**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Интерактивный музей – Музей воды»**

**Автор проекта**: Миронова Ирина Владимировна, воспитатель ГБДОУ детский сад №23 Приморского района Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

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

**Цель проекта**: Пробудить интерес у детей к посещению музеев и получение новых знаний по лексической теме «вода».

**Задачи:**

Обучающие:

1. Закрепить знания детей о воде, её свойствах.
2. Ознакомить детей с областями применение воды человеком.

3. Познакомить детей с круговоротом воды в природе

Развивающие:

1. Продолжать развивать навык счёта в пределах 20.

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

3. Развивать внимание, память, мышление.

4. Продолжать развивать умение логически мыслить.

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.
* Физическое развитие
* Художественно-эстетическое

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

Данный проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio для использования на подгрупповых занятиях по лексическим темам: «Вода в жизни человека», «Круговорот воды в природе», «Вода»; по обучению грамоте, познавательному развитию, развитию речи и, как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. Проект состоит из 26 страниц. При работе с проектом у детей должны быть сформированы определённые знания по данным лексическим темам и навыки чтения, навыки счёта в пределах 20.

Для удобства работы на всех страницах при нажатии на Капельку проговаривается задание. Переход со страницы на страницу осуществляется при помощи деревянных стрелок, оснащённых гиперссылками. Переход на страницу содержания осуществляется при помощи области музей  (левый верхний угол). Содержание так же оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре.

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. Титульный лист.

СТРАНИЦА №2. Содержание с гиперссылками на страницы с играми. Также на странице имеется звуковой файл с пояснением навигации. Присутствует обозначение лексических тем, а также блок с дидактическими играми и вводный блок (Зал знакомства).

**Вводный блок**

СТРАНИЦА №3. «Знакомство с персонажем». Детям предлагается собрать пазл и познакомиться с проводником. Верхняя правая картинка, является образцом, также под ней скрыт звуковой файл, прослушав который ребёнок знакомиться с персонажем. Далее все задания ребёнок будет получать, нажав на Капельку

СТРАНИЦА №4 «Знакомство с музеем». Капелька предлагает отгадать загадку и предположить, чему посвящён музей. Дети или воспитатель зачитывают загадку. Дети проговаривают ответ. Далее нажимая на картинку, ребёнок проверяет свою догадку

СТРАНИЦА №5. «Контроль». Капелька предлагает детям провести детей в музей. Дети при помощи стилуса проводят персонажей в музей, проговаривая при этом соблюдение этим персонажем правил посещения музея.

**Блок «Вода в природе»**

СТРАНИЦА №6. «Вода на земле». Прослушав задание, дети нажимают на капельку экспонат и включается видео. После просмотра дети отвечают на вопросы воспитателя по фильму. Дети узнают о содержании пресной воды на планете и некоторых её свойствах.

СТРАНИЦА №7. «Такая разная вода». Нажав на Капельку – узнать задание. Далее дети, зажимая стилус перемещают картинку, чтобы увидеть все изображения воды, рассказывают, чем они отличаются. Так дети знакомятся с тремя агрегатными состояниями воды.

СТРАНИЦА №8 «Наполни аквариум». Получив задание, дети перетаскивают в аквариум, только тех существ, которые живут в воде. Так ребёнок закрепляет знания об обитателях воды.

СТРАНИЦА №9. «Каждому своё». Нажав на Капельку, дети узнают о трёх видах воды в водоёмах. Далее детям предлагается переместить в каждый водоём своего жителя. Таким образом закрепляем знания ребёнка о водных жителях и различных местах их обитания.

СТРАНИЦА №10. «Две снежинки». Нажимая на значок «Капелька», дети узнают задание и слушают голос персонажа. Закрепляют знания о состоянии воды «Снежинки». После прослушивание задания педагог лопает все шарики и включает таймер. Через 20 сек. шарики закрываются. Детям предлагается поочерёдно открывать пару шариков. Если ребёнок открывает пару снежинок, переходит к следующим шарикам. В случае неудачи шарики закрываются. Для некоторых детей можно предложить выполнить задание на время. Данное задание развивает логическое мышление и память ребёнка.

**Блок «Вода в природе»**

СТРАНИЦА №11. «Капелька в телевизоре». Прослушав задание, дети нажимают на телевизор и включается видео. После просмотра дети отвечают на вопросы воспитателя по фильму. Дети узнают о круговороте воды в природе.

СТРАНИЦА №12. «Слова спрятались». Детям предлагается прочитать слова по первым буквам картинок. Если ребёнок затрудняется нажимаем на картинку, появляется буква. После прочтения слова нажимаем на картинки и появляется слово целиком. Далее после прочтения слов детям необходимо рассказать, как связаны эти слова и проговорить последовательность круговорота воды в природе по данным словам. Игра направлена на закрепление навыка чтения, развития внимания, логического мышления и способности к анализу и синтезу.

СТРАНИЦА №13. «Тучка считалка». Нажимая на Машу, можно узнать задание. Далее нажать на картину. Детям предлагается решить пример, и пронеся его через тучку, проверить правильность решения. Задание направлено на закрепления навыков счёта в пределах 10.

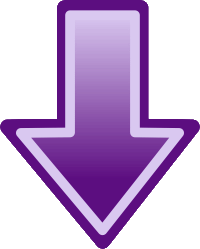
СТРАНИЦА №14. «Игра капелек». Дети нажимают на капельку, а после на картинку. Несколько детей играют в игру бросая кубик. И вставая на жёлтые круги рассказывают о том, как ведёт себя вода на данном этапе круговорота. Закрепляем знания о круговороте воды в природе, счёт до 20, наглядно-образное мышление.

СТРАНИЦА №15. «Найди животных». Получив задание, дети нажимают на картинку. Далее дети находят и называют животных, которые спрятаны на картинке и, используя стилус, перетаскивают животных к реке. Задание направлено на развития внимания и закрепления знаний о лесных животных.

**Блок «Вода и человек»**

СТРАНИЦА №16. «Дай попить». Нажав на Машу – узнать задание. Детям предоставляется информация о необходимом количестве питьевой воды для человека. Далее детям необходимо посчитать стаканчики и сказать, сколько не хватает стаканов до 8. Далее ребёнок составляет пример и проверяет себя щёлкнув по пустому квадрату. Закрепляем состав числа, развиваем внимание, мышление, ЭМП.

СТРАНИЦА №17. «Водопровод». Нужно нажать на картинку, далее на Капельку. При помощи инструментов Mimio ребёнку предлагается провести капельку по водопроводу. В результате ребёнок проходит к одной из трёх картинок. И объясняет, как человек использует воду в данном случае. Далее можно предложить детям пройти по оставшемуся водопроводному пути. Развиваем мышление, способность анализировать, внимание.

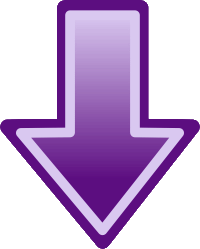
СТРАНИЦА №18. «Расход воды». Узнать задание нужно с помощью героини проекта Капельки. Дети по предложенным картинкам рассказывают о вариантах использования воды человеком. Далее расставляют людей по использованию воды от большего к меньшему. После выполнения задания нажимают на стрелочку  проверяя себя. Игра направлена на закрепления знаний о использовании человеком воды, на развитие пространственного мышления, развития ЭМП.

СТРАНИЦА №19. «Водохранилище». Нажав на Капельку – узнать задание. Дети знакомятся с понятием «Водохранилище». Далее дети должны нажать на кубик, и достать столько канистр с водой из водохранилища, сколько выпало на кубике. Развиваем внимание, счёт, способность к анализу, ЭМП.

СТРАНИЦА №20. «Мусор». При нажатии на Капельку узнать задание. Нажать на картину. Далее ребёнок при помощи лупы должен отыскать мусор в реке. После выполнения задания ребёнок проговаривает правила, помогающие на его взгляд, сохранить природу от загрязнений. Задание направлено на внимание, развитие способности анализировать, сообщать ранее полученную информацию по теме: «Экология»

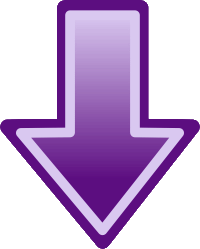
**Блок «Игровой».** Может использоваться как дополнение к блокам, описанным выше или как самостоятельные дидактические игры.

СТРАНИЦА №21. «Игры водяного». Дети получают задание найти существ на картинке, которым принадлежат тени и сопоставить их. Игра развивает внимание, умение сравнивать и способность анализировать, умение ориентироваться в пространстве.

СТРАНИЦА №22. «Найди отличия». Нажимая на значок «Капелька», дети узнают задание. Игра развивает зрительное внимание, умение сравнивать, замечать и выделять различия. Предложить детям найти отличия между двумя картинками. Дети, пользуясь инструментами Mimio выбирают синий карандаш и обводят на нижней картинке отличающиеся области. Если нажать на стрелочку  появится прозрачная проверочная область.

СТРАНИЦА №23. «Обведи по точкам». Нажимая на капельку, дети получают задание обвести по точкам и раскрасить картинку. (К заданию имеется приложение в виде картинки, которую необходимо распечатать по количеству детей, которые будут выполнять задание). Далее дети раскрашивают картинку и демонстрируют результат. Закрепляем счёт в пределах 20, развиваем аккуратность, умение подбирать цвета, раскрашивать, не заходя за контур.

СТРАНИЦА №23. «Потанцуем». Нажимая на персонажа, дети знакомятся с капитаном крабом. Нажав на его мячик, который является гиперссылкой, воспитатель вместе с детьми проводит физминутку.

СТРАНИЦА №25. «Волшебный фонарик или найди стаканчики». Нажав на Капельку узнать задание. Игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительное восприятие, внимание, ЭМП. Детям предлагается найти потерянные, девочкой, стаканчики сосчитать их. Для проверки нажать на стрелочку  - выплывает прозрачная область, через которую видно все потерянные стаканчики.

СТРАНИЦА №26 Последний слайд с прощанием персонажа с детьми.