

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад «Солнышко»

## Электронный лэпбук «Животные жарких стран»



Выполнила: воспитатель Рыбель С.Н.

Система работы по формированию представлений о природном мире в детском саду строится с учетом постепенного и целенаправленного развития познавательных способностей дошкольников через различные формы совместной деятельности, в том числе и с помощью интерактивных игр.

### **Зачем нужен электронный лэпбук?**

Электронный лэпбук «Животные жарких стран»:

- Активизирует у детей интерес к познавательной деятельности.
- Он помогает ребенку по своему желанию лучше понять и запомнить материал (особенно если ваш ребенок визуал).
- Развивает креативность, творческое мышление, мелкую моторику, речь.
- Это отличный способ для повторения пройденного. В любое удобное свободное время ребенок просто открывает электронный лэпбук и с радостью повторяет пройденное в играх.
- Пригоден к использованию одновременно группой детей (в том числе с участием взрослого как играющего партнера).

### **Интеграция образовательных областей:**

- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- социально-коммуникативное развитие

### **Дополнительно:**

- подходит для детей 5 - 7 лет
- обучение методике ТРИЗ;

### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- Формировать умение различать животных, правильно соотносить их названия.

- Формировать представления об использовании ИКТ в самостоятельной познавательной деятельности.

#### **Развивающие:**

- Расширять кругозор детей через ознакомление детей с животными.
- Развивать у детей психические процессы: логическое мышление, внимание, воображение, память (различные виды).
- Развивать у детей умственную активность, сообразительность, наблюдательность, умение сравнивать, выделять существенные признаки.
- Развивать крупную моторику рук, координацию при выполнении заданий на экране.

#### **Воспитывающие:**

- Воспитывать чувство любви к окружающему миру, бережное отношение к обитателям живой природы.
- Воспитывать интерес к совместным играм познавательного характера.
- Желание сохранять дружеские взаимоотношения с детьми, умение работать в коллективе, интерес к игре, отзывчивость, желание помогать другим.
- Создавать атмосферу эмоционального комфорта, взаимопонимания и поддержки; прививать умение прийти на помощь в трудную минуту.

#### **Интерактивная игра «Кого можно встретить в сафари?».**

*Цель:* закрепить знания детей о животных жарких стран и их названия, упражнять в умении узнавать животных сафари.

Посмотри на силуэты животных. Назови кого можно встретить в сафари и подбери картинку к силуэту, какое животное в какую сторону направляется (право/лево).

Ссылку на игру: <https://learningapps.org/watch?v=pzva795fj22>

### **Интерактивная игра «Мемори. Животные жарких стран»**

Цель: развитие зрительной памяти и внимания, активизирование словаря существительных по теме.

*На картинки посмотри,*

*И их запомни.*

*А теперь* найти как можно больше пар животных животных жарких стран.

Запоминай и открывай парочки.

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=pk5ykh8b522>

### **Интерактивная игра «Чей хвост? Чья голова?».**

*Цель:* уточнит представление о животных; формирование умения образовывать притяжательные прилагательные.

*Ход игры:* Жили разные животные в Африке. Однажды сорока разнесла по сафари весть, что на поляне хвосты зверям раздадут. Угадайте, какой хвост выбрало себе каждое животное? Назовите картинки с изображениями животных жарких стран и найдите тот хвост, который подходит вашему животному, и назовите, чей это хвост.

*Лексический материал:*

- Кто это? (лев).
- Попробуйте правильно ответить на вопрос «Чей хвост?» (льва).
- Правильно сказать львиный хвост. Повторите (львиный).
- Кто это? (тигр). «Чей хвост?» (тигриный). Вы согласны? Повторите (тигриный).
- Кто это? (слон). «Чей хвост?» (слоновий). Повторите (слоновий).
- Кто это? (жираф). «Чей хвост?» (жирафий). Повторите (жирафий).
- Кто это? (крокодил). «Чей хвост?» (крокодила). Правильно сказать крокодилий. Повторите (крокодилий).

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=psd1tv5p322>

### **Интерактивная игра «Назови семью».**

Цель: закрепление названий диких животных, их семьей; развитие речи детей.

*Лексический материал:*

мама - ... (кенгуру), детеныш - ... (кенгуренок).

мама - ... (слон), детеныш - ... (слониха).

мама - ... (носорог), детеныш - ... (носорожек).

мама - ... (лев), детеныш - ... (львенок).

мама - ... (верблюд), детеныш - ... (верблюжонок).

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=pkpx5kj0v21>

## Интерактивная игра «Один - много».



Цель: образование существительных множественного числа именительного и родительного падежей.

*Мы волшебники немного,  
Был один, а станет много.*

*Лексический материал:*

Слон – слоны – много слонов; верблюд – верблюды – много верблюдов;  
лев– львы – много львов; носорог – носороги - много носорогов;  
Кенгуру– кенгуру– много кенгуру.

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=pmmj8o64522>

## Интерактивная игра «Два-пять».

Цель: согласование существительных с числительными «два», «пять».

*Сколько их – всегда мы знаем,  
Хорошо мы все считаем.*

*Лексический материал:*

Два льва – пять львов; Два носорога – пять носорогов

Две обезьяны — пять обезьян;

Два кенгуру — пять кенгуру; Два слона— пять слонов.

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=pjprjxdfn22>

## Интерактивная игра " "Куда спрятался? Предлог ЗА. Животные жарких стран?»

Цель: *составление предложений с предлогом ЗА.*

Назови, какое животное спряталось за забором. Кто спрятался за забором?  
Соедини с животным, которое спряталось.

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/view20572260>

## Игра «Кого лечит доктор? Животные жарких стран и леса»

Цель: образование существительных в родительном падеже.

Ход: Кого лечит доктор? Доктор лечит зайца, ежа, бобра... Как можно назвать этих животных? (дикие животные) Почему их так называют?

Кого лечит доктор? Доктор лечит бегемота, крокодила, тигра... Как можно назвать этих животных? (животные жарких стран) Почему их так называют?

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=psjv1xdyc21>

## Игра «Скажи наоборот»

**Скажи «наоборот»:**



У слона ноги сильные, а у жирафа... .  
У слона уши большие, а у жирафа ... .  
Слон добрый, а крокодил ... .  
У бегемота ноги короткие,  
а у жирафа... .  
Жираф срывает листья высоко, а  
носорог ... .  
Жираф – травоядное животное, а  
лев - ... .