**Методические рекомендации к проекту**

**«Весёлый зоосад»**

(Проект создан с помощью системы «Mimio Studio», может использоваться в совместно организованной деятельности детей)

**Автор проекта:** Мартынова Елена Георгиевна, учитель-дефектолог, МДОБУ «Детский сад №8 «Сказка» комбинированного вида», г. Волхов, Ленинградская обл.

**Тип проекта:** для дошкольников

**Возраст:** старший, подготовительный возраст (5-7 лет), группы компенсирующей направленности для детей с косоглазием и амблиопией

**Образовательные области:** социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие

**Цель проекта:** Закрепить и систематизировать знания детей по теме: «Животные». Развивать зрительное восприятие

**Коррекционные задачи:**

* развивать целостное зрительное восприятие;
* совершенствовать прослеживающую функцию глаза;
* упражнять в узнавании изображений в различных модальностях

( силуэты, наложенные контурные изображения);

* развивать восприятие формы: закрепить знания об объёмных формах;
* развивать аккомодационные способности глаза : приспособление

к восприятию предметов, находящихся то него на различных расстояниях;

* совершенствовать навыки ориентировки на плоскости: в рядах,

в столбиках, в элементарной системе координат;

* развивать зрительное, слуховое внимание, восприятие, логическое мышление;
* развивать соотносительную функцию глаза;
* совершенствовать графо-моторные функции;
* развивать связную речь

**Образовательные задачи:**

* закреплять и систематизировать знания детей о животных;
* закрепить знание цифр, соотнесение количества с цифрой;
* закрепить знания о количественных отношениях, умении понимать знаки >,<,=;
* развивать фонематическое восприятие: фонематический анализ

и синтез;

* упражнять в составлении предложений по опорным картинкам, составлении схемы предложения;
* упражнять в составлении описательного рассказа с опорой на алгоритм;
* развивать навыки чтения;
* совершенствовать навыки разгадывания ребусов

**Воспитательные задачи:**

* воспитывать познавательный интерес;
* совершенствовать навыки взаимодействия в небольших группах

**Коррекционно-оздоровительные задачи:**

* соблюдать режим зрения

**Значение символов на страницах проекта**

***Общие для всех страниц символы:***

* **-** переход на следующую страницу

**C:\Users\32w7k\Desktop\Оптимизированные картинки3\стрелочка.png -** переход на предыдущую страницу

** -** гиперссылка на страницы проекта со страницы «Содержание», переход на страницу «Содержание» с любой страницы

 - выдвижная область описания задания

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | страница | | символ | действия |
| 1 | Титульный лист | | **C:\Users\32w7k\Desktop\Оптимизированные картинки3\стрелочка.png** | Переход на следующую страницу. |
| 2 | Содержание | |  | Гиперссылки на страницы проекта. |
| 3 | Лоло встречает друзей | |  | Воспроизведение звука. Функция «фокус». |
| 4 | Кто встречает нас в зоосаде? | |  | Функция «фокус». Наведение фокуса на объекты картинки. |
| 5 | Кому что? | |  | Из вагончиков вынимается корм для животных. |
| 6 | Кто как питается? | |  | Прозрачная шторка (выход справа). Проверка действия. |
| 7 | Кто как голос подаёт? | |  | «Рупор в круге» - гиперссылка на аудиофайл «Звуки леса». «Волчок» - выбор номера голосового звучания. «Рупор с цифрой» - голос животного. Анимация «Плавное усиление» - появление животных (цифры). |
| 8 | Кто спрятался? | |  | Анимация «Плавное усиление» на фрагментах картины (появление животных), проверка найденного количества животных (область внизу картинки). |
| 9 | IV-лишний. Пятнашки | | Область крестика (красная) – неверный ответ, область крестика (зелёная) – верный ответ | Нажимая на соответствующую картинку, проверяем правильность ответа. |
| 10 | Весёлый футбол | | Стрелка (красная внизу) – неточно забитый гол, звук трибун (рупор) – гол забит - верно | Нажимая соответствующие значки, регулируется точность правильного попадания мяча. |
| 11 | Весёлый счёт | |  | Используется функция «Клонирование». |
| 12 | У кого кто? | |  | Из домика выводятся по одному детёныши и присоединяются  к мамам-животным. «Киноплёнка в круге» - гиперссылка на видеофайл «Мамы и детёныши». |
| 13 | Чей силуэт? | |  | Шторка (слева) - появление изображений животных, далее соотнесение с силуэтами (слияние). |
| 14 | Танграм | |  | Шторка (слева) – появление геометрических фигур. Функция «Карандаш» - рисование элементов. |
| 15 | Будь внимательным! | |  | Функция «карандаш» - обрисовка объектов. |
| 16 | Графический диктант | |  | Функция «карандаш» - движение по клеточкам. |
| 17 | Волшебный баобаб | |  | Анимация «Плавное усиление» на листочках – появление объектов для звукового анализа, вытягивание животных из ствола баобаба. |
| 18 | Необычные пузыри | |  | Наведение животного на нужный пузырь, исчезновение пузыря. |
| 19 | Ребусы | |  | Анимация (выходы слева, справа), шестигранный кубик. |
| 20 | Составь рассказ-описание | |  | Составление рассказов  по алгоритму. |
| 21 | Собери фрагменты картины | |  | Соединение фрагментов картины на мольберте, сравнение с готовым образцом. |
| 22 | | Будь внимательным! |  | Анимация (выход справа). Перемещение фигур на полках. |
| 23 | | Составь предложение |  | Используется функция «Клонирование». |
| 24 | | Лоло прощается с друзьями |  | Воспроизведение звука. |

**Работа со страницами проекта**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | задание | задачи | описание задания |
| 4 | Кто встречает нас в зоосаде? | * Развивать целостное зрительное восприятие. | Кто встречает нас в зоосаде? |
| 5 | Кому что? | * Развитие прослеживающей функции глаза. * Употребление сущ. ед. ч. Д. п. | Утро в зоосаде начинается  с завтрака. Кому что приготовили? |
| 6 | Кто как питается? | * Развивать прослеживающую функцию глаза. * Классифицировать животных по способу питания. | Разделите животных по способу питания  на травоядных, всеядных, плотоядных. |
| 7 | Кто как голос подаёт? | * Развивать слуховое внимание   и память. | Послушайте, как много разных звуков вокруг (аудиофайл «Звуки природы»)! Попробуйте узнать животных по голосу. Выбирайте на барабане любую цифру, ищите такую же цифру со звуком. Слушайте, кто так голос подаёт? |
| 8 | Кто спрятался? | * Развивать целостное зрительное восприятие. * Развивать прослеживающую функцию глаза. * Соотносить количество с цифрой. * Согласовывать существительные   с числительными. | Весёлые животные любят играть в прятки. Кто спрятался в лесу? Сосчитайте всех животных, выполните проверку. |
| 9 | IV-лишний. Пятнашки | * Ориентировка в рядах и столбиках. * Операции анализа   и обобщения. | Любима игра в зоосаде – «Пятнашки». Назовите животных в каждом столбике. В каждом ряду, определите, кто лишний? |
| 10 | Весёлый футбол | * Ориентировка   на плоскости  в элементарной системе координат.   * Развивать прослеживающую функцию глаза. | Поиграйте с кенгуру  и мартышкой в футбол. Забейте мячи в нужные точки на футбольном поле. |
| 11 | Весёлый счёт | * Сравнение количества групп предметов. Обозначение равенства   и неравенства  с помощью арифметических знаков.   * Развитие прослеживающей функции глаза. | Соберите спортивную команду по количеству животных так, чтобы выражение было верным. |
| 12 | У кого кто? | * Развитие прослеживающей функции глаза. * Употребление названий животных женского рода. * Употребление существительных с уменьшительно- ласкательными суффиксами. * Согласование существительных   с предлогом «у». | Вечером мамы забирают своих малышей из детского зоосада. У кого кто? (видеофайл «Мамы и детёныши») |
| 13 | Чей силуэт? | * Развитие различительной функции глаза. Узнавание животных в силуэтном изображении. * Развитие функций слияния и совмещения объектов. * Развитие прослеживающей функции глаза. | О весёлом зоосаде написана целая книга. Какие животные спрятались на страницах книги? Соедините картинку животного с картинкой-силуэтом. |
| 14 | Танграм | * Развитие зрительно-моторной координации. * Развитие прослеживающей функции глаза. * Развитие пространственного мышления. | Узнайте, кто на картинке? Соберите такую же фигуру, используя нужные геометрические формы. Дорисуйте фигурке необходимые элементы. |
| 15 | Будь вниматель-ным! | * Развивать пространственные ориентировки слева, справа. * Развивать различительную функцию глаза. Упражнять   в узнавании контурных изображений.   * Развивать прослеживающую функцию глаза. * Совершенствовать графо-моторные функции. | Художники любят рисовать животных. С большим вниманием они рассматривают обитателей зоосада. Будьте и вы внимательными! Обведите только тех слонов, которые смотрят влево. Обведите только тех оленей, которые смотрят вправо. Узнайте животных по контуру. Обведите носорога. |
| 16 | Графичес -кий диктант | * Развитие пространственных ориентировок на листе в клетку. * Совершенствование слухового сосредоточения и координации «ухо-рука». | Украсьте страницы книги рисунками. Внимательно слушайте и шагайте по клеточкам.  ***Бегемот***  2 клетки наискосок влево вверх  4 клетки влево  1 клетка вверх  1 клетка влево  1 клетка вниз  2 клетки влево  2 клетки вниз  2 клетки вправо  1 клетка вниз  1 клетка вправо  1 клетка вверх  4 клетки вправо  1 клетка вниз  1 клетка вправо  2 клетки вверх  ***Терьер***  2 клетки вправо  1 клетка вверх  1 клетка вправо  1 клетка вверх  1 клетка вправо  4 клетки вниз  3 клетки вправо  1 клетка верх  1 клетка вправо  5 клеток вниз  2 клетки влево  1 клетка вверх  2 клетки влево  1 клетка вниз  2 клетки влево  4 клетки вверх  2 клетки влево  2 клетки вверх |
| 17 | Волшеб -ный баобаб | * Развитие фонематического анализа и синтеза. | По первым звукам  в названии картинок, узнайте, название какого животного зашифровано. |
| 18 | Необыч- ные пузыри | * Развитие фонематического анализа. * Закрепление знаний   о гласных, согласных твёрдых, согласных мягких звуках.   * Развитие прослеживающей функции глаза. | Поиграйте с животными  в необычные пузыри. Пусть животные, название которых начинается с гласного звука, ловят красные пузыри. Животные, название которых начинается с согласного твёрдого звука, пусть ловят синие пузыри. Зелёные пузыри будут ловить те животные, название которых начинается с согласного мягкого звука. |
| 19 | Ребусы | * Развитие образного, логического мышления. * Тренировка зрительной памяти. | Разгадайте ребусы. Названия каких животных зашифрованы в картинках-загадках? Выбрать номер ребуса вам поможет кубик  с цифрами. |
| 20 | Составь рассказ-описание | * Составление описательных рассказов   с использованием алгоритма.   * Развитие связной речи. | В зоосаде есть музей. Составьте описательные рассказы о животных. Пользуйтесь подсказками. Проверьте, все ли названия животных написаны правильно? Исправьте ошибки, переставьте буквы. |
| 21 | Собери фрагменты картины | * Развитие целостного зрительного восприятия. * Развитие прослеживающей функции глаза. * Развитие зрительно-моторной координации. | Если изображение на картине испортилось, его нужно восстановить. Соберите картину из отдельных фрагментов. |
| 22 | Будь вниматель-ным! | * Развивать зрительное внимание. * Закрепить знания   и представления об объёмных фигурах.  Совершенствовать пространственное восприятие. | Посетители музея зоосада могут взять на память сувениры с изображениями животных. Назовите форму сувениров. Запомните местоположение сувениров на образце, расставьте их так же на свободных полках. |
| 23 | Составь предложе-ние | * Упражнять   в составлении предложений  по опорным картинкам.   * Упражнять   в составлении схемы предложения.   * Развивать прослеживающую функцию глаза. | Запишите в книгу зоосада свои небольшие истории.  По опорным картинкам составьте предложения, подберите к ним схему. |