**Методические указания по работе с проектом**

**«Домашние животные»**

**Тип проекта: для дошкольников**

**Автор проекта**: Васькова Юлия Николаевна, воспитатель.

Образовательное учреждение: ГБДОУ детский сад № 79 Приморского района Санкт–Петербурга.

Цель: Закрепить представления детей о домашних животных в занимательной форме с помощью средств MIMIO.

**Задачи:**

Образовательные:

* Закрепление обобщающего понятия «Домашние животные» и умение оперировать с ним.
* Закрепление в речи названий детёнышей домашних животных и взрослых особей.
* Расширение словарного запаса и представлений об окружающем мире.
* Развивать познавательный интерес, умение применять в работе ранее полученные знания. Воспитывать бережное отношение к окружающему миру.
* Развивать умения детей принимать игровую задачу, выполнять игровые действия.

Коррекционно-развивающие:

* Развитие слухового и зрительного восприятия, внимания и памяти.
* Развитие логического мышления, наблюдательности, образного восприятия мира.
* Развитие воображения, фантазии, творческих способностей.
* Развитие мелкой моторики и зрительно-моторной координации.
* Развитие графических навыков.

Воспитательные:

* Воспитание умения спокойно и доброжелательно выслушивать других детей.
* Воспитание гуманного отношения к животному миру, любви к природе.

**Образовательные области:** «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

Проект создан с помощью интерактивных технологий MimioStudio и может использоваться воспитателями для проведения ознакомительного или итогового занятия в детском саду.

Проект рассчитан на работу с детьми старшего (5-6) дошкольного возраста с задержкой психического развития.

Проект состоит из 20 страниц.

**Тип проекта:** познавательный

**Пояснения к страницам:**

Содержание оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой к игре.

На всех страницах имеются гиперссылки:

* кошка в левом нижнем углу – гиперссылка на предыдущую страницу
* собака в правом нижнем углу – гиперссылка на следующую страницу
* домик в левом верхнем углу – гиперссылка на страницу с содержанием.

**1 страница - Титульный лист**

Название проекта «Домашние животные»

По щелчку на текст в нижней части страницы открывается сайт ЦПК «Образовательные технологии».

**2 страница - Содержание**

При нажатии на название/собачку происходит переход по гиперссылке на страницу с заданием.

**3 страница – Игра «На треугольник нажимай домашнее животное называй»**

Цель: познакомить детей с домашними животными.

Задание: нажать на треугольник и назвать домашнее животное.

**4 страница – Игра «Найди тень»**

Цель: развивать умение соотносить тень (фигуру) с животным; закреплять знания о домашних животных.

Задание: посмотри на домашних животных и подбери каждому свою тень.

**5 страница – Игра «Найди каждой маме детеныша и соедини маркером»**

Цель: сформировать понятие «Домашние животные и их детеныши».

Задание: назвать маму и ее детеныша и соединить их маркером.

**6 страница – Игра «Помоги маме свинке найти своих поросят»**

Цель: закреплять счетные умения, умение выделять лишний предмет.

Задание: на улице темно, но у мамы-свинки есть фонарик. Используй фонарик мамы-свинки, чтобы найти поросят.

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

Цель: развитие логического мышления, внимания.

Задание: в корзинку положили еду для домашних животных, накорми каждого из них. Проверка – серый анимационный треугольник.

**8 страница – Игра «Кто как кричит?»**

Цель: формировать понятие «Домашние животные», развивать память, мышление.

Задание: дети по вопросу воспитателя отвечают, как «кричит» животное на картинке, а затем прослушивают (при нажатии - животные издают соответствующие звуки).

**9 страница – Игра «Четвертый лишний»**

**Цель: развиваем мышление, зрительное внимание, развиваем умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать.**

Задание:найди животное, которое не относится к домашним животным и нажми на него.

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

Цель: Развитие логического мышления.

Задание: прочитай загадку, отгадай ее и проверь ответ, нажав на фигуру.

**11 страница – Игра «Где чей хвост?»**

Цель: формирование понятие «Домашние животные». Развиваем логику, образное мышление, внимание, мелкую моторику пальцев рук. Развитие двигательной функции глаза.

Задание: дети, по видимому фрагменту картинки животного (хвосту), отгадывают кто это. Животные спрятаны под объектом галереи – пузырь, который, при нажатии, лопается.

**12 страница – Игра «Пройди лабиринт»**

Цель: развитие прослеживающих функций глаз, логического мышления. Формирование умения ориентироваться на плоскости, формирование умения вести линию, не отрывая руки, развитие мелкой моторики руки, внимания.

Задание: дети рисуют маркером путь теленка к маме-корове, выбирают правильную дорожку. Проверка – серый анимационный треугольник.

**13 страница – Игра «Сосчитай животных»**

Цель: развитие навыков количественного счёта в пределах 5, ориентировка в пространстве.

Задание: сосчитать животных в таблице и поставить к каждой группе соответствующую цифру. Проверка – серый анимационный треугольник.

**14 страница – Игра «Найди пару»**

Цель: формируем понятие «Домашние животные». Развиваем логику, память, внимание, мелкую моторику пальцев рук.

Задание: найти парные картинки животных. Животные спрятаны под объектом галереи – пузырь, который, при нажатии, лопается.

**15 страница – Игра «Собери кошку из геометрических фигур»**

Цель: закреплять умение составлять целое из частей, развивать конструктивные навыки.

Задание: посмотри на картинку и собери такую же кошку из деталей.

**16 страница – Игра «Найди отличия»**

**Цель: развитие внимательности, воображения, логического мышления.**

Задание: посмотри на картинки и найди отличия между ними, обведи их маркером. Проверка – серый анимационный треугольник.

**17 страница – Игра «Собери пазлы»**

Цель: развивать внимание, логическое мышление, воображение.

Задание: соедини пазлы, чтобы получилась картинка. Хвост коровы закреплён. К нему присоединяем пазлы. Проверка – серый анимационный треугольник.

**18 страница – Игра «Соедини по точкам»**

Цель: закрепляем умение ориентироваться на плоскости, тренируем умение вести линию, не отрывая руки, развиваем мелкую моторику руки, внимание. Развитие двигательной функции глаза.

Задание: дети с помощью карандаша проводят линии по точкам.

**19 страница – Игра «Ходилки»**

**Цель: развитие зрительной памяти.**

Задание: нажми на кубик и пройди столько шагов, какое число он покажет, передвигайся с помощью ромбиков.

**20 страница** – **«Спасибо за внимание! До новых встреч!»**