**Методические рекомендации к проекту «Таня на кухне»**

**Автор проекта:** Меркулова Елена Владимировна – воспитатель ГБДОУ детский сад №41 Пушкинского района Санкт – Петербурга.

**Руководитель:** Московская Екатерина Владимировна.

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

**Цель проекта:** обобщение знаний по лексической теме «Посуда» в занимательной форме с помощью средств MIMIO. Создание условий для развития коммуникативных навыков у воспитанников старшего дошкольного возраста, развития познавательных процессов: внимания, памяти, логического мышления, умения рассуждать и анализировать.

**Задачи:**

***Обучающие:***

1. Обобщить знания воспитанников о разнообразии посуды, её признаках (форма, цвет, размер, из чего сделана), назначении и применении.

2.Упражнять в умении классифицировать предметы посуды по одному из признаков – назначению (столовая, кухонная, чайная).

3. Формировать интерес к интеллектуальной деятельности, желание выполнять задания с речевым и математическим содержанием.

***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.

4. Создать условия для развития мелкой моторики.

***Воспитательные:***

1. Вызвать желание к бережному отношению к посуде.

2. Создать условия для развития коммуникативных навыков в общении со взрослыми и сверстниками, поощрять интерес к совместным игровым действиям.

**Реализуемые образовательные области:**

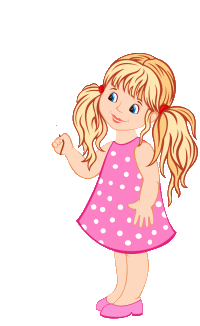
* социально-коммуникативное развитие
* познавательное развитие
* речевое развитие
* художественно-эстетическое развитие

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с воспитанниками старшей/ подготовительной группе дошкольного возраста. В разработке этого проекта за основу были взяты знания, умения и навыки, полученные воспитанниками по данной лексической теме. В создании слайдов использовался комплексный образовательный подход. Представленные здесь игры и задания направлены на развитие разнообразных умений и навыков, логического и ассоциативного мышления, внимания, знания счёта, умения читать и считать слоги в словах, умения искать и принимать самостоятельные решения. Проект состоит из 21 слайда.

Содержание оснащено гиперссылками, что помогает перейти на нужную страницу.

Значок в левой верхней части экрана: возвращение к содержанию,

Значок в левой нижней части экрана: переход на предыдущую страницу,

 значок в правой нижней части экрана: переход на следующую страницу,

значок: «девочка Таня» на слайдах №3, 13 вызывает задание,

значок: на слайдах №4,5,7,8,9,10,11,17,18 вызывает задание,

значок: на слайдах №6,12,14,15,16,19,20,21 вызывает задание.



Значок: вызывает проверочную область

**Содержание проекта:**

**СТРАНИЦА №1** Титульный лист.

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

**СТРАНИЦА №3** «Отгадай загадку». Воспитатель знакомит ребят с девочкой Таней, которая приглашает всех на свою кухню, и читает загадку, а воспитанники её отгадывают. Потом проверяют себя, нажимая на загадку, и таким образом знакомятся с темой занятия. Способствование развитию логического мышления и умения выделять обобщающее понятие - «посуда».

**СТРАНИЦА №4** «Рассортируй посуду». Посуду предлагается разложить в ёмкости так: в широкий ящик с пометкой все тарелки, в длинный узкий ящик с пометкой все чашки, в стакан для столовых приборов - столовые приборы. Закрепить умение классифицировать предметы по общим признакам (тарелки, чашки, столовые приборы).

**СТРАНИЦА №5** «Найди спрятанные предметы и сосчитай их». В кухне спрятаны предметы, которые надо найти и сосчитать, их всего 8. Способствование развитию зрительного внимания, наблюдательности, закреплению счёта в пределах 10.

**СТРАНИЦА №6** Пазл. «Собери картинку и назови посуду, стоящую на столе». Надо собрать картинку с изображением кухни, проверить её, нажав на шторку справа. Назвать посуду, стоящую на столе (чашка, фруктовница, заварочный чайник). Способствовать формированию представлений о целостном образе предмета, пространства; воображения, внимания, памяти; закреплению названий предметов посуды по их назначению (фрукты-фруктовница, заварка - заварочный чайник).

**СТРАНИЦА№7** «Расставь по порядку: что сначала, что потом». Предлагается расставить предметы по времени их возникновения (самовар – медный чайник – эмалированный чайник – электрический чайник). Закрепление знаний об истории возникновения чайника.

**СТРАНИЦА №8** «Разложи посуду по форме». Надо разложить предметы в таблице, слева предметы прямоугольной формы, справа – круглой. Проверочная область вытаскивается справа налево, потянув за «девочку Таню». Способствование закреплению знаний о геометрических фигурах (прямоугольник, круг), развитию умения находить предметы одинаковой формы, сравнивать и объединять их в группы; развитию мышления, зрительного восприятия, внимания, памяти.

**СТРАНИЦА №9** «Посмотри и послушай». Нажимая на предметы посуды на кухне, воспитанники слушают звуки кипящей воды в кастрюле, наливающего чайника в чашку чай и т.д. Звуки убирающих осколков разбитой посуды предупреждают ребят о необходимости аккуратного обращения с посудой.

**СТРАНИЦА №10** «Четвёртый лишний». Воспитанникам предлагается рассмотреть картинки и назвать лишний предмет посуды в логической цепочке, используя стилус, и объяснить, почему они так думают. При нажатии на картинки появляется проверочная область в виде зелёной галочки «верно» и красного крестика «неверно». Игра создаёт условия для развития умения классифицировать предметы посуды по существенному признаку (чайная и кухонная посуда).

**СТРАНИЦА №11** «Найди пару». Даётся время запомнить, в каких прямоугольниках скрываются парные предметы, затем их закрывают анимированными шторками. Ребёнок называет расположение пар по памяти. Данная игра развивает внимание, зрительную память, мышление.

**СТРАНИЦА №12** «Подбери правильные пары по назначению посуды». Предлагается перемещать продукты и посуду, создавая пары масло – маслёнка, хлеб – хлебница и т.д. В этой игре закрепляются знания о предназначении посуды, развивается логическое мышление.

**СТРАНИЦА №13** «Расставь посуду на полки». Предлагается расставить посуду на полки: на верхнюю полку - чайную посуду, на среднюю – столовую посуду, на нижнюю – кухонную. Слева для проверки выдвигается проверочная область. Это задание способствует упражнению в умении классифицировать предметы посуды по одному из признаков – назначению (столовая, кухонная, чайная).

**СТРАНИЦА №14** «Угадай по тени». Предлагается по силуэту узнать и назвать предмет посуды. Методом снятия наложения воспитанники определяют правильность задания. Данная игра направлена на формирование опыта узнавания образа в силуэтном изображении.

**СТРАНИЦА №15** «Волшебный фонарь» - «Помоги Тане найти стакан». С помощью «волшебного фонаря» Таня ищет стакан воды, направляя луч на силуэты. Проверочная область анимирована внизу посередине. Игра способствует развитию познавательной активности, зрительного внимания.

**СТРАНИЦА №16** «Найди 10 отличий и отметь их на левой картинке». Предлагается на левой картинке нажатием стилуса отмечать отличия от правой картинки. При верном ответе будет сигнал - зелёная галочка. Проверочная область выдвигается справа снизу. Это задание учит последовательно рассматривать картинки, сравнивать их, находить сходство и различия; способствует развитию внимания, памяти, мышления.

**СТРАНИЦА №17** «Расставь предметы посуды так, чтобы они не повторялись по горизонтали и вертикали». Играющему нужно расставить картинки (клонированные) так, чтобы они не повторялись по горизонтали и вертикали. Игра создаёт условия для логического мышления, внимания. Закрепляет у старших дошкольников умения различать понятия «горизонтально» и «вертикально».

**СТРАНИЦА №18** «Дорисуй по клеточкам». Необходимо с помощью карандаша или фломастера дорисовать недостающую часть картинки. Задание учит ориентироваться на листе бумаги, развивает зрительное восприятие.

**СТРАНИЦА №19 «**Лупа» - «Назови и посчитай слоги». Предлагается посмотреть на картинку, назвать предмет посуды по слогам, посчитать количество слогов. Проверить свой ответ с помощью лупы. Это задание способствует формированию умения делить слово на слоги, навыка чтения по слогам.

**СТРАНИЦА №20** «Реши примеры и проверь их с помощью волшебного блюдечка». Детям предлагается решить арифметические задачи, проверить ответ, перенося задачу с помощью стилуса через изображение «волшебного блюдечка». Игра создаёт условия для развития самостоятельности, умения понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

**СТРАНИЦА №21** «Покрути Волчок». Играющий приводит волчок в движение и рассказывает по данному справа алгоритму о том предмете посуды, на которого показывает стрелка. Игра помогает активизировать познавательную деятельность, развитие речи.