**Методические указания по работе с проектом**

**«Царство золотой рыбки»**

**Тип проекта: для дошкольников**

**Автор проекта**: Забродина Юлия Владиславовна, воспитатель.

Образовательное учреждение: ГБДОУ детский сад № 79 Приморского района Санкт–Петербурга.

Цель: Закрепить представления детей о жителях подводного мира в занимательной форме с помощью средств MIMIO.

**Задачи:**

* Уточнить представления детей о многообразии рыб. Учить составлять группы по разным основаниям: жизнь в разных слоях воды - в толще воды, на дне, в зарослях водных растений.
* Классифицировать рыб на морских, речных, проходных и аквариумных.
* Систематизировать представления детей о рыбах: у всех рыб есть одинаковые признаки, по которым мы выделяем рыб из всех животных; и есть разные признаки, по которым они отличаются друг от друга.
* Развивать познавательный интерес, умение применять в работе ранее полученные знания. Воспитывать бережное отношение к окружающему миру и водным пространствам.
* Развивать умения детей принимать игровую задачу, выполнять игровые действия.

**Образовательные области:** «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

Проект создан с помощью интерактивных технологий MimioStudio и может использоваться воспитателями для проведения ознакомительного или итогового занятия в детском саду.

 Проект рассчитан на работу с детьми старшего (5-6) дошкольного возраста.

 Проект состоит из 21 страницы.

**Тип проекта:** познавательный

**Пояснения к страницам:**

 Содержание оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой к игре.

 На всех страницах имеются гиперссылки:

* белая ракушка в левом нижнем углу – гиперссылка на предыдущую страницу
* белая ракушка в правом нижнем углу – гиперссылка на следующую страницу
* морская звездочка в правом верхнем углу – гиперссылку на страницу с содержанием.

**1 страница - Титульный лист**

**2 страница - Содержание**

Содержание представлено в виде морских звездочек. При нажатии на название происходит переход по гиперссылке на страницу с заданием.

**3 страница –** Игра **«Отгадайте сказку»**

Дети знакомятся с необычной гостьей, которая приглашает детей поиграть и на протяжении всего проекта она будет предлагать им разные задания.

Детям предлагается вспомнить сказки, в которых участвовали разные рыбки.

Помощниц Дори нужно потянуть в левую или в правую сторону, каждая из которых тянет за собой задание. А если забыли, то подсказкой служит водоросль в виде шарика.

**4 страница – «Назови места обитания»**

Детям предлагается назвать места обитания рыб и выбрать подходящую по размеру ракушку, в зависимости величины водного ресурса. Начиная с маленькой – аквариум, и далее по величине, заканчивая океаном.

**5 страница – «Отгадай загадки»**

Под загадкой находится картинка-отгадка, при нажатии на которую появляется ответ.

**6 страница** – Игра **«Собери картинку»**

Детям предлагается собрать картинку из отдельных частей. В правом нижнем углу на пузырьках находится звуковое сопровождение, а в левом верхнем углу за пузырем находится подсказка (целая картинка).

**7 страница** – Викторина **«Вопрос-ответ»**

Детям предлагается сыграть в интересную викторину. Нажав на волчок выпадет задание в произвольном порядке. Каждое задание определенно цветом и рядом находится цифра. Нажав на цифру, можно прослушать задание и постараться на него ответить. Если ответа нет, то нажав на цифру, находящуюся с левой стороны можно узнать ответ.

**8 страница** – Игра **«Лабиринт»**

Предлагается детям помочь крабу Себастьяну побрать до замка, как можно быстрее.

Фигурка краба двигается, и с помощью стилуса ребенок может управлять ею. Нажав на морскую звездочку, находящуюся в левом нижнем углу, можно проверить правильный путь.

**9 страница** – Игра **«Найди тень»**

1 вариант – с помощью карандаша соединить тень и рыбку

2 вариант – методом наложения найти тень

**10 страница** – Игра **«Найди пару»**

1 вариант - Педагог выключает все звездочки, давая детям возможность запомнить расположение всех картинок. Затем звездочки включаются, и дети указывают место нахождения одинаковых картинок. При нажатии на золотую рыбку можно услышать аплодисменты.

2 вариант – ребенок при помощи стилуса сам выполняет задание. Если открыл правильно картинку, то оставляет ее открытой. А если ошибся, то закрывает и снова ищет ее.

**11 страница** – Игра **«Кроссворд»**

Детям предлагается разгадать кроссворд на определенную букву «С». Все слова в кроссворде начинаются на эту букву. Посмотрев на любую рыбу (можно по порядку, а можно нет), вспомнить их названия и написать ответ карандашом. Если возникают затруднения, то все пустые клеточки анимированы на проявление.

**12 страница** – Игра **«Найди сходство»**

Детям предлагается найти общее сходство предметов и рыб. Сначала предлагается вспомнить, есть ли такие рыбы, которые похожи на эти инструменты. Далее, нажав на шторку, за которой находятся разные рыбы, сравнить их с инструментами и соединить маркером. В левом нижнем углу – маленький камень, на котором расположено музыкальное сопровождение.

**13 страница** – Игра **«Собери пазл»**

При нажатии на водолаза, через гиперссылку, мы попадаем на детский сайт «Ребзики», на страничку с пазлом «Акула». Можно выбрать любой из четырех уровней сложности.

**14 страница** – Игра **«Да-Нет»**

Детям предлагается ответить на ряд вопросов. Ответом является да или нет. После того, как на все вопросы ответили, то детям предлагается покормить рыбок червячками. При помощи стилуса можно покормить рыбок в аквариуме.

**15 страница** – Игра **«Расставь слоги»**

Детям предлагается, расставить слоги так, чтобы получилось название рыбы. Когда все слоги расставлены, можно приступить к ловле. Потянуть за удочку и посмотреть, правильно собрали или нет.

**16 страница** – Игра **«Найди морских рыб»**

Детям предлагается рассмотреть слайд и найти всех морских рыб, плывущих в левую сторону. При правильно ответе загорается зеленая галочка, а если нет, то красная.

**17 слайд** – Игра **«Переставь палочки»**

Предложить детям посмотреть на картинку из палочек и подумать, как правильно поставит две палочки так, чтобы получилось тоже рыбка, только плывущая в другом направлении. Предложить одному из детей попробовать и сделать это как можно быстрее, потому что в правом нижнем углу стоит секундомер. После выполнения задания звучат аплодисменты, которые находятся в нижнем левом углу в виде рыбки. А также есть проверка, которая проявляется, нажав на серый треугольник.

**18 страница** – Игра **«Найди отличия»**

Детям предлагается рассмотреть картинки и найти отличия. Затем любой желающий ребенок может при помощи клонированных изумрудов, отметить эти отличия. Когда все выполнили, нажать на нужную цифру справа и проверить: Все ли нашли отличия или нет?! Если при нажатии сработает область правильного ответа, то задание выполнено. А также можно сделать проверку, нажав на серый треугольник.

**19 страница** – Игра **«Расшифруй фразу»**

Предложить детям вместо знаков поставить буквы и узнать, что ответила старику рыбка в сказке А.С. Пушкина.

**20 страница** – Игра **«Составь по образцу»**

При помощи жемчужин, сложенных в сундуке, составить рыбку по заданному образцу.

**21 страница** – **До новых встреч!**

Золотая рыбка прощается с ребятами и говорит: «До свидания. До новых встреч!»