МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ

**«Юные военные»**

Автор проекта: Агишева Зульфия Фяритовна, воспитатель.

Руководитель проекта: Московская Екатерина Владимировна.

ГБДОУ детский сад № 101 компенсирующего вида Фрунзенского района СПб.

**Возраст: 5-6 лет, ОВЗ (нарушения опорно-двигательного аппарата).**

**Цель проекта:** Уточнение знаний о Российской армии, о родах войск, службе в армии. Воспитывать уважение к людям военных профессий.

**Задачи:**

1 Обучающие:

- Расширять представления о воинской службе.

- Формировать знания о военной технике.

- Закреплять и расширять знания детей о родах войск.

- Уточнить представления детей о военных профессиях.

2 Развивающие:

- Развивать память, внимание, умение классифицировать и сравнивать, обобщать и исключать,

находить простейшие закономерности.

- Развивать коммуникативную функцию речи. Создавать условия для общения детей в игре.

- Развивать зрительную память и внимание.

- Продолжать развитие мелкой моторики и глазомера.

- Упражнять в счете до 10.

3 Воспитательные:

- Воспитывать любовь к родной стране, чувство патриотизма.

- Вызвать у детей интерес и желание как можно больше узнать о военных.

Реализуемыеобразовательныеобласти:социально-коммуникативноеразвитие,

познавательное развитие, художественно – эстетическое развитие, речевое развитие.

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми старшего

дошкольного возраста (5-6лет).

 Проект состоит из 18 слайдов, 16 из которых являются

непосредственно развивающими играми.

Первый слайд – титульный лист.

Второй слайд – содержание.

Гиперссылки – розовые стрелки, расположенные на слайдах справа внизу, ведут к следующему слайду.

Гиперссылки -  розовые стрелки, расположенные на слайдах слева внизу, ведет к предыдущему слайду, гиперссылка с изображением цветного шарика  в верхнем правом углу ведет к слайду 2 - Содержание. Гиперссылка в виде  возвращает на страницу с игрой.

На каждом слайде при нажатии на серый пусковой механизм (серый треугольник) появляется задание.

Правильный ответ можно узнать при нажатии на знак вопроса 

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | Титульный лист | Знакомство с темой и автором проекта | По щелчку на текст в нижней части страницы открывается сайт ЦПК «Образовательные технологии».  |
| 2. | Содержание | Перечень игр | Каждый пункт содержания – гиперссылка на соответствующую страницу проекта.  |
| 3. | Раскрась | Уточнить знания о сухопутной и водной военной технике. Самостоятельно выбирать соответствующую цветовую гамму. | Выбирают цвет маркера. При необходимости можно стереть, переключившись на ластик |
| 4. | Раскрась по цифрам | Развитие внимания, памяти, логического мышления. Закрепляем цифры от 1-4, и цвета ( голубой, красный, желтый, серый). | Выбирают цвет маркера, соответствующий данной цифре. При необходимости можно стереть, переключившись на ластик.  |
| 5. | Четвертый лишний | Развитие способности к анализу, формирование умения самостоятельно делать выводы, умение выделять характерные особенности техники. | Дети зрительно определяют лишний предмет. При щелчке стилусом на правильное изображение появляется мультимедийная галочка, при неправильном –крестик.  |
| 6. | Найди лишнего | Развитие способности к анализу, формирование умения самостоятельно делать выводы, умение выделять характерные особенности одежды. | Дети зрительно определяют лишнего человечка. При щелчке стилусом на правильное изображение появляется мультимедийная галочка, при неправильном –крестик.  |
| 7. | Перемести мальчика в нужный угол | Ориентировка в пространстве. Закрепление понятий: влево, вправо, вверх, вниз, между, около, над, под, по середине. | Перетащить стилусом изображение в нужный угол экрана по заданию педагога.  |
| 8. | Сосчитай | Развитие памяти, внимания, логического мышления. Закрепляем счет до 5.  | Дети считают предметы. Рядом с каждой группой картинок серый пусковой механизм, который при щелчке позволяет увидеть правильный ответ. |
| 9. | Сосчитай военную технику | Развитие памяти, внимания, логического мышления. Упражнять в отсчитывании предметов в пределах 10. | Посчитать *только* военную технику. Ответ поз знаком вопроса. |
| 10. | Лабиринт | Формирование умения ориентироваться на плоскости. Тренируем умение вести линию не отрывая руки, развиваем мелкую моторику, внимание. Слуховое восприятие военной песни. | Дети рисуют путь танкиста к танку. При необходимости можно стереть, переключившись на ластик. Нажав ЛКМ на музыкальный значок, можно рисовать под музыкальное сопровождение.  |
| 11. | Подбери по родам войск | Развиваем наблюдательность, внимание, способность к обобщению, классификации. | Дети подбирают нужное изображение, стилусом перетаскивают его в нужный столбик. Проверить можно, нажав на знак вопроса, выйдет прозрачная проверочная область.  |
| 12. | Обведи маркером военных | Развитие внимания. Уточнение представления детей о внешнем виде военных, особенностях одежды. | Дети выбирают цвет маркера. Обводят изображение. Проверить можно, нажав на знак вопроса, выйдет прозрачная проверочная область.  |
| 13. | Найди тень | Развиваем внимание, наблюдательность, зрительную память. | С помощью стилуса перетащить и наложить картинку на черный силуэт. |
| 14. | Найди правильную тень | Развиваем внимание, наблюдательность, зрительную память. | С помощью стилуса перетащить и наложить изображение на «правильную» тень. При ошибочном наложении изображений будут видны лишние детали.  |
| 15. | Собери пазл | Развитие зрительно- двигательной координации. | С помощью стилуса собрать из кусков картинку с изображением боевой машины.  |
| 16. | Узнай по звуку | Развитие слуха и слуховой памяти. | Педагог включает музыкальный значок, дети отгадывают. Поочередно щелкая на красный многоугольник, открывают изображение техники, которому принадлежит звук.  |
| 17. | Сосчитай самолеты | Развитие памяти, внимания, логического мышления. Упражнять в отсчитывании предметов (8). | Сосчитать все самолеты.  |
| 18. | Найди транспорт | Развиваем внимание, наблюдательность, память, слуховую память. | С помощью фонарика детям надо найти самолеты и корабль. При обнаружении, педагог, щелкнув ЛКМ на музыкальный значок включает звук техники.  |