**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Путешествие к мудрой тетушке Сове». Игра-путешествие по развитию**

**познавательных процессов и логического мышления»**

**Автор проекта**: Шишкина Марина Михайловна, воспитатель ГБДОУ детский сад №78 «Жемчужинка» Красносельского района Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:**старшая **-** подготовительная к школе группа.

**Цель проекта**: развитие логического мышления детей; знакомство с операциями логического мышления; повышение интереса к процессу познания окружающего мира, воспитание мыслящей личности, умеющей размышлять и доказывать.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Продолжать обучать детей узнавать предмет по деталям, по заданным признакам выделять несколько предметов из группы по определённому признаку, определять отношения между предметами типа часть – целое и т.д;

Развивающие:

1. Продолжать развивать познавательную активность детей.
2. Продолжать развивать умение выполнять задания, предполагающие развитие мыслительных операций: обобщение, классификация, сравнение, анализ и синтез, сериация, ограничение, абстрагирование.

2. Продолжать расширять кругозор детей.

3. Развивать внимание, память, мышление, находчивость, сообразительность.

Воспитательные:

1. Воспитывать у детей самостоятельность, инициативу, чувство ответственности и упорство в преодолении трудностей.
2. Поощрять интерес к совместным игровым действиям, воспитывать взаимопонимание.

**Реализуемые образовательные области:**

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

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста. Данный проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio для проведения непрерывной образовательной деятельности по познавательному развитию с воспитанниками 5-7 лет, а также как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. Проект состоит из 20 страниц. При работе с проектом у детей формируются логические приемы мыслительной деятельности.

Для удобства работы содержание оснащено гиперссылками в ввиде значка «Корабль», что позволяет перейти к необходимой странице - игре. Переход на страницу содержания осуществляется аналогичным образом. Возврат на страницу карты (Игры-ходилки) для продолжения путешествия осуществляется гиперссылкой в виде значка «Синяя стрелка», расположенной в правом нижнем углу. И, наоборот, переход с карты к следующим заданиям происходит через «Синюю стрелку», только расположенную на острове, рядом с его жителем.

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. Титульный лист.

- Ребята, познакомьтесь, это Почемучка. Он решил отправиться в путешествие на один интересный остров, где правит очень умнаяи мудраятетушка Сова. Но, чтобык нейпопасть, надо пройти через множество увлекательныхи занимательныхпрепятствий. Почемучка переживает, что один не справится, поэтому приглашает вас отправиться в путешествие вместе с ним.Добраться туда можно только на корабле.

СТРАНИЦА №2. Содержание с гиперссылками на страницы с играми.

СТРАНИЦА №3. «Помоги Почемучке забраться на борт корабля».

- А поведет наш корабль отважный капитан, им будет Почемучка. Поможем ему забраться на борт корабля?

*Детям предлагается посмотреть на картинку, нажав стилусом на героя проекта Почемучку, поместить его на корабль.*

СТРАНИЦА №4. «Игра – ходилка «Путешествие к мудрой тетушке Сове».

- От острова к острову ведет запутанный морской путь. Дорогу к мудрой тетушке Сове укажет карта, движение по которой осуществляется с помощью волшебного камня (кубика). У каждого острова мы будем сходить на берег для выполнения заданий от жителей острова. Попутного ветра! Полный вперед!

*Детям предлагается с помощью кубика отправиться в путь. Игроки, используя стилус, нажимают на кубик по очереди и продвигаются вперед по игровому полю на столько кружков, сколько очков выпало на кубике. Если происходит остановка на кружке другого цвета, игрок поступает следующим образом:*

*Красный – перемещается по стрелке назад.*

*Зеленый – перемещается по стрелке вперед.*

СТРАНИЦА №5. «Если знаешь, обведи, у кого две ноги?». Задание на логический прием – обобщение.

- Внимание! Посмотрите, мы приближаемся к первому острову – острову обезьян! Нас ждет первое задание (Название игры).

*Используя стилус и инструменты Mimio, дети дают ответ на поставленный вопрос. Проверка: При нажатии на картинку, дети узнают правильный ответ: значок «Галочка» - ответ верный, значок «Крестик» - ответ неверный.*

СТРАНИЦА №6. «Назови предметы одним словом, определи их назначение». Задание на логический прием – обобщение предметов по признаку назначения.

- А вот еще одно задание от обезьян. (Задание)

*Рассматривая картинки - предметы, дети называют обобщающее слово, далее определяют их назначение, проверяют ответы при помощи функции «Выдвижение шторок вверх» с использованием стилуса.*

- Мы можем продолжить наше путешествие дальше. (Возврат к карте через гиперссылку «Синяя стрелка»)

СТРАНИЦА №7. «Угадай спрятанные предметы, обведи самый соленый предмет на вкус?». Задание на логический прием – сравнение.

- А вот остров с черным флагом. На этом острове нас ждет встреча с пиратами. Нужно быть предельно внимательными. Итак, задание.

*Дети угадывают спрятанные предметы по принципу «часть от целого», лопнув пузырь касанием стилуса, открывают правильный ответ. С помощью стилуса и инструментов Mimio, дети обводят самый соленый предмет. С помощью нажатия стилуса на условный значок появляется проверочная область в форме прозрачного круга.*

СТРАНИЦА №8. «Найди тень». Задание на логический прием – сравнение предметов по форме и цвету.

- Найдите тень пиратов.

*Детям предлагается выбрать пирата нажатием стилуса (изображение «затухает»), найти тень, проверить себя, нажимая на тень стилусом.*

СТРАНИЦА №9. «Помоги детективу определить похитителя сокровищ по следу». Задание на логический прием – сравнение по форме.

- На этом острове не так просто все разглядеть. (Задание)

*Детям предлагается помочь детективу. С помощью передвижения фонарика стилусом найти спрятавшихся на берегу пиратов и определить похитителя сокровищ по следу. Для проверки, нажать на него, используя стилус.*

- Можем отправляться дальше. (Возврат к карте через гиперссылку «Синяя стрелка»)

СТРАНИЦА №10. «Обведи насекомых, которых гусеничка пригласила на День рождения?». Задание на логический прием – анализ и синтез.

- Следующий остров и его житель – всем известный и всеми любимый львенок, который любит лежать на солнышке и глядеть на него. Вот и сейчас он занят своим любимым делом, так как у гусенички День рождения, но она пригласила только насекомых. (Задание)

*С использованием стилуса и инструментов Mimio, дети обводят только насекомых. Поверка осуществляется нажатием стилуса по выбранной картинке. При правильном выборе раздается звуковой сигнал верного или неверного ответа.*

СТРАНИЦА №11. «Угадай, что съела гусеничка, пройдя лабиринт?». Задание на логический прием – анализ и синтез.

- На Дне рождения гусеничка съела что – то очень вкусное. (Задание)

*Детям предлагается с помощью стилуса пройти лабиринт, соотнести предмет с формой животика. Проверка осуществляется нажатием стилуса на животик гусенички.*

СТРАНИЦА №12. «Определи, чем покрыто тело рыбки, восстанови соответствующую часть картинки». Задание на логический прием – анализ и синтез.

- Львенок решил проверить наши знания о рыбках. Вот его задание.

Дети подбирают соответствующую часть и, используя стилус, передвигают ее в нужное место.

СТРАНИЦА №13. «Угадай, кто где прячется?». Задание на логический прием – анализ и синтез. - И еще одно задание от Львенка. (Задание)

*Дети называют морских обитателей и их местоположение, и, с помощью стилуса, находят (вытаскивают их из укрытий).*

- Что-то задержались мы с вами на этом острове. Море синее нас ждет. Полный вперед! (Возврат к карте через гиперссылку «Синяя стрелка»)

СТРАНИЦА №14. «Соедини предметы, которые связаны между собой». Задание на логический прием – классификация предметов по функциональным признакам.

- Мы снова оказались на острове – это остров русалок. Русалочка на морском дне нашла интересные предметы. Если мы установим связь, то вернем их. (Задание)

*Детям предлагается, с помощью стилуса и используя инструменты Mimio, соединить картинки. С помощью нажатия стилусом на условный значок выплывает проверочная область, через которую видны правильные ответы.*

СТРАНИЦА №15. «Помоги юному моряку собрать в сундук необходимые предметы для путешествия». Задание на логический прием – классификация предметов по назначению.

- Русалочки очень наблюдательны, иногда они замечают непонятные вещи у моряков. (Задание)

*С помощью стилуса детям предлагается переложить из ящика в сундук только те предметы, которые необходимы для путешествия.*

- Ну что, отправляемся дальше? (Возврат к карте через гиперссылку «Синяя стрелка»)

СТРАНИЦА №16. «Расставь стаканчики по степени насыщенности цвета (от светлого к темному)». Задание на логический прием – сериация по степени интенсивности окраски.

- А это что за остров? Правильно, это остров попугаев. И снова есть для нас задание от попугая Кеши. (Задание)

*Детям с помощью стилуса предлагается переставить стаканчики в определенном порядке.*

- Ребята, не будем задерживаться, двигаемся дальше. (Возврат к карте через гиперссылку «Синяя стрелка»)

СТРАНИЦА №17. «Узнай вес лягушонка в разных позах, сделай вывод». Задание на логический прием – абстрагирование

- И у нас по курсу остров веселых лягушат. А задание от лягушат такое.

*Детям предлагается нажатием стилуса по картинке лягушонка в позиции «Стоя» перетащить его на весы, стилусом нажать на белую кнопку весов для определения веса (используется метод затухания). Затем по аналогии перетащить остальные картинки, сделать вывод. Проверка правильности вывода осуществляется нажатием стилуса на белую кнопку весов, используется метод затухания.*

-Время не ждет. Полный вперед*!* (Возврат к карте через гиперссылку «Синяя стрелка»)

СТРАНИЦА №18. «Отбери предметы для работы». Задание на логический прием – ограничение. - Вот мы и добрались до последнего острова. А вот и хозяйка острова – мудрая тетушка Сова. Она предлагает нам свои задания.

*Предложить детям помочь Почемучке найти подходящие для работы предметы и перетащить их с помощью стилуса на нужное место, проговаривая, что и кому необходимо для работы. Для проверки правильности выполнения задания нужно нажать стилусом на ладошку справа. За ладошку выдвигается панель с проверочной областью.*

СТРАНИЦА №19. «Собери пазл».

- На этом острове нас ждет неожиданный сюрприз от мудрой тетушки Совы.

*Предложить детям стилусом перемещать части картинки до создания целой., т.е. собрать пазл.*

СТРАНИЦА №20. «До новых встреч, друзья!».

- На этом наше путешествие закончено. Пора возвращаться домой. До новых встреч, друзья!