**Описание проекта и методические рекомендации**

Проект состоит из 27 страниц.

Для удобства работы на всех страницах проекта расположены гиперссылки в виде картинок: «**книга»,** «**красный карандаш»** и **«фиолетовый карандаш»*.***

Нажимая на **книгу**, можно вернуться на подоглавление или оглавление.

Для перехода на следующую страницу можно использовать изображение **«красный карандаш»,** который находится в правом нижнем углу; на предыдущую страницу – **«фиолетовый карандаш»,** находящийся в левом нижнем углу.

На каждой странице с играми слева находится серый триггер, при нажатии на который появляется задание к данной игре.

Страница №1: **Титульный лист**

Страница №2: **Оглавление**

*При нажатии на персонажа, происходит переход на подоглавление с заданиями по данной сказке.*

Страницы №3-№7: **Подоглавления по сказкам К.И.Чуковского**

*При нажатии на название игры, происходит переход на страницу с данной игрой.*

Страницы №8-№11: **заданияпо сказке «Доктор Айболит»**

Страница №8: **«Кто где живет?»**

Цель: развивать умение классифицировать и обобщать, развивать связную, доказательную речь.

*Рассмотрев изображения животных, надо определить, какие из них обитают в жарких странах, а какие в лесах средней полосы, и распределить их по группам.*

Страница №9: **«Собери чемодан»**

Цель: развивать умение классифицировать и обобщать, развивать связную, доказательную речь, логическое мышление.

*Детям предложено собрать только те инструменты, которые помогут Айболиту вылечить больных зверей. На нужные предметы в чемодан не попадают.*

Страница №10: **«Лабиринт»**

Цель: развитие зрительного внимания, логического мышления, развитие мелкой моторики.

*Необходимо помочь Айболиту дойти до больного бегемотика, указав ему дорогу с помощью инструмента «карандаш». Проверить правильность можно нажатием на серый триггер справа.*

Страница №11: **«Физминутка»**

Минутка отдыха. Детям предлагается станцевать. «У жирафа пятна, пятна…». Для этого надо нажать на изображение Айболита.

*Страницы №8-№11:* **задания по сказке «Мой додыр»**

Страница №12: **«Найди принадлежности»**

Цель: развивать умение классифицировать и обобщать, развивать связную, доказательную речь, логическое мышление.

*Детям предложено собрать только те принадлежности, которые пригодятся мальчику, чтобы стать чистым и опрятным.*

Страница №13: **«Веселые загадки»**

Цель: закрепление умения отгадывать загадки, развивать логическое мышление и сообразительность.

*Чтоб проверить правильность отгадки, нужно нажать на саму загадку, и появится картинка с ответом.*

Страница №14: **«Мыльные пузыри»**

Цель: развитие зрительного внимания, развитие умения ориентироваться в пространстве на плоскости.

*Включив таймер, детям предлагается лопнуть все мыльные пузыри. Победит тот, кто быстрее их лопнет.*

Страница №15: **«Песенка о пузырях»**

Минутка отдыха. Детям предлагается послушать веселую песенку «Мыльные пузыри» (гр. «Кукусики»).

Страницы №16-№19: задания по сказке «Путаница»

Страница №16: **«Собери паззл»**

Цель: развитие умения формировать предметы по признаку, формирование логического мышления, внимания, развивать целостное восприятие, упражнять в составлении целого из частей.

*Собрать картинку и назвать сказку. При нажатии на серый триггер в верхнем правом углу выезжает картинка с проверкой.*

Страница №17: **«Кто как кричит?»**

Цель: развитие памяти, внимания, логического мышления, умение пользоваться уже изученным материалом.

*Нажав на шарик, надо прослушать звук животного, а затем с помощью инструмента «карандаш» соединить изображение животного с этим шариком.*

*Чтобы проверить правильность ответов, надо нажать на верхний серый триггер.*

Страница №18: «**Подбери бабочкам крылышки»**

Цель: развитие внимания, закрепление умения дифференцировать по одному признаку.

*У бабочек опалили крылышки, когда тушили пожар, и Айболит сделал им новые. Нужно подобрать бабочкам крылышки соответствующего цвета.*

Страница №19: **Пальчиковая гимнастика «Мы делили апельсин»**

Цель: Развитие мелкой моторики.

*Выполнение пальчиковой гимнастики по показу педагога под музык, которая включается при нажатии на изображение пня.*

Страницы №20-№23: **задания по сказке «Муха-цокотуха»**

Страница №20: **«Раскрась бабочку»**

Цель: Развитие умения различать цвета и формы геометрических фигур. Развивать творческое воображение.

*С помощью инструмента «заливка объекта» надо раскрасить бабочку.*

Страница №21: **«Кто лишний?»**

Цель: развивать умение классифицировать и обобщать, развивать связную, доказательную речь.

*Рассмотрев изображения героев сказки, определить, кто лишний и объяснить свой выбор. Для этого надо попытаться усадить за стол персонажей, которые находятся на этой странице.*

Страница №22: **«Найди насекомых»**

Цель: развитие памяти, внимания.

*Детям предлагается найти всех насекомых, спрятавшихся в траве. Нажав на серый триггер в верхнем правом углу, можно выполнить проверку.*

Страница №23: **«Кто быстрее» Игра-бродилка**

*«Кто быстрее» Игра-бродилка. Кто быстрее дойдет до домика Мухи-Цокотухи? Нажмите на кубик и сделайте столько шагов, сколько указано на оранжевой грани. Игроков может быть трое.*

Страницы №24-№27: **задания по сказке «Федорино горе»**

Страница №24: **«Найди посуду»**

Цель: развитие зрительного внимания, восприятия, развитие умения ориентироваться в пространстве на плоскости.

*Чтоб найти посуду в темноте, надо передвигать Федору по экрану, отыскивая посуду. Для проверки нужно нажать на серый триггер в верхнем правом углу.*

Страница №25: **«Найди отличия»**

Цель: развитие внимания, логического мышления.

*Найти на картинках отличия. Образец можно увеличить, нажав на него. При нажатии на триггер в верхнем левом углу появится подсказка.*

Страница №26: **«Найди пару»**

Цель: развитие зрительного внимания, памяти, развитие умения ориентироваться в пространстве на плоскости.

*Кто быстрее найдет все пары чашек одного цвета.*

Страница №27: **Мультфильм «Котяткины истории: Чистая посуда»**

Минутка отдыха. Деткам предлагается посмотреть мультфильм. Для этого надо нажать на изображение лисенка.