**Методическое сопровождение к проекту**

**«Смешарики открывают школу плавания»**

**Тип проекта**: для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет)

**Автор**: Задорожная Инна Валериевна, инструктор по физической культуре **Образовательное учреждение**: ГБДОУ детский сад № 35 Пушкинского района Санкт-Петербурга

**Реализуемые области образования**:физическое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие.

Проект создан с помощью системы «MimioStudio», может использоваться педагогом в совместной деятельности с детьми как общеразвивающих, так и компенсирующих групп.

**Цель:** формирование у дошкольников интереса к занятиям плаванием; развитие представления о плавании, как виде спорта; развитие познавательных интересов.

**Задачи**:

- развивать интерес детей к занятиям физической культурой, плаванием;

- систематизировать представление детей о плавании, как виде спорта;

- развивать зрительное внимание, логическое мышление, пространственное восприятие, моторику рук, гибкость суставов;

- учить квалифицировать предметы по назначению;

- развивать эстетическое восприятие;

- учить работать в команде, терпимости друг к другу, создавать благоприятный эмоциональный фон.

Перед выполнением заданий педагог обучает детей работать со стилусом, знакомит с инструментами: маркер, карандаш, ластик.

**Описание проекта**

Данный проект состоит из 20 слайдов, 17 из них выполнены в виде развивающей игры. Первый слайд – титульный лист, второй – содержание, третий – условные обозначения.

Каждый пункт оснащён гиперссылкой, которая позволяет переходить по названию к необходимой странице:

* ***Рыбка - сиреневый надувной круг*** в нижнем правом углу - переход на следующую страницу;
* ***Рыбка – голубой надувной круг*** в нижнем левом углу - переход на предыдущую страницу;
* ***Крош в ванной*** – переход на страницу с содержанием;
* ***Кар-Карыч*** – сообщение темы урока. При щелчке по клюву Кар-Карыча появляется задание.
* ***Осьминог*** – указатель проверочной области

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п\п** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические действия** |
| 1. | Рассмотри картинки. Расскажи о правилах поведения в бассейне | Активизировать внимание, логическое мышление, развитие речи, памяти. Напомнить детям о правилах поведения в бассейне. | Предлагается рассмотреть изображения и рассказать о правилах поведения в бассейне. Напротив каждой картинки значок - «спасательный круг». При нажатии на него открывается проверочная область с описанием верного ответа. |
| 2. | Помоги Барашу собрать вещи для занятий плаванием | Способствовать развитию речи, воображения, ориентировки в пространстве. Закрепить знания о необходимых вещах для занятий плаванием. | Кар-Карыч просит ребят помочь Барашу собрать вещи для занятий плаванием. Лишние предметы в сумку не помещаются. Создание сумки выполнено способом «создание объёмного предмета» в программе paint.net. |
| 3. | Сделай зарядку вместе с Крошем | Создать положительный эмоциональный настрой у детей, развивать координацию движений. | При нажатии на облако открывается задание. По щелчку по изображению Кроша вверху справа открывается гиперссылка с зарядкой. Дети выполняют зарядку вместе с Крошем. |
| 4. | Отгадай загадки | Развивать представление о водных видах спорта; логическое мышление, развитие речи. | Детям предлагается отгадать загадки, спрятанные за текстом; при нажатии на текст загадки появляется ответ-картинка. |
| 5. | Выбери нужные предметы. Лишние выдели крестиком | Развивать внимание, логическое мышление. Закрепить знания детей об инвентаре для занятий плаванием. | В каждом ряду нажатием на инвентарь необходимо найти лишний предмет. Нужные предметы отмечены галочкой, лишние - крестиком. |
| 6. | Найди 6 отличий. Обведи отличия карандашом на картинке справа | Активизировать внимание, мышление, воображение, пространственные представления. | Детям предлагается найти 6 отличий между двумя картинками. При щелчке по синей стрелке справа открывается проверочная область. |
| 7. | Составь слово из первых букв того, что изображено | Воспитывать сообразительность, стимулировать умственную активность, развивать мышление, речь. | Требуется составить слово из первых букв. Дети рассматривают картинку и называют слово и первую букву. При щелчке по клеточке буквы появляются в таблице, и составляется слово «плавание». |
| 8. | Собери пазл и ответь на вопросы:   1. Каким способом плывёт спортсмен. 2. Почему ты так думаешь? | Развивать внимание, речь, формировать мелкую моторику. Формировать умение давать полный ответ. Закрепить знания о спортивных стилях плавания. | Детям предлагается собрать пазл и ответить на вопросы. На картинке изображён пловец, передвигающийся способом брасс. Это можно определить по сложенным впереди ладоням. Данное движение характерно только для стиля брасс. |
| 9. | Повтори движение | Развитие внимания, гибкости суставов, создать положительный эмоциональный настрой. | Детям предлагается с помощью волчка выполнить задание, на которое укажет стрелка. По щелчку на квадрат внизу слева происходит вращение стрелки. |
| 10. | Помоги смешарикам переплыть бассейн | Развитие внимания, мелкой моторики, ориентировки в пространстве. | Дети с помощью маркера или карандаша выбирают цвет линии для передвижения каждого героя и проводят его к финишу. Проверка – при щелчке по области в конце каждой линии появляются герои. |
| 11. | Разгадай кроссворд.  Назови животных, движения которых напоминают стили плавания | Определить и расширить уровень познания детей об окружающем мире, стилях плавания. Развивать речь. | Ребёнку предлагается нажатием на числа по порядку разгадать кроссворд, назвать морских и речных обитателей, и определить, чьи передвижения напоминают спортивный стиль плавания. При щелчке по жёлтым цифрам появляются животные, а по белым клеточкам - появляются буквы.  Ребёнок открывает полностью слово и проговаривает название животного. |
| 12. | Раскрась картинку по образцу | Развивать внимание, мелкую моторику. | Для выполнения задания ребенку нужно выбрать на панели инструментов карандаш или кисть и применить его в области рисунка, выбрав цвет, каким он его представляет. |
| 13. | Найди пловцов и распредели их по своим местам | Развивать умение отвечать на вопросы, мыслить логически, развивать речь. | Ребёнку предлагается найти пловцов по выступающим фрагментам и перетащить на места, где они могли бы находиться. При щелчке по осьминогу открывается проверочная область. |
| 14. | Назови предметы для снаряжения дайвера | Расширить знания детей о водных видах спорта, развивать логическое мышление. | При щелчке по клюву Кар-Карыча появляется характеристика дайвинга. Прочитать детям о дайвинге. Предложить ребёнку касанием стилуса по облаку закрыть описание, и, щёлкнув по восклицательному знаку открыть задание, где детям предлагается назвать снаряжение дайвера. Ребёнок нажимает на лопающиеся пузырьки, называет снаряжение и проверяет, щёлкнув по кальмару. |
| 15. | На глубине моря много интересного. Помоги Нюше найти и сосчитать морских обитателей и затонувшие предметы | Развивать речь, память, воображение, ориентировки в пространстве | Лучом фонаря дети помогают Нюше найти затонувшие предметы, морских обитателей и считают их. Нажатием на осьминога открывается проверочная область. |
| 16. | Кто быстрее доберётся до пляжа? | Закреплять физические навыки, развивать логическое мышление | В игре принимают участие два игрока,  ходят по очереди. Правило: в свой ход игрок щёлкает по кубику и проходит столько шагов, сколько выпало на кубике. Если ход выпадает на красный круг, игрок делает по нему щелчок и выполняет появившееся задание. |
| 17. | Уроки заканчиваются, но плавание не прекращается | Мотивировать детей к дальнейшим занятиям плаванием | По щелчку по клюву Кар-Карыча открывается напутствие детям о плавании в стихах. |