**Методическое описание к проекту**

**«Прогулка по природным музея Санкт-Петербурга»**

Проект создан с помощью интерактивных технологий MimioStudio, содержит 37 страниц, рассчитан на использование в ходе непрерывной образовательной деятельности по активизации познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста детского сада. Ссылка на папку для просмотра проекта:

<https://disk.yandex.ru/d/jVW6IRjAaLsXKA>

Проект включает себя серию игр по теме «Природа. Петербурговедение»

Автор проекта: Васильева Инна Сергеевна, учитель – воспитатель ГБДОУ детский - сад № 65 комбинированного вида Выборгского района Санкт - Петербурга

Реализуемые образовательные области: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие.

Тип проекта: познавательный.

Возраст: старший дошкольный **возраст (5-7 лет)**

**Цель: Обогащение словаря по теме «Петербурговедение».**

**Задачи: Задачи:**

**Коррекционно-образовательные:**

* совершенствовать графо-моторные функции;
* развивать связную речь
* повысить уровень речевого развития дошкольника путем расширения активного словаря
* совершенствовать развитие фонетико-фонематических процессов (восприятия, анализа, синтеза и представлений);
* создать предпосылки для овладения чтением и письмом.

**Коррекционно-развивающие:**

* развивать целостное зрительное восприятие;
* развивать зрительное, слуховое внимание, восприятие, логическое мышление;
* развивать у детей творческий подход, фантазию, наблюдательность;
* вызвать у детей положительный эмоциональный отклик в совместной деятельности со сверстниками и педагогом.

**Коррекционно-воспитательные:**

* воспитывать познавательный интерес;
* воспитывать речевые и коммуникативные навыки (свободное общение со сверстниками, педагогом);
* совершенствовать навыки взаимодействия в небольших группах.
* Формировать мотивацию успеха.

**Пояснения к страницам:**

**На всех страницах находятся гиперссылки на стартовую страницу в виде картинки совы-экскурсовода .**

**Изображения музея переход на следующую и предыдущую страницу **

**Серая стрелочка позволяет открыть проверочную область или подсказку.**

**Содержание так же оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре.**

**Страница 1**

**Автор и название проекта.**

**Страница 2**

**Содержание интерактивное. При нажатии на каждую строку осуществляется переход на соответствующую игру.**

**Страница 3**

**Знакомство с ботаническим садом. При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее. Оранжевая бабочка-гиперссылка на видео о ботаническом саде, которое находится в общей с проектом папке.**

**Страница 4**

**Игра «соедини дерево с его плодом».**

**Страница 5**

**Игра «найди лишнее в ряду». Дети должны определить лишнее изображение, при нажатии на него появляется зеленая галочка.**

**Страница 6**

**Знакомство с зоологическим музеем. При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее. При нажатии на картинку со скелетом кита вверху-открывается короткое видео о музее.**

**Страница 7**

**Игра «определи скелет животного». Предлагается попробовать догадаться где чей скелет. Даны изображения животных и их скелетов. Необходимо соотнести.**

**Страница 8.**

**Знакомство с зоопарком. При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее.**

**Страница 9**

**Игра «вспомни стихотворение». Детям предлагается вспомнить стихотворение С.Я. Маршака «Где обедал, воробей?». При нажатии на пустую область с предполагаемым ответом появляется картинка животного.**

**Страница 10**

**Игра на внимательность «найди всех животных. При нахождении животного и нажатии на него появляется зеленая галочка.**

**Страница 11**

**Игра «угадай животного по звуку». Под звездочкой-ширмой есть интерактивная область, на нее нужно нажать, услышим звук, издаваемый животным. Проверяем-нажимаем на звездочку. Появляется изображение издающего данный звук животного.**

**Страница 12**

**Игра на развитие графомоторных навыков «прочерти птичкам путь». Необходимо с помощью инструментов Мимио (карандаша) провести необходимые линии. Можно также распечатать данное задание и дать выполнить индивидуально.**

**Страница 13**

**Знакомство с музеем Арктики и Антарктики. При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее.**

**Страница 14**

**Игра «найди отличия». При нахождении отличий нужно кликнуть по ним и появляется зеленая галочка.**

**Страница 15**

**Знакомство с музеем бабочек. При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее и дополнительные картинки.**

**Страница 16**

**Творческая игра «раскрась бабочку». С помощью инструментов Мимио дети раскрашивают бабочку в разные цвета. Можно также распечатать задание для индивидуального выполнения.**

**Страница 17**

**Игра «размести в правильном порядке». Необходимо разместить по порядку этапы жизненного цикла бабочки: яйцо , личинка, куколка и взрослая особь.**

**Страница 18**

**Игра «найди двух одинаковых бабочек». При нахождении одинаковых бабочек нужно кликнуть по ним и появляется подтверждающая зеленая галочка.**

**Страница 19**

**Знакомство с дельфинарием. При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее. При нажатии на изображение дельфина в правом верхнем углу открывается краткое видео о дельфинах.**

**Страница 20**

**Игра-лабиринт «помоги дельфину выбраться из морских глубин». С помощью инструментов Мимио дети чертят путь для дельфина. Можно также распечатать задание для индивидуального выполнения.**

**Страница 21**

**Знакомство с музеем почвоведения. При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее.**

**Страница 22**

**Игра «червячки». У червячков стерлись цифры, и нужно дорисовать их в нужной последовательности. Есть ряд цифр, они клонированы. Дети передвигают их на нужные места.**

**Страница 23**

**Знакомство с Океанариумом. При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее и дополнительные картинки.**

**Страница 24**

**Игра «мемо». За ширмами попарно скрыты изображения обитателей океана. Нужно найти пары.**

**Страница 25**

**Знакомство с планетарием. При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее и дополнительные картинки. При нажатии на значок планеты вверху открывается видео про планеты солнечной системы.**

**Страница 26**

**«Отгадай загадки про планеты». При нажатии на каждую загадку появляется изображение планеты.**

**Страница 27**

**Игра «солнечная система». Предлагается расставить планеты по порядку их расположения в солнечной системе. При нажатии серой стрелки вверху появляется для проверки известное стихотворение о планетах автора А. Хайт.**

**Страница 28**

**Игра «собери ракету». Детям предлагается собрать-сконструировать ракету из предложенных геометрических фигур. При нажатии на серую стрелку вверху появляется изображение для проверки.**

**Страница 29**

**Знакомство с музеем «Вселенная воды». При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее и дополнительные картинки. При нажатии на значок капли вверху открывается небольшая видео-экскурсия про музей.**

**Страница 30**

**Игра «сосчитай микробов». При нажатии на каждую каплю воды появляется картинка с определенным количеством микробов. Детям нужно посчитать и поставить в окошко верную цифру.**

**Страница 31**

**Игра-демонстрация «такая разная вода». При передвижении стрелки термометра появляется изображение либо льда, либо пара, либо капель воды соответственно. Область под градусом 0, 100, и между ними является интерактивной.**

**Страница 32**

**Игра-кроссворд «круговорот воды». Даны стихи-загадки. При отгадывании нужно вписать слово в соответствующую ячейку. Это может делать педагог или ребенок при условии, что он знает буквы. Ряд букв расположен ниже. При отгадывании всех слов получается ключевое слово «круговорот». Стрелка слева позволяет произвести проверку правильности заполнения кроссворда. Стрелка справа активирует картинку с изображением круговорота воды в природе.**

**Страница 33**

**Знакомство с музеем «Планета динозавров». При нажатии на серую стрелку появляется краткая информация о музее и дополнительные картинки.**

**Страница 34**

**Игра «найди тень». Необходимо соотнести тень каждого динозавра с его изображением.**

**Страница 35**

**Игра «собери пазл». Предлагается собрать картинку из предложенных частей. Образец картинки появляется при нажатии стрелки слева**

**Страница 36**

**Карта динозавров. Предлагается рассмотреть карту земли, на которм отмечены мета обитания тех или иных динозавров в прошлом.**

**Страница 37**

**Спасибо за внимание**