**Методические рекомендации к проекту**

**«Дикие животные разных климатических зон»**

**Автор проекта: Антонова Наталья Геннадьевна, воспитатель ГБДОУ № 27**

**Красносельского района Санкт-Петербурга**

**Руководитель: Екатерина Владимировна Московская**

Проект может быть использован воспитателями подготовительной к школе группе детского сада для проведения занятий по ознакомлению с дикими животными разных широт.

**Цель данной работы, созданной с помощью системы «MimioStudio»**: Расширить представление детей о животных разных климатических зон (зебра, слон, жираф, бегемот, носорог, верблюд, черепаха, лев, гепард, тигр, песец, белый медведь, полярная сова, пингвины и др.), их внешнем виде, питании, приспособлении к среде обитания. Учить устанавливать причинно-следственные связи между природными явлениями и жизнью животных.

**Задачи:**

-Знакомить детей с дикими животными.

-Воспитывать осознанно-правильное отношение к животным.

-Развивать устойчивый познавательный интерес к диким животным, как живым существам.

-Развивать память, воображение, логическое мышление, речь.

**Реализуемые образовательные области:**

-познавательное развитие

-социально-коммуникативное

-художественно-эстетическое

-речевое

Проект состоит из 22 страниц.

На каждой странице можно вернуться к содержанию: 

Переход на последующую страницу осуществляется по стрелочке: 

Возврат на предыдущую страницу осуществляется по стрелочке: 

Стр.1 Титульный лист.

Название проекта «Дикие животные разных климатических зон»

Стр.2: Содержание.

Каждый пункт содержания имеет гиперссылку на соответствующую страницу проекта.

Стр.3: Задание. «Познакомься с животными». Расширить представление детей о диких животных. Необходимо нажать на центральную часть страницы, чтобы прочитать задание. Для выполнения задания нужно нажать на животное и прослушать, кто это.

Стр.4: Задание «Определи животное по окраске» Развиваем внимание, наблюдательность и зрительную память. Дети смотрят на окраску животного, определяют, у кого такой окрас, нажимают и проверяют правильность ответа.

Стр.5: Игра «Найди обезьянок». Развивает внимательность, глазодвигательную функцию глаз. Повторяется счет в пределах 10. Стрелка 1-указывает на задание, стрелка2-на проверочную цифру. Необходимо найти всех обезьянок (7), перетащить их в центр картинки и сосчитать. Проверочная цифра указывает на правильность ответа.

Стр.6.Задание «Добавь в каждый ряд животное» Развивает логическое мышление. Закрепляются знания о животных различных широт.

Стр.7: Задание «Определи, чей это голос» Развивает зрительно- слуховую память. Знакомит детей с голосами животных. При нажатии на животное, раздается его голос. Затем нажимаем на звук и определяем, кому он принадлежит. При нажатии на звездочку открывается картинка с ответом.

Стр.8: Игра «Найди пингвинят». Формирует умение ориентироваться на плоскости, развивает внимание, наблюдательность, зрительную память. Формирует представление детей о жизни пингвинов. С помощью фонарика необходимо найти и сосчитать всех пингвинят. Проверка осуществляется с помощью проверочной области.

Стр.9: Отгадай загадки. Формирует понятие «Животные Африки», развивает логическое мышление. Проверка осуществляется при щелчке на загадку.

Стр.10: Игра «Какое животное спряталось?» Развивает внимание, зрительную память, логику. Формирует представление о диких животных. Открываются вразброс крышечки и угадывается, какое животное спряталось.

Стр.11: Задание «Вставь пропущенные слова». Развиваем речь, формируем представление о животных Африки. Вставляем пропущенные слова в отрывки из стихотворения К.И. Чуковского «Бармалей». При нажатии на пузыри появляется правильный ответ.

Стр.12: Игра «Кто живет в берлоге?». Формирует представление о животных северных широт. Развивает логическое мышление. Необходимо провести в берлогу ее хозяина. Другие животные в берлогу не входят.

Стр.13: Игра «Расскажи о животном». Формирует представление о животных различных широт. Развиваем связную речь. Нужно покрутить стрелку и рассказать о том животном, на которое она указывает.

Стр.14: Игра «Волшебная пальма». Формирует умение считать и сопоставлять число с цифрой. Сначала дети считают животных, затем проводят их через волшебную пальму и сопоставляют число с соответствующей цифрой.

Стр. 15: Задание «Обведи хищных животных». Формирует умение классифицировать животных по виду питания. Развиваем логическое мышление, речь, внимательность, мелкую моторику. С помощью карандаша или маркера дети обводят хищных животных. Проверка осуществляется с помощью проверочной зоны.

Стр 16: Лабиринт. Развивает мелкую моторику, аккуратность. Формирует представление детей о питании животных. С помощью карандаша или маркера нужно пройти по лабиринту от слона к бананам.

Стр.17: Игра «Проведи верблюда к колючке». Развивает мелкую моторику, аккуратность. Формирует представление детей о питании животных. С помощью карандаша или маркера нужно, не отрываясь от доски, провести ломаную линию.

Стр.18: Задание «Помоги пингвину» Развивает логическое мышление. Формирует представление детей о питании животных. Нужно решить задачу и поместить пингвина на нужную льдину. На другие льдины пингвин не становится.

Стр.19: Задание «Раздели животных на 2 группы». Развивает логическое мышление, наблюдательность. Формирует представление о животных разных широт. Нужно распределить животных на 2 группы и проверить с помощью проверочной зоны.

Стр.20: Игра «Составь по образцу». Развивает логическое мышление, внимание, умение ориентироваться на плоскости, мелкую моторику пальцев рук, глазодвигательную функцию глаз. Формирует знания о геометрических фигурах. Необходимо достать из коробки геометрические фигуры и составить жирафа по образцу.

Стр.21: Игра «Распредели по месту обитания». Развивает логическое мышление, наблюдательность. Формирует представление о животных разных широт. Нужно распределить животных на три группы (животные Африканской саванны, пустыни, Арктики).

Стр.22: Игра «Собери картинку». Развивает логическое мышление, внимание, умение ориентироваться на плоскости, мелкую моторику пальцев рук, глазодвигательную функцию глаз. Дети собирают пазл.