Тип проекта: для дошкольников

Возраст: Cтарший дошкольный возраст (5-7 лет)

Разделы: Безопасность, Здоровье, Коммуникация, Познание, Социализация

Преподаватель: Ивкова Елена Александровна

Образовательное учреждение: ГБДОУ № 43 Пушкинский район Санкт-Петербурга

Описание:

Проект «Туризм» рассчитан на детей дошкольного возраста 5-7 лет.

Цель:

Формирование у детей дошкольного возраста основ пешего туризма.

**Задачи:**

- уточнение и закрепление знаний об устройстве походного быта;

- закрепление знаний правил поведения туристов в лесу;

- формирование основ безопасности и экологической культуры;

- закреплять умение ориентироваться по компасу;

- развитие мелкой моторики;

- развитие внимания, памяти, мышления;

- развитие речевых и коммуникативных навыков;

**Задание 1. Найди лишнее**.

Направлено на закрепление знаний о свойствах посуды, используемой в походе.

Ход действий: предлагается отметить ту посуду, которая не подходит для похода. Исчезать будут только правильные ответы. На экране останется только походная посуда.

**Задание 2. Собери рюкзак**.

Закрепление знаний о необходимых вещах в походе.

Ход действий: предлагается переместить нужные предметы в рюкзак, те что не подходят в рюкзак не кладутся.

**Задание 3. Оденься в поход**.

Закрепление знаний о необходимых слоях одежды, для защиты от вредных насекомых и змей.

Ход действий: предлагается перетащить и «надеть» на мальчика подходящую одежду. Вещи, которые не подходят для похода остаются за силуэтом мальчика.

**Задание 4. Застели палатку.**

Закрепление знаний об обустройстве палатки.

Ход действий: предлагается перетащить в палатку в нужной последовательности атрибуты для сна в палатке. Для проверки результата предлагается проверочная область с правильным ответом.

**Задание 5. Размести лагерь.**

Закрепление знаний о безопасном расположении в лагере костра, правильного выбора места под палатку.

Ход действий: предлагается правильно расставить: палатку, костер и стол, объясняя свои действия, вспоминая правила разжигания костра.

Правильность ответа – проверочная область.

**Задание 6. Разложи костер.**

Закрепление знаний о сложении разных видах костров.

Ход действий: предлагается в каждом столбце таблицы сложить соответствующий вид костра и ниже предложенных дров. (поленья клонируются, и одно и то же полено возможно использовать для складывания разных костров)

Проверка результата – проверочная область.

**Задание 7. Собери мусор**

Развивать внимательность, закреплять правила поведения в лесу.

Ход действий: необходимо на поляне найти мусор и перетащить его либо в мешок, либо в костер, при это, желательно, чтобы ребенок проговорил заранее куда он отправит тот или иной мусор.

Проверка: мусор, который не рекомендовано сжигать не войдет в костер.

**Задание 8. Найди различия.**

Развитие внимания, закрепление правила поведения в лесу.

Ход действий: при нажатии на различия в картинках, на правом изображении не точности исчезают.

**Задание 9. Найди ошибку.**

Закрепление правил поведения на природе.

Ход действий: дети перечисляют допущенные ошибки и обводят маркером.

Проверка результата – проверочная область

**Задание 10. Спаси животных из пожара.**

Развитие внимательности, повторение правил безопасности в лесу.

Ход действий: 1. Нажав на пламя в нижней части экрана, детям предлагается просмотреть видео ролик о пожаре.

2. С помощью фонарика детям предлагается найти животных в горящем лесу и назвать их.

**Задание 11. Проведи туриста к лагерю.**

Развитие внимательности, мелкой моторики руки

Ход действий: необходимо провести маркером по лабиринту, по пути нужно потушить пожар, причем ребенок должен объяснить, чем тушить пожар (рядом песок с лопатой)

Проверка результата – проверочная область

**Задание 12. Правила поведения на природе, при встречи с дикими животными**.

Ход действий: Предположить какое животное носит такие рога, нажать на них, появится лось, ребенок должен переместить девочку-туристку в безопасное место (считается, что достаточно встать за дерево). Значок звука: угадать по звуку животное (кабан) и переместить девочку-туристку в безопасное место (на дерево)

**Задание 13. Грибы.**

Закрепление знаний о съедобных и не съедобных грибах.

Ход действий: на каждом изображении расположены обозначения можно есть или нельзя (красный – нельзя, зеленый – можно) Нажимая на этот значок воспроизводится звук правильного или не правильного ответа. Проверочная область помогает прочесть название гриба, если сразу не узнали его.

**Задание 14. Ягоды.**

Закрепление знаний о съедобных и ядовитых ягодах.

Ход действий: Под картинками ягод находятся значки: звездочка – съедобные ягоды, знак перечеркнутая ягода – ядовитые.

Ребенок должен, угадав съедобные ягоды, с помощью нажатия на звездочку открыть 7 ключей на нижней панели экрана.

**Задание 15. Природные явления.**

Закрепление правил поведения при возникновении природных явлений (гроза, дождь, шквалистый ветер)

Ход действий: за двумя облачками и большим листиком на дереве находятся звуковые файлы со звуком природных явлений. Дети нажимают на любой из предметов, прослушивают звук и помогают девочке спрятаться, объясняя сои действия.

При грозе нельзя прятаться под высокими и одинокими деревьями, скалистыми утесами, лучше выйти на открытую местность, в этом случае убрать подальше все железные предметы и выключить телефоны. Или спрятаться в овраге, низине, в лесу, подальше от воды

При дожде без грозы можно прятаться, где угодно.

При шквалистом ветре, желательно держаться подальше от больших деревьев, покинуть лес, спрятаться за отвесной скалой или в низине.

**Задание 16. Поиск клада.**

Закреплять умение пользоваться компасом, определять на карте части света.

Ход действий: Предлагается «крутить волчок», поле остановки стрелка указывает на определенную часть света, в этом же сегменте изображен «клад», который нужно найти, а рядом с частью света - цифра.

В центре карты нарисован крестик, а внизу экрана расположены «следы» с разным направлением стоп. Ребенок определяет по розе ветров в каком направлении находится искомая часть света, переносит следы и выстраивает дорожку из указанного цифрой количества шагов.

Проверка выполнения задания: на карте откроется такой же клад, что изображен на секторе волчка.