развития.

Проект состоит из 26 страниц.

**Тип проекта:** познавательный

**Пояснения к страницам:**

Содержание оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой к игре.

На всех страницах имеются гиперссылки:

* Знак вопроса в левом нижнем углу – гиперссылка на предыдущую страницу.
* Восклицательный знак в правом нижнем углу – гиперссылка на следующую страницу.
* Синяя стрелка в правом верхнем углу – гиперссылка на страницу с содержанием.
* На всех страницах задание появляется при нажатии на «привидение».

**1 страница – Титульный лист**

**2 страница – Содержание** (список игр) с гиперссылками на задания. При нажатии на название происходит переход на страницу с данным заданием.

**3 страница – «Карта-навигатор»** для перехода на игры с нужной цифрой.

**4 страница – Игра «Нарисуй цифру 1»**

При нажатии на облако слева появится стихотворение про цифру один. Детям предлагается нарисовать цифры по контуру при помощи инструмента маркер или карандаш; назвать предметы, которых по одному.

**5 страница** – **Игра «Собери цифру 1»**

Детям предлагается собрать из разных частей цифры 1. При нажатии на правое облако появится подсказка (образец сложенных цифр). При нажатии на птицу начнется звуковое сопровождение.

**6 страница** – **Игра «Преврати лебедей в цифру два»**

При нажатии на лягушку появится стихотворение о цифре два. Детям предлагается при помощи инструмента маркер или карандаш написать цифру два на изображении лебедя.

**7 страница** - **Игра «Где спрятались цифры два?»**

Детям предлагается найти все цифры два и выставить их на полянку. При нахождении цифры ребенок должен рассказать, где она находилась. При нажатии на облако в правом верхнем углу появляется проверка задания.

**8 страница** – **Игра** **«Найди на небе цифры три»**

При нажатии на звезду появляется стихотворение о цифре три. Детям предлагается найти и нарисовать по точкам цифры три.

**9 страница** – **Игра** **«Собери цветы, похожие на цифру три»**

Детям предлагается выбрать только те цветы, которые похожи на цифру три и сложить их в корзинку.

**10 страница** – **Игра «Нарисуй дорожки»**

Детям предлагается маркером нарисовать дорожку от цифры к своему домику (цвет дорожки должен соответствовать цвету цифры). При нажатии на гриб появляется проверочная область.

**11 страница** – **Игра** **«Расставь цифры в окошках»**

Детям предлагается расставить недостающие цифры, находящиеся слева от домика, в пустые квадратики. Для проверки выполненного задания надо нажать на коричневую дверь домика.

**12 страница** – **Игра** **«Расставь цифры к предметам»**

Детям предлагается посчитать предметы в комнате и расставить цифры по их количеству. Например, к одному дивану передвинуть цифру 1, к двум книгам – цифру 2 и т.д.

**13 страница** – **Игра** **«Найди цифры 1, 2, 3»**

Детям предлагается, передвигая лупу по слайду, найти спрятанные цифры. При нажатии на лужу появляется проверочная область.

**14 страница** – **Игра** **«Нарисуй цифру 4»**

При нажатии на облако с левой стороны появляется стихотворение про цифру четыре. Детям предлагается написать маркером на кактусах цифры четыре.

**15 страница** – **Игра** **«Пройди к паруснику по лилиям с цифрой четыре»**

Детям предлагается стилусом нажимать на лилии с цифрой 4. При нажатии на правильную цифру появляется галочка. Лилии с остальными цифрами пропадают.

**16 страница** – **Игра** **«Раскрась парусник»**

Детям предлагается раскрасить парусник по цифрам в соответствии с предложенными цветами.

**17 страница** – **Игра** **«Преврати змей в цифру паять»**

При нажатии на камень появляется стихотворение про цифру пять. Детям предлагается написать маркером на змеях цифры пять.

**18 страница** – **Игра** **«Найди каждой цифре свою тень»**

Детям предлагается переместить цифру на нужную тень.

**19 страница** - **Игра** **«Расставь гостей по порядку»**

Детям предлагается при помощи стилуса расставить цифры на лестнице в нужном порядке.

**20 страница** – **Игра «Сколько рыбок поймали»**

Детям предлагается назвать цифру, нарисованную на привидении. Для проверки ребенок поднимает стилусом привидение и пересчитывает рыбок.

**21 страница** – **Игра** **«Разложи гостям угощение»**

Детям предлагается «посадить» любые две цифры за стол на стулья и выложить на тарелки соответствующее количество продуктов (угощение).

**22 страница** – **Игра «Найди цифры в чулане»**

Детям предлагается при помощи фонарика найти спрятанные цифры. При нажатии на крысу появится проверочная область. В левом верхнем углу находится звуковой файл (звук привидения).

**23 страница** – **Игра** **«На какую цифру похож предмет?»**

Детям предлагается ответить на вопрос: на какую цифру может быть похож предмет? Проверить ответ можно потянув стилусом за картинку в сторону.

**24 страница** – **Игра** **«Отгадай загадку»**

Детям предлагается отгадать загадки. Проверяем ответ, нажав стилусом на зелёный шар. Нажав на сундук, открываем его.

**25 страница** – **Игра** **«Выложи цифру»**

Детям предлагается, нажав на волчок, выбрать цифру и выложить её из предложенных предметов.

**26 страница** – Заключительный слад **«Продолжение следует…»**