**«Домашние животные»**

Автор проекта **Беленко Анна Михайловна**, воспитатель детского сада № 79 Приморского района Санкт-Петербурга.

Проект создан с помощью интерактивных технологий MimioStudio, содержит 21 страницу.

**Цель проекта**: познакомить с особенностями поведения домашних животных, рассказать детям, какую помощь приносят домашние животные людям. Развивать интерес к окружающему миру природы и познавательной активности. Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми среднего дошкольного возраста.

Слайд № 1.**Титульный лист.**

Название проекта.

Слайд № 2. **Содержание**

Каждый пункт оснащён картинкой-гиперссылкой, которая позволяет переходить к нужной странице.

Слайд № 3. **Отгадай загадки.**

Педагог предлагает детям отгадать загадки. Ответы можно узнать путем нажатия на звездочку и о каждой подробно поговорить, расширяя знания детей.

Слайд № 4. **Кто лишний?**

На данной странице педагог предлагает детям найти лишнее животное и объяснить, почему оно лишнее? Неправильный ответ сопровождается звуковым сигналом.

Слайд № 5. **Кто как голос подаёт?**

Педагог предлагает детям узнать животных по голосу. (Предложить детям использовать инструмент «маркер»)

Слайд № 6 **Кто как помогает человеку?**

Педагог предлагает узнать, какую пользу приносят домашние животные человеку.

Слайд № 7**. Где чей дом?**

Педагог предлагает определить кто, где живет?

Слайд № 8. **Кто что ест?**

Педагог предлагает узнать, кто что ест?

Слайд № 9**.Раскраска.**

Педагог предлагает раскрасить картинку, не заходя за контур рисунка.

Слайд № 10. **Пройди по лабиринту**

Надо пройти лабиринт, чтобы помочь козленку добраться до своей мамы. В выдвижной области спрятана подсказка с правильным ответом. (Предложить детям использовать инструмент «маркер»)

Слайд № 11. **Кто спрятался?**

Детям предлагается угадать какое животное спряталось за шторкой.

Слайд № 12. **Найди пару**.

В таблице расположены животные, они закрыты зелеными кружками. Нажав на кружки, открываем таблицу, предлагаем запомнить, кто, где находится, затем закрываем и дети по памяти должны найти пары животных.

Слайд № 13. **Найди детёныша.**

Закрепление знаний о детёнышах. Детям предлагается найти детёныша и поставить рядом с мамой.

Слайд № 14. **Покорми лошадку.**

За шариками скрываются числа от 1-5. Ребенок выбирает любой понравившийся шарик, который дальше указывает, сколько яблок нужно дать лошади.

Слайд № 15. **Собери котят и щенков.**

На странице 2 корзинки, отрабатываем положение «правая» - «левая». Если посадить животных не в свою корзинку, то они не попадают в нее. Можно предложить посчитать щенков и котят.

Слайд № 16. **Нарисуй по точкам.**

Используя карандаш, соединить по порядку все точки и назвать животное. (Можно описать свинку, спросить, что она ест).

Слайд № 17. **Найди силуэт.**

По силуэту дети должны найти свинку и совместить, перетащив свинку на силуэт, или проверить себя, нажав на правильный ответ.

Слайд № 18. **Кто спрятался на ферме?**

Задание на зрительное восприятие: найти всех животных на ферме.

Слайд № 19. **Собери картинку.**

Задание на развитие мелкой моторики и зрительного восприятия. Детям предлагается собрать картинку по образцу.

Слайд № 20. **Что забыл нарисовать художник?**

Задание на закрепление знаний о животных. Детям предлагается дорисовать недостающие части тела у животных (инструмент маркер). В выдвижных областях спрятаны подсказки.

Слайд № 21. **Молодцы, ребята!**