**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«В гостях у дымковской барыни»**

**Автор проекта**: Гришанова Татьяна Ивановна, воспитатель ГБДОУ детский сад №23 общеразвивающего вида Калининского района Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:**средняя группа.

**Цель проекта**: Обобщить и закрепить представления детей о дымковской народной игрушке.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Обобщать и закреплять знания детей о дымковской народной игрушке, её истории и этапах изготовления, о традициях дымковской росписи, её колорите.
2. Закреплять понятия «симметрия», «ритм», «узор».
3. Формировать умение отличать дымковскую игрушку от других народных игрушек.
4. Упражнять в умении описывать картинку, подбирать как можно больше слов, отвечающих на вопросы «какой?», «какая?».
5. Расширять представления о домашних животных.
6. Формировать навыки количественного счёта.

Развивающие:

1. Развивать чувства ритма и колорита.

2. Развивать творческую активность, воображение.

3. Продолжать развивать речевую активность детей.

4. Продолжать развивать внимание, память, мышление.

Воспитательные:

1. Воспитывать интерес к народному декоративно – прикладному искусству, к родной культуре.
2. Формировать эстетическое отношение к окружающему миру.
3. Поощрять интерес к совместной деятельности со сверстниками, воспитывать взаимопонимание.

**Реализуемые образовательные области:**

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

Проект носит обобщающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми средней группы. Данный проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio для использования в непосредственно образовательной деятельности, в совместной деятельности с детьми и как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. До работы с проектом у детей должны быть сформированы определённые представления о дымковской народной росписи.

Проект состоит из 20 страниц. Для удобства работы на всех страницах при нажатии на треугольник (в верхнем левом углу) появляется задание. Переход со страницы на страницу осуществляется при помощи зелёных стрелок, оснащённых гиперссылками. Переход на страницу содержания осуществляется при помощи круглого значка (элемент дымковской росписи) в верхнем правом или левом углу. Содержание также оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре.

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. Титульный лист.

СТРАНИЦА №2. Содержание с гиперссылками на страницы проекта.

СТРАНИЦА №3. «Опиши игрушки». Воспитатель зачитывает загадку, предлагает детям её отгадать. При нажатии на текст загадки появляется изображение отгадки – это дымковские игрушки. Воспитатель предлагает детям назвать игрушки (барыня, водоноска, конь, олень, индюк, уточка, козлик). Затем организуется игра «Опиши игрушки»: необходимо придумать как можно больше слов, отвечающих на вопросы «какой?», «какие?» Например, яркие, весёлые, красочные, праздничные, пёстрые и т.д.

СТРАНИЦА №4. «Фильм о дымковской игрушке». Работа со страницей начинается с рассматривания изображения города Вятки. Воспитатель рассказывает, что дымковская игрушка возникла в заречной слободе [Дымково](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%8B%D0%BC%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE_%28%D0%9A%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%29), близ города Вятки. Именно в Вятке на ярмарке дымковские мастера продавали свои игрушки. Изображение оснащено гиперссылкой, позволяющей перейти на сайт с фильмом «История дымковской игрушки».

СТРАНИЦА №5. «Краски». Детям предлагается вспомнить основные цвета дымковской росписи и с помощью стилуса «положить» в корзинку кружки только тех цветов, которые используют для росписи дымковских игрушек.

СТРАНИЦА №6. «Сложи узор в полосе». Воспитатель напоминает детям понятие «ритм» и предлагает им выложить дымковский узор в полосе, ритмично чередуя нескольких элементов. Элементы дымковской росписи под полосой клонированы и могут быть многократно использованы для создания узора.

СТРАНИЦА №7. «Придумай узор». Воспитатель напоминает детям понятие «симметрия» и предлагает украсить фартук барыни дымковским узором. Узор должен быть симметричным. Предложенные элементы дымковской росписи рядом с барыней клонированы и могут быть многократно использованы для создания узора.

СТРАНИЦА №8. «Дымковская ткань». Детям предлагается придумать и нарисовать дымковский узор для платья барыни. Для выполнения задания необходимо использовать инструмент «Карандаш». Цвета элементов узора определяются с помощью волчка. Воспитатель напоминает, что элементы росписи должны чередоваться ритмично.

СТРАНИЦА №9. «Загадки». Детям предлагается отгадать загадки, которые зачитывает воспитатель. Если загадка отгадана правильно, воспитатель нажимает на её текст, и появляется картинка-ответ.

СТРАНИЦА №10. «Расставь игрушки верно». Для выполнения задания детям необходимо вспомнить этапы изготовления дымковской игрушки. Затем детям предлагается заполнить таблицу путём перетаскивания предложенных внизу таблицы картинок в соответствующие ячейки. Проверить правильность выполнения задания можно с помощью проверочной области, нажав на треугольник в правой части страницы.

СТРАНИЦА №11. «Лабиринт». Детям необходимо помочь дымковскому козлику добраться до лужка с сочной зелёной травкой. Для выполнения задания необходимо использовать инструмент «Карандаш». Игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, а также на развитие внимания и мышления.

СТРАНИЦА №12. «Найди отличия». Детям необходимо найти отличия между двумя картинками. Отличительные детали можно отмечать с помощью инструмента «Карандаш». Проверить правильность выполнения задания можно с помощью проверочной области, нажав на треугольник в правой части страницы. Игра развивает зрительное внимание, умение сравнивать, замечать и выделять различия.

СТРАНИЦА №13. «Собери пазл». Детям предлагается собрать картинку из отдельных элементов. Слева расположен образец. Игра упражняет в умении составлять целое из частей, развивает мышление, внимание.

СТРАНИЦА №14. «Отгадай по голосу». Детям предлагается отгадать по голосу, кто из домашних животных спрятался за шариком. Чтобы прослушать голос, необходимо нажать на значок звуковоспроизведения. Если загадка отгадана правильно, воспитатель нажимает на шарик, он лопается, и появляется картинка-ответ.

СТРАНИЦА №15. «Четвертый лишний». Необходимо определить, какая из четырёх игрушек в ряду лишняя и объяснить, почему? Если ответ дан правильно, при нажатии на картинку рядом с ней появляется галочка, при неправильном ответе – крестик. В первом ряду верный ответ – козлик (зверь среди птиц, во втором – филимоновский конь (среди дымковских игрушек), в третьем – олень (дикое животное среди домашних). Игра развивает логическое мышление.

СТРАНИЦА №16. «Игрушки идут в гости». В гости к дымковской барыне идут только дымковские игрушки. Детям необходимо из игрушек, предложенных внизу страницы, выбрать только дымковские и с помощью стилуса переместить их в домик. Остальные игрушки внутрь домика попасть не могут.

СТРАНИЦА №17. «Построй барынь по росту». Детям предлагается выстроить барынь по росту, перемещая их с помощью стилуса. Затем по желанию организуется игра «Опиши игрушки»: необходимо придумать как можно больше слов, отвечающих на вопросы «какая?», «какие?» Например, яркие, весёлые, красочные, праздничные, пёстрые и т.д.

СТРАНИЦА №18. «Меморина». При нажатии на шторки, появляются картинки с изображением дымковских игрушек. Все картинки встречаются дважды. Ребёнок открывает по две шторки и запоминает, где какие игрушки расположены. Если обе шторки открывают одну и ту же игрушку, они больше не закрываются. Задание считается выполненным, когда открыты все шторки. По желанию можно использовать секундомер. Игра развивает память, внимание.

СТРАНИЦА №19. «Волшебный фонарик». Детям предлагается помочь барыне отыскать в лесу потерявшихся лошадок. Задание выполняется путём перемещения по странице барыни с фонариком в руках. Лошадок, попавших в луч фонарика, необходимо сосчитать. Проверить правильность выполнения задания можно с помощью проверочной области, нажав на треугольник в нижней части страницы. Игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительное восприятие, внимание.

СТРАНИЦА №20. «Шляпа фокусника». В задании детям необходимо сосчитать игрушки. Проверить правильность ответа можно, протащив игрушки через волшебную шляпу фокусника.