***МИФЫ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ***

Проект разработан в соответствии с музейно-педагогической программой «Здравствуй, музей!» (раздел для дошкольников «Мы входим в мир прекрасного», авторы С.Г. Маслова, Н.Д. Соколова) и как итоговая работа на курсах по интерактивным технологиям mimio (Санкт-Петербургское представительство Института новых технологий - ИНТОКС). Представляет собой серию заданий, направленных на закрепление пройденного материала, для детей старшей и подготовительной группы. Задания позволяют в доступной и увлекательной форме закрепить элементарные представления детей о пантеоне богов Древней Греции, их функциях, атрибутах; о героях и их подвигах. В процессе выполнения заданий активизируется словарный запас детей, развивается связная речь, память, визуальная грамотность.

***Лист №1. Титульный лист.***



***Лист № 2. Угадай богов Олимпа по атрибутам.***

Детям предлагается по находящимся на виду частям уже знакомых скульптур отгадать имена богов, назвать те атрибуты, которые не видны. После выполнения задания нужно отодвинуть облако и проверить правильность выполнения задания. Количество обитателей Олимпа может увеличиваться по мере знакомства с мифами Древней Греции.



***Цель:*** закрепление представлений о древнегреческих богах и их атрибутах, активизация словаря, развитие зрительной памяти.

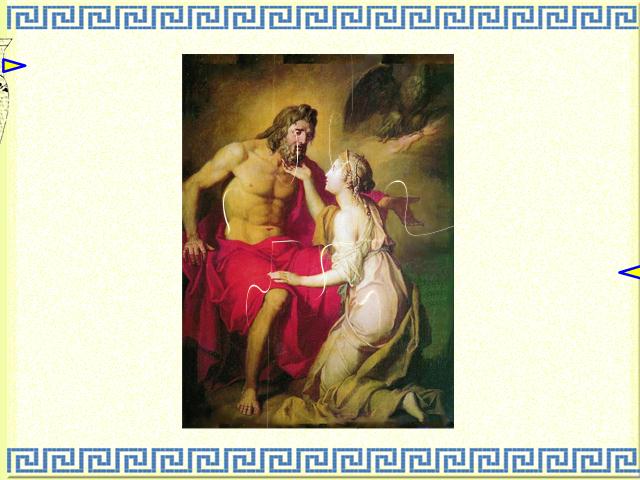
***Лист №3. Отгадай скульптуру по тени.***

Задание предполагает два уровня сложности.  
***1 уровень:*** соединить тень со скульптурой, доказать свое мнение, назвать скульптуру.  
***2 уровень:*** скульптуры спрятаны за тенью. Назвать, какой скульптуре принадлежит тень, доказать свое мнение, проверить себя, отодвинув тень.  
***Цель:*** развитие зрительной памяти, зрительного внимания, формирование доказательной речи, активизация словаря.



***Лист №4. Собери пазл «Зевс и Фетида».***

Задание предполагает три уровня сложности.



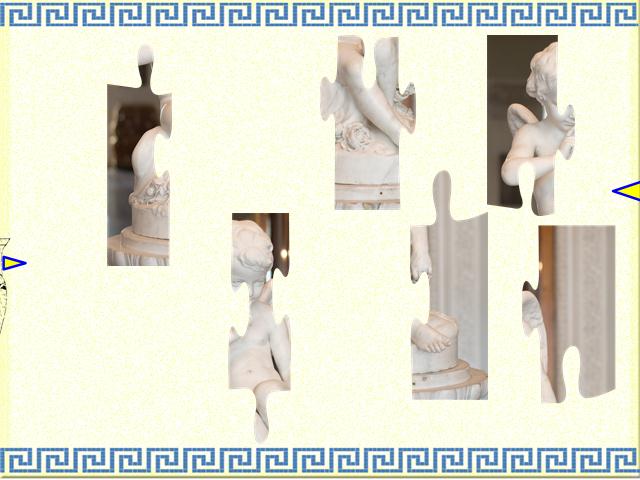
***1 уровень:*** собрать пазл по образцу. Назвать картину, вспомнить миф.

***2 уровень:*** собрать пазл без образца. Назвать картину, вспомнить миф.

***3 уровень:*** детали пазла развернуты в разных направлениях. Собрать пазл без образца. Назвать картину, вспомнить миф.  
***Цель:*** развитие пространственных представлений, операции сравнения, зрительной памяти, связной речи, активизация словаря.

***Лист № 5. Собери пазл «Амур».***

Аналогично предыдущему.



***Лист №6. Раздай атрибуты богам Олимпа.***

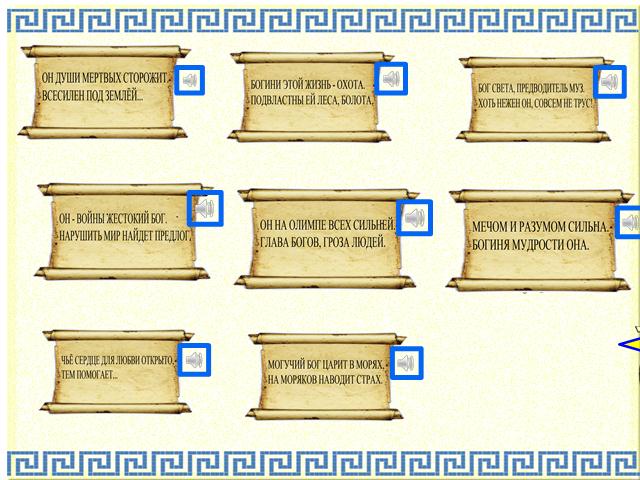
Дети называют атрибуты и раздают их олимпийским богам, доказывая свое мнение.



***Цель:*** активизация словаря, развитие зрительной памяти, формирование доказательной речи.

***Лист №7. Загадки об олимпийских богах.***

Задание предполагает два уровня сложности.



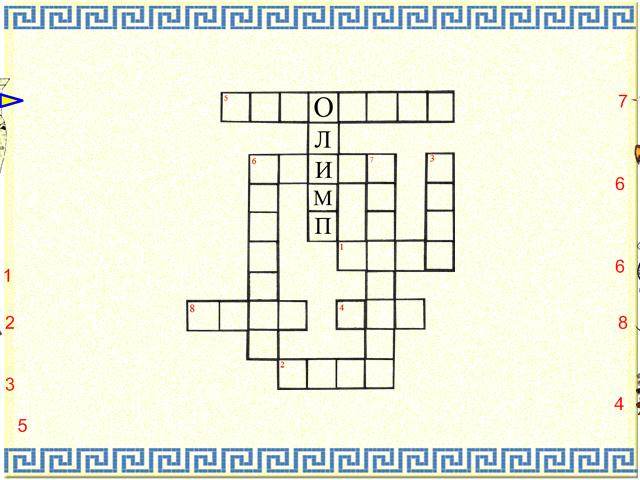
***1 уровень:*** щелкнуть на значке звукового файла, прослушать загадку, отгадать ее, проверить себя, отодвинув свиток.

***2 уровень:*** прочитать загадку, отгадать ее, проверить себя, отодвинув свиток.

***Цель:*** развитие слухового внимания, логического мышления, активизация словаря.

***Лист №8. Разгадай кроссворд «Боги Олимпа».***

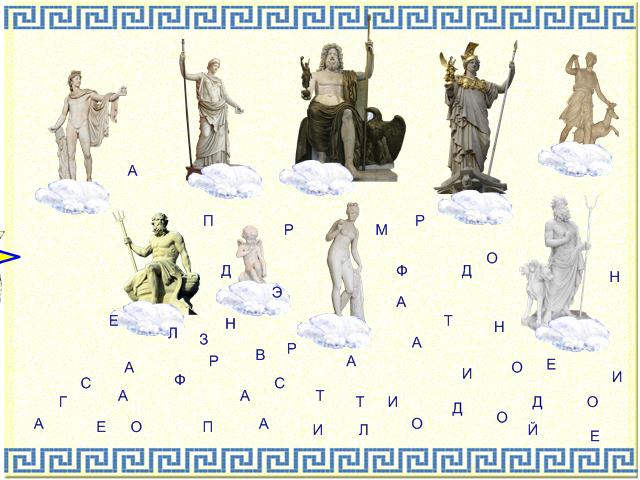
Дети по номерам вытягивают атрибуты богов, называют их, определяют, какому богу они принадлежат, заполняют кроссворд.



***Цель:*** развитие памяти, логического мышления, доказательной речи, навыков письма.

***Лист №9. Собери имена богов.***

Задание предполагает два уровня сложности.

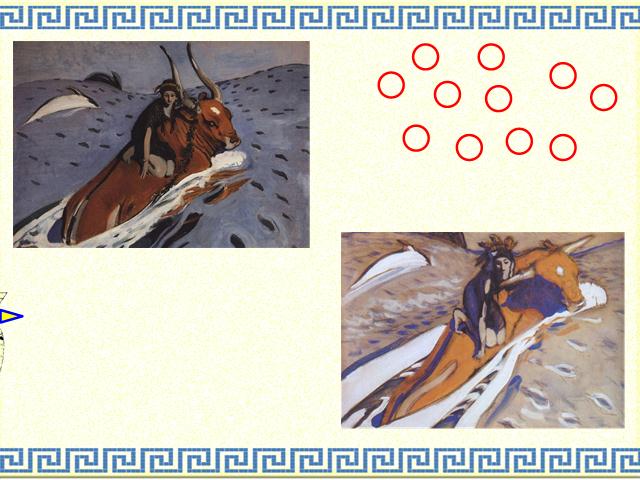


***1 уровень:*** дети называют имена богов, доказывают свое мнение, по образцу, спрятанному за облаком, собирают имена.

***2 уровень:*** дети называют имена богов, доказывают свое мнение, собирают из букв имена, проверяют себя, отодвинув облако.

***Цель:*** развитие доказательной речи, самоконтроля, операции сравнения, активизация словаря.

***Лист №10. Найди отличия.***

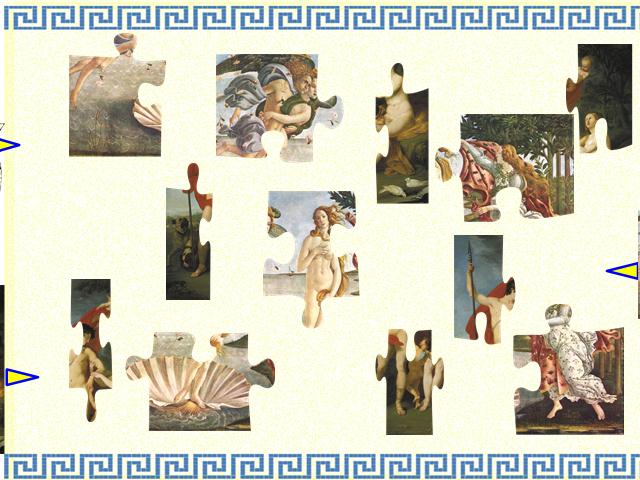


Дети находят отличия между эскизом картины В.А. Серова «Похищение Европы» (внизу справа) и окончательным вариантом картины. Найденные отличия отмечают кружочком.

***Цель:*** развитие зрительного внимания, операции сравнения, монологической речи.

***Лист № 11. Распутай детали картин.***

Задание предполагает два уровня сложности.



***1 уровень:*** дети отгадывают, какие картины перепутались, собирают их по образцу.

***2 уровень:*** дети отгадывают, какие картины перепутались, собирают их без образца.

***Цель:*** развитие зрительной памяти, операции сравнения, активизация словаря.

***Лист №12. Дорисуй отражение Нарцисса.***

Дети вспоминают миф о Нарциссе, дорисовывают его отражение.



***Цель:*** развитие монологической речи, операции сравнения, пространственных представлений.

***Лист №13. Назови героев и чудовищ.***

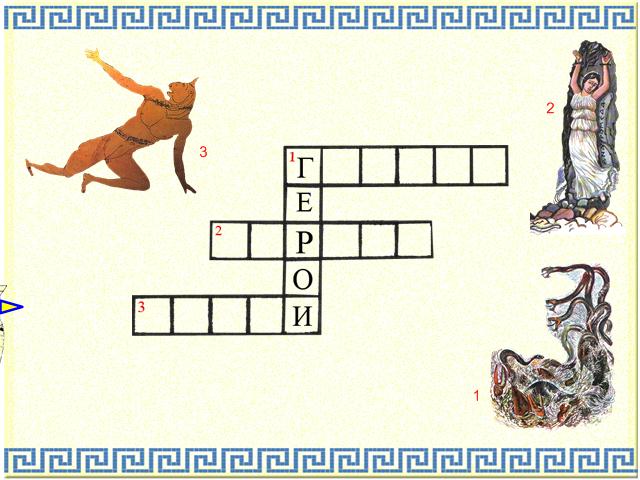
Дети вспоминают мифы о Геракле и Персее, соединяют персонажа с побежденными чудовищами.



***Цель:*** развитие монологической речи, активизация словаря.

***Лист № 14. Кроссворд «Герои».***

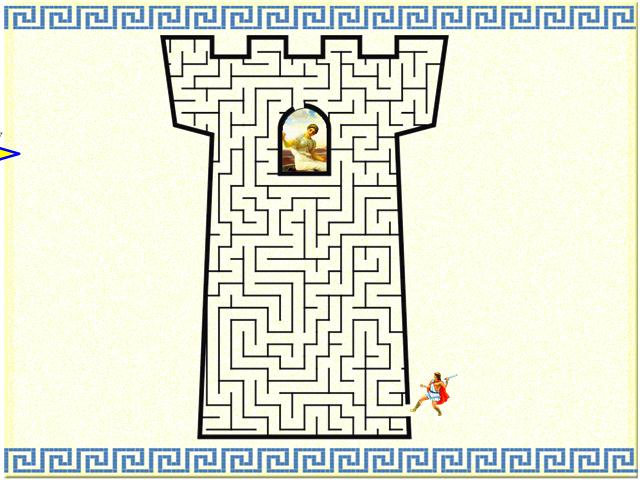
Дети находят соответствующий номеру подвиг героя, называют его, угадывают имя персонажа.



***Цель:*** развитие памяти, активизация словаря.

***Лист №15. Помоги Тесею выбраться из лабиринта.***

Дети вспоминают миф о Тесее, Аридне и Минотавре, ищут путь Тесея к Ариадне. Фигурка Тесея может передвигаться.



***Цель:*** развитие монологической речи, активизация словаря, развитие прослеживающей функции глаз.

***Лист №16. Найди пару.***

По атрибутам дети называют персонажей древнегреческих мифов, доказывают свое мнение, соединяют персонажей между собой.



***Цель:*** развитие памяти, зрительного внимания, формирование доказательной речи, активизация словаря.

***Лист №17. Собери имена героев.***

Задание предполагает два уровня сложности.



***1 уровень:*** дети называют имена героев, доказывают свое мнение, по образцу, спрятанному за облаком, собирают имена.

***2 уровень:*** дети называют имена героев, доказывают свое мнение, собирают из букв имена, проверяют себя, отодвинув облако.

***Цель:*** развитие доказательной речи, самоконтроля, операции сравнения, активизация словаря.

***Лист №18. Узнай героя по тени.***

Задание предполагает два уровня сложности.



***1 уровень:*** дети вытаскивают спрятанные фигуры героев, сопоставляют их с тенями, называют героев.

***2 уровень:*** по тени дети узнают героев, проверяют себя, вытащив фигуры героев.

***Цель:*** развитие зрительной памяти и зрительного внимания, активизация словаря.

***Лист №19. Что перепутал художник?***

Дети называют персонажей древнегреческих мифов, объясняют, что перепутал художник, исправляют ошибки (передвигаются чудовища).



***Цель:*** активизация словаря, развитие доказательной речи, зрительной и слуховой памяти, внимания.

***Лист №20. Собери чудовище.***

Задание предполагает 3 уровня сложности.



***1 уровень:*** дети по спрятанному образцу собирают чудовищ, вспоминают, что в них было необычного, называют их имена.

***2 уровень:*** называя части тела, дети определяют, каких чудовищ надо собрать, собирают без образца, проверяют себя по образцу.

***3 уровень:*** из имеющихся частей дети собирают свое чудовище, дают ему имя.

***Цель:*** развитие монологической речи, активизация словаря, развитие зрительного внимания и памяти, операции самоконтроля, развитие индивидуальных творческих способностей.

***Лист №21. Реставратор.***

Задание предполагает 2 уровня сложности.



***1 уровень***: дети собирают вазу и блюдо по образцу, называют и рассказывают сюжет изображенного мифа.

***2 уровень:*** по рисунку на осколках дети определяют и рассказывают сюжет мифа, собирают вазу и блюдо, проверяют себя по спрятанному образцу.

***Цель:*** развитие зрительного внимания и зрительной памяти, формирование монологической речи, активизация словаря.

***Лист №22. Укрась вазу.***

Задание предполагает 3 уровня сложности.



***1 уровень:*** дети выбирают орнаменты из предложенных образцов, украшают вазу.

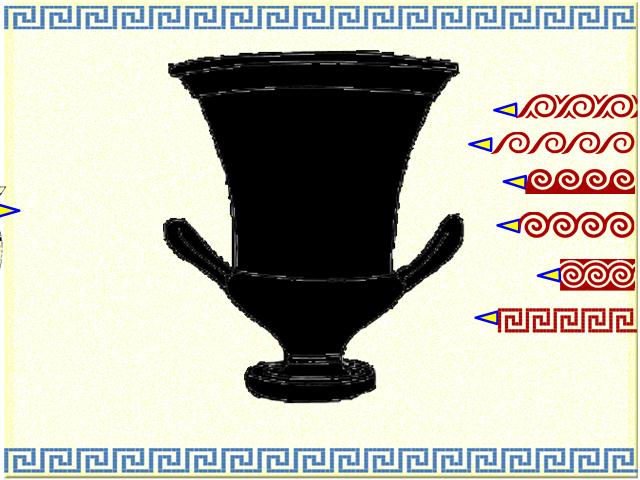
***2 уровень:*** дети украшают вазу орнаментом без образца.

***3 уровень:*** дети украшают вазу фигурной росписью по сюжетам древнегреческих мифов.

***Цель:*** развитие моторики, прослеживающей функции глаз, самоконтроля, индивидуальных творческих способностей.

***Лист №23. Укрась вазу.***

Задание предполагает 3 уровня сложности.



***1 уровень:*** дети выбирают орнаменты из предложенных образцов, украшают вазу.

***2 уровень:*** дети украшают вазу орнаментом без образца.

***3 уровень:*** дети украшают вазу фигурной росписью по сюжетам древнегреческих мифов.

***Цель:*** развитие моторики, прослеживающей функции глаз, самоконтроля, индивидуальных творческих способностей.

***СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.***

Кун Н.А. Легенды и мифы Древней Греции. Москва. ЗАО «Фирма СТД». 2004г.

Музейно-педагогическая программа «Здравствуй, музей!». Раздел «Мы входим в мир прекрасного» (Маслова С.Г., Соколова Н.Д.). Учебное пособие для воспитателей детских садов. Санкт-Петербург. СпецЛит. 2000г.

Ефимовский Е.С. Мифы в рифмах. Санкт-Петербург. Норинт. 2006г.