**Описание проекта и методические рекомендации**

Проект содержит 19 страниц***.*** Каждая страница оснащена гиперссылками.

|  |  |
| --- | --- |
|  | ‑ переход на следующую страницу |
|  | ‑ переход на предыдущую страницу |
|  | ‑ гиперссылка на страницы проекта со страницы «Содержание» |
|  | ‑ возврат на страницу «Содержание» с любой страницы |

Задание спрятано за левый или правый край страницы.

Чтобы его прочитать, надо выдвинуть или нажать на Машеньку.

|  |  |
| --- | --- |
|  | ‑ выдвижная область описания задания |

СТРАНИЦА №1. **Титульный лист**.

СТРАНИЦА №2. **Содержание**. Каждый пункт оснащён гиперссылкой, которая позволяет переходить к заданию.

СТРАНИЦА №3. **Игра** **«Лакомка для мишки».** Подвести детей к пониманию предлогов и наречий, имеющих пространственное значение (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа)

СТРАНИЦА №4. **«Весёлая страничка».** Страница оснащёна гиперссылками на страницы 6, 7, 11 и 15.

СТРАНИЦА №5. **Игра** «**Математический состав».**

Задание 1 (для более старшего возраста): при нажатии кнопки «Пуск» необходимо выполнить арифметическое действие и выполнить проверку.

Задание 2 **«Весёлый паровозик» (**для младшей группы): помогите сосчитать вагоны. Положите цифру в нужный вагон и совершите путешествие (все задания связаны с Мишей).

СТРАНИЦА №6. **Игра** **«Царство божьих коровок».** Данная игра закрепляет умение подбирать объекты по образцу, ориентируясь на соотношение признаков. 2 верхние коровки клонированы, поэтому можно задать любое количество коровок и изменить их размер.

СТРАНИЦА №7. **Игра «Сбор урожая»**. В игре «Сбор урожая» необходимо выделить характерные признаки предметов, находить фрукты (овощи) по характерным им признакам (форма, цвет, тактильные ощущения, вкус). Активизация словаря прилагательных. Все фрукты и овощи клонированы.

СТРАНИЦА №8. **Игра «Музыкальные инструменты».** В данной игре требуется расставить на полки инструменты, соблюдая закономерность.

СТРАНИЦА №9. **Игра «Собери картинку».** «Ребята, вы любите собирать пазлы?». На странице имеются 3 задания.

При нажатии на одну из трех бабочек, появляется образец.

СТРАНИЦА № 10. **Игра «Кабинет врача».** Необходимо найти в кабинете разбросанные принадлежности доктора. На предметы, не принадлежащие врачу, наложены мультимедиа «Красный крест».

СТРАНИЦА №11. **Игра** **«Собери по цвету»**. Подбираем пары предметов по общему признаку (цвет). Найди шарф и варежки для каждой шапки. Имеется проверка: надо нажать в любом месте страницы и появится образец.

СТРАНИЦА № 12. «**Музыкальная пауза».** Проводим физкультминутку. Звук запускается нажатием на слово ФИЗМИНУТКА. Дети выполняют движения соответственно тексту.

СТРАНИЦА №13. **Игра**  **«Лабиринт».** Требуется помочь мышке добраться до норки с помощью инструментов «карандаша», «фломастер» или «кисть». На финише ждёт сюрприз (зернышко).

СТРАНИЦА №14. **Игра «Угадай кто?».** Необходимо узнать животных: назвать животное по картинке и проверить, открыв шторку.Данная игра направлена наразвитие внимания.

СТРАНИЦА №15. **Игра «Детская комната».** В данной игре следует помочь ребятам прибраться в комнате, собирая мячики в корзину, кубики – в коробку. Все предметы клонированы.

СТРАНИЦА №16.

Задание 1: **Игра «Волшебный фонарик».** Детям предлагают помочь Машеньке найти фотографии Медведя и сосчитать их. Инструмет ‑ фонарик для проверки находится слева.

Задание 2: **Игра «Весёлые цифры».** Кидая кубик, необходимо назвать выпавшую цифру или соответствующее количество медведей (согласование числительных с существительными).

СТРАНИЦА №17. **«Тени животных».** Надо назвать, какому животному принадлежит данная тень и проверить себя, нажав на тень. Данное задание закрепляет знания о животных,развивает внимание и память.

Если нажать на ласточку в верхнем правом углу, то можно перейти к презентации «Викторина», созданной в MS PowerPoint.

СТРАНИЦА №18. **«Раскрась картинку».** Задание «вытягивается» за изображение Маши с правой стороны. Для выполнения задания можно воспользоваться инструментами «карандаш», «кисть» или «маркер».

СТРАНИЦА №19. **Спасибо за внимание.**