**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«В поисках сокровищ. Игра-тренажёр по развитию познавательных процессов»**

**Автор проекта**: Образцова Светлана Владимировна, воспитатель ГБ ДОУ детский сад №2 Калининского района СПб

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

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

**Цель проекта**: создание веселого настроения, способствующего решению различных познавательных задач, а также установлению дружеских взаимоотношений детей между собой и с взрослым.

**Задачи на решение в следующих образовательных областях:**

1.Социально-коммуникативное развитие:

2.Познавательное развитие;

3.Речевое развитие.

* Закрепить знания детей о море и морских обитателях.
* Продолжать обучать детей разгадыванию кроссвордов.
* Закреплять умение детей отгадывать ребусы.
* Продолжать развивать речевую активность детей и элементарные математические представления.
* Продолжать развивать связную речь, расширять и обогащать словарь по теме.
* Развивать внимание, память, логическое мышление.
* Формировать навык сотрудничества.
* Развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками,
* Поощрять интерес к совместным игровым действиям, воспитывать взаимопонимание.

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми подготовительной к школе группы.

Для удобства работы на всех страницах при нажатии на  появляется задание. Переход со страницы на страницу осуществляется при помощи области  оснащённой гиперссылкой, вернуться на страницу назад можно при помощи значка  Переход на страницу содержания осуществляется при помощи области  Содержание так же оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре. Все значки находятся в нижней части страницы.

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. Титульный лист.

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

СТРАНИЦА №3. «Отгадай загадки».

Детям предлагается отгадать загадки и узнать, какие герои отправляются на поиски приключений. Если загадка отгадана правильно, появится картинка-ответ.

СТРАНИЦА №4. «Собери карту сокровищ».

 Для развития целостного восприятия и тренировки в составлении целого из частей, предложить детям перемещать части картинки до создания целой. Проверочная область находиться в верхней части страницы.

СТРАНИЦА №5. «Строим парусник для путешествия».

Нажав на попугая – узнать задание. С помощью стилуса и используя инструменты Mimio, строим парусник для нашего путешествия.

Игра развивает мелкую моторику, внимание и способность ориентироваться в пространстве, закрепляет понятия «вертикально» - «горизонтально», «большой» - «маленький». В качестве проверочного задания можно использовать парусник, изображенный вдалеке. Но упражнение можно выполнять и самостоятельно.

СТРАНИЦА №6. «Разгадай кроссворд и ты узнаешь, как герои назвали корабль».

Попугай поможет уточнить задание. Для закрепления знаний по морской теме, а также для развития и закрепления навыка чтения и звукобуквенного анализа, детям предлагается разгадать кроссворд. Нажимая на стрелочку рядом с клетками, узнать вопрос. Чтобы заполнить кроссворд, необходимо с помощью стилуса перетащить нужную букву в клетку. Для проверки задания нажать на значок в правом верхнем углу страницы.

СТРАНИЦА №7. «Угадай, все ли герои отправляются в плаванье».

Узнаем задание, нажав на попугая. Дети называют искателей сокровищ, которые спрятаны на картинке и выясняют, все ли собрались в плаванье. Игра развивает воображение и зрительное внимание. Проверочная область находится в нижней части страницы. В правом верхнем углу страницы звук моря.

СТРАНИЦА №8. «Собираемся в дорогу».

Помогаем нашим пиратам собраться в дорогу, правильно сложив все заготовленные припасы. Овощи в мешок, фрукты в корзину, мясные и хлебные припасы в контейнер. Закрепляем обобщающие понятия.

СТРАНИЦА № 9. «Найди отличия».

Чтобы получить разрешение выйти из порта необходимо найти отличие в картинках. Игра развивает зрительное внимание, умение сравнивать, замечать и выделять различия. Предложить детям найти отличия между двумя картинками. При нажатии на отличительную деталь на нижней картинке появляется галочка. Сверху расположена прозрачная проверочная область.

СТРАНИЦА № 9. «Кто быстрее дорисует пирата по точкам?».

С помощью секундомера с использованием стилуса дети по точкам дорисовывают одного из пиратов. Выигрывает тот, кто сделал быстрее и не пропустил ни одной пунктирной линии. Развиваем зрительно-двигательную координацию и целостного восприятия предметов.

СТРАНИЦА № 10. «Кто гонится за кораблем?».

Кто-то догоняет наших путешественников и гонится за кораблем. Детям предлагается угадать загадку и выяснить, кто это. В случае правильно выполненного задания появляется зеленая галочка, если задание выполнено неправильно – красный крестик. Уточняем, что рыбы существуют морские и пресноводные.

СТРАНИЦА № 11. «Кто живет на суше, кто на море, а кто может жить и на море и на суше».

Детям предлагается разделить животных на разные категории и объяснить свой выбор.

Игра направлена на развитие логического мышления и развития доказательной речи.

За попугаем находится проверочная область, которая помогает проверить знания детей.

СТРАНИЦА № 12. «Угадай, сколько морских обитателей поймали наши герои».

Справа нарисованы обитатели моря, которых поймали наши моряки. Для проверки перетаскиваем их стилусом на другое поле через шляпу и видим правильный ответ. Задача на количественный счет и решение задач.

СТРАНИЦА № 13. «Все пираты должны правильно считать».

Игра на решение арифметических задач. В игре используется проверочная область, где цифра заменяется на соответствующее количество морских обитателей и дает возможность детям проверить самих себя.

СТРАНИЦА № 14. «Оторваться от пиратов».

Решение простейшего судоку, которое позволит нашему паруснику оторваться от преследования.

Игра направлена на решение логической задачи.

СТРАНИЦА № 15. «Сколько обитателей спряталась на дне морском? ».

На картинке нарисованы обитатели морского дна.

Необходимо сосчитать их, проставив цифру в углу картинки карандашом, а затем раскрасить морского конька. Игра направлена на развитие зрительного внимания, мышления и ориентировки в пространстве.

СТРАНИЦА № 16. «Путешественники приплыли на необитаемый остров. Какие животные живут на нем?».

Нажав на попугая, узнать, что по голосу необходимо определить, какие звери спрятались на острове. Чтобы прослушать голос персонажа, нужно нажать на кнопку «звук». С помощью кнопки «анимация» на странице появляется нужное животное. Игра направлена на развитие слухового внимания и памяти.

СТРАНИЦА №17. «Наши путешественники спрятались на острове. Помоги их найти»

Путешественники спрятались на острове. Помоги их найти. Игра направлена на развитие зрительного восприятия, внимания. После тога как дети находят героя, он появляется на станице.

СТРАНИЦА №18. «Разгадай ребус и узнай, где находятся сокровища».

Детям предлагается разгадать ребусы на морскую тематику. На странице появляется ответ на ребус и появляется одна из букв. Отгадав все ребусы, дети расставляют буквы по порядку и записывают их «карандашом». В результате становится ясным, что сокровища находятся на дне, где их и следует искать.

СТРАНИЦА №19. «Узнай, какие опасности подстерегают искателей приключений на дне морском».

Игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительное восприятие, внимание, ЭМП. Детям предлагается найти спрятавшихся акул и осьминогов и сосчитать их. Для проверки нажать на попугая в правом нижнем углу, выплывает прозрачная область, через которую видно всех спрятавшихся животных.

СТРАНИЦА №20. «Сокровища найдены. Но нужно отобрать их у осьминога, и сложить в сундук».

Дети перекладывают сокровища в сундук, при этом им необходимо посчитать, сколько сокровищ достанется каждому герою. Игра направлена развитие элементарных математических представлений.

СТРАНИЦА №21. «Последняя страница проекта».

На последней странице находится сундук с поднятыми сокровищами. Нажав на шляпу, дети слышат шум моря.