**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Мир диких кошек»**

Автор проекта: Прохорова Елена Олеговна, учитель-логопед ГБДОУ детский сад №116 комбинированного вида Невского района Санкт-Петербурга.

Возраст: старший дошкольный возраст

Предлагаемая вниманию дошкольников ДОУ тема актуальна тем, что яркий и многообразный дикий мир представителей семейства кошачьих представляет живой интерес для детей. Это отнюдь не милые домашние питомцы, с которыми мы привыкли играть и кормить их. Похожие и такие разные, эти грациозные хищники, обитающие во многих уголках планеты, завораживают и притягивают внимание. Детям любопытно узнать больше информации о местах обитания, повадках, необычных способностях, сходстве и различии внешнего вида этих замечательных животных.

Цель проекта: расширить представления детей о разнообразии животных семейства кошачьих в дикой природе.

Задачи:

1. Обучающие: формировать умение дифференцировать диких животных семейства кошачьих по характерным признакам внешнего вида, уточнить знания и расширить представления детей о многообразии и среде обитания этих животных, их особенностях, повадках и образе жизни; закреплять у детей навыки буквенного синтеза слов; развивать связную речь дошкольников.

2. Развивающие: развивать зрительное, слуховое внимание, логическое мышление, память и мелкую моторику у детей.

3. Воспитательные: воспитывать интерес и бережное отношение к миру животных.

Реализуемые образовательные области:

Познавательное развитие

Социально-коммуникативное развитие

Речевое развитие

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми подготовительного к школе возраста (6-7 лет). Проект состоит из 13 слайдов, 10 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй содержание.

Перед началом работы необходимо включить макросы, без них выполнение некоторых заданий будет невозможно. Информация о необходимости запуска макросов появляется автоматически. При запуске первого слайда в окне-предупреждении следует выбрать пункт «Включить это содержимое».

Гиперссылки – картинки, расположенные на слайдах в левом и правом нижнем углу, ведут к следующему или предыдущему слайду, гиперссылка с изображением зеленой стрелки ведет к слайду 2 – Содержание. На каждом слайде при щелчке по фигурке «Почемучка» появляется выноска - «облако» с заданием; при щелчке по голубой стрелке в верхнем правом углу появляется дополнительная информация о «персонаже» слайда.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | Дидактическая игра «Соедини точки по порядку и узнаешь главного обитателя саванны» | Развивать мелкую моторику и зрительное внимание детей. | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбрать цвет маркера и начать соединять точки.  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо переключиться на стрелку. |
| 2. | Дидактическая игра «Определи, какое животное лишнее?» | Развивать зрительное внимание, мышление детей. | Щелчок ЛКМ по изображению животного на слайде помогает проверить правильность ответа, сопровождается характерными звуковыми сигналами. |
| 3. | Дидактическая игра «Отгадай загадки и увидишь разницу» | Развивать мышление, зрительное внимание и связную речь детей. | Щелчок ЛКМ по тексту загадки на слайде покажет изображение с правильным ответом. Воспитанники подготовительного к школе возраста могут самостоятельно прочитать загадку , необходимо назвать отгадку и объяснить различие. |
| 4. | Дидактическая игра-лабиринт «Канадская рысь охотится за зайцем» | Развивать зрительное внимание детей, мелкую моторику, расширить представления об образе жизни канадской рыси. | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбрать цвет маркера и начать «двигаться» по лабиринту. В качестве проверки правильности выбранной траектории щелкать ЛКМ по изображению «рысь». |
| 5. | Дидактическая игра «Сложи пазлы и назови диких кошек саванны» | Учить детей собирать пазл, составлять картинку из частей соединяя их воедино. Развивать зрительное внимание, память, мышление, координацию движений. | Щелкать и поворачивать каждый пазл по часовой стрелке до нужного положения. Полученную картинку сравнить с образцом, находящимся в правом верхнем углу. Детям нужно перечислить диких кошек саванны, имеющихся на картинке: гепард (слева), лев (в центре), леопард (справа). |
| 6. | Дидактическая игра «Назови, кто спрятался за кустами?» | Развивать зрительное и слуховое внимание, наблюдательность детей, расширить представления о белом тигре. | На слайде «спрятались» пантера, ягуар, белый тигр. Детям необходимо определить по выступающим деталям животное, назвать его, послушать и сравнить звуки, издаваемые каждым из них и рассказать, какие особенности внешнего вида этих диких кошек они увидели. Дополнительную информацию о белом тигре можно узнать, нажав на стрелку в правом верхнем углу. |
| 7. | Дидактическая игра«Прочитай по первым буквам название дикой кошки джунглей» | Развивать навыки буквенного синтеза, слуховое и зрительное внимание, познакомить детей с особенным свойством ягуара. | Воспитанникам подготовительного к школе возраста нужно по первым буквам названий изображенных предметов в рамке-«ребусе» составить слово (ЯГУАР). Щелчок ЛКМ по изображению «ребуса» на слайде помогает проверить правильность ответа. Дополнительный щелчок по изображению «Почемучка» в левом верхнем углу даёт возможность увидеть изображение ягуара и услышать его голос. Дополнительную информацию об ягуаре можно узнать, нажав на стрелку в правом верхнем углу. |
| 8. | Дидактическая игра «Название какой хищной кошки зашифровано?» | Развивать навыки буквенного синтеза, расширить представления о внешнем виде и образе жизни пумы. | Воспитанникам подготовительного к школе возраста необходимо выбрать нужные буквы в нижнем ряду для составления зашифрованного слова (ПУМА) путем щелчков ЛКМ по ним. Правильные буквы появятся в верхнем ряду в фигурах, неправильные ответы фиксируются путем «отрывания» лепестков от цветка. Правильные ответы сопровождаются характерным звуковым сигналом, неправильные – голосовой анимацией «Подумай еще!» Дополнительную информацию о пуме можно узнать, нажав на стрелку в правом верхнем углу. |
| 9. | Дидактическая игра «Найди 8 отличий» | Развивать зрительное внимание, наблюдательность детей. | Ребенок рассматривает картинки и с помощью щелчков ЛКМ выбирает объекты-отличия, при этом появляется правильная область – красный круг. Отмечать отличия надо на левой картинке. Проверка правильности ответа сопровождается характерными звуковыми сигналами. |
| 10. | Дидактическая игра «Найди правильную тень» | Развивать зрительное внимание. | Ребенок рассматривает представленные силуэты льва. Необходимо найти подходящий к цветному изображению силуэт. В качестве проверки щелкать ЛКМ по силуэтам, в заключении – по изображению «лев». Проверка правильности ответа сопровождается характерными звуковыми сигналами. |