Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №95 компенсирующего вида Фрунзенского района

Санкт-Петербурга

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Проектная деятельность

«Учимся играя»

система «MimioStudio»

Для работы с детьми 4-7 лет.

«Новые приключения Вовки в тридевятом царстве».

Автор проекта:

Мухарлямова Ольга Васильевна

Воспитатель ГБДОУ№95 фр.р-на СПб.

г. Санкт – Петербург

2021

**Тип проекта**: для детей среднего и старшего дошкольного возраста.

**Возраст**: 4-7 лет

**Автор**: Мухарлямова Ольга Васильевна, воспитатель.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, коммуникация, познание, художественное творчество.

Проект создан с помощью системы «MimioStudio», / mimio-studio-11.0-intl.msi/

может использоваться педагогом в совместной деятельности с детьми 4-7 лет.

Актуальность игровой программы – дети в легкой непринужденной форме раскрывают свои творческие способности.

В данном проекте используются  различные  виды и типы игр:

интеллектуальные, подвижные,  образные.

**Цель проекта:**

Формировать эмоционально-положительное отношение дошкольников к совместной деятельности с педагогом и сверстниками.

Воспитание самостоятельной и успешно адаптивной личности через игровую деятельность.

**Задачи:**

**Образовательная область «Познание»:**

- развивать мыслительную активность, умение наблюдать, анализировать, делать выводы;

- развивать восприятие, внимание, память, мышление, речь;

- Формировать умение взаимодействовать с интерактивной доской.

**Образовательная область «Социализация»:**

- совершенствовать навыки сотрудничества, доброжелательности и игровой деятельности;

- развивать инициативность, находчивость, мышление путем решения проблемных ситуаций.

- овладение игровыми навыками посредством системы «MimioStudio»,

**Образовательная область «Коммуникация»**

- обогащать словарь детей.

- продолжать учить детей отвечать на вопросы воспитателя полным предложением;

- поощрять желание высказывать своё мнение, отстаивать его;

- совершенствовать имение отгадывать загадки;

- учить анализировать ситуации в сказках.

- поощрять  желание помогать товарищам, воспитывать умение договориться.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| страницы | задания | задачи | сюжет |
| ***1*** | Титульный лист |  |  |
| ***2*** | Содержание | Название игры, гиперссылка на страницу с заданием | При нажатии на название игры, происходит переход на страницу с данным заданием. |
| ***3*** | Письмо Вовки  «Помоги Вовке раскрасить солнышко» | Позитивно настроить детей, организовать их внимание; приглашение к игре. /Вариант письма педагог составляет соответственно необходимой цели/.  Развивать мелкую моторику руки, развивать творческую активность, воображение. | Педагог читает письмо, где герой просит ребят помочь в выполнении интерактивных заданий.  Педагог предлагает детям с помощью «стилуса» раскрасить один из элементов или полностью готовый контур солнышка. |
| ***4*** | «Поможем найти звездочку» | Формирование поисковой деятельности, умение находить нужный предмет среди многих других.  Использование приема «клонирование» поможет выкладывать много звездочек. | Педагог предлагает детям  Указать нужный предмет при помощи инструмента «выбор»  Ответить на вопрос:  Где находится?  Назови другие предметы.  /Анимационные серые треугольники покажут примерное задание на данном слайде/. |
| ***5*** | «Разгадай загадки» | Развивать у детей логическое мышление.  Формировать умение взаимодействовать с интерактивной доской. | Воспитатель курсором указывает текст загадки – читает - дети дают варианты ответа, и для проверки предлагает ребенку проверить /нажать на шторку, серый треугольник, на текст загадки про зайку/  При помощи анимации появляются объекты правильного ответа. |
| ***6*** | «Собери Робота» | Развивать зрительное восприятие. Формировать умение собирать из частей – целое, по образцу. | Педагог предлагает рассмотреть изображение робота и собрать такого же из рассыпавшихся деталей.  Назвать детали /части/, составляющие фигуру робота. |
| ***7*** | Лабиринты:  «Какому мишке достанется мед?  Прицепи вагончик, помоги поезду доехать до станции. | Развивать творческую активность, воображение.  Формирование навыка использования анимационных подсказок. | «Стилусом» любого цвета надо повести линию к достижению цели персонажам.  Проверяем правильность – при помощи нажатия на серые – анимационные треугольники. |
| ***8*** | «кто лишний? | Развивать внимание, воображение, логическое мышление. | На данной странице детям предлагается назвать лишний персонаж в ряде предложенных картинок, проверяется ответ с помощью нажатия на картинку, /при помощи анимационных знаков –крестик или галочка; выявляем правильный ответ. Дети называют сказку, героев. |
| ***9*** | «Найди парочки» | Развивать мыслительную активность, умение наблюдать. Формирование умения, повтора игровых действий самостоятельно. | Педагог нажимает на анимационные круги, появляются картинки. Дети их называют, /дается время для запоминания/ затем воспитатель закрывает картинки, а дети должны назвать, что они запомнили./проверить с помощью анимации/. Задание усложняется, временем их рассматривания. |
| ***10*** | ***«***Разгадай кроссворд***»*** | Формирование поисковой деятельности. Учить детей решать кроссворд.  Развивать внимание, воображение, логическое мышление | Педагог объясняет детям задание. При помощи инструмента мимио, дети разносят буквы в нужные ячейки, создавая слова.  - Прочти слово, назови персонажей, сказку. |
| ***11*** | «Собери картинку» | Учить детей собирать целое из частей. Складывать пазл.  Формирование речевой активности. | При помощи инструмента мимио, передвигая пазлы, собираем целое. Для старших дошкольников задание можно усложнить, спрятав одну часть /анимация/.  Собрав картинку назвать сказку, перечислить героев, обсудить порядок их появления в сказке и т.д. |
| ***12*** | «Сколько белых медведей, ты видишь на льдине».  Расставь пингвинов парами. | Развитие логического мышления. Формировать навык соотносить графическое изображение цифры с количеством предметов. Закреплять навыки количественного и порядкового счета, прямого и обратного счета | Педагог предлагает определить, какая цифра соответствует количеству предметов на картинке.  При помощи анимации проверка правильного ответа.  Анимация - овации спрятана за изображением ладони. |
| ***13*** | «Веселая зарядка» | Использование для динамической паузы. | При помощи инструмента мимио нажимаем на изображение персонажа Вовки /нижняя часть кафтана/. Муз.зарядка «солнышко лучистое».  Под изображением «ладошки» -муз. файл «мы топаем, мы хлопаем» |
| ***14*** | «Где, чья тень?» | Учить находить заданные силуэты.  Развитие приемов зрительного наложения.  Развивать мелкую моторику руки, координации движений, развитие зрительного внимания, воображения.  . Формировать умение использования анимационных игровых действий самостоятельно. | Ребята должны соотнести определенный персонаж с его тенью, назвать в каких сказках он встречается. При помощи инструмента мимио,  1.Дети накладывают картинку животного на тень.  2. «Стилусом» любого цвета надо повести линию от тени к животному и наоборот. |
| ***15*** | «Помоги найти кроликов» | Развивать мыслительную активность, умение наблюдать, анализировать, делать выводы. Учить анализировать ситуации. | При помощи инструмента мимио, дети передвигают фигурку «Вовки» с фонариком, находят потерянные предметы.  При помощи анимационного треугольника проверяют правильность количества спрятанных кроликов. |
| ***16*** | «Кто вам улыбается»» | Развивать мыслительную активность, умение наблюдать, анализировать, делать выводы. Формировать умение читать, находить первую букву слова.Учить анализировать ситуации. | При помощи изображения лупы./при помощи инструмента мимио передвижением лупы производится поиск нужных букв/. Дети находят нужные буквы. |
| ***17*** | Используемые ресурсы. |  |  |

Гиперссылка на страницу 2 /содержание/ 

На слайде№2 нажимаем на название нужной игры, производится переход на конкретный слайд.