**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

 **«Дикие и домашние животные»**

**Автор разработки**: Аджиева Зумруд Ибрагимовна

**Образовательное учреждение**: воспитатель первой категории, ГБДОУ детский сад № 78 Красносельского района Санкт-Петербурга «ЖЕМЧУЖИНКА»

**Руководитель**: Московская Екатерина Владимировна.

Проект создан с помощью интерактивных технологий MimioStudio, предназначен для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет) в образовательных областях: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

Данный проект можно использовать, как часть занятия. Проект содержит 21 страниц.

 Для удобства работы применяются значки-помощники, оснащенные гиперссылками:

(левый верхний угол). - возврат к странице с содержанием

 - задание

 - правильный ответ

 - (левый нижний угол) - возврат к предыдущей странице

 -(правый нижний угол) - переход к следующей странице

. Содержание так же оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре.

**Цель**: Закрепление знаний детей о диких и домашних животных, местах их обитания и пищевых предпочтениях.

**Задачи:**

**Обучающие**:

1. Познакомить с разнообразием мира животных.

2. Формировать умения различать и называть животных.

3. Закреплять знания о пищевых предпочтениях животных.

4. Закреплять умение детей отгадывать загадки.

5. Закреплять умение составлять целое из частей.

**Развивающие:**

1. Развивать внимание, память, логическое мышление.

2. Развитие творческих способностей и воображения.

3. Формирование умения узнавать образ в силуэтном изображении.

4. Обогащение словарного запаса.

5. Формирование элементарных математических представлений.

6. Развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости.

7. Умение рассуждать и анализировать.

**Воспитательные:**

1. Воспитание бережного отношения к природе.

2. Развитие коммуникативных навыков.

3. Поощрять интерес к совместным игровым действиям.

4. Развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками

Необходимое оборудование: интерактивное устройство MIMIO, компьютер, экран.

**1 страница** – Титульный лист

Название проекта.

Автор проекта.

**2 страница** - Содержание - навигация по проекту. Каждый пункт содержания – гиперссылка на соответствующую страницу проекта.

**3 страница** - Игра «Отгадай загадки»

Цель: Закрепление умения угадывать животное по характерным признакам.

Дети угадывают животное, прослушав загадку. Когда загадка отгадана правильно, появится картинка-ответ по щелчку.

**4 страница-** Игра«Запомни голоса животных»

Цель: Развитие логики, образного мышления, внимания, позволить получить информацию о голосах диких животных.

Дети рассматривают картинку, называют животных, слушают голос, щелкнув по животному.

**5 страница**: Игра «Четвёртый лишний»

Цель: Развитие умений классифицировать животных.

Дети выявляют лишний объект, проверяя себя, щелкнув по картинке.

**6 страница**: Игра «Угадай и назови, где живёт животное»

Цель: Закрепление умения различать диких и домашних животных, среду их обитания.

Дети стилусом направляют животное в среду обитания (на ферме живут домашние животные, под картинку, т.е. в лес – отправляются дикие животные)

**7 страница**-Игра «Найди правильный ответ»

Цель: Упражнять детей в решении примеров на сложение и вычитание.

Дети соединяют картинки и ответ линией или стрелкой. При нажатии на серый треугольник появится проверочная область.

**8 страница**- Игра «Распредели животных на домашних и диких»

Цель: Дети заполняют таблицу, где животных нужно распределить на диких и домашних. Нажимая на серый треугольник, проверяем таблицу накладыванием прозрачной проверочной области.

**9 страница**- Игра «Угадай, чей голос?»

Цель: Систематизация знаний о голосах животных.

Дети по звуку распознают животное, проверяя себя нажатием на значок «звёздочка».

**10 страница**- Игра «Мама и детёныш»

Цель: Закрепление знаний о детёнышах. Дети подводят детёныша к родителю, правильно называя его.

**11страница** -Игра «Расставь по росту и проверь»

Цель: Совершенствование навыка раскладывания предметов в возрастающем и убывающем порядке в пределах 5.

Дети должны расставить животных, начиная с самой высокой и заканчивая самой низкой, по порядку. Проверочной зона "полянка"-полоска контрастного цвета.

**12 страница**-Игра «Кто спрятался в лесу?»

Цель: Развитие зрительно-моторной координации.

Дети стилусом удерживают объект-фонарик, передвигая фонариком находят силуэты животного (лиса).

**13 страница**- Игра «Найди лесных зверят»

Цель: Развитие внимания, слуховое и зрительное сосредоточение.

Дети стилусом удерживают объект-фонарик, передвигая фонариком находят силуэты зверей.

**14 страница**-Игра «Найди отличия»

Цель: Развитие зрительного внимания, памяти, логического мышления, умения сравнивать, замечать и выделять различия.

 Дети должны найти отличия между двумя картинками. При нажатии на серый треугольник появится проверочная область.

**15 страница**-Игра «Хищник, не хищник»

Цель: Обобщить и систематизировать представления детей о диких животных и особенностях их питания.

Дети заполняют таблицу, где животных нужно распределить на «хищник, не хищник» Нажимая на серый треугольник, проверяем таблицу накладыванием прозрачной проверочной области.

**16 страница**-Игра «Травоядный, не травоядный»

Цель: Обобщить и систематизировать представления детей о домашних животных и особенностях их питания.

Дети заполняют таблицу, где животных нужно распределить на «Травоядных, не травоядных» Нажимая на серый треугольник, проверяем таблицу накладыванием прозрачной проверочной области.

**17 страница**-Игра «Посчитай животных»

Цель: Развитие мышления и памяти, закрепляем знания цифр и навыки счёта.

Дети стилусом направляют животное к проверочной зоне, сверяют свой ответ.

**18 страница**- Игра «Найди пару»

Цель: Развитие зрительного внимания, наблюдательность.

Дети рассматривают парные предметы и стараются запомнить их местоположение. Предметы закрываются серыми шторками. Надо угадать, где находятся парные предметы. Картинки открывают по две.

**19страница**: Игра «Обведи и раскрась котёнка»

Цель: Развиваем смекалку, сообразительность, творческое мышление.

Котёнка можно распечатать и раздать всем детям. Один ребенок с помощью стилуса дорисовывает котёнка по точкам (цифрам). Остальные делают то же самое на листочках.

**20 страница**-Игра «Собери пазл»

Цель: Развитие мелкой моторики рук, учимся соединять части предметов в одно целое.

Дети складывают пазл с помощью стилуса.

**21страница:** Игра «Кто лишний на ферме, угадай по тени»

Цель: Развиваем внимание, наблюдательность, мышление.

Дети по тени должны назвать животное, затем проверить себя, щёлкнув по картинке. После этого дети должны определить, кто лишний на ферме?