**Методические рекомендации к проекту**

**«ЗНАКОМСТВО С НАДВОДНЫМ И ПОДВОДНЫМ МИРОМ»**

**Автор проекта**: Педич Оксана Сергеевна - воспитатель ГБДОУ №41 Пушкинского района, Славянка, Шушары, г. Санкт- Петербурга.

**Руководитель**: Московская Екатерина Владимировна.

Проект подготовлен как итоговая работа на курсах по интерактивным технологиям «Mimio» ЦПК «Образовательные технологии».

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

**Цель проекта**: Обобщение знаний по лексической теме «Подводный мир». Создание условий для развития коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста, развития познавательных процессов: внимания, памяти, логического мышления, умения рассуждать и анализировать.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Закрепить знания детей о разнообразии подводного мира и морских обитателей.
2. Формировать интерес к интеллектуальной деятельности, желание выполнять задания с речевым и математическим содержанием.
3. Продолжать обучать детей разгадыванию кроссвордов.

Развивающие:

1. Продолжать развивать речевую активность детей.

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

3. Создать условия для развития внимания, мышления, памяти.

1. Создать условия для развития мелкой моторики.

Воспитательные:

* + - 1. Формировать навык сотрудничества.
			2. Создать условия для развития коммуникативных навыков в общении с взрослыми и сверстниками, поощрять интерес к совместным игровым действиям.

**Реализуемые образовательные области:**

* - социально-коммуникативное развитие,
* - познавательное развитие,
* - речевое развитие,
* - художественно-эстетическое развитие,

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми старшей/подготовительной группы.

Данный проект, созданный с помощью системы «MimioStudio», может использоваться для проведения непрерывной образовательной деятельности и досугов по теме «Подводный мир» в старшей/подготовительной группе дошкольного возраста. В разработке этого проекта за основу были взяты знания и навыки, полученные детьми по данной лексической теме. В создании слайдов использовался комплексный образовательный подход. Игры и задания, представленные в данном проекте, направлены на развитие разнообразных умений и навыков, логического и ассоциативного мышления, внимания, знание счёта, умение искать и принимать самостоятельные решения. Проект состоит из 22 слайдов.

Содержание оснащено гиперссылками, что помогает перейти на нужную страницу.

 Значок в левой верхней части экрана:  возвращение к содержанию.

Значок в правое верхней части экрана:  переход со страницы на страницу.

Значок -варианты заданий, образец, подсказка



Значок -вызывает задание

-проверка

**Содержание проекта:**

**СТРАНИЦА №1.** Титульный лист.

По щелчку на текст в нижней части страницы открывается сайт **ЦПК «Образовательные технологии».**

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

**СТРАНИЦА №3**. «Волшебная лупа». Знакомство с морскими обитателями. Назвав животное, ребенок сможет проверить его название с помощью «волшебной лупы». Создавать условия для развития связной речи, закреплять и расширять знания о морских обитателях.

**СТРАНИЦА №4** «Покрути волчок». Играющий приводит «волчок» в движение и рассказывает о том морском обитателе, на которого показывает стрелка. Активизировать познавательную деятельность: воспитывать желание больше узнать о морских обитателях, развивать любознательность детей.

**СТРАНИЦА №5** «Найди пару». Дается время запомнить, в каких квадратах скрываются парные предметы, затем квадраты закрываются анимированными крышечками. Ребенок называет расположение пар по памяти. Данная игра развивает внимание, зрительную память, мышление, реакцию.

**СТРАНИЦА №6** «Логический квадрат». Играющему нужно собрать картинки так, чтобы они не повторялись по горизонтали и вертикали. Группы предметов прикрыты непрозрачными прямоугольниками. Игра создает условия для развития логического мышления, внимания.

**СТРАНИЦА №7** «Дорисуй по клеткам». Необходимо с помощью карандаша или фломастера дорисовать недостающую часть картинки. Задание учит ориентироваться на листе бумаги, развивает зрительное восприятие.

**СТРАНИЦА №8** «Угадай, кто прячется, по части тела». По фрагменту тела морского обитателя играющий определяет его название. Проверяет, лопая пузырь. Игра побуждать детей дифференцировать животных по части тела, внешним отличительным признакам.

**СТРАНИЦА №9** «Собери по образцу». В верхнем правом углу проверочная область- образец корабля. Образец может оставаться в течении игры, или его можно спрятать, дав ребенку рассмотреть и запомнить. Из деталей собирается нужная фигура. Формируется умение анализировать, сопоставлять, работать со схемой, закреплять представления детей о геометрических фигурах.

**СТРАНИЦА №10** «Четвертый лишний». Детям предлагается рассмотреть картинки и назвать лишнего в логической цепочке, используя стилус. При нажатии на картинки появляется проверочная область в виде «верно»и  «неверно». Игра создает условия для развития умения классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать.

**СТРАНИЦА №11** «Собери бусы для Ариэль». В левой части картинки выдвигаются анимированные задания с количеством предметов, необходимых поместить на картинку с ожерельем. Некоторые предметы клонированы. Игра развивает зрительное восприятие, усидчивость.

**СТРАНИЦА №12** «Угадай по тени». Детям предлагается узнать морского обитателя по силуэту. Методом снятия наложения дети определяют правильность задания. Данная игра направлена на формирование опыта узнавания образа в силуэтном изображении.

**СТРАНИЦА №13** «Узнай по звуку». Играющий нажимает стилусом на часть животного, не прикрытую «пузырем» и определяет его по звуку. Проверяет ответ, лопая пузырь. Игра способствует развитию мыслительных процессов, восприятию звуков.

**СТРАНИЦА №14** «Графический диктант». Продолжать работу по развитию ориентации на листе бумаги в клетку**,** активизировать пространственные представления: вверх, вниз, вправо, влево. Проверочная область выдвигается справа.

**СТРАНИЦА №15** «Волшебная ракушка». Детям предлагается решить арифметические задачи, проверить ответ, перенеся задачу с помощью стилуса через изображение ракушки. Игра создает условия для развития самостоятельности, умения понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

**СТРАНИЦА №16** «Волшебный фонарь». С помощью «Волшебного фонаря» пингвинёнок ищет маму и папу, направляя луч на силуэты. Проверочная область анимирована внизу посередине. Игра способствует развитию познавательной активности, внимания.

**СТРАНИЦА №17** «Восстанови картинку». Детям предлагается восстановить картинку путем наложения недостающей детали (заплатки). Используя инструменты Mimio, с помощью стилуса плавно передвигаем нужную деталь в нужное место. Задание направлено на внимание и наблюдательность.

**СТРАНИЦА №18** «Назови слово». Рассмотрев картинку с изображение морского обитателя, ребенок называет буквы по очереди и открывает анимированную крышечку с помощью стилуса.

**СТРАНИЦА №19** «Крестики-нолики». Познакомить детей с правилами игры в «Крестики-нолики». Закреплять у старших дошкольников умения различать понятия «вертикально», «горизонтально» и «по диагонали», овладевать логическими операциями. Изображения «крестиков» и «ноликов» клонированы, рыбок за водорослями можно перемещать.

**СТРАНИЦА №20** «Отсчитай монеты». Ребенку предлагается нажать на одну из звёздочек, под которыми скрываются числа. Нужное количество монет отсчитывают и кладут в объемный сундук. Игра помогает закрепить умение детей согласовывать числительное с прилагательным и существительным, счет в пределах «10».

**СТРАНИЦА №21** «Собери пазл». Справа вверху выдвигается проверочная область. Ребенок рассматривает картинку, и методом наложения определяет правильность задания. Эта игра тренирует способность видеть задание многогранно, развивает воображение, фантазию, внимание, память.

**СТРАНИЦА №22**

 Физкультминутка. При нажатии на «Пуск» воспроизводится музыкальный клип на морскую тематику, который обеспечивает детей кратковременным отдыхом, особенно для органов зрения и слуха, претерпевающих большую нагрузку, создает условия для расслабления мышц спины, туловища, кистей рук.