**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Домашние животные»**

**Автор проекта**: Корныхова Марина Аркадьевна, воспитатель ГБДОУ детский сад №44 Пушкинского района Санкт–Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:**подготовительная к школе группа.

**Цель проекта**: Обобщение знаний по лексической теме «Домашние животные».

Систематизировать и закреплять знания детей о домашних животных и их детенышах, их внешнем виде и повадках, о пользе животных для человека.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах.

Развивающие:

1. Продолжать развивать речевую активность детей.

2. Продолжать развивать связную речь, расширять и обогащать словарь по теме.

3. Развивать внимание, память, мышление.

4. Продолжать развивать фонематические функции.

5. Закрепить умение детей делить слова на слоги.

Воспитательные:

1. Формировать навык сотрудничества.

2. Развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками,

поощрять интерес к совместным игровым действиям, воспитывать взаимопонимание.

**Реализуемые образовательные области:**

* Познавательное развитие.
* Социально – коммуникативное развитие.
* Речевое развитие.

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми подготовительной к школе группы с речевыми нарушениями (ОНР, ФФНР).

Данный проект создан с помощью программного обеспечения SMART для использования на подгрупповых занятиях по лексической теме «Домашние животные», развитию речи и, как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. Проект состоит из 18 страниц. При работе с проектом у детей должны быть сформированы определённые знания по данной лексической теме и навыки чтения.

Переход со страницы на страницу осуществляется при помощи области C:\Users\ГБДОУ №44\Desktop\зеленая галочка.jpg (правый нижний угол), оснащённой гиперссылкой. Переход на страницу содержания осуществляется при помощи области  (левый верхний угол). Содержание так же оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре.

**Содержание проекта:**

СЛАЙД №1. Титульный лист. На титульном листе детей встречают петушок и корова при нажатии они издают звук.

СЛАЙД №2. Содержание с гиперссылками на страницы с играми.

СЛАЙД №3. «Отгадай загадки». Детям предлагается отгадать загадки. Если загадка отгадана правильно, появится картинка-ответ.

СЛАЙД №4. «Найди пару». Детям предлагается при нажатии на прямоугольники подобрать пару. Если пара совпала, то она исчезает. И так до последней пары.

СЛАЙД №5. «Расставь по порядку». Нажимая на кнопку решить высвечивается пять картинок расставленных по порядку. Дети должны запомнить их расположения. Нажав на кнопку сброс, картинки перемешиваются. Ребенок должен расставить их по порядку. При проверке на картинках высвечиваются зеленые галочки ( правильный ответ) или красные крестики ( не правильный ответ).

СЛАЙД №6. «Составь слово». Нажав на кнопку начало на экране появляется слово с из разбросанных букв. Детям предлагается собрать слово. Если ребенок затрудняется можно нажать на кнопку ключ и появится картинка. Игра повторяется 5 раз.

СЛАЙД №7. «Кто как кричит?». При нажатии на угловой значок звука животное кричит. Ребенок должен узнать это животное. Если ответ правильный при нажатии на прямоугольник появляется картинка.

СЛАЙД №8. «Собери пазл». Развиваем логику, образное мышление, внимание, мелкую моторику пальцев рук.

Дети собирают пазл. Для проверки в правом верхнем углу находится собранная картинка.

СЛАЙД №9. «Угадай, чья тень?».На этом слайде расположены животные и их тени. Дети должны картинкой закрыть тень.

СЛАЙД №10. «Лабиринт». При помощи пера ребенок помогает поросенку дойти до домика.

СЛАЙД №11. «Покорми животное».В этом задании детям предлагается покормить лошадь и козу. Внизу расположены продукты из которых ребенок должен выбрать кто чем питается и положить в корзинку. Если предмет пропадает в корзинку, значит это правильно. При не правильном ответе картинка вернется на свое место.

СЛАЙД №12 «Четвертый лишний». Из предложенных четырех картинок ребенок должен выбрать лишнюю и обосновать ответ. Почему? При правильном ответе и нажатии на лишнюю картинку она исчезает.

СЛАЙД №13 «Отметь отличия справа». Детям предлагаются две картинки с отличиями. С правой стороны ребенок звездочками отмечает отличия. После того, как работа выполнена делаем проверку. С левой стороны за краснуюю крышечку можно выдвинуть прозрачный экран на котором поставлены правильные ответы.

СЛАЙД №14 «Найди детеныша». При помощи пера детям предлагается провести линию от мамы к детенышу и назвать их. (Кошка – котенок и т.д.)

СЛАЙД №15 «Кто живет на ферме?». Нажав на волшебное окно ребенок рассматривает кто живет на ферме, называя при этом где это животное находится, употребляя предлоги на, за, под, над и т.д.

СЛАЙД №16 «Угадай по части». В таблице за шторками расположено домашнее животное. Нажимая на шторку открывается отдельная часть и животного и дети должны угадать животное по части. Если не догадались, то открывается следущая шторка. И так до правильного ответа.

СЛАЙД №17 «Помоги кошке поймать мышку».Ночью от кошки спрятались мышки. Детям предлагается при помощи лупы найти всех мышей. Двигая лупой и кошкой появляются мышки. Пойграть может несколько детей.

СЛАЙД №18 «До новых встреч!». На этом слайде собака прощается с детьми и предлагает им поиграть в мяч.