**Описание проекта и методические рекомендации**

Проект содержит 29 страниц.

Для удобства работы с проектом на страницах использованы картинки с гиперссылкой:

переход на следующую (справа в нижнем углу - лев) или на страницу с содержанием (слева в нижнем углу - синяя стрелка).

|  |  |
| --- | --- |
| **Название страницы** | **Описание работы на странице** |
| 1. Титульный лист | Указаны тема, автор, руководитель. |
| 1. Содержание проекта | Содержит двадцать девять названий интерактивных, дидактических игр. |
| 1. Корнет приглашает на прогулку Арину и Павла | Создание игровой мотивации.  Главный персонаж Корнет приглашает детей Арину и Павла под звуки фанфар на прогулку по Блистательному Санкт-Петербургу. Герои выдвигаются с помощью анимации. |
| 1. Одень Арину и Павла в бальные платья | *Цель*: Расширить представления детей об одежде людей в старину; развивать мелкую моторику рук, координацию и быстроту движений. Воспитывать желание помогать.  *Ход игры:* взять нужный предмет одежды и «одеть» на мальчика и девочку. |
| 1. Кто основал наш город? | *Цель:* Узнавать среди портретов основателя нашего города-ПетраI.  *Ход игры:* Детям предлагают рассмотреть портреты великих людей петровского времени и определить, кто из них Петр I. При нажатии на другие портреты, они исчезают, остается ПетрI. |
| 1. Собери герб Санкт-Петербурга | *Цель:* Учить из фрагментов собирать целое (герб) Совершенствовать умение ориентироваться на поверхности; понимать смысл пространственных отношений (вверху, внизу, слева, справа, между и т. п  *Ход игры:* Стилусом перетягивают морской, речной якоря и скипетр на красный щит. |
| 1. Экскурсия в Эрмитаж. | *Цель:* Закреплять у детей навыки ориентировки (на Дворцовой площади).  *Ход игры:* Детям предлагается открыть ворота Эрмитажа и проводить Арину и Павла во дворец. |
| 1. Сосчитай ступеньки. | *Цель:* Закреплять знания порядкового счёта, в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику пальцев рук.  *Ход игры:* Детям предлагается сосчитать ступеньки на посольской лестнице от 1 до10. Ребёнок нажимает с помощью стилуса на ступеньки, появляются цифры. Нужно назвать цифру. Далее предлагается спуститься вниз и пересчитать ступеньки в обратном порядке. |
| 1. Какое время года на картине. | *Цель:* Закрепить представления детей о жанрах: осенний пейзаж, зимний пейзаж, летний пейзаж. Развивать связную речь. Уметь соотнести произведения П.И. Чайковского «Двенадцать месяцев» к соответствующей картине.  *Ход игры:* Дети рассматривают картины, называют, какой пейзаж. Воспроизвести музыкальное произведение (сверху). Соотнести с музыку с картиной. |
| 1. Угадай по силуэту. | *Цель:* Развитие зрительного внимания, умения узнавать предметы, изображенные в разных модальностях.  *Ход игры:* |
| 1. Узнай по фрагменту. | *Цель:* Формировать умение определять достопримечательность СПб по фрагменту и называть те признаки, по которым узнали, определить объект.  *Ход игры:* Фрагменты выдвигаются с левой стороны поочередно (6 объектов), они пронумерованы цифрами. Полностью здание выдвигается с правой стороны, под такой же цифрой*.* |
| 1. Разложи вещи по сундукам. | *Цель:* закреплять умение классифицировать предметы; развивать зрительное и слуховое внимание, мелкую моторику пальцев рук.  *Ход игры:* Предлагается детям разложить вещи по сундукам для Арины и Павла. |
| 1. Собери здание Адмиралтейства. | *Цель:*  формировать у детей представления о зданиях нашего города, об их разнообразии; развивать у детей зрительное внимание, логическое мышление и речь-доказательство.  *Ход игры:* Дети с помощью стилуса собирают из частей (основание, колоннада статуи, купол с часами, часовня, шпиль, кораблик )полностью здание, сопровождая действия речью. |
| 1. Построй свой дом. | *Цель*: Развивать внимание, мышление, умение создавать постройку и завершать ее.  *Ход игры:* Ребёнок выбирает геометрические фигуры и с помощью стилуса перетаскивает их для постройки. |
| 1. Расставь острова на Неве. | *Цель:* Развивать умение ориентироваться на карте-схеме «Нева и острова». Совершенствовать наблюдательность.  *Ход игры:* Предлагается рассмотреть карту-схему и расставить острова на свои места в соответствии с формой и размером. |
| 1. Подбери вторую половину моста. | *Цель*: Продолжать знакомить детей с узорами решёток на мостах, складывать целое из частей, развивать наблюдательность.  *Ход игры:* Дети с помощью стилуса соединяют одинаковые по рисунку решетки мостов. |
| 1. Найди сказочных животных. | *Цель:* Развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости. Развивать зрительное восприятие, внимание.  *Ход игры:* Ребенок стилусом водит Корнета по картинке и считает силуэты сказочных животных, которые он увидит в луче фонарика. Для проверки нажимает на треугольник. Выплывает прозрачная область, через которую видно всех животных. |
| 1. Налови рыбы в Неве. | *Цель:* Закрепить умение выполнять арифметические действия в пределах 5. Закрепить знания состава чисел первого пятка.  *Ход игры*: В качестве ответа ребенок должен столько наловить рыбы и положить в ведро, каков ответ примера. В первое ведро-5 рыб, во второе ведро-4 рыбы. |
| 1. Физминутка | *Цель:* Снятие физического напряжения. |
| 1. Чего не хватает в ансамбле на стрелке Васильевского острова. | *Цель:*  формировать у детей знания об архитектурных зданиях Васильевского острова. Развивать умение ориентироваться в пространстве.  *Ход игры:* Дети находят пустые места на стрелке. Находят нужный фрагмент, узнают его, что это за объект и устанавливают стилусом на место. |
| 1. Которого по счету не хватает льва. | *Цель:* Закреплять порядковый счёт, согласование существительных с числительным, обозначающим количество предметов.  *Ход игры*: Ребенок рассматривает картинку. Взрослый задает вопрос: «Которого по счёту не хватает льва?» Ребенок находит его, отвечает какой он по счету. И стилусом передвигает на место. Таким образом переставляет всех львов. |
| 1. Собери пазл. | *Цель:* Развитие логического мышления, умения составить из частей целое, познавательного интереса.  *Ход игры:* Ребенок стилусом собирает из частей целую картинку. Для проверки вытягивается проверочная область за облачко, которое находится справа, и накладывается на собранный ковёр. Если ребёнку сложно собрать картинку, можно сразу выдвинуть проверочную зону. |
| 1. Продолжи ряд. | *Цель:*  Учить детей совершать мыслительные операции: продолжать ряды фигур данных по образцу. Закрепить названия достопримечательностей СПб.  *Ход игры:* Задание выводится на экран путем нажатия на кораблик. Детям необходимо выстроить объекты по предложенному образцу. Изображение льва переводит на следующую страницу. |
| 1. Найди пару. | *Цель*: Развивать зрительное восприятие, память, мышление.  *Ход игры*: Ребёнок должен внимательно посмотреть на картинки, запомнить пары. После шторками закрываются все картинки. Ребёнок, путем нажатия стилусом нажимает и находит пары. |
| 1. Реши кроссворд. | *Цель:* активизировать словарный запас детей по заданной теме, развивать логическое мышление.  *Ход игры:* нажать кораблик с правой стороны, появятся вопросы; выбрать подходящие буквы и вставить в клетки кроссворда; проверочная зона выплывает при нажатии на кораблик сверху. |
| 1. Узнай и разложи объекты по местам. | *Цель:*  формировать у детей представления о разнообразии зданий в нашем городе и об их назначении. Развивать у детей логическое мышление, умение классифицировать предметы по какому-либо признаку.  *Ход игры:* Ребенку нужно узнать, назвать объекты, предложенные в нижней части экрана. Распределить их по колонкам. Для проверки выводится проверочная область. Для вывода нужно нажать стрелочку в нижнем правом углу экрана. Изображение льва переводит на следующую страницу. |
| 1. Отгадай загадки. | *Цель*: закреплять умение детей отгадывать загадки о достопримечательностях Санкт-Петербурга развивать логическое мышление и память.  *Ход игры*: Ребенку необходимо правильно ответить на предложенные в коричневой части листа вопросы. Ответы появляются путем передвижения вопроса в желтую часть листа через книгу. |
| 1. Назови достопримечательность. | *Цель:* Расширить представления детей об исторических сооружениях и символах Санкт-Петербурга: «Медный всадник», Адмиралтейство, Сфинксы, Александровская колонна, герб, Эрмитаж.  *Ход игры:* На страничку наводится фокус и детям предлагается через круглое окошко найти достопримечательность и назвать ее. |
| 1. Заключение | Благодарность за внимание. |