**Дикие и домашние животные**

автор проекта: Нурумбетова Гульсум Шукербаевна, воспитатель ГБДОУ №43 Пушкинского района Санкт-Петербурга

Тип проекта: для детей дошкольного возраста.

Цель проекта: Способствовать формированию познавательной, социально-коммуникативной и речевой деятельности детей.

Реализуемые образовательные области:

 Познавательное развитие

 Речевое развитие

 Художественно-эстетическое развитие

 Социально-коммуникативное развитие

Проект создан с помощью интерактивных технологий MimioStudio

Содержание:

Страница 1: Титульный лист

Страница 2: Содержание

Страница 3: Игра «Помоги зайцу найти морковь» лабиринт

Цель: Развитие ориентировки в пространстве.

Дети ищут путь к морковке, прорисовывая его стилусом.

Страница 4: Игра «Чья тень?»

Цель: Развитие зрительного восприятия.

Дети должны определить животное по его тени (силуэту).

Проверить можно накладыванием

Страница 5: Игра «Угадай животное по приметам»

Цель: Развитие умения выявлять основные признаки животных.

Дети по словесному описанию распознают животное, задание получают по направлению стрелки, проверяют, лопая пузырьки с изображением заданного животного.

Страница 6: Игра «Найди и посчитай зверей в лесу» Фонарик

Цель: Развитие зрительно-моторной координации

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

Страница 7:Игра «Угадай, где живёт животное»

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

Дети стилусом направляют животное в среду обитания. Проверяем накладыванием проверочной области.

Страница 8: Игра «Найди пару»

Цель: Развитие зрительной памяти и внимания

Стилусом педагог касается синих шариков(пузырей), которые лопаясь, открывают парные картинки. Дети по памяти находят парные картинки животных, лопая шарики стилусом.

Страница 9: Игра «Угадай, чей голос?»

Цель: Систематизация знаний о звуках животных.

Дети по звуку распознают животное, проверяя нажатием на шарик (лопая пузырь).

Страница 10: Игра «Угадай животное по тени»

Цель: Дети должны определить животное по его тени (силуэту).

Проверить можно нажатием стилуса на тень, за которой проявляется изображение животного.

Страница 11: Игра «Четвёртый лишний»

Цель: Развитие умения классифицировать животных.

Дети выявляют лишний объект, проверяя его наведением и нажатием стилуса, верный ответ (зелёная галочка и характерный звук) неверный ответ-наоборот.

Страница 12: Игра «Собери пазл»

Цель: Развитие зрительно-моторной координации.

Дети складывают пазл с помощью стилуса.

Страница 13: Игра «Разгадай загадку»

Цель: Закрепление умения угадывать животное по характерным признакам.

Дети угадывают животное, прослушав загадку, нажимают на текст, проверяют свой ответ по рисунку.

Страница 14:Игра «Кто, чем питается?»

Цель: Закрепление знаний о том, чем питаются животные.

Дети определяют по корму животное, проверяют свой ответ, вытягивая животное стилусом, вслед за кормом

Страница 15: Игра «Где, чей детёныш? »

Цель: Закрепление знаний детёнышей животных, умения правильно называть их.

Дети поводят детёныша к животному, правильно называя его.

Страница 16 :Игра «У какого животного копыта?»

Цель: Развитие умения классифицировать животных по конечностям.

Дети выявляют верный ответ нажатием стилуса, проверяют характерным звуком и окрасом (верный-зелёный цвет)

Страница 17: Игра «Кто живёт в водоёме?»

Цель: Закрепление знаний обитателей водоёма.

Дети выбирают обитателя водоёма нажатием стилуса, проверяется верный ответ - характерный звук и зелёный окрас.

Страница 18: Игра «Кто как передвигается?»

Цель: Закрепление знаний о способах передвижения различных животных.

Дети расставляют стилусом животных в таблицу по способам передвижения. Проверяется наложением области проверки.

Страница 19: Игра «Кто, где живёт?»

Цель: Закрепление знаний о месте обитания диких зверей и птиц.

Дети стилусом направляют объекты в дупло, либо нору, если ответ верный объект входит в место проживания и наоборот.

Страница 20: Игра «Помоги белке сделать припасы на зиму»

Цель: Развитие умения чередовать предметы, нанизывая их по принципу бус, закрепление знаний о зимовке зверей.

Дети стилусом выбирают объект, нанизывают его на нить,произносят названия припасов.