**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

«Кузнечик Кузя и его друзья»

Игра - тренажёр по лексической теме «Насекомые»

 Автор проекта – Галочкина Татьяна Павловна.

Воспитатель ГБДОУ детский сад № 69 комбинированного вида Калининского района г. Санкт-Петербург.

Проект создан с помощью интерактивных технологий SMART, содержит 23 страницы.

 Проект создан как дополнительный игровой компонент к непосредственно образовательной деятельности педагога с детьми старшего дошкольного возраста с логопедическим заключением: ТНР, Общее недоразвитие речи (III уровень речевого развития).

Цель проекта: формирование экологической культуры у детей старшего дошкольного возраста; развитие когнитивных процессов (память, внимание, логическое, ассоциативное мышление, связная речь).

Задание на странице можно узнать, нажав «Красный вопросик ».

Страницы оснащены гиперссылками и обозначены «Красными стрелками» для перехода на следующую страницу и предыдущую страницу , а так же гиперссылкой для возврата на «Содержание» и с «Содержания» на необходимую страницу «Бабочка ».

Проверочные зоны оформлены анимацией и запустить можно, нажав на «Ромашку  ».

Страница № 1. **Титульный лист.**

Страница № 2. **Содержание.**

Страница №3. **Отгадай загадку.**

Выбери, какую карточку–загадку хочешь отгадать, внимательно выслушай загадку и назови отгадку. Для проверки правильности ответа используется эффект «Затухания». Цель: Развивать внимание, мыслительные процессы.

Страница № 4. **Игра «Пересади правильно».**

Посмотри внимательно на образец, пересади каждое насекомое на нужный цветок. Цель: Развивать внимание, мыслительные процессы.

Страница № 5. **Собери из геометрических фигур бабочку.**

Вспомни, из каких частей состоит тело насекомого, назови их. Проговаривая названия геометрических фигур, собери бабочку, в соответствии с образцом. Цель: Уточнить знания детей о строении насекомых, закрепить геометрические фигуры.

Страница № 6. **Игра «Разложи по корзинам».**

Рассмотри картинку и помести летающих насекомых в корзину, остальных в ящик. Также на странице размещены не насекомые, они заблокированы. Цель: закрепить понятие «насекомые», развивать логическое мышление, внимание.

Страница № 7. **Игра** **«Найди пару».**

Выбери любую ячейку, открой изображение и найди такую же вторую картинку. Цель: развивать внимание, быстроту реакции.

Страница № 8. **Игра «Прятки».**

Рассмотри внимательно картинку, найди, кто и где спрятался. Можно посчитать, проговорить.

Цель: Развитие внимания, закрепление раннее полученных знаний о среде обитания.

Страница № 9. **Игра** **«Волшебный лес».**

Посмотри внимательно на экран. С помощью фонарика найди и сосчитай все изображения лягушек. Проверить правильность ответа, можно нажав на проверочную зону «Ромашка ».

Страница № 10. **Игра** **«Лабиринт».**

Выбрав, героя или с помощью маркера пройди по лабиринту. Вариантов прохождения лабиринта несколько на каждого героя. Цель: Развивать логическое мышление.

Страница № 11. **Игра** **«Посчитай, запиши, проверь».**

Посчитай изображения, используй инструмент «перо» (карандаш) для записи ответа в нижний квадрат. С помощью лупы проверь правильность ответа в верхнем квадрате.

Страница № 12. **Раскраска.**

С помощью «Волчка» или предложенного образца, скрытого с помощью эффекта «Затухание» (обозначенного ромашкой), раскрась насекомого. Цель: Развивать внимание. Закрепить цвета.

Страница № 13. **Игра «Кроссворд».**

Угадай и впиши нужное насекомое, они расположены под цифрами . Вписывать буквы можно с помощью инструмента карандаш или с помощью букв, которые расположены под кроссвордом. Разгадав весь кроссворд можно прочитать зашифрованное слово. Для проверки правильности ответа используй проверочную зону «Ромашка  ».

Страница № 14. **Игра «Правильные слова».**

 С помощью предложенных букв составь правильные слова и проверь, перетащив набор букв на соседнее поле. На странице есть подсказки-изображения.

Страница № 15. **Игра «Разрезные картинки».**

С помощью предложенного образца составь полную картинку.

Страница № 16. «Найди отличия».

Рассмотри внимательно картинку. С помощью инструмента «Перо» (карандаш) отметь отличия и проверь с помощью проверочной зоны «Ромашка »

Страница № 17. **Игра** **«Собери пазлы».**

Методом подбора и счёта собери пазлы.

Страница № 18. **Игра «Весёлые точки**».

С помощью инструмента «Карандаш» или «Маркер» проведи дорожку по пунктиру. Цель: Развитие мелкой моторики.

Страница № 19. **Игра «Раздели по столбикам».**

Предложены столбики с обозначенным определением, в них нужно разместить расположенные снизу картинки в соответствии с обозначением. Особенность игры в том, что одна картинка может располагаться в двух столбиках и наоборот не подходить не в один. Проверить правильность расположения картинок, можно с помощью проверочной зоны «Ромашка ».

Страница № 20. **Игра «Четвёртый лишний».**

Понять закономерность, объединяющую картинки и выделить лишнюю. Если ответ верный - на лишней картинке появится зелёная галочка, на остальных картинках - красные крестики (при нажатии на них).

Страница № 21. **Игра** **«Волшебные тени»**

На странице нужно подобрать каждому изображению свою тень и проверить наложением или с помощью инструмента «карандаш» или « маркер» соединить линией.

Страница № 22. **Игра** **«Занимательная математика»**

На странице предложены примеры на «сложение», «вычитание» и сравнение «больше», «меньше», «равно». Надо расставить соответствующие знаки, чтобы получились верные ответы. Цель: Закреплять математические навыки, упражнять в счёте, развивать мышление.

Страница № 23. **Игра** **«Обведи по точкам»**

По очереди с помощью секундомера, на время, предлагается обвести изображение по точкам, записав результат в квадратик. Оценить можно не только скорость зафиксированную секундомером, но и аккуратность.