**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Космическое путешествие»**

**Автор проекта:** Безобразова Татьяна Владимировна – воспитатель ГБДОУ детский сад № 39 Пушкинского района города Санкт-Петербурга.

**Руководитель проекта:** Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:** старший дошкольный возраст (5-6 лет).

**Цели проекта:** развитие коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи проекта:**

Обучающие:

1. Формировать опыт умения отгадывать загадки.

2. Обогащать словарный запас.

3. Согласование числительного с существительным.

Развивающие:

1. Развивать логическое мышление.

2. Развивать зрительно-моторную координацию.

3. Развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости.

4. Формировать опыт узнавать образ в силуэтном изображении.

Воспитательные:

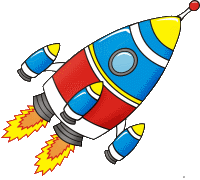
1. Продолжать формировать способности к успешной социализации.

**Реализуемые образовательные области:**

* - социально-коммуникативное развитие,
* - познавательное развитие,
* - речевое развитие,
* - художественно-эстетическое развитие,
* - физическое 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 «Путешествие в космос» в старшей/подготовительной группе дошкольного возраста. Проект состоит из 21 страницы. При работе с проектом у детей должны быть сформированы определённые знания по данной лексической теме.



Для удобства работы на всех страницах изображена ракета (верхний правый угол), вытягивая ракету, появляется задание.



Переход со страницы на страницу осуществляется при помощи области (правый нижний угол), оснащённой гиперссылкой, вернуться на страницу назад можно при помощи значка

Переход на страницу содержания осуществляется при помощи области (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.

СТРАНИЦА № 3. «Загадки» (5 загадок). Потянув на ракету – узнать задание. Детям предлагается отгадать загадки. Чтобы проверить правильность выполнения задания достаточно прикоснуться к тексту каждой загадки стилусом, (открытие картинки осуществляется методом затухания).

СТРАНИЦА № 4. «Обед космонавта». Вытягивая значок «Ракета», дети узнают задание.

Детям предлагается поместить в контейнер столько продуктов, сколько обозначает цифра. В задании дети учатся соотносить цифры с количеством предметов.

СТРАНИЦА № 5. «Найдите пару». С помощью значка «Ракета» дети узнают задание. Детям предлагается найти парную картинку. Задание направлено на развитие внимания. Правильный ответ – зеленая галочка.

СТРАНИЦА № 6. «Соберите ракету». Потянув за значок «Ракета»– узнать задание. Данная игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, а также на развитие внимания и мышления.

СТРАНИЦА № 7. «Отличия» (7 отличий). Вытаскивая значок «Ракета», дети узнают задание. Предложить детям найти отличия между двумя картинками. При нажатии на деталь (слева, нижняя часть) появляется прозрачная проверочная область. Игра развивает зрительное внимание, умение сравнивать, замечать и выделять различия.

СТРАНИЦА № 8. «Кроссворд». Узнать задание нужно с помощью ракеты, для этого необходимо ее потянуть в сторону. Детям предлагается разгадать кроссворд, в данном случае используется стилус и инструменты Mimio. Выполняя задания, дети продолжают составлять слова и читать.

СТРАНИЦА № 9. «Обратный отсчет». Детям предлагается произнести обратный отсчет (от 10 до 1). Используется метод затухания - нажимая на каждую цифру, она исчезает. Внизу посередине нажав на звуковой значок можно услышать звук ракеты. После этого нажимая на анимацию (верхний правый угол) ракета улетает. Закрепляем счет.

СТРАНИЦА № 10. «Недостающая деталь». Значок «Ракета» помогает узнать задание. Детям предлагается рассмотреть крепежные детали и определить недостающую деталь (болт). Задание направлено на внимание и наблюдательность.

СТРАНИЦА № 11. «Маршрут полета». Ракета поможет узнать задание. Методом перетаскивания при помощи стилуса расставить «планеты». Задание направлено на развитие внимания и памяти и умения ориентироваться на плоскости.

СТРАНИЦА № 12. «Релакс». Узнать задание можно с помощью ракеты, для этого необходимо его потянуть в сторону. Звуковой значок помогает произвести музыкальное звучание.

СТРАНИЦА № 13. «Волшебный фонарик». Потянув за значок «Ракета» узнайте задание. Игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительное восприятие, внимание. Детям предлагается найти спрятавшихся в инопланетян и сосчитать их. Для проверки достаточно подвигать фонариком. Правильность ответа можно при помощи прозрачной области, через которую видно всех спрятавшихся животных (внизу справа).

СТРАНИЦА № 14. «Примеры». Потянув за значок «Ракета» - узнать задание. Детям предлагается решить примеры и правильность их ответов можно узнать с помощью стилуса, перетягивая его через летающую тарелку.

СТРАНИЦА № 15. «Орбиты» Узнать задание нужно с помощью ракеты. Детям предлагается вспомнить названия планет, расположенных на орбитах. Правильность ответа можно проверить нажимая на звуковой сигнал. Вверху по центру можно узнать информацию о планетах.

СТРАНИЦА № 16. «Дорожка». Потянув за значок «Ракета»– узнать задание. Данная игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, а также на развитие внимания и мышления. Нужно помочь инопланетянину добраться до его планеты. Детям предлагается выбрать правильную дорожку. Используя стилус и инструмент Mimio «карандаш» дети находят правильное направление к планете. Нажав на анимацию сверху можно узнать информацию о планете Сатурн.

СТРАНИЦА № 17. «Соберите слово». Значок «Ракета» ознакомит с заданием. Детям предлагается собрать слова из слогов и разместить их на лини рядом с предметами. Правильность ответа можно определить с помощью звездочки, перетягиваемой к предмету. В данном задании рекомендовано использовать стилус.

СТРАНИЦА № 18. «Тень». Вытаскивая значок «Ракета», дети узнают задание. Детям предлагается найти силуэт солнца и наложить его на тень. Методом наложения дети определяют правильность задания. Данная игра направлена на формирование опыта узнавать образ в силуэтном изображении.

СТРАНИЦА № 19. «Соедините линией». Потянув за значок «Ракета» - узнать задание. Детям Предлагается рассмотреть планеты и с помощью стилуса и инструмента Mimio «карандаш» провести линию к парной планете.

СТРАНИЦА № 20. «Цепочка». Значок «Ракета» даст задание. С помощью стилуса детям предлагается продолжить логическую цепочку, для этого необходимо подтянуть нужный предмет в окно.

СТРАНИЦА № 21. «Подберите цифру». Потянув вправо за значок «Ракета» можно узнать задание. Детям предлагается сосчитать изображенные предметы на картинках и подобрать цифру, соответствующую количеству изображенных предметов.

СТРАНИЦА № 22. «Лабиринт». Потянув вправо за значок анимации (слева сверху) можно узнать задание. Дети предлагается помочь ракете добраться по лабиринту до Земли. В данной игре используется стилус. Игра развивает умения ориентирования в пространстве, логического мышления, зрительно-моторную координацию.

СТРАНИЦА № 23. Космонавт благодарит за помощь! Сверху нажимая на значок анимации можно предложить ребятам ответить на вопрос.