Описание проекта и методические рекомендации:

Проект содержит 25 страниц и состоит из 20 игр-заданий, который содержат гиперссылки:

|  |  |
| --- | --- |
|  | Переход на страницу «Содержание» |
|  | Переход на следующую страницу |
|  | Переход на предыдущую страницу |

Страница «Содержание» содержит гиперссылки на страницы с играми-заданиями.

Задание на странице выдвигается с помощью изображения .

*Страница №1*

**Титульный лист**

*Страница №2*

**Содержание**

*Страница №3*

**Задание № 1 «РАЗЛОЖИ ПРАВИЛЬНО»**

*Цель:*

* формировать умение классифицировать предметы по существенным признакам;
* развивать умение понимать схематические изображения;
* развивать логическое мышление.

*Задание.* «Погрузить» запрещающие знаки в красный грузовик, а предупреждающие ‑ в синий".

*Проверка:* кнопка проверки расположена справа.

*Примечание: н*е обязательно, чтобы дети знали четкое название всех знаков. Важно, чтобы они выделяли существенные признаки *(запрещающие знаки – круглые; предупреждающие знаки – треугольные).* Можно предложить детям попробовать угадать, что означает каждый знак.

*Страница №4*

**Задание № 2 «УГАДАЙ ДОРОЖНЫЙ ЗНАК»**

*Цель:*

* формировать умение узнавать предмет по силуэту;
* закреплять знание некоторых дорожных знаков;
* развивать внимательность.

*Задание.* Помочь водителю «увидеть» в темноте дорожные знаки.

*Проверка:* кнопка проверки находится слева.

*Страница №5*

**Задание № 3 «ПОМОГИ СМЕШАРИКАМ ДОБРАТЬСЯ ДО ШКОЛЫ»**

*Цель:*

* развивать навыки количественного счета;
* закреплять понимание сигналов светофора для пешеходов;
* закреплять понимание значения некоторых дорожных знаков;
* развивать логическое мышление;
* формировать коммуникативные навыки;

*Описание игры:* игра по типу «ходилки». Количество ходов (от 1 до 6) определяется с помощью кубика.

*Обозначения:*

* красный сигнал светофора – количество «шагов» назад;
* зеленый сигнал светофора – количество «шагов» вперед;
* знак «Остановка общественного транспорта» ‑ пропустить ход («подождать транспорт»);
* знак «Движение пешеходов запрещено» ‑ переход назад по стрелке на указанную клетку;
* знак «Пешеходный переход» ‑ переход вперед «по пешеходному переходу» по стрелке на указанную клетку.

*Страница №6*

**Задание № 4 «СЛОЖИ ПАЗЛЫ»**

*Цель:*

* развивать наглядно-образное мышление;
* развивать умение составлять целое из частей;
* закреплять знания правил дорожного движения;
* развивать внимательность;
* развивать речь.

*Описание игры: с*ложить пазлы по теме «правила дорожного движения». В задании - два уровня сложности. Первый уровень – картинка складывается по шаблону *(правая кнопка)*; второй уровень – картинка складывается без шаблона. *Левая кнопка* - образец / проверка. После того, как картинка будет сложена, проводится обсуждение: Что дети видят на картинке? Всё ли правильно? Чего не хватает? Какой светофор изображен?

*Среди возможных ответов:* Изображен светофор для водителей. Не хватает информационного знака «пешеходный переход», а есть только предупреждающий знак для водителей «пешеходный переход». Не хватает светофора для пешеходов. Непонятно, какой сигнал горит на светофоре.

*Страница №7*

**Задание № 5 «ПРАВИЛЬНО-НЕПРАВИЛЬНО»**

*Цель:*

* формировать умение оценивать ситуацию с точки зрения опасности / безопасности;
* развивать внимательность;
* развивать логическое мышление;
* развивать речь.

*Задание*. Объяснить, какие ситуации являются безопасными, а какие – опасными, и почему.

*Примечание*: после того, как ребенок сделает свой выбор и объяснит его, нужно щелкнуть по картинке. Если ситуация опасная, появляется красный крестик; если ситуация безопасная – появляется зеленая «галочка».

*Страница №8*

**Задание № 6 «НАРИСУЙ ТАКУЮ ЖЕ МАШИНУ»**

*Цель:*

* развивать умение ориентироваться по клеткам;
* формировать навыки количественного счета;
* развивать внимательность.

*Задание.* Нарисовать в нижнем поле, начиная от заданной точки, точно такую же машину, как в верхнем поле.

*Проверка*: кнопка проверки находится слева.

*Страница №9 и №10*

**Задание № 7 «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ»**

*Цель:*

* развивать умение ориентироваться по клеткам;
* развивать умение понимать схематические изображения;
* развивать навыки количественного счета.

*Задание*. Нарисовать рисунок от заданной точки, следуя указаниям стрелок. На следующей странице рассмотреть 2 светофора, выполнить задание и ответить на вопросы.

*Примечание*: на левом рисунке – светофор для водителей, на правом – светофор для пешеходов. Кнопки проверки находятся сверху. После того как задание выполнено, с детьми проводится обсуждение: Почему на одном рисунке светофор имеет три секции, а на другом – две? Для кого предназначены эти светофоры? Какие цвета имеет пешеходный светофор? Затем нужно перейти по ссылке на следующую страницу, на которой изображены светофор для водителей и «бесцветный» светофор для пешеходов. При щелчке по светофору для пешеходов, он становится цветным. Можно попробовать предложить детям подумать, почему у светофора для пешеходов только два цвета, а у светофора для водителей – три.

*Страница №11*

**Задание № 8 «ОТГАДАЙ ЗАГАДКИ»**

*Цель:*

* развивать умение отгадывать загадки;
* развивать слуховое внимание;
* закреплять понимание некоторых дорожных знаков.

*Описание игры*: педагог читает загадки *(8 загадок про дорожные знаки, 1 – про светофор)*. Если ребенок затрудняется назвать загаданный дорожный знак, можно показать ответ *(щелкнуть по загадке)* и попросить ребенка подумать и объяснить, что изображено на знаке, и что он обозначает.

*Страница №12*

**Задание № 9 «СОСЧИТАЙ ФИГУРЫ»**

*Цель:*

* закреплять знание геометрических фигур;
* закреплять навыки количественного счета;
* развивать внимательность.

*Задание. О*пределить, из каких геометрических фигур состоят данные дорожные знаки. Сосчитать количество геометрических фигур.

*Проверка:* «протащить» искомую геометрическую фигуру с левого поля через «волшебный калькулятор» на правое поле. На правом поле появляется число, обозначающее, сколько раз данная фигура встречается в рисунке.

*Страница №13*

**Задание № 10 «ДОБЕРИСЬ ДО ДОМИКА»**

*Цель:*

* закреплять представления о значении некоторых дорожных знаков;
* формировать умение понимать схематические изображения;
* развивать наглядно-образное мышление;
* развивать внимание;
* развивать слуховое внимание.

*Описание игры: в*оспитатель спрашивает у детей, знают ли они, что может помочь, если едешь в машине и не знаешь дороги. Если дети затрудняются с ответом, можно спросить, как называется прибор, который помогает водителям точно узнавать дорогу. *(Навигатор).* Затем воспитатель интересуется у детей, как навигатор указывает дорогу. *(Он может «подсказывать» дорогу «голосом», также можно смотреть дорогу по карте).* Затемвоспитатель спрашивает, что нужно делать, чтобы приехать в нужное место. *(Быть внимательным, выполнять указания навигатора).* Воспитатель предлагает детям попробовать найти нужную дорогу на схеме, пользуясь подсказками.

*Зеленый и красный пути: в*оспитатель предлагает, пользуясь схемами,нарисовать на карте пути к домикам *(зеленый путь и красный путь)* соответствующими цветами*. (Схемы сделаны в черно-белом варианте, так как это в большей мере позволяет развивать наглядно-образное мышление).*

*Желтый и синий пути: в*оспитатель предлагает нарисовать на карте пути к домикам, используя звуковые подсказки. *(Воспитатель диктует «схему проезда»: желтый путь и синий путь).*

*Проверка:* кнопки проверки находятся вверху *(круги соответствующих цветов)*. При проверке все пути обозначаются серым цветом (для более удобного сравнения с путями, которые нарисует ребенок). Поэтому проверять правильность путей нужно по отдельности.

*Страница №14*

**Задание № 11 «РАССКАЖИ, ЧТО СЛУЧИЛОСЬ»**

*Цель:*

* закреплять знания правил дорожного движения;
* развивать воображение;
* развивать логическое мышление;
* развивать речь.

*Задание. В*оспитатель предлагает ребенку создать и описать дорожную ситуацию, используя предложенные элементы. Особое внимание следует уделять правильности использования светофоров для пешеходов и светофоров для водителей.

*Страница №15*

**Задание № 12 «КРОССВОРД»**

*Цель:*

* формировать умение отгадывать загадки и ребусы;
* формировать умение составлять слова из предложенных букв с опорой на их числовое обозначение;
* развивать навыки порядкового счета;
* развивать внимательность.

*Задание*. Задания к кроссворду расположены под соответствующими номерами. Чтобы узнать правильность ответа, нужно нажать на знак вопроса, расположенный под заданием. Далее следует нажать на соответствующую строку или столбец в кроссворде. После того, как все слова будут разгаданы, воспитатель обращает внимание на то, что над некоторыми буквами в словах расположены цифры. Детям предлагается найти такие же буквы в буквенной строке внизу и расположить их в обозначенном порядке, чтобы получилось слово.

*Примечание*: задания в кроссворде нужно разгадывать по порядку. Так как последующее слово можно прочесть только, если открыто предыдущее.

*Страница №16*

**Задание № 13 «СОСТАВЬ СЛОВО»**

*Цель:*

* формировать навыки звуко-буквенного анализа;
* формировать умение выделять первый звук в слове.

*Задание*. Составить слово из первых букв картинок-подсказок.

*Страница №17*

**Задание № 14 «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»**

*Цель:*

* развивать зрительное восприятие;
* развивать навыки сравнения;
* развивать внимание.

*Задание*. Найти отличия и отметить их на правой картинке.

*Проверка:* кнопка проверки находится справа.

*Страница №18*

**Задание № 15 «ВИКТОРИНА»**

*Цель:*

* закреплять знание правил дорожного движения;
* закреплять умение отвечать на поставленный вопрос;
* развивать логическое мышление.

*Задание*. Игра проводится по принципу викторины.

*Примечание*: кнопки с вопросами расположены слева. Чтобы проверить правильность ответа, нужно нажать на соответствующий вопросу «Ответ № …». Визуального ответа на Вопрос № 5 не предполагается. Секция волчка с изображением скрипичного ключа предполагает физкультминутку под музыку.

*Страница №19*

**Задание № 16 «ПЕРЕЙДИ ДОРОГУ»**

*Цель:*

* формировать четкое понимание алгоритма перехода дороги;
* развивать внимание;
* развивать память.

*Описание игры:* ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: при обучении детей правилам перехода дороги не следует придерживаться алгоритма «Посмотреть налево, на середине дороги посмотреть направо». Так как в условиях современной дорожной ситуации данный алгоритм не является корректным. Более правильный алгоритм звучит так: «Перед началом перехода через дорогу внимательно посмотреть в обе стороны *(1)*; затем посмотреть налево *(2)*; начать движение; на середине дороги внимательно посмотреть в обе стороны *(3)*; затем посмотреть направо *(4)*; продолжить движение».

Педагог объясняет детям алгоритм перехода дороги. Затем картинка убирается *(кнопка слева)*. Детям предлагается составить алгоритм по памяти. Картинки с частями алгоритма открываются при нажатии на *кнопку справа*. Для проверки снова нажимается левая кнопка.

*Страница №20*

**Задание № 17 «УГАДАЙ, ЧТО ЗА ЗВУК»**

*Цель:*

* развивать слуховое внимание.

*Задание.* Детям предлагается угадать звуки, связанные с дорожным движением. Для проверки правильности ответа нужно нажать на знак вопроса, расположенный рядом с заданием.

*Страница №21*

**Задание № 18 «КОМУ НУЖНЫ МИГАЛКИ»**

*Цель:*

* формировать представление о понятии «спецсигнал» и о назначении спецсигналов;
* формировать первоначальные представления о типах спецсигналов;
* развивать ассоциативное мышление;
* развивать любознательность.

*Описание игры*: педагог подводит детей к пониманию того, для чего нужны спецсигналы. Затем детям предлагается отгадать, используя картинки-подсказки, на каком транспорте какой спецсигнал используется.

*Страницы №22 и №23*

**Задание № 19 «ФЛИКЕРЫ»**

*Цель:*

* формировать представление о предназначении светоотражающих элементов в одежде («фликеров») и необходимости их использования в темное время суток.

*Задание*. Педагог объясняет детям, что такое «фликер», и для чего он нужен. Затем детям предлагается угадать, в какой одежде безопаснее всего ходить по улице в темное время суток. *Варианты:* одежда черного цвета; одежда со светлыми элементами; одежда со светоотражающими элементами. Для проверки «выключается свет» *(нажимается кнопка в виде лампочки в правом верхнем углу)*. Затем на каждый вид одежды нужно посветить фонариком *(навести указатель на ручку фонаря)*. При нажатии на иконку с кинокамерой загружается мультфильм про необходимость использования фликеров.

*Страница №24*

**Задание № 20 «НАЙДИ ПАРУ»**

*Цель:*

* развивать внимание;
* развивать память;
* продолжать формировать представление о понятии «фликер»;
* способствовать проявлению желания использовать светоотражающие элементы в одежде;
* создавать положительный эмоциональный настрой.

*Задание*. Открыть парные картинки с изображением фликеров. Предлагается три варианта задания *(с разным расположением элементов)*. Когда раскрыты все парные элементы в первом варианте, картинка убирается при помощи кнопки *(верхняя)*; следующий вариант после открытия всех парных картинок убирается *средней кнопкой*; последний третий вариант – *нижней кнопкой.*

*Страница №25*

**Благодарю за внимание!**