**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Путешествие в мир русских народных сказок»**

**Автор проекта**: Грищенко Елена Анатольевна, воспитатель ГБДОУ детский сад №41 Пушкинского

района Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:**младшая группа.

**Цель проекта**: способствовать развитию интереса детей к русским народным сказкам, формирование умения сопереживать героям сказок, принимать участие в рассказывание сказок. Способствовать развитию дружеских взаимоотношений дошкольников, доброжелательности, взаимовыручки, созданию у детей радостного эмоционального настроя.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Обобщать представление детей о русских народных сказках.
2. Обогащать и расширять знания детей о сказочных героях.

3. Закреплять знания о домашних и диких животных.

Развивающие:

1. Развивать познавательные и интеллектуальные способности детей.

2. Продолжать развивать связную речь, расширять и обогащать словарь по теме.

3. Развивать творческие способности, внимание, память, мышление.

4. Формировать умение узнавать образ в силуэтном изображении.

5. Развивать зрительно-моторную координацию.

Воспитательные:

1. Формировать навык сотрудничества.

2. Развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками,

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 младшей группы.

Данный проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio для использования в образовательной деятельности с детьми по теме «Русские народные сказки» и, как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. Проект состоит из 22 страниц. При работе с проектом у детей должны быть сформированы знания по данной теме.

Для удобства работы на всех страницах при нажатии на знак вопроса  появляется задание. Переход на страницу содержания оснащен гиперссылкой и осуществляется при помощи области (левый верхний угол) C:\Users\qwert\Desktop\оптимиз 2\стрелка2.png. Содержание так же оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре. Проверочная область появляется при нажатии на знак.

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. Титульный лист.

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

СТРАНИЦА №3. «Назови сказки». Нажав на знак вопроса – узнать задание. Детям предлагается посмотреть на картинки и правильно сказать название сказки.

СТРАНИЦА №4. «Что вырастил дед на огороде?». Нажав на знак вопроса – узнать задание. Для развития целостного восприятия и тренировки в составлении целого из частей, предложить детям перемещать части картинки до создания целой.

СТРАНИЦА №5. «Расставь героев так, чтобы они вытянули репку». Нажимая на знак вопроса можно узнать задание. Детям предлагается вспомнить очередность расстановки героев в сказке и с помощью стилуса правильно расставить героев.

СТРАНИЦА №6. «Построй дом для Зайчика». Нажав на знак вопроса – узнать задание. Дети с помощью стилуса передвигают детали и ставят их в соответствии с образцом. Игра направлена на развитие воображения, зрительного внимания и мелкой моторики.

СТРАНИЦА №7. «Помоги Зайчику добраться домой». Нажимая на значок вопроса, дети узнают задание. Игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, а также на развитие внимания и мышления.

СТРАНИЦА №8. «Помоги медведям подобрать правильный фрагмент скатерти». Узнать задание с помощью знака вопрос. Детям предлагается подобрать с помощью стилуса подходящий для создания картинки фрагмент скатерти.

СТРАНИЦА №9. «Помоги Маше собрать фрукты». Узнать задание с помощью знака вопроса. Ориентируясь на подсказку в руках Маши, дети собирают фрукты заданной формы и цвета.

СТРАНИЦА №10. «Найди медведей». Узнать задание с помощью знака вопроса. Игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительное восприятие, внимание. Детям предлагается с помощью фонарика в руках Маши найти спрятавшихся в лесу медведей. Для проверки нажать на восклицательный знак, выплывает прозрачная область, через которую видно спрятавшихся животных.

СТРАНИЦА №11. «Кто из животных помогал Хаврошечке?». Нажав на знак вопроса – узнать задание. Игра направлена на развитие памяти. Дети выбирают с помощью стилуса животных: при правильном ответе появляется зеленый крестик и звук животного, при неправильном ответе – красные крестики.

СТРАНИЦА №12. «Сгруппируй животных». Нажимая на знак вопроса, можно узнать задание. Детям предлагается соотнести картинки животных с местом их проживания. Игра направлена на закрепление знаний о диких и домашних животных.

СТРАНИЦА №13. «Угадай животных по тени». Узнать задание нужно с помощью знака вопроса. Игра формирует умение узнавать образ животного по тени, развивает зрительную память. Дети называют тень животного, стилусом нажав на тень, появляется изображение животного.

СТРАНИЦА №14. «Найди пары животных». Нажав на вопрос – узнать задание. Развиваем внимание, воображение, память. Дети рассматривают парные предметы и стараются запомнить их местоположение. Предметы закрываются фигурами. Надо угадать, где находятся парные предметы. Картинки открывают по две.

СТРАНИЦА №15. «Кто в теремочке живет?». Нажав на знак вопроса – узнать задание. С помощью стилуса переносим животных в теремок. Игра развивает зрительно – моторную координацию.

СТРАНИЦА №16. «Помоги Козе с козлятами вернуться домой». Узнать задание нужно с помощью знака вопроса. Закрепляем умение ориентироваться на плоскости, тренируем умение вести линию, не отрывая руки, развиваем мелкую моторику. Для проверки задания нажми на восклицательный знак и проверь себя.

СТРАНИЦА №17. «Волк принес козлятам угощение». Нажав на знак вопроса – узнать задание. Детям предлагается угостить козлят полезной едой. С помощью стилуса переносим угощение к козлятам.

СТРАНИЦА №18. «Кто из героев первым дойдет до финиша?». При нажатии на знак вопроса узнать задание. Игра развивает внимание, память, логическое мышление. Дети бросают кубик, делают ход. Попадая на стрелку, совершают переход по стрелке.

СТРАНИЦА №19. «Добавь подходящий предмет». Развиваем внимание, логическое мышление. Дети подбирают подходящий предмет и вставляют его в пустое окошко. Восклицательные знаки справа и слева открывают проверочные области с правильными ответами.

СТРАНИЦА №20. «Отгадай загадки». Развиваем способность к анализу, формируем умение самостоятельно делать выводы, умение выделить наиболее характерные признаки предмета. Знаки вопроса скрывают загадки. Под шариками спрятаны правильные ответы.

СТРАНИЦА №21. «Назови сказки, где встречаются эти герои». Детям предлагается назвать русские народные сказки, в которых встречается герой, на которого указала стрелка «волчка». СТРАНИЦА № 22. «Молодцы! До новых встреч!». На странице изображены герои сказок. При нажатии на медведя, звучит детская песня «В гостях у сказки». Для создания радостного настроения, предложите детям разминку (в виде танцевальных движений).