**«Дикие и домашние животные»**

**Автор: Рюмшина Светлана Владимировна, воспитатель ГБДОУ 43 Пушкинского района**

**Проект предназначен для детей средней группы 4-5 лет.**

**Цель проекта**: Обобщить и систематизировать знания детей о жизни диких и домашних животных, их внешнем виде, пище, месте обитания.

Реализуемые образовательные области:

* Познавательное развитие
* Речевое развитие
* Художественно-эстетическое развитие
* Социально-коммуникативное развитие

Проект создан с помощью интерактивных технологий MimioStudio, содержит 19 страниц.

Страница 1.**Титульный лист.**

Страница 2. **Содержание.**

Страница 3.**Отгадай загадки (дикие животные).**

**Цель:** Закрепление  умения угадывать животное по характерным признакам.

Дети угадывают животное, прослушав загадку, нажимают на текст, проверяют свой ответ по рисунку.

Страница 4. **Отгадай загадки (домашние животные).**

**Цель:** Закрепление  умения угадывать животное по характерным признакам.

Дети угадывают животное, прослушав загадку, нажимают на текст, проверяют свой ответ по рисунку.

Страница 5. **Игра «Чей голос? Назови детёнышей» (дикие животные).**

**Цель:** Систематизация знаний о звуках животных. Закрепление  знаний детёнышей животных, умения правильно называть их.

Дети по звуку распознают животное, находят на картинке данное животное, называют детёныша данного животного.

Страница 6. **Игра «Назови всех домашних животных. Кто лишний?»**

**Цель:** Развитие  умения классифицировать животных.

Дети выявляют лишний объект, нажатием стилуса на всех животных.

Страница 7. **Игра «Нелепица. Угадай, чей голос на самом деле?» (домашние животные).**

**Цель:** Систематизация знаний о звуках животных.

Дети по звуку распознают животное, находят на картинке данное животное.

Возможны разные варианты игры: все картинки анимированы (затухание по щелчку), с «правильным» животным – справа от микрофончика под указателем.

Страница 8. **Игра «Угадай по силуэту».**

**Цель:** Развитие зрительного восприятия.

Дети должны определить животное по его тени (силуэту). Проверить можно щелчком стилуса по тени, за которой проявляется изображение животного.

Страница 9. **Игра «Найди детёныша».**

**Цель:** Закрепление  знаний детёнышей животных, умения правильно называть их.

Дети подводят детёныша к животному, правильно называя его.

Страница 10. **Игра «Собери пазл».**

**Цель:** Развитие зрительно-моторной координации.

Дети складывают пазл с помощью стилуса.

Страница 11. **Игра «Найди животных в лесу».**

**Цель:** Развитие зрительной памяти, внимания. Дети находят и отгадывают спрятанных животных по тени.

Страница  12. **Игра «Кто спрятался в лесу».**

**Цель:** Развитие зрительной памяти, внимания.

Дети находят животных в лесу, определяют их местоположение (за ёлкой, между деревьями, перед кустом)

Страница 13. **Игра «Кто живёт в норе, а кто в дупле?»**

**Цель:** Закрепление знаний о месте обитания  диких зверей и птиц.

Дети стилусом направляют объекты в свой домик.

Страница 14. **Игра «Кто чем питается?»**

**Цель:** Закрепление знаний о том, чем питаются животные.

Дети стилусом достают продукты из корзины и угощают животных.

Страница 15. **Игра «Помоги козе».**

**Цель:** Развитие ориентировки в пространстве.

Дети помогают козе найти дорогу к капусте, прорисовывая его стилусом.

Страница 16. **Игра «Найди отличия».**

Нужно найти 5 отличий.

(При верном ответе активизируется область верного ответа).

Страница 17. **Игра «Помоги белочке».**

**Цель:** Развитие умения чередовать предметы, нанизывая их по принципу бус, закрепление знаний о  зимовке зверей.

Дети стилусом выбирают объект, нанизывают его на нить, произносят названия припасов.

Страница 18. **Игра «Найди пару».**

**Цель:** Развитие зрительной памяти и внимания.

Стилусом педагог касается звёздочек, которые открываясь, открывают парные картинки. Дети по памяти находят парные картинки животных, касаясь звёздочек стилусом.

Страница 19. **Игра «Кто, где живёт?»**

**Цель:** Закреплять знания детей о месте обитания домашних и диких животных.

Дети стилусом направляют животное в среду обитания.

Проверяем свой ответ накладыванием проверочной области.