**Методические рекомендации к проекту: «Дидактические игры для детей среднего возраста по теме: «Дикие животные»**

**Автор проекта**: Раппо Елена Рудольфовна, воспитатель ГБДОУ детский сад №2 комбинированного вида Петродворцового района Санкт-Петербурга.

**Цель:** Закрепление и обобщение представлений детей по теме «Дикие животные» с помощью средств Mimio.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Закрепить представления детей о диких животных нашего края, их образе жизни, питании.
2. Закрепить названия детёнышей.
3. Закреплять умение пользоваться инструментами Mimio.

Развивающие:

1. Развивать познавательный интерес.

2. Развивать внимание, память, восприятие, логическое мышление.

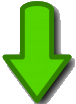
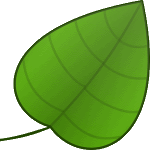
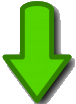
3. Развивать мелкую моторику, ориентировку в пространстве.

Воспитательные:

1. Развивать коммуникативные навыки.

Проект создан с помощью интерактивных технологий Mimio и может использоваться воспитателями в детском саду на занятиях по социально-коммуникативному и познавательному развитию, а также в индивидуальной работе.

Проект ориентирован на детей дошкольного возраста 4-5 лет.

Для удобства работы задания спрятаны. Нажимая на элемент, лесовичок , открываем задание к странице. Листик в левом верхнем углу возвращает на страницу содержание. Стрелка в нижнем левом углу помогает осуществить переход на предыдущую страницу проекта, а зелёная стрелка в правом нижнем углу на следующую страницу проекта.

**1 страница - Титульный лист**

**2 страница** - Содержание c гиперссылками на страницы с играми.

Содержание представлено в виде списка с названиями игр. При нажатии на картинку листик зелёного цвета или задания, сгруппированного с ним, происходит переход по гиперссылке на страницу с игрой.

**3 страница – Игра «Найди тени животных»**

Игра направлена на развитие внимания, зрительного восприятия.

Детям предлагается найти тень животного и проверить, совместив тень с картинкой. Тени накладываются на картинку.

**4 страница – Игра «Найди, кто лишний»**

Игра способствует развитию мышления, умению обобщать.

Детям предлагается найти лишнее животное. Нажимаем на картинку: при правильном ответе появляется галочка, при неправильном – крестик.

**5 страница – Игра «Найди пару»**

Игра способствует развитию внимания, памяти.

Детям предлагается найти парные картинки животных. Животные спрятаны под объектом галереи – зелёные звёзды, которые при нажатии исчезают со звуком.

**6 страница – Игра «Узнай по голосу»**

Игра развивает слуховое восприятие.

Детям предлагается прослушать звуковые файлы, нажимая на соответствующий значок. Ответы находятся под объектом галереи красные и синие пузыри.

**7 страница – Игра «Найди животных»**

Игра способствует развитию внимания, наблюдательности.

Детям предлагается найти на фоне леса спрятавшихся животных, назвать их и вытянуть из укрытия.

**8 страница – Игра «Разложи по корзинам»**

Игра способствует закреплению представлений по теме.

Детям предлагается разложить в корзины белки и ежа их пищу. При неправильном выборе картинка остаётся перед или за корзиной. При правильном выборе картинка попадает внутрь корзины.

**9 страница – Игра «Раскрась новый дом лесника»**

Игра способствует закреплению цветов, геометрических фигур.

Детям предлагается раскрасить дом, составленный из геометрических фигур, используя инструменты палитра и заливка.

**10 страница – Игра «Собери пазл и проверь»**

Игра способствует развитию целостного восприятия предмета, мелкой моторики.

Детям предлагается составить картинку из четырёх частей. Нажав на серую шторку, можно проверить правильность выполнения задания, cравнив с уменьшенной картинкой.

**11 страница – Игра «Найди с помощью фонарика»**

Игра развивает внимание, ориентировку в пространстве.

Детям предлагается с помощью луча найти всех животных в ночном лесу. Проверить можно, нажав на серый треугольник.

**12 страница – Игра «Найди отличия и проверь»**

Игра способствует развитию умения сравнивать картинки, находить их сходство и различие.

Детям предлагается сравнить две картинки и найти пять отличий. Проверить правильность выполнения задания можно, нажав на серый треугольник.

**13 страница – Игра «Посчитай, проверь при помощи лупы»**

Игра направлена на развитие внимание, закрепление навыка счёта.

Детям предлагается посчитать грибы, жёлуди, орехи. Проверить их количество при помощи лупы.

**14 страница – Игра «Посчитай. Сова проверит»**

Игра направлена на закрепление знания цифр и навыка счёта.

Детям предлагается посчитать количество животных. Пропуская картинку через изображение совы, на темно-зеленом фоне справа появятся цифры светло - зеленого цвета.

**15 страница – Игра «Лабиринт. Помоги найти детёныша»**

Способствует развитию внимания, мелкой моторики, зрительно-пространственной ориентировке.

Детям предлагается провести зайчиху через лабиринт к своему детёнышу. Используя инструменты карандаш и палитра, нарисовать дорожку. Нажав на серый треугольник, можно открыть проверочную область.

**16 страница – Игра «Догадайся, кто, где живёт»**

Игра развивает умение классифицировать.

Детям предлагается расставить картинки домашних и диких животных в соответствии с картинкой. Проверить себя можно, нажав на серый треугольник.

**17 страница – Игра «Отгадай загадки»**

Игра направлена на развитие логического мышления, cвязной речи.

Детям предлагается отгадать четыре загадки. Под каждой загадкой находится картинка-ответ, при нажатии на цветные прямоугольники происходит анимация затухание и появляется картинка-ответ.

**18 страница – Игра «Помоги детёнышам найти родителей»**

Детям предлагается перетащить картинки детёнышей к родителям и назвать их. Проверить себя можно, нажав на серый треугольник. Появится проверочная область.

**19 страница – Игра «Помоги волку найти правильную тень»**

Развивает внимание наблюдательность, зрительное восприятие.

Детям предлагается найти правильную тень из четырёх предложенных. Нажимая на картинку, при правильном ответе получаем галочку, при неправильном – крестик.

**20 страница – Игра «Собери малину для медведя»**

Игра способствует развитию мелкой моторики, закреплению навыка счёта и знания цифр.

Детям предлагается бросать шестигранный кубик - объект галереи и в соответствии с цифрой клонировать ягоды малины.

**21 страница – Игра «Продолжи последовательности»**

Игра развивает внимание, логическое мышление.

Детям предлагается продолжить две последовательности, вставив соответствующие картинки животных. Картинки клонируются.

**22 страница – Игра «Найди хищных животных»**

Детям предлагается найти хищных животных. Нажимая на картинку, при правильном ответе появляется галочка, при неправильном – крестик. Игра способствует закреплению представлений по теме.