Методические указания по работе с проектом

«В гостях у дедушки гнома»

**Автор проекта: Чмутова Мария Геннадьевна,**

**воспитатель ГБДОУ детский сад №55 Калининского района Санкт-Петербурга.**

**Проект создан с помощью интерактивных технологий Mimio Studio, содержит 20 страниц.**

**Цель проекта: Развитие зрительной памяти, внимания, логического мышления, подготовка к формированию элементарных математических представлений. Создание радостного настроения при погружении в сказку.**

**Проект рассчитан на работу с детьми младшего и среднего дошкольного возраста.**

**Все страницы оснащены гиперссылками: «бабочка» в левом нижнем углу – для перехода на следующую страницу, «сова» в левом верхнем углу – для перехода к «содержанию», «кленовый листочек» в правом верхнем углу – для перехода на предыдущую страницу. На странице с содержанием, при нажатии на «сову» - переход на искомую страницу. Для открытия проверочных областей, или получения дополнительных заданий надо нажать на кнопку с веселой гусеницей.**

**СТРАНИЦА №1 Титульный лист**

**Дети вместе с педагогом погружаются в сказочную историю - мы отправляемся в гости дедушке гному. Он живет на опушке в лесу. У дедушки очень много друзей, а еще гном веселый и любит пошутить и поиграть.**

**СТРАНИЦА №2 Содержание**

**СТРАНИЦА №3 Собери дедушкин дом**

**Дети должны будут собрать единую картинку из отдельных кусков. Ориентиром является картинка в правом верхнем углу.**

**СТРАНИЦА №4 Найди дедушку и его друзей.**

**На этой странице надо найти все спрятанные объекты, вытянув их из-за кустов, цветов и деревьев.**

**СТРАНИЦА №5 Чем отличаются два дедушки?**

**Необходимо найти пять отличий между двумя похожими картинками, и отметить их на левой картинке. Для проверки можно нажать на кнопку с изображенной на ней гусеницей, появится проверочная область.**

**СТРАНИЦА №6 С какой корзинкой можно пойти в лес?**

**Дедушка собирает ребяток за грибами и ягодами, но надо определиться с корзинками. Дети должны найти какая корзинка им не подойдет, и почему. (При наведении курсора на правильный ответ – заиграет веселая музыка, при наведении на неправильный – музыки не будет).**

**СТРАНИЦА №7 Какие ягодки растут в лесу?**

**На этой странице детям загадываются загадки про ягоды. Ягоды спрятаны под листочками. Загадки появляются при нажатии на кнопки с гусеничками. Для проверки ответа или подсказки надо нажать на листик – проявится картинка с ягодой.**

**СТРАНИЦА №8 Найди две одинаковые ягодки.**

**Эта игра сделана по типу «мнемопарочек». Все ягоды закрыты листиками. Сначала все ягоды открываются, детям дается возможность запомнить где находятся одинаковые ягоды. Затем все закрывается. Попарно открываются картинки, называемые детьми.**

**СТРАНИЦА №9 Собери грибы в корзинку.**

**В лесу растут и красные и белые, а еще мухоморчик. Дети должны рассказать какие грибы можно собирать, какие нельзя. Задание состоит в том, что надо собрать в корзину столько красненьких – сколько появится белочек, и столько беленьких – сколько на странице ежиков.**

**СТРАНИЦА №10 Угадай, кто играет с нами в прятки?**

**В лесу было очень весело, разные лесные жители стали играть с нам в прятки. (В этой игре животные спрятались за своими разноцветными силуэтами. В качестве проверки надо нажать на силуэт – проявится зверек).**

**СТРАНИЦА №11 Найди дорогу домой.**

**Мы долго гуляли по лесу, насобирали грибов и ягод, а теперь пора домой. Но как же найти дорогу? Нам поможет совушка, она покажет путь. Надо пройти лабиринт, и мы выйдем к дедушкину домику. (Дорожку можно нарисовать, используя инструмент карандаш или маркер, а можно пройти по дорожке ведя курсором по ней сову).**

**СТРАНИЦА №12 Дедушкина шутка.**

**Дедушка очень обрадовался, когда мы вернулись, и решил с нами пошутить. На лугу рядом лесом пасутся домашние животные: козы, коровы и кони. Вот дедушка и решил перепутать их голоса. А дети должны навести порядок, и правильно назвать, кто это говорит. (При нажатии на животное звучит чей-то голос). Для проверки нажимаем на кнопочку с гусеницей, появляется правильное животное.**

**СТРАНИЦА №13 А где же яблочко?**

**Весело мы поиграли, а теперь надо угостить козочку. Я знаю, что она очень любят яблоки. (Здесь дети ищут правильный силуэт яблока. При нажатии на силуэт в зависимости от ответа, появляются красные крестики, или изображение яблока).**

**СТРАНИЦА №14 Кто напугал зайчиков?**

**Ночью по лесу рыскал кто-то очень опасный. Разбежались и попрятались все зайчики. Кто же это был? (Что бы узнать, надо нарисовать зверей по точкам. Затем можно их раскрасить).**

**СТРАНИЦА №15 Сколько зайцев найдет дедушка?**

**Дедушка пошел ночью искать зайчиков, чтобы успокоить их. Но так как ночью темно, дедушка взял фонарик, сколько же зайцев он найдет. (При помощи «фонарика» освещаются разные области рисунка, и в луче появляются зайцы. Дети должны их сосчитать. При нажатии на кнопку с гусеницей, появится проверочная область).**

**СТРАНИЦА №16 Что лишнее на кухне у дедушки?**

**Утром дедушка пригласил нас позавтракать и сварил много каши. Правда, на кухне большой беспорядок, появились странные вещи, но чтобы их убрать, найдем их. А еще посчитаем, сколько тарелок каши приготовил дедушка гном. Нажимаем на кнопочку с гусеницей, появляется дополнительное задание. (При наведении курсора на тарелку с кашей можно сделать необходимое количество тарелок, расставить их и посчитать).**

**СТРАНИЦА №17 Каких животных можно встретить в лесу, и в городе?**

**Хорошо мы погостили у дедушки гнома в лесу. Познакомились с лесными жителями. Вот сейчас и проверим, хорошо ли вы все запомнили. (В овальные области детям нужно разместить животных, в зависимости от их места обитания. В месте пересечения областей должна оказаться белочка, так как она живет и в лесу, и в парках города). При нажатии на кнопку с гусеницей, появится проверочная область.**

**СТРАНИЦА №18 Рассели веселых зверушек.**

**Поиграем в веселую игру. Надо расселить зверюшек в домики, так, чтобы они не поссорились. (Игра сделана по типу логических игр – одинаковые звери не должны находиться рядом по вертикали и горизонтали).**

**СТРАНИЦА №19 Какие деревья не растут в нашем лесу?**

**Еще одно задание для детей - найти и обвести те деревья, которые не могут расти в наших лесах. При нажатии на кнопку с гусеницей, появится проверочная область.**

**СТРАНИЦА №20 Физминутка «Мишеньки».**

**При нажатии на кнопку с изображением небольшого медведя – зазвучит песенка, под которую дети смогут подвигаться, повторяя движения вслед за голосом. Физминутку можно будет использовать в любой момент, когда педагог поймет, что дети стали уставать.**