**Описание проекта и методические рекомендации**

Все задания на странице можно прочитать или проверить правильность ответа, нажав на серую стрелочку.

Все страницы оснащены гиперссылками:

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\Царский Ноут\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCacheContent.Word\103045014_large_7.png | - переход к содержанию проекта |
|  | - переход к следующей странице |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Слайд №1**  **Титульный лист** |
|  | **Слайд № 2**  **Содержание** |
|  | **Слайд № 3**  **Собери грибы**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять навыки счета до 10, умение сравнивать множества.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса переносит грибы на плот, при этом несъедобные грибы тонут в озере и на плот не попадают.  *Примечание: для знакомства с героем проекта, надо нажать на Винни-Пуха и послушать песенку.* |
|  | **Слайд № 4**  **Найди тень бабочкам**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение ориентироваться на плоскости, подбирать предметы по форме.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса переносит бабочку к ее тени. |
|  | **Слайд № 5**  **Найди и сосчитай всех божьих коровок**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение ориентироваться на плоскости, закреплять навыки счета до 10  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса сажает всех божьих коровок на дорожку и считает их.  *Ответ можно посмотреть с помощью стрелки**справа экрана.* |
|  | **Слайд № 6**  **Расставь бочонки по возрастанию**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение ориентироваться на плоскости, подбирать предметы по размеру.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса расставляет бочонки с медом по возрастанию. |
|  | **Слайд № 7**  **Сосчитай пчел**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение ориентироваться на плоскости, определять направление движения.  *Ход игры:* Ребёнок считает пчел.  *Ответы можно посмотреть справа и слева с помощью стрелок**. Пчел можно передвигать, они не заблокированы.* |
|  | **Слайд № 8**  **Найди тень бабочкам**  *Задание к слайду скрыто в правом верхнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение устного счета.  *Ход игры:* Ребёнок устно решает предлагаемые задания.  *Ответы можно посмотреть с помощью стрелок**, расположенных рядом с тем же мини-персонажем, который задает вопрос.* |
|  | **Слайд № 9**  **Найди лишнее**  *Задание к слайду скрыто в правом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение классифицировать предметы и находить лишние.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса может перенести лишние предметы на те места, где они должны быть.  *На нижнем ряду можно дать дополнительное задание – назвать, чем отличаются друг от друга соседние банки.* |
|  | **Слайд № 10**  **Собери картинку**  *Задание к слайду скрыто слева.*  *Цель*: Закреплять умение совершать арифметические действия в пределах 10.  *Ход игры:* Ребёнок выполняет арифметические действия и ставит картинку на место, соответствующее ответу примера.  *Для усложнения – можно скрыть картинку-образец.* |
|  | **Слайд № 11**  **Раскрась по цифрам**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять знание цифр и цветов, аккуратность при выполнении задания.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса раскрашивает картинку в цвета, соответствующие цифрам в задании. |
|  | **Слайд № 12**  **Расставь картинки**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Развивать внимание, логическое мышление.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса расставляет картинки так, чтобы они не повторялись в каждой строке и столбце.  *Правильный вариант расстановки можно посмотреть с помощью слева.* |
|  | **Слайд № 13**  **Что перепутал художник**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание и логическое мышление.  *Ход игры:* Ребёнок при помощи стилуса переносит предметы на свои места. |
|  | **Слайд № 14**  **Найди бабочек**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение ориентироваться на плоскости, закреплять счет.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса двигает Винни-Пуха с фонариком, считая пчелок.  *Все ли пчелки найдены, можно посмотреть с помощью стрелки* *справа.* |
|  | **Слайд № 15**  **Реши примеры**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение производить арифметические действия в пределах 10,.  *Ход игры:* Ребёнок производит вычисления.  *Правильность ответа можно проверить, перенеся пример на зеленую половину листа.* |
|  | **Слайд № 16**  **Найди отличия**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Развивать внимательность, счет.  *Ход игры:* Ребёнок сравнивает картинки и ищет отличия между ними.  *Правильность найденных отличий можно проверить, при помощи справа листа.* |
|  | **Слайд № 17**  **Найди пару**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание.  *Ход игры:* В начале открываются все шторки и ребенок запоминает расположение картинок. Затем шторки закрываются, задача ребенка: открыть попарно все картинки. |
|  | **Слайд № 18**  **Разложи ягоды**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять счет до 5.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса переносит ягоды черники в корзинки Винни-Пуха и его друзей. |
|  | **Слайд № 19**  **В гости к Кролику**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять счет, знание цифр, играть, придерживаясь правил игры.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса бросает кубик, определяя таким образом количество шагов по полю. При продвижении по направлению домика Кролика, попадая на кружок с красной стрелкой, придется вернуться на тот кружок, на который указывает стрелка. |
|  | **Слайд № 20**  **Найди тень бабочкам**  *Задание к слайду скрыто в верхнем правом углу.*  *Цель*: Закреплять знание состава числа.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса ставит необходимые цифры в пропущенные клетки.  *Правильность можно проверить, при помощи слева листа.* |
|  | **Слайд № 21**  **Найди пчелке ее цветок**  *Задание к слайду скрыто в левом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять знание цифр, умение находить одинаковые.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса сажает пчелку на цветок с той же цифрой. |
|  | **Слайд № 22**  **Соедини картинку с цифрой**  *Задание к слайду скрыто в правом нижнем углу.*  *Цель*: Закреплять умение ориентироваться на плоскости, знание цифр, умение соотносить их с количеством.  *Ход игры:* Ребёнок с помощью стилуса проводит линию от картинки к цифре или переносит цифру в звездочке к картинке с соответствующим количеством предметов. |