Описание проекта и методические рекомендации:

Проект состоит из 24 страниц.

На всех страницах находятся гиперссылки на страницу «Оглавление» в виде Кузи или солнца.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***№***  ***страницы*** | ***Наименование страницы*** | ***Описание*** |
| 1 | Титульный лист | К оглавлению можно перейти, нажав на Кузю. |
| 2 | Оглавление (список игр | Каждый пункт оглавления содержит гиперссылку на задание. |
| 3 | Игровое упражнение «**Найди песенку**» (физминутка) | **Задачи**: Развивать глазомер, навыки счета.  **Задание**: 1 способ: Предварительно надо спрятать под шариками любые цифры от 1 до 4, если количество игроков двое, то 2 (Цифры клонированы).  Включается таймер и нужно, лопая шарики, за указанное время найти шарик с цифрой. Если ребенок нашел, то он выиграл и включает музыку, выбрав в картотеке соответствующий диск. Если нет, то ход передается другому игроку.  Нажав на серый треугольник, картотеку можно закрыть.  2 способ:  Игрок бросает кубик и делает соответствующее количество ходов. А дальше смотри 1 способ. |
| 4 | Игровое упражнение «**Торопись, да не ошибись**» | **Задачи**: Закреплять навыки ориентироваться на ограниченной территории, навыки счета.  **Задание**:  1 способ. Рассмотреть и сосчитать всех героев. Закрыть шторкой левую или правую сторону экрана, нажав на серый треугольник, и назвать героев за шторкой по памяти. Расположение героев можно менять.  2 способ. С помощь. инструмента лупа, как в подзорную трубу, надо рассматривает и сосчитает всех героев.  Все вместе проверяют правильность ответа.  Пояснение: нажав на диск звучит песня. (использовать по своему желанию). |
| 5 | Игровое упражнение«**Живые цифры**» | **Задачи**: Развивать глазомер, навыки счета, пользоваться цифрами и арифметическими знаками (+, -, =, больше, меньше), мелкую моторики.  **Задание**: Разложи цифры в обратном порядке. Раздели на четные и нечетные.  С помощью знаков больше и меньше сравнить числа |
| 6 | Игровое упражнение«**Найди грибок»** | **Задачи**: Развивать навыки счета, порядковый счет.  **Задание**: Назови и покажи по порядку все елочки (первая, …).  Можно придумать пример, например 3-1, спрятать за елку с номером 2 Кузю. Ребенок должен решить пример и найти Кузю, нажимая на серый треугольник елочки №2 и т.д. |
| 7 | Игровое упражнение«**Цветочная полянка**» | **Задачи**: Закреплять понятия четных и нечетных чисел. Находить решение из проблемной ситуации.  **Задание**: всех бабочек необходимо посадить на свои цветы. Оставшиеся 2 бабочки надо тоже посадить на цветы и объяснить свой выбор.  Пояснение: бабочку не возможно посадить на цветок с нечетным номером. |
| 8 | Игровое упражнение «**Угадай сказку**» | **Задачи**: Развитие зрительно-поисковой функции и зрительного внимания, развитие зрительно-моторной координации.  **Задание**: Помоги сказочным персонажам правильно выстроиться друг за другом.  При нажатии на персонажей, которых нет в сказке «Репка», они исчезают.  Вопросы: Кто какого роста? Какой по счету? |
| 9 | Игровое упражнение«**Помоги Знайке**» | **Задачи**: Закрепить знания состава числа первого десятка. развивать связную и доказательную речь.  **Задание**: На крыше дома разместить число первого десятка. На каждом этаже дома разместить два числа, в сумме равные числу на крыше. |
| 10 | Игровое упражнение **«Подбери пару** | **Задачи**: развивать изобразительные навыки, образное мышление.  **Задание**:  1 способ.Соединить линией предмет с геометрической фигурой.  2 способ. Подобрать пары, методом перетаскивания предметов.  3 способ. Нажать на серый треугольник. Стилусом нарисовать предметы определенной геометрической формы (по договоренности)  4 способ. Водящий рисует различные геометрические фигуры с помощью инструмента Фируры. Наслаивает одну фигуру на другую. Другие играющие поворачиваются или открывают глаза (по договоренности) называют и считают геометрические фигуры. |
| 11 | Дидактическая игра «**Танграм**» | **Задачи**: учить составлять силуэты по образцу.  **Задание:** Составление силуэта зайца (по образцу и той же величины). Дети проверяют друг друга. Воспитатель учит объяснять свои действия (называть расположение составных частей по порядку). Можно спрятать образец и составить фигуру по расчлененному образцу (см. Михайлова. Игровые занимательные задачи для детей дошкольного возраста. ‑ M.. ‑ 1975). |
| 12 | Игровое упражнение «**Продолжи ряд**» | **Задачи**: развивать логическое мышление, умение устанавливать закономерность и соблюдать ее.  **Задание**: Помогите Буратино, Незнайке и Кузе, украсить ковровую дорожку геометрическими фигурами, соблюдая закономерность.  Предварительно, нажав на серый треугольник, надо подготовить задание: создать узор из фигур или геометрических тел.  Задание можно придумать с ошибкой, например, поместить среди фигур геометрическое тело. Ребенок, рассмотрев в каждом ряду геометрические фигуры, определить какая из них лишняя и объяснить свой выбор. |
| 13 | Игровое упражнение «**Конструктор**» | **Задачи**: продолжать учить составлять и решать задачи в одно действие на сложение и вычитание, развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: с помощью табло ребенок определяет, сколько фигур он даст котенку и зайцу и сколько всего фигур у зверюшек? Нажав на «?» проверяет правильность ответа.  Пояснение: из геометрических фигур ребенок строит что хочет, стилусом дорисовывает картинку (по желанию). Рассказывает свою историю. |
| 14 | Игровое упражнение «**Кто больше увидит?**» | **Задача**: развивать умение ориентироваться на плоскости; закрепить понятия: ночь, вечер; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: помоги еноту с помощью фонарика отыскать геометрические фигуры.  Пояснение: При нажатии на серый треугольник фон меняется.  Нажав на, возвращаемся в оглавление. |
| 15 | Игровое упражнение «**Нарисуй по точкам**» | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости |
| 16 | Игровое упражнение «**Путешествие**» | **Задачи**: развитие зрительно-моторной координации и графо-моторных навыков; развитие навыка цветоразличения.  **Задание**: найди правильные координаты по схеме. Задания даются как одному ребенку, так и всей группе детей. |
| 17 | Игровое упражнение «**Нарисуй по клеткам**» | **Задачи**: развитие зрительного внимания, прослеживающей функции взора, зрительно-моторной координации.  Задание могут выполнять двое по очереди. Наверху для каждого ребенка имеются 2 задания, одно из которых скрыто белой шторой, которую можно передвинуть.  Фигуру можно собрать или нарисовать карандашом. |
| 18 | Игровое упражнение «**Кто где?**» | **Задачи**: учить овладевать пространственными представлениями.  **Задание**:Надо разместить сказочных героев на странице. Дети определяют и называют, как располагаются герои: в правом верхнем углу, в левом верхнем углу, в левом нижнем углу и т.д.  Улитку можно спрятать в домик. Для этого надо открыть дверь, нажав на серый треугольник. |
| 19 | Игровое упражнение «**Зазеркалье**» | **Задачи**: развивать зрительное внимание, умение сравнивать, замечать и выделять различия.  **Задание**: рассмотри внимательно картинку, найди отличия и исправить. При нажатии на предмет, он исчезает. |
| 20 | Игровое упражнение «**Поле Чудес**» | **Задачи**: развитие мышления, внимания, наблюдательности, закреплять названия монет.  **Задание**: разложить копейки в один кошелек. Рубли в другой. |
| 21 | Игровое упражнение «**Разменяй**» | **Задачи**: Знакомство с монетами достоинством 1,2,5,10 рублей.  **Задание**: Помоги мухе и кроту разменять монету, достоинством 10 рублей. |
| 22 | Игровое упражнение «**Собери часы**» | **Задачи**: [познакомить детей](http://50ds.ru/psiholog/3055-kak-poznakomit-detey-doshkolnogo-vozrasta-s-konventsiey-o-pravakh-rebenka.html) с разными видами часов, деталями (циферблат, стрелки); учить определять [время](http://50ds.ru/vospitatel/7626-rabota-nad-emotsiyami-vo-vremya-oznakomleniya-detey-s-iskusstvom.html) по часам с точностью до 1 часа.  Упражнять в [правильном](http://50ds.ru/vospitatel/2502-integrirovannoe-zanyatie-po-programme-detyam-o-pravilnom-pitanii-v-starshey-gruppe-detskogo-sada-na-temu-kasha---radost-nasha.html) согласовании числительных с существительным «час». |
| 23 | Игровое упражнение «**Который час?»** | **Задачи**: формировать умение определять [время](http://50ds.ru/vospitatel/7626-rabota-nad-emotsiyami-vo-vremya-oznakomleniya-detey-s-iskusstvom.html) по часам с точностью до 1 часа; учить пользоваться в речи словами час, минуты.  Упражнять в [правильном](http://50ds.ru/vospitatel/2502-integrirovannoe-zanyatie-po-programme-detyam-o-pravilnom-pitanii-v-starshey-gruppe-detskogo-sada-na-temu-kasha---radost-nasha.html) согласовании числительных с существительным «час».  **Задание**: на экране приведены примеры. Ребенок получив задание, должен на часах установить время, прочитать по слогам получившиеся слово и проверить себя, нажав на пример на экране.  Пояснение: нажав на время, появляется правильный ответ. |
| 24 | Песня «**Дружба**» | **Задачи**: способствовать формированию у детей любить окружающих, доверия в группе. Развивать умение сотрудничать.  **Задание**:  Нажать на Кузю. Пока звучит музыка, ребенок выполняет задание, например, создает цепочку из бабочек: 2 синие, 2 желтые. Бабочки клонированы.  При нажатии на серый треугольник выходит надпись «До новых встреч!»  Пояснение: нажав на  возвращаемся в оглавление. |