

**Проект «Зоопарк»**

**«Непоседы спешат на помощь»**

Автор проекта: воспитатель

ГБДОУ детского сада №23

Приморского района

Манич Ирина Сергеевна

г. Санкт-Петербург

2013 г.

**Возраст детей**: 5-6 лет.

**Цель проекта**: Обобщить и систематизировать знания детей о зоопарке; о животных, проживающих в нём.

**Обучающие задачи:**

* уточнить представления детей о животных жарких стран и Севера;
* формировать представления о взаимосвязях живых организмов со средой обитания;
* расширить представления о том, что такое «Зоопарк», кто в нем живет;
* познакомить с правилами поведения при наблюдении за животными в зоопарке.
* способствует автоматизации навыка распознавания геометрических форм.

**Развивающие задачи:**

* развивать стремление к поисково-познавательной деятельности;
* способствовать овладению приёмам практического взаимодействия с окружающими предметами;
* развивать тактильное восприятие детей, зрительную и тактильную память;
* закреплять умение творчески развивать сюжет игры, используя тематический набор конструктора «LEGO»
* развивать мыслительную активность, умение наблюдать, анализировать, делать выводы.

**Воспитательные задачи:**

* воспитывать интерес к познанию окружающего мира
* воспитывать доброе отношение к животным, любовь к ним;
* воспитывать дружеские партнерские взаимоотношения в игре.

**Интеграция образовательных областей:** физическая культура, социализация, безопасность, познание, коммуникация, чтение художественной литературы художественное творчество.

**Оборудование:**

* Мягкие кирпичи SOFT для построения зоопарка
* набора «LEGO» - Зоопарк
* игровой тренажер «Кочки на болоте»
* развивающая игра «СенсиБар*»*
* развивающая игра «Скалолазы»
* развивающая игра «Сенсино»
* набор «Дикие животные» DUPLO
* набор «Животные» «LEGO»
* Тактильная дорожка (семь элементов)
* замкИ разных размеров
* шарик воздушный
* экран, проектор, ноутбук, карта поиска

**Проектирование совместной деятельности взрослого и детей.**

 **Чтение художественной литературы**: С. Маршака: «Зоосад. Слон. Зебры. Лебедёнок. Жираф. Верблюд. Пингвин. Белые медведи. Совята. Тигрёнок. Страусенок. Эскимосская собака. Обезьяна. Где обедал воробей? » (из цикла «Детки в клетке») и заучивание их наизусть, «Животные в неволе. В. Чаплина «Питомцы зоопарка». «Как слон спас хозяина от тигра» Б. С. Житкова, «Что случилось с крокодилом» М. Москвина,

«Заяц и ёж» Бр. Гримм, «Как я был обезьянкой» Я. Сегель.

**Наблюдения:** в зоопарке за хищниками и травоядными

**Экскурсии:** с родителями в зоопарк

**Беседы:** «Звери в лесу», «Животные жарких стран: Африка, Австралия, Южная Америка», «Животные Азии», «Животные полярных районов Земли: Арктика, Антарктика», «Зоопарк: кто живет, кто работает, для чего нужен »

**Рассматривание** альбома «Лесные животные», «Животные жарких стран»; «Животные Азии»; «Животные Севера»

**Загадывание** и отгадывание  загадок о животных

**Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»**

**Театрализация:** по мотивам произведения К. И. Чуковского «Доктор Айболит»;

С.Я. Маршак «Где обедал воробей?»

**Строительно-конструктивные игры:**

постройка «зоопарка» из мягких кирпичей SOFT для сюжетно-ролевой игры

тематический набор конструктора «LEGO» - «Зоопарк» от уровня «построй по образцу» до уровня « построй свой зоопарк».

**Рисование:**

* «Детки в клетке» Цель: Обобщить и систематизировать знания детей о зоопарке, животных, проживающих в нём, закреплять умение обводить животных и раскрашивать их, опираясь на фотографию.
* «Слон» Цель: научить рисовать слона с помощью техники рисования ладошкой

**Лепка:**

* «Топают по острову слоны и носороги»

Цели**:** научить создавать  образы крупных животных  на основе общей исходной формы (валик); совершенствовать умение свободно варьировать разные приемы лепки

**Взаимодействие с семьей по организации совместной деятельности детей и родителей:**

* Фотоотчёт: «Экскурсия в зоопарк»
* домашний просмотр мультфильмов «Маугли», «Слоненок», «Приключение пингвина Лоло» и т.д .
* чтение энциклопедий серий «Животный мир»
* беседы с детьми о континентах, о природных зонах Земли и о животных разных стран.
* Изготовление книжек – малышек и составление рассказов по ним «Обитатели Европы», «Обитатели Азии», «Обитатели Южной Америки», «Обитатели Северной Америки», «Обитатели Австралии», «Обитатели Африки», «Обитатели Арктики», «Обитатели Антарктики».

**Ход совместной деятельности:**

В группе построен «зоопарк» из мягких кирпичей SOFT и набора «LEGO» - Зоопарк. Дети вместе с воспитателем под весёлую музыку входят в группу, останавливаются перед «воротами в зоопарк».

**Дети:**

Мы идём сегодня в парк.

В наш весёлый зоопарк.

Встретим зайцев и медведя-

Обезьянкиных соседей.

Там вон лев стоит и ждёт,

Кто же в гости к ним придёт.

В зоопарк идём мы дружно,

Накормить зверушек нужно.

Не обидим их ничем,

А сыграем вместе все.

Воспитатель вместе с детьми заходит в «зоопарк».

- Ой, ребята, посмотрите зоопарк пустой. Где же все жители? (версии детей)

*Влетает воздушный шарик.*

Воспитатель: Вот так чудеса! Шарик! Да он не простой: внутри лежит что-то. Нам необходимо, во что бы то ни стало достать свёрток внутри шарика. Только как это сделать? Версии детей.

Воспитатель: Кто самый смелый и не побоится этой палочкой - помогалочкой дотронуться до шарика? *(Дети «лопают» шарик и достают из него сверток-записку)*

*Воспитатель читает записку*

*-*Ой, ребята, записка не простая, а зашифрованная, я ничего не поняла, помогите мне
Бармалей, звери, похитить.
Дети -  Бармалей зверей похитил.
Воспитатель -  скорее, Африка, в, приезжать.
Дети - скорее приезжайте в Африку.
Воспитатель - помогать, звери, спасать
Дети - помогите спасти зверей
Воспитатель - поможем спасти зверей?

Да тут и карта есть, где прячет Бармалей животных? (показ карты на экране посредством проектора)

На чем же  мы можем отправиться в Африку, ведь впереди нас ждет океан? (варианты)

Давайте поплывем на корабле!

Ребята, как вы думаете, а мы все поместимся в один корабль? (варианты детей)

Предлагаю поделиться на две команды и построить два корабля.

*Дети собирают корабль по схеме, используя мягкие кирпичи SOFT .*

Воспитатель: Я вижу, наши корабли готовы. Но нужно их заправить. Топливо – это вот эти шарики. Нужно нам построить заправочные станции.

*Дети по схеме собирают заправочные станции, используя набор с трубками.DUPLO.*

**

Воспитатель: Команды, вперед!

*Звучит шум моря, крик чаек. (Аудиозапись)*

**Воспитатель: Вот мы с вами и в Африке! (*На экране появляется карта поиска животных)*

По карте нас ждет болото!

А пройти через болото нам помогут кочки.

*Используются деревянные полушария-кочки.*

*(игровой тренажер «Кочки на болоте»)*

*Располагаются кочки змейкой.*

Воспитатель: Молодцы, болото мы

преодолели! А впереди нас ждет

«Ароматная полянка»

Наконец-то мы пришли!

Можно и отдохнуть на Ароматной полянке. Тут не ляжем и не сядем, ароматы нюхать станем. В этих баночках чудесных спрятались ароматы растений. *Используем игру «СенсиБар»* *На стаканчиках наклеены цифры 1,2,3.*

А вы бы смогли их узнать по запаху? Ответы детей.

Воспитатель: Какой аромат будем первым угадывать?

*Дети берут баночку с понравившимся номером, называют номер баночки, нюхают аромат, угадывают растение (мята, лимон, кофе), находят картинку.*

Воспитатель: Какие же вы молодцы! Узнали все ароматы. А знаете ли вы, что запахи этих растений люди издавна использовали для укрепления своего здоровья?

Воспитатель: Запах мяты успокаивает и помогает быстрее засыпать. Запах лимона помогает вернуть здоровый аппетит. Запах кофе бодрит, помогает нам проснуться. Запомните эту информацию и расскажите своим родителям и друзьям, чтобы все были здоровы и счастливы. А нам пора двигаться дальше. Животные уже совсем близко.

Впереди нас ждут горы, нам нужно их преодолеть! Ребята, а как мы преодолеем горы?

*Используем развивающую игру «Скалолазы»*

Воспитатель: Молодцы, вот и горы позади. Ребята, вы сегодня такие умные и смелые, мне повезло путешествовать с такой командой.

А теперь все внимание на экран, вот и конец нашего путешествия, вот и дом Бармалея. Ой, посмотрите, куда он посадил животных?

Давайте спасем зверей.  Посмотрите звери в клетках, клетки под надежными замками, нужны ключи, чтобы открыть клетки. А ключи, ребята - это геометрические фигуры.

*Используем развивающую игру «Сенсино»* Находим в мешочке нужную фигуру и ищем на столе замОк, где скважина такой же формы.

*Когда все ключи найдены и положены на замки, обратить внимание детей на размер замков.*

-А замкИ у нас одинаковые? А чем они отличаются? (размерами) Давайте найдем самый большой замОк? А теперь самый маленький замОк? А как мы по-другому назовем «маленький замОк»? (замочек) Ну а теперь постройте ряд замкОв, начиная от самого большого, заканчивая самым маленьким.

- Молодцы, всех животных освободили.

Ой, ребята, здесь только схемы животных. Вот какой Бармалей вредный. Что же нам делать? Как «оживить» животных? (варианты детей)

Дети по схемам, используя набор «Животные» «LEGO», создают животных из зоопарка.

-Ура! Животные с нами, теперь мы можем отправляться домой.

-Ребята, мне вот этот слоник, только что показал короткую дорогу к нашему кораблю. Нам нужно только пройти по узкой дорожке. *Используем тактильную дорожку (семь элементов).*

-Ну, вот мы и на корабле. Вперед домой! Вот мы с вами и дома!

-А куда мы поселим животных? (варианты детей)

-Ну, вот наше путешествие подошло к концу. Мне повезло путешествовать с такой командой.

- Ребята, мне бы хотелось узнать понравилось вам наше путешествие. У меня есть смайлики. Если вам понравилось путешествие, то вы кладете веселый смайлик. А если нет, то грустный смайлик. Вот так я и узнаю, понравилось вам или нет.

 *Дети прикрепляют смайлики. Воспитатель благодарит детей за веселые смайлики и выяснеет, если есть грустные смайлики, почему дети прикрепили их*