**Описание проекта и методические рекомендации**

**Пояснения к страницам:**

Проект оснащен главным меню, которое позволяет выбрать педагогу необходимую образовательную область и перейти по гиперссылкам в нужный раздел.

Содержание образовательных областей так же оснащены гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре.

Каждая страница оснащена гиперссылками:

|  |  |
| --- | --- |
|  | - переход на главную страницу содержания (выбор образовательной области |
|  | - переход на предыдущую страницв |
|  | - переход на следующую страницу |

Задания спрятаны за границы страницы. Чтобы их прочитать, надо потянуть за изображение домовёнка Кузи .

Серая стрелочка позволяет открыть проверочную область или подсказку.

**Страница 1**

Титульная страница

Домовёнок Кузя гиперссылка на активацию деятельности.

**Страница 2**

Автор и руководитель проекта.

**Страница 3**

Главное меню

**Страница 4**

Подменю - Образовательная область- Речевое развитие, с правом выбора игр.

**Страница 5**

Подменю - Образовательная область- Познавательное развитие, с правом выбора игр.

**Страница 6**

Подменю - Образовательная область- Художественно - эстетическое развитие, с правом выбора игр.

**Страница 7**

Подменю - Образовательная область- Социально - коммуникативное развитие, с правом выбора игр.

**Страница 8**

Подменю - Образовательная область- Физическое развитие, с правом выбора игр.

**Страница 9**

**Из каких фигур состоит**

*Цель:* Формировать умение выделять геометрические фигуры на рисунке; развитие логического мышления

*Ход игры:* Дети должны определить по рисунку, какие геометрические фигуры включены в конструкцию машины, сколько в ней квадратов, кругов и т. д.

На странице «спрятаны» 4 домика, серые стрелочки позволяют их открыть и закрыть. Картинки предъявляются детям в любой последовательности.

**Страница 10**

**Танграм**

*Цель:* Развитие зрительного внимания, конструктивного праксиса.

*Ход игры:* Методом перетаскивания надо сложить домик из всех частей головоломки.

*Подсказки / схема:* В виде серых треугольников

Игра имеет три уровня

- Цветная масштабированная схема

- Силуэтное изображение

- Собери сам

**Страница 11- 12**

**Мы строители**

*Цель:* Употребление относительных прилагательных.

*Ход игры:* Дети с помощью стилуса достают из ящика строительный материал, находят место бедующей постройки - методом соотнесения цифр щелкают по строительному материалу и называют какой дом они построили, учитывая строительный материал.

*Например:*Кирпич - дом из кирпича - кирпичный.

**Страница 13**

**Изографы**

*Цель:* Развитие зрительного восприятия и внимания. Профилактика нарушений письменной речи. Развитие графо - моторных навыков.

*Ход игры:* Надо обвести увиденную букву, маркером или карандашом. Каждая буква обводится своим цветом

**Страница 14**

**Раскрась по схеме**

*Цель:* Развитие графо-моторных навыков, закрепление названий цветов и геометрических фигур.

*Ход игры:* Раскрась фигурки у домика в разные цвета.

**Страница 15**

**Ошибка художника**

*Цель:* Развитие зрительного внимания, профилактика оптической дисграфии, развитие доказательной речи.

*Ход игры: Н*айти и объяснить ошибки художника.

*Подсказка:* Область правильного ответа окрашивается в зеленый цвет ‑ и раздается звуковой сигнал.

**Страница 16**

**Научился я считать**

*Цель:* Развитие элементарных математических представлений (совершенствование навыка счета в пределах шести). Совершенствование грамматического строя речи (согласование числительных с существительными).

*Ход игры:* Дети бросают мультимедийный кубик и отсчитывают нужное количество домиков.

**Страница 17**

**Волшебный дождь**

*Цель:* Развитие зрительного внимания и восприятия, профилактика нарушений письменной речи.

*Ход игры:*

С помощью стилуса перемещают отражения под нужный домик.

**Страница 18**

**Стекольщик**

*Цель:* Развитие навыка счета в пределах 9, профилактика оптической дисграфии, согласование числительных с существительными.

*Ход игры:* Дети считают сколько окон в каждом доме и обводят в кружках нужные цифры.

*Подсказка:* Серый треугольник.

**Страница 19**

**Где чей дом?**

*Цель:* Расширение знаний детей о животных и об их жилищах, употребление притяжательный прилагательных.

*Ход игры:* Дети с помощью стилуса перемещают каждого животного в свой домик.

Вариант 2 ‑ Дети могут соотносить картинку с изображение животного с картинкой изображающей его места обитания с помощью инструмента-стрелка.

**Страница 20**

**4 - й лишний?**

*Цель:* Развитие зрительного внимания, восприятия, мышления, диалогической и доказательной речи.

*Ход игры:* Картинки выдвигаются и задвигаются при нажатии на видеокатушку.

Найди в каждом ряду лишний предмет, кликни по нему стилусом.

*Проверка:* Правильный ответ - зелёная галочка, неправильный ответ - красный крестик.

**Страница 21**

**Стихотворение «Дом и ворота»**

*Цель:* Развитие просодической стороны речи, четкости дикции, выразительности, памяти. Заучивание стихотворения методом мнемотехники.

*Ход игры:* Рассказать или запомнить стихотворение методом мнемотехники. Картинки открываются при нажатии на ячейку таблицы.

Игру можно использовать по - разному: запомни стихотворение, закончи фразу или ты начни, а я закончу, расскажи сам стихотворение.

**Страница 22 - 23**

**Почтальон / Приглашения на новоселье**

*Цель:* Развивать у детей наглядно схематическое мышление, учить ориентироваться по схеме, по предметным ориентирам и указанному направлению движения, формировать пространственное восприятие, умение соотносить предложенную схему - график с общей темой.

*Ход игры:* По очереди открывать маршрут движения (прямоугольники около животных) и найти нужный адрес.

*Проверка:* Правильный выбор ‑ при нажатии на окошко, раздается звонок в дверь.

**Страница 24**

**Подъезд - этаж**

*Цель:* Развитие ориентировки в пространстве, знакомство с системой координат, развитие связной речи.

*Ход игры:* Обычно, чтобы попасть в квартиру, мы заходим в подъезд, и поднимаемся на этаж - помоги это сделать сказочным героям. Управление методом перетаскивания.

**Страница 25**

**Найди отличия**

*Цель:* Развитие диалогической речи, зрительного внимания.

*Ход игры:* Предлагаем детям найти отличия.

*Проверка:* Проверь себя с помощью проверочной области, кликнув стилусом на серый треугольник.

**Страница 26**

**Лабиринт «котенок Гав»**

*Цель:* развитие зрительного внимания, ориентации на листе бумаги, развитие графо - моторных навыков.

*Ход игры:* дети с помощью маркера помогают героям преодолеть путь.

**Страница 27**

**Лабиринт «Баба - Яга»**

*Цель:* развитие зрительного внимания, ориентации на листе бумаги, развитие графо - моторных навыков.

*Ход игры:* дети с помощью маркера помогают героям преодолеть путь.

**Страница 28**

**Звуковой Теремок**

*Цель:* Развитие фонематического анализа слов, фонематических представлений.

Применение игры вариативно в зависимости от целей.

*Ход игры:* Стилусом кликни на окошки и скажи кто живет в теремке.

Открой окошко и назови первый и последний звуки в слове.

Выполни на «фундаменте» звуковой разбор слова.

Отгадай жильца теремка к соответствующей схеме, (какое слово зашифровано).

*Проверка:* Осуществляет педагог. В качестве стимулирования детей за правильный ответ раздаются аплодисменты (облачко).

**Страница 29**

**Спортивный зал. Физминутка**

*Цель:* Развитие общей моторики, координация движения.

*Ход игры:* На игровом поле изображения человечков в разных позах. Дети, используя мультимедийный кубик, выбирают человечка, движения которого должны повторить. Цифра на грани кубика соответствует номеру на майке человечка.

**Страница 30**

**Дорисуй половинку**

*Цель:* Развитие зрительного восприятия, графо-моторных навыков.

*Ход игры:* Ребенок дорисовывает домик.

*Варианты игры:* Пропись можно использовать как для левшей, так и для правшей.

**Страница 31**

**Найди пару**

*Цель:* Развитие внимания, воображения, памяти.

***Ход игры:*** Дети рассматривают парные предметы и стараются запомнить их местоположение. Предметы закрываются цветными квадратиками. Надо угадать, где находятся парные предметы (домики). Картинки открывают по две.

*Проверка:* осуществляется при нажатии на стрелочку.

**Страницы 32 - 35**

**Собери пазлы**

*Цель:* Развитие зрительного гнозиса и конструктивного праксиса, развитие связной речи.

*Ход игры:* По гиперсылке дети могут выбрать понравившуюся картинку и собрать её.

Дети, используя стилус, перемещают части картинки в прямоугольник до создания целой, после чего составляют предложение по этой картинке.

Рамка позволяет вернуться на страницу выбора пазла

*Проверка:*

«Три поросёнка» - педагог.

«Избушка и одуванчик» - подсказка серый треугольник (масштабированная картинка).

«Соломенная крыша» - можно использовать подложку в рамке и накладывать сверху детали.

**Страница 36**

**Волшебный фонарик**

*Цель:* Развитие зрительного внимания.

*Ход игры:* В темном подвале спрятан сундук. С помощью фонарика надо найти и сказать среди каких предметов он спрятан. Если нажать на серый треугольник появится прозрачная проверочная область.

**Страница 37**

**Пальчиковая гимнастика**

*Цель:* Координация речи с движением. Развитие тонкой моторики.

*Ход игры:* Применение пальчиковой гимнастики вариативно (с музыкой/ без музыки) в зависимости от целей. Можно посмотреть на «картины» и сделать так же или «включить» картины (музыкальное сопровождение) ** и повторить движения за взрослым.

 **Страница 38**

**Наводим порядок**

*Цель:* Автоматизация и дифференциация звуков [Р] [Л] в словах и фразах, учить детей ориентироваться в пространстве, дифференцировать право-лево.

*Ход игры:* Дети при помощи стилуса перетаскивают игрушки в корзины. В правую корзинку со звуком [Л], в левую со звуком [Р], сопровождая свои действия речью.

*Например:* Я уберу матрешку в левую корзинку.

*Проверка:* Неправильный выбор не позволит ребенку убрать игрушку в корзинку.

В качестве дискуссии выбрана «провокационная» картинка (лабиринт).

**Страница 39**

**Найди слова на звук [К]**

*Цель:* Развитие зрительного внимания. Профилактика нарушений письменной речи. Развитие фонематических представлений (умения подбирать слова на звук [К]).

*Ход игры:* Дети внимательно рассматривают картинку и перечисляют предметы, в названии которых есть звук [К].

*Проверка:* При нажатии на кольцо бра ‑ раздаются аплодисменты.

**Страница 40**

**Шифровка - ребус**

*Цель:* Развитие навыка чтения, фонематического анализа и синтеза слова. Дифференциация предметов по величине.

*Ход игры:* Используя стилус, ребенок перемещает домики от самого низкого до самого высокого и записывает маркером/ карандашом свой ответ.

*Подсказка:* нет.

**Страница 41**

**Веселый переезд**

*Цель:* Закрепление формы родительного падежа существительных. Употребление предлогов «С», «ИЗ» - в речи. Развитие связной речи. Формирование грамматически правильной речи.

*Ход игры:* С помощью стилуса дети перетаскивают новоселов в новый многоквартирный домик, проговаривая ‑ кто откуда переехал

**Страница 42**

Молодцы!