**Методическое пособие к проекту**

**«Осень в лесу»**

**Автор проекта:** Тытюк Светлана Сергеевна, воспитатель ГБДОУ детский сад №10 Красногвардейского района Санкт-Петербурга.

Проект может использоваться воспитателями для проведения занятий по познавательному развитию, социально-коммуникативному развитию, речевому, художественно-эстетическому развитию детей старшего возраста в детских садах.

Цель проекта: Обобщение знаний детей по темам ягоды, грибы, дикие животные.

**Задачи:**

***Образовательные:***

* расширять представления детей о лесе осенью;
* закрепить знания о ягодах, грибах и диких животных.
* закрепить умение выстраивать логические цепочки, используя полученные ранее знания.
* совершенствовать навыки связной речи; активизировать пассивный словарь.

Развивающие:

* развивать интерес к знаниям о природе;
* развитие логического мышления, памяти, воображения; целостного восприятия; зрительного внимания; аналитического мышления.

***Воспитательные:***

* воспитывать устойчивый интерес и заинтересованность в знакомстве с природой родного края;
* воспитывать этические и эстетические чувства.

Проект создан с помощью интерактивных технологий MIMIOStudio, содержит 18 слайдов.

**Помощники:**

|  |  |
| --- | --- |
| **F:\картинки\90608906_solnuyshko.jpg** | - позволяет вернуться к содержанию |
|  | **-** позволяет вернуться на предыдущую страницу |
|  | **-** позволяет перейти на следующую страницу |
| **F:\картинки\i.jpg** | **-** показывает задание |

**Описание страниц**

**Страница 1.**  Титульный лист

**Страница 2.** Содержание

**Страница 3.** Игра «Собери корзинки». Нужно собрать грибы в левую корзинку, а ягоды в правую.

**Страница 4.** Игра «Чей хвост?». Рассмотри картинку и назови, чьи хвосты ты видишь. Правильный ответ появится при нажатии на зелёный шар.

**Страница 5.** Лабиринт. Помоги зайчику дойти до морковки.

**Страница 6.** Игра «Назови детёнышей». Показываем на животное и называем детёныша. Проверяем нажатием на животное.

**Страница 7.** Обведи по контуру. Вытягиваем за птичку задание и с помощью стилуса обводим по контуру.

**Страница 8.** Игра «Чья тень?». Необходимо соединить тень с правильным животным.

**Страница 9.** Назови одним словом. Вытягиваем за птичку задание и называем одним словом группу объектов. Закрепление обобщающих понятий.

**Страница 10.** Собери картинку.Собираем пазл и проверяем. Ответ за шторкой.

**Страница 11.** Отгадай загадки. Отгадка появляется при нажатии на загадку.

**Страница 12.** Игра «Что лишнее?». Вытягиваем за птичку задание, называем, что лишнее и объясняем свой выбор.

**Страница 13.** Игра «Назови варенье». Называем ягоды и варенья, которые из этих ягод варят. Правильный ответ появится при нажатии на зелёный шар.

**Страница 14.** Собери пословицу про животных.

**Страница 15.** Собери пословицу про людей.

**Страница 16.** Игра «Разложи по порядку». Раскладываем картинки в нужной последовательности и объясняем.

**Страница 17.** Найди различия на правой стороне. Проверяем проверочной областью.

**Страница** **18.** Игра «Фонарик». С помощью фонарика найти спрятавшихся животных.