

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №10 «КАЗАЧОК» Г. НОВОКУБАНСКА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ НОВОКУБАНСКИЙ РАЙОН

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
МДОАУ №10 «Казачок»
Протокол № 1
«31» августа 2021г.

Утверждаю:
Заведующий
МДОАУ №10 «Казачок»
О.П. Синельникова
«31» августа 2021г.



Дополнительная общеразвивающая программа.
Научно – техническая
«Фиксики»

Возраст обучающихся: 5-7 лет
срок обучения: 1 год

Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Шумова Наталья Александровна

Новокубанск, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

1. Целевой раздел.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Планируемые результаты освоения Программы.....	7
2. Содержательный раздел.....	8
2.1. Возрастные особенности развития детей 5-7 лет.....	8
2.2. Виды и формы совместной деятельности.....	9
2.3. Общедидактические принципы.....	9
2.4. Структура занятий.....	9
2.5. Список методических материалов.....	10
3. Организационный раздел.....	11
3.1. Условия реализации программы или развивающая среда.....	11
3.2. Учебно-методическое обеспечение.....	11
3.3. Учебный план.....	12
3.4. Тематическое планирование занятий.....	13
3.5. Перспективное тематическое планирование кружка «Фиксики».....	15
3.6. Приложение №1	

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Введение ФГОС дошкольного образования предполагает разработку новых образовательных моделей, в основу которых должны входить образовательные технологии, соответствующие принципам:

- развивающего образования;
- научной обоснованности и практической применимости;
- соответствия критериям полноты, необходимости и достаточности;
- единства воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста;
- интеграции образовательных областей;
- решения программных образовательных задач в совместной деятельности и самостоятельной деятельности взрослого и детей;
- учета ведущего вида деятельности дошкольника – игры.

Программа по ознакомлению и обучению информатики и ИКТ детей в возрасте от 5 до 7 лет является программой дополнительного образования и носит инновационный характер, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы дошкольника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в игровую деятельность ребенка.

Образовательный процесс и обучение в школах сегодня уже немыслим без компьютеров. Дети тоже не остаются в стороне от глобального процесса компьютеризации, причем не только школьники, но и дошколята. В современных условиях скоротечного развития техники и информационных технологий педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок обязательно столкнется с компьютерной техникой. Это обстоятельство диктует необходимость построения данного курса именно такого содержания, в котором акцент делался бы на развитие мышления детей, а также формировались бы предпосылки их дальнейшей информационной подготовки, информационной культуры и системно-информационных взглядов на мир.

Основной идеей создания кружка «Фиксики», послужила реализация возможностей детей играть, не только по готовым схемам и образцам, но и воплощать в жизнь свои идеи, фантазии, так чтобы эти игры были развивающими. Кроме того, актуальность развивающих и обучающих игр

значима в свете внедрения ФГОС, так как:

- являются великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающих интеграцию образовательных областей (познание, коммуникация, труд, социализация);
- позволяют педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников в режиме игры (учиться и обучаться в игре);
- формируют познавательную активность, способствует воспитанию социально-активной личности, формирует навыки общения и сотворчества;
- объединяют игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляют ребенку возможность экспериментировать и созидать свой собственный мир, где нет границ.

Данная программа ориентирована на развитие умения рассуждать строго и логически, на развитие логики, алгоритмического и системного мышления, развитие фантазии и творческого воображения. Она научает его выделять и понимать знаки, систематизировать информацию, находить закономерности, следовать указаниям и т.д. Необходимость развить данные умения у ребенка связана с тем, что работа на компьютерной технике постоянно заставляет нас строить мостик между окружающим нас миром и миром формальным, миром цифр, искусственных языков, значков. Большую роль в развитии выше указанных навыков у ребенка играют компьютерные игры. Специально созданные для младших дошкольников компьютерные игры спроектированы так, что у ребенка развиваются все важнейшие операции мышления. В процессе занятий детей на компьютерной технике улучшаются их память и внимание.

При обучении малышей информатике и ИКТ необходим специальный подход с учетом возрастных особенностей. Программа «Фиксики» построена с учетом возрастных особенностей, рассчитана на 1 год обучения, предусматривает преемственность содержания по разделам, ориентирована на детей в возрасте от 5 до 7 лет.

Программа – «Фиксики» представляет собой серию упражнений и игр, предваряющую традиционную информатику. В этот период закладывается первое представление о знаковом мире, способах получения информации, правилах обращения с компьютерной техникой, ее составных частях, таких понятий как компьютерная графика, конструирование. У дошкольников происходит формирование основ логического и системного мышления, умения систематизировать, выделять часть из общего, умения находить

закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов, формируются такие понятия как: истинность и ложность высказывания, кодирование, множество, сопоставление, отрицание, знаки и символы, также знакомит детей и формирует навыки применения и использования информационных технологий, графического редактора «Paint». На занятиях дети познакомятся с такими понятиями, как: пиктограмма, сопоставление, алгоритм, электронные носители, хранение информации, память, узнают назначение и устройство компьютера ит.д.

На занятиях кружка «Фиксики» используется **интерактивная доска, ноутбуки, планшетные компьютеры «Фикситаб»** и как наглядные средство, и как инструменты обучения и развития. Это делает образовательную деятельность не только плодотворной, но интересной и привлекательной.

Особенностью данной программы является востребованность, индивидуальный и дифференцируемый подход к детям, включая средства информатизации (компьютерное оборудование и программное обеспечение) в игровую деятельность.

Цель программы: приобщить ребенка к компьютерной технике, сформировать информационную картину и элементы информационной культуры в процессе организации компьютерной игровой и учебной деятельности ребёнка, облегчая дальнейшую его социализацию и вхождение в информационное общество.

Задачи обучения:

Образовательные:

- познакомить детей с компьютерной техникой, ее назначения, применения, правилами обращения;
- научить детей здоровьесберегающим правилам (осанка, положение глаз, рук ит.д.);
- познакомить со способами получения информации, ее видами и обработкой;
- познакомить с развивающими компьютерными играми и их правилами;
- сформировать простейшие представления о свойствах, признаках и составных частях предметов и множеств;
- познакомить детей с такими понятиями, как: последовательность событий, порядок действий, алгоритм, кодирование, графика;
- выявить одарённых, талантливых детей, обладающих нестандартным творческим мышлением, способностями к конструктивной деятельности.

Развивающие:

- развивать наглядно-образное, наглядно-действенное, логическое, алгоритмическое представление, системное мышления, произвольное внимание и память;
- развивать познавательные способности ребенка;
- формировать умения ориентироваться в символических изображениях и пространственной ориентации;
- развивать начальные навыки работы на компьютерной технике (щелчок, двойной щелчок мышки, умение захватывать объект, вытягивать и отпускать), стрелки: вверх, вниз, влево, вправо;
- совершенствовать моторно-двигательные навыки мелких мышц рук;
- развивать творческие способности, речь, обогащать словарный запас.

Воспитательные:

- формировать культуру обращения с компьютерной техникой;
- воспитывать познавательную активность;
- совершенствовать коммуникативные навыки детей при работе в паре, коллективе, распределении обязанностей, потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками.

1.2. Планируемые результаты освоения Программы

По окончании программы обучения воспитанников владеет:

Знания: правила поведения в кабинете дополнительного образования, названия основных частей и дополнительных устройств компьютерной техники, их применение; что такое компьютер; что такое информация, ее виды, 5 каналов получения информации; признаки и составные части предметов (цвет, форма, размер, название), что такое сопоставление, разрешающие и запрещающие знаки, отрицание, алгоритм, закономерность, пиктограмма, множества, кодирование.

Умения: использовать в своей работе планшет, находить необходимую для работы пиктограмму, собирать картинку из нескольких частей, находить предметы с одинаковым значением признака, объединять предметы по признакам, обобщать, находить закономерности, выделять существенный признак, находить лишний предмет, называть характерное действие предмета, расставлять события в последовательности, описывать свои действия, определять истинные и ложные высказывания, пользоваться разрешающими и запрещающими знаками, уметь кодировать информацию.

Владения: операцией включения и выключения планшета, входа и выхода из приложений и игр, операцией собирания картинок, операцией конструирования из отдельных деталей конструктора, навыками использования главных знаковых клавиш; операцией объединения или выделения предметов по характерному признаку; нахождения лишнего предмета в группе предметов, операцией расстановки событий и правильной последовательности, операцией определения истинных и ложных высказываний.

Применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

2. Содержательный раздел

2.1. Возрастные особенности развития детей 5-7 лет.

В старшем дошкольном возрасте (пяти - семи лет) отмечается бурное развитие и перестройка в работе всех физиологических систем организма ребенка: нервной, сердечно-сосудистой, эндокринной, опорно-двигательной. Ребенок быстро прибавляет в росте и весе, изменяются пропорции тела. Происходят существенные изменения высшей нервной деятельности. По своим характеристикам головной мозг шестилетнего ребенка в большей степени приближается к показателям мозга взрослого человека. Организм ребенка в этот период свидетельствует о готовности к переходу на более высокую ступень возрастного развития, предполагающую более интенсивные умственные и физические нагрузки, связанные с систематическим школьным обучением. Формируется физиологическая готовность к обучению в школе.

На сегодня информационные технологии значительно расширяют возможности родителей, педагогов и специалистов в сфере дошкольного обучения. Возможности использования современного компьютера позволяют наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка. В отличие от обычных технических средств обучения компьютер позволяет не только насытить ребенка большим количеством готовых, строго отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и развивать интеллектуальные, творческие способности, и что очень актуально в дошкольном возрасте - умение самостоятельно приобретать новые знания. Современные исследования в области дошкольной педагогики свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми с 5 лет. Как известно, этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению. На этом этапе компьютер выступает особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов деятельности. И чем выше интеллектуальный уровень осуществления деятельности, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности.

Как известно, игра является одной из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Исследования свидетельствуют, что ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является психологической базой

для введения в игру дошкольника компьютерной техники как игрового средства. Изображение, возникающее на дисплее, может быть надлено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы.

Практика проведения занятий в нашем ДОО показала, что использование компьютерной техники значительно повышает интерес детей к занятиям, повышает уровень их познавательных возможностей.

Использование новых непривычных приёмов объяснения и закрепления, тем более в игровой форме, повышает непроизвольное внимание детей, помогает развить произвольное внимание. Возможности компьютерной техники позволяют увеличить объём предлагаемого для ознакомления материала, обеспечивает личностно-ориентированный подход.

2.2. Виды и форма совместной деятельности

Виды и форма совместной деятельности: коммуникативные игры, проектирование, работа с развивающими и обучающими игровыми программами, работа с мультимедийными программными средствами, работа с интерактивной доской, беседа, обсуждение, сообщение, исследовательская деятельность, турниры и выставки.

2.3. В программе учтены общедидактические принципы:

- принцип систематичности;
- принцип постепенного усложнения;
- принцип доступности;
- принцип практического обучения.

2.4. Структура занятий.

Подготовительная часть

- Организация детей: создание эмоционального настроения, переключение внимания детей на предстоящую деятельность;
- Познавательная беседа;
- Подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютерной технике, установки на предстоящую деятельность (последовательность выполнения);
- Пальчиковая гимнастика.

Основная часть

- Обучающая игра на планшете;
- Реализация вновь полученных (после игры) впечатлений в самостоятельной игре.

Заключительная часть

- Подведение, анализ и оценка результатов проделанной работы;
- Гимнастика для глаз;
- Физминутка.

Продолжительность: реализация программы осуществляется через совместную деятельность, проводится по подгруппам по 8-9 человек. Программа рассчитана на 80 занятия. Дети в возрасте 5-7 лет занимаются по 25 минут.

2.5. Список методических материалов

Данная программа разработана на основе следующих методических рекомендаций:

1. «Мир информатики» А.В.Могилев, Ассоциация 21 век 2015г.
2. А.В.Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет» М: Изд.Дом РАО Баласс, 2015г.
3. А.В.Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников». – М.: изд. Дом РАО, Баласс, 2015г.
4. А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова «Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь для 1-го класса»
5. А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова «Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя»- М.: «Баллас», 2016
6. «Информатика. Математика. Логика» Ю.А.Соколова. - М: Изд-во Эксмо, 2016 г. - 224 с., ил. - (Готовимся к школе по интенсивной методике).

Программа также включает в себя выборочные задания на основе учебника «Информатика. 1 класс» серии «Перспектива» Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнова.

Достоинством программы является использование цифровых информационных технологий и современных компьютерных программ

3. Организационный раздел

3.1. Условия реализации программы или развивающая среда

МДОАУ №10 «Казачок» – это развивающее пространство, которое вводит детей в мир развития, способствует формированию ребенка как самостоятельной личности, умеющей принимать решения и реализовывать.

Кабинет Дополнительного образования в детском саду представляет собой многофункциональный кабинет, образующих «развивающую предметную среду» и методологию его использования.

Кабинет Дополнительного образования разделен на 2 функциональные зоны: рабочую зону для детей и рабочую зону для преподавателя.

В состав кабинета Дополнительного образования входят:

1. Планшетные компьютеры (9 штук для детей);
2. Интерактивная доска, проектор, ноутбук;
3. Ноутбуки – 6 штук;
4. Столы и стулья по возрасту.

Оборудование соответствует санитарно-гигиеническим, эргономическим и психолого-педагогическим требованиям.

Отчетность. В ходе реализации программы представляется отчетность в виде открытых итоговых занятий, ведения журнала посещаемости, консультаций, родительские собрания, конспекты занятий.

3.2. Учебно-методическое обеспечение:

1. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя - М.: «Баллас», 2016 г.
2. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь для 1-го класса.- М.: Баласс, 2015 г.
3. Горячев А.В., Ключ Н.В. Всё по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. – М.: изд. Дом РАО, Баласс, 2015г.
4. Горячев А.В., Ключ Н.В. Всё по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет. – М.: Изд. Дом РАО Баласс, 2015г.
5. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. и др. Информатика. Учебник для 1 класса в 2 частях. – 2016 г. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012г.
6. Могилев А.В. Мир информатики. – М.: Ассоциация 21 век 2015г.
7. Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Информатика. 1 класс. – М.: серия

«Перспектива», 2016 г.

8. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. - М.: Изд-во «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА», 2015г.
9. Соколова Ю.А. Информатика. Математика. Логика. (Готовимся к школе по интенсивной методике). - М: Изд-во Эксмо, 2016г.
10. ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ: <http://school-collection.edu.ru/>,
<http://robotlandia.ru/abc/0101.htm>,<http://www.logozavr.ru/>
11. ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ: <http://www.igraemsa.ru/obuchajushhie-igry>
12. ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ:<http://ped-kopilka.ru/about.html>

3.3. Учебный план

№	Тема раздела	Количество часов
1	Введение в информатику и ИКТ	9
2	Информация	20
3	Предметы. Признаки предметов	18
4	Элементы логики	14
5	Цвет. Форма. Размер	11
6	Цифры и числа	8
	Итого	80

3.4. Тематическое планирование занятий

Распределение учебных часов(учебный час – 25минут)

№	Тема	Количество часов
	Введение в информатику и ИКТ <i>(не вводя термины)</i>	9
1.	Правила поведения в кабинетеДополнительного образования. Знакомство с планшетным компьютером.	1
2.	Применение компьютеров в жизни человека	2
3.	Планшет и его основные функции	2
4.	Пиктограммы	2
5.	Чему мы научились	2
	Информация <i>(не вводя термины)</i>	20
1.	Информация вокруг нас	2
2.	5 способов получения информации	2
3.	Как мы передаем информацию, символические изображения.	2
4.	Виды информации	2
5.	Информационные технологии	2
6.	Графика	2
7.	Компьютерный рисунок	2
8.	Конструирование	2
9.	Компьютерные символы в игре. Читаем знаки	2
10.	Итоговая встреча. Чему мы научились	2
	Предметы. Признаки и действия предметов <i>(не вводя термины)</i>	18
1.	Выделение признаков предметов	2
2.	Сравнение признаков предметов	2
3.	Формирование понятия«часть-целое»	2
4.	Разбиение группы на подгруппы, выделение подгруппы в группе	2
5.	Действия предметов	2
6.	Последовательность событий	2
7.	Разбиение действий на этапы	2
8.	Понятие алгоритма	2
9.	Кодирование действий условными знаками	2

	Элементы логики <i>(не вводя термины)</i>	14
1.	Суждение истинно и ложно	2
2.	Сопоставление, возрастание, убывание	3
3.	Множество и его элементы	3
4.	Понятие «дерево». Графы	2
5.	Знаки в нашей жизни. Разрешающие и запрещающие	2
6.	Чему мы научились	2
	Цвет. Форма. Размер	11
1.	Цветпредметов	2
2.	Формапредметов	2
3.	Размерпредметов	3
4.	Названияпредметов. Признакипредметов	2
5.	Чему мы научились? Подведение итогов	2
	Цифры и числа	8
1.	Что больше?	2
2.	Что меньше?	2
3.	Равное. Одинаковое.	2
4.	Сложение и вычитание.	2
	Итого:	80

3.5. Перспективное тематическое планирование кружка «Фиксики»

№ занятия	Тема	Цель, задачи	Содержание занятия	Название игр (дидактические задания)	Кол-во занятий по теме
I. Введение в информатику и ИКТ					
1.	Правила поведения в кабинете дополнительного образования	Цель: Создать условия для формирования первичного представления о компьютерной технике. Приобретение практических навыков при работе с планшетом «Фикситаб». Задачи: 1. Познакомить детей с пространством кабинета дополнительного образования 2. Познакомить с правилами поведения кабинета дополнительного образования 3. Познакомить детей со знаковой системой правил.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ. Физ. минутка, гимнастика для глаз.	«Фикситаб». Планшетный компьютер. Знаковая система правил. Правила поведения в кабинете дополнительного образования	1
2-3	Применение компьютеров в жизни человека.	Цель: Познакомить детей с применением компьютеров в разных сферах человеческой жизни. Задачи: 1. Приобщение детей к современным технологическим средствам. 2. Стимулирования познавательной активности у	Организационный момент. Познавательная беседа и просмотр презентации «Применение компьютеров в жизни человека». Физ. минутка Реализация игровой и дидактической задачи. «Фикситаб» планшетный компьютер. Главное меню.	«Фикситаб». Планшетный компьютер. «Применение компьютеров в жизни человека» Главное меню. Рабочий стол.	2

		детей.Расширение кругозора. 3. Создание устойчивой мотивации в потребности сохранения своего здоровья.	Рабочий стол. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?).		
4-5	Планшет и его основные функции	Цель: Познакомить детей с основными клавишами - сенсором «Фикситаб». Задачи: 1. Продолжить знакомство с главным меню «Фикситаб». 2. Научить детей легко нажимать на сенсорные кнопки планшета. 3. Научить детей удерживать клавиши.	Организация детей. Пальчиковая гимнастика. Познавательная беседа. Работа на планшете. Реализация игровой и дидактической задачи. «Фикситаб» - планшетный компьютер. Главное меню. Рабочий стол. Навигация меню.Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?) Гимнастика для глаз.	«Фикситаб». Планшетный компьютер. Главное меню. Навигация меню.	2
6-7	Пиктограммы	Цель: Формирование навыков детей в ориентации главного меню планшета с помощью значков – пиктограмм. Создавать условия для развития памяти, мышление, внимание и смекалку. Задачи: 1. Познакомить детей с пиктограммой (без введения терминов). 2. Закрепить основные навыки (работа с сенсором) удерживать клавиши. 3.Продолжить знакомство с главным меню «Фикситаб».	Организация детей. Пальчиковая гимнастика. Познавательная беседа и просмотр презентации «Что такое пиктограмма». Закрепление навыков ориентации «Главное меню. Рабочий стол».Работа на планшете. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на планшете. Приложение «Рисование». Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?) Гимнастика для глаз.	«Фикситаб». Планшетный компьютер. Приложение «Рисование»	2

8-9	Чему мы научились	<p>Цель: Создавать условия для развития памяти, мышление, внимание и смекалку. Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Повторить основные правила работы на планшете. 2. Закрепить понятия и навыки: двойной щелчок, удерживание, перетягивание. 	<p>Организационный момент. Пальчиковая гимнастика. Познавательная беседа «Бережное отношение к здоровью». Закрепление навыков ориентации «Главное меню. Рабочий стол». Работа на планшете. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на планшете. Приложение «Рисование». Игра из приложения "Рисование" «KidsPaint». Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?) Гимнастика для глаз.</p>	<p>«Фикситаб». Планшетный компьютер. Игра из приложения "Рисование" «Kids Paint»</p>	2
II. Информация					
10-11	Информация вокруг нас	<p>Цель: развитие познавательных способностей детей. Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. дать понятие «информация» (без введения терминов) 2. развивать внимание, мышление 3. воспитывать активность, умение работать в команде. 4. повторить составное меню планшета. 	<p>Организационный момент. Пальчиковая гимнастика. Презентация «Мир информатики. 1 год обучения» Информация вокруг нас. С.В.Симонович, задания на интерактивной доске. «Фикситаб». Планшетный компьютер. Задания на планшете. Развивающее приложение «Рисовалочка» Закрепление навыков ориентации «Главное меню. Рабочий стол».</p>	<p>«Фикситаб». Планшетный компьютер. «Мир информатики. 1 год обучения» Информация вокруг нас. С.В.Симонович Задания на планшете. Развивающее приложение «Рисовалочка»</p>	2

			Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?) Гимнастика для глаз.		
12-13	Пять способов получения информации	Цель: формировать умения ориентироваться в символических изображениях и пространственной ориентации. Задачи: сформировать представления у детей об органах чувств как каналах получения информации человеком. дать понятие «информация» (без введения терминов) развивать внимание, мышление воспитывать активность, умение работать в команде.	Организационный момент. Пальчиковая гимнастика. Презентация «Мир информатики. 1 год обучения» Информация вокруг нас. С.В.Симонович, задания на интерактивной доске. «Фикситаб». Планшетный компьютер. Задания на планшете. Развивающее приложение «Почемучка» Закрепление навыков ориентации «Главное меню. Рабочий стол». Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?) Гимнастика для глаз.	«Фикситаб». Планшетный компьютер. Задания на планшете. Как мы получаем информацию? Развивающее приложение «Почемучка»	2
14-15	Как мы передаём информацию, символические изображения. Виды общения (устное, письменное, мимика, танец)	Цель: познакомить со способами получения информации, ее видами и обработкой. Задачи: сформировать представления у детей о видах общения людей (устное, письменное, мимика). развивать внимание, память, мышление. развивать навыки работы с символическими изображениями на интерактивной доске.	Организационный момент. Презентация «Как мы передаем информацию» задания на интерактивной доске. «Фикситаб». Планшетный компьютер. Задания на планшете. Развивающее приложение «Почемучка», «Логика для детей». Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?) Гимнастика	«Фикситаб». Планшетный компьютер. Задания на планшете. Как мы передаем информацию? Развивающее приложение «Почемучка», «Логика для детей».	2

16-17	Виды информации	<p>Цель: Сформировать у детей представления о видах информации. Задачи: сформировать представления у детей о видах информации. развивать внимание, мышление, память, логику.развивать порядок выполнения действий с символическими изображениями на интерактивной доске и на планшете «Фикситаб».</p>	<p>Организационный момент. Презентация «Виды информации»задания на интерактивной доске. Задания на планшете «Фикситаб». Развивающее приложение «Почемучка», «Логика для детей». Физминутка.Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?). Гимнастика для глаз.</p>	<p>«Фикситаб». Планшетный компьютер. Способы представления и передачи информации. Развивающееприложение «Почемучка», «Логика для детей».«Головоломки»</p>	2
18-19	Информационные технологии.	<p>Цель: Познакомить детей с понятием графика в компьютерном мире. Задачи: сформировать представления у детей об информационных технологиях.научить определять и классифицировать предметы по форме и цвету. развивать порядок выполнения действий с символическими изображениями на интерактивной доске и на планшете «Фикситаб».</p>	<p>Организационный момент. Презентация «Информационные технологии». Задания на планшете «Фикситаб». Развивающее приложение «Формы и цвет», «Логика для детей». Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?) Гимнастика для глаз.</p>	<p>«Фикситаб». Планшетный компьютер. Развивающееприложение «Формы и цвет», «Почемучка»задание собрать пару «Тренировка памяти» и «Логическое мышление»</p>	2

20-21	Графика	<p>Цель: Научить определять и классифицировать предметы по цвету. Задачи: сформировать представления о цветовом круге, научить выявлять закономерности в чередовании цветов, развивать порядок выполнения действий с символическими изображениями на планшетном компьютере «Фикситаб».</p>	<p>Организационный момент. Познавательная беседа «Что такое графика» Задания на планшете «Фикситаб». Развивающее приложение «Рисование» 1 уровень сложности. Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>«Фикситаб». Планшетный компьютер. Развивающее приложение «Собери картинку» «Рисование» 1 уровень сложности.</p>	2
22-23	Раскрашивание компьютерных рисунков	<p>Цель: Познакомить детей со способами и правилами раскрашивания на планшетном компьютере. Задачи: Закрепить основные цвета и палитру. Научить определять, чем мы можем рисовать. Научить применять уловные кнопки планшета в приложении «Рисование» 1 и 2 уровней сложности.</p>	<p>Организационный момент. Познавательная беседа о правильной осанке человека работающего на компьютере или планшете. Пальчиковая гимнастика. Задания на планшете «Фикситаб». Развивающее приложение «Рисование» игра «Собери картинку» раскрасить с помощью палитры по заданным правилам. Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>«Фикситаб». Планшетный компьютер. Развивающее приложение «Собери картинку» Раскрась рисунок с помощью палитры. Раскрась картинку по правилам «Рисование» 2 уровень сложности.</p>	2
24-25	Конструирование	<p>Цель: Познакомить детей с понятием «Компьютерный конструктор», из чего он состоит (без введения терминов). Задачи: Познакомить детей с</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрация к теме: «Комбинаторика»</p>	<p>Игра 1 и 2 «Логика и комбинаторика».</p>	2

		компьютерными конструкторами Развивать внимание, логику и воображение. Научить работать на интерактивной доске в приложении «Информатика для дошкольников»	Игра 1 и 2 «Логика и комбинаторика». Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)		
26-27	Компьютерные символы в игре. Читаем знаки.	Цель: Учить читать знаки, выполнять действия, закодированные цветом и символом. Задачи: Научить детей находить спрятанный предмет (картинку) по подсказке (числовой код). Учить читать и понимать знаки. Развивать внимание, логику, память и воображение.	Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме: «Логика и комбинаторика». игра «Логика и комбинаторика» на мультимедийной доске. «Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающее приложение «Кабельный салат». Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)	Игра 1 и 2 «Логика и комбинаторика». «Фикситаб». Планшетный компьютер. Развивающее приложение «Кабельный салат». Творческое задание (сконструируй по замыслу).	2
28-29	Чему мы научились	Цель: Повторение и закрепление навыков передачи, получения и обработки информации. Задачи: Повторить способы конструирования на интерактивной доске и планшете. Повторить правила раскрашивания компьютерных рисунков. Повторить способы нахождения	Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» игра «Логика и комбинаторика» на мультимедийной доске. Физминутка. «Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающие приложения «Кабельный	Игра 1 и 2 «Логика и комбинаторика». «Фикситаб». Планшетный компьютер. Викторина «Я – художник». Проект «Я рисую на планшете»	2

		спрятанный предмет (картинку) Читать и понимать знаки. Развивать внимание, память, логику и воображение.	салат», приложении «Рисование». Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)		
III. Предметы. Признаки и действия предметов.					
30-31	Выделение признаков предметов	Цель: развивать познавательные способности Задачи: научить выделять признаки и свойства у предметов учить делить группу предметных картинок на множества развивать внимание, память, мышление, воспитывать активность, умение работать в команде.	Организационный момент. Пальчиковая гимнастика. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» игра «Предметы и их свойства» на мультимедийной доске. Физминутка. «Фикситаб». Планшетный компьютер. Задания на планшете. Развивающее приложение «Логика для детей». Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)	игра «Предметы и их свойства» на мультимедийной доске. «Фикситаб». Планшетный компьютер. Задание «На какую геометрическую фигуру похож предмет». Развивающее приложение «Логика для детей»: «Формы» и «Цифры»	2
32-33	Сравнение признаков предметов	Цель: формировать умения ориентироваться в символических изображениях и пространственной ориентации. Задачи: учить сравнивать предметы по различным признакам развивать воображение учить соотносить элементы двух множеств воспитывать активность, умение	Организационный момент. Пальчиковая гимнастика. Интерактивное приложение «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме: «Признак», «Признаки предметов», игра «Цвет предметов». Гимнастика для глаз, физ-разминка. «Фикситаб». Планшетный	игра «Цвет предметов». «Фикситаб». Планшетный компьютер. Задание «Найди одинаковые по цвету предметы». Развивающее приложение «Логика для детей»: «Формы» и «Цифры»	2

		работать в команде.	компьютер. Задания на планшете. Развивающее приложение «Логика для детей» Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)		
34-35	Формирование понятия «часть – целое»	Цель: познакомить детей с понятиями «часть – целое» (без введения терминов) Задачи: объяснить детям, что категория «часть-целое» относится не только к объектам, но и к действиям научить разделять действие – целое на действие – части развивать внимание, мышление.развивать навыки работы с символическими изображениями на планшете.	Организационный момент. «Фикситаб». Планшетный компьютер. Задания на планшете. Развивающее приложение «Почемучка», «Логика для детей». Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?) Гимнастика для глаз.	«Фикситаб». Планшетный компьютер. Развивающее приложение «Почемучка», «Логика для детей». Собери картинку. Развивающее приложение «Собери животное».	2
36-37	Разбиение группы на подгруппы, выделение подгруппы в группе	Цель: Сформировать у детей представления о группах и подгруппах. Задачи: Повторить признаки предметов Научить детей делить предметы на подгруппы по общему признаку. Научить детей обобщать предметы по определенному признаку. Развивать внимание, мышление, логику.	Организационный момент. Интерактивное приложение «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме: «Основные признаки предметов», игра «Форма предметов». Задания на планшете «Фикситаб». Развивающее приложение «Почемучка», «Логика для детей». Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали	игра «Форма предметов». Задания на планшете «Фикситаб». Развивающее приложение «Почемучка», «Логика для детей».	2

			новое? Чему научились?) Гимнастика для глаз.		
38-39	Действия предметов	<p>Цель: Познакомить детей с классификацией предметов по их действиям.</p> <p>Задачи: Научить детей называть характерные действия предметов научить характеризовать предметы по размеры и расположению развивать порядок выполнения действий с символическими изображениями на интерактивной доске и на планшете «Фикситаб».</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме: «Основные признаки предметов», игра «Размеры предметов», «расположение предметов».</p> <p>Задания на планшете «Фикситаб». Развивающее приложение «Формы и цвет», «Логика для детей».</p> <p>Развивающее приложение «Кабельный салат».</p> <p>Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?) Гимнастика для глаз.</p>	<p>игра «Размеры предметов», «расположение предметов».</p> <p>Задания на планшете «Фикситаб».</p> <p>Развивающее приложение «Формы и цвет», «Логика для детей». Развивающее приложение «Кабельный салат».</p>	2
40-41	Последовательность событий	<p>Цель: Научить выполнять действия в описательной последовательности</p> <p>Задачи: Сформировать представления о последовательности Научить выявлять закономерности в чередовании. Научить расставлять события в правильной последовательности Развивать порядок выполнения действий с символическими</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме: «Действия предметов», «Свойства предметов и их действий».</p> <p>Игра «Изменение предметов по образцу», «изменение предметов по свойству»</p> <p>Физминутка.</p>	<p>Игра «Изменение предметов по образцу», «изменение предметов по свойству»</p>	2

		изображениями на интерактивной доске и планшете.	Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)		
42-43	Разбиение действий на этапы	<p>Цель: Познакомить детей со способами и правилами составления команд для выполнения действий.</p> <p>Задачи: Учить расставлять предметы в определенном порядке Учить описывать свои действия Научить находить пропущенные действия Развивать память, логику, внимание</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме: «Порядок действий» Задание на доске игра «Последовательность действий». Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	Задание на доске игра «Последовательность действий».	2
44-45	Понятие «Алгоритм»	<p>Цель: Познакомить детей с понятием «Алгоритм» (без введения терминов)</p> <p>Задачи: Учить запоминать порядок расположения предметов Учить запоминать порядок выполнения действий Развивать умение мыслить логически Закрепить основные признаки предметов.</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме «Алгоритм». Игра 1, 2 «Алгоритм» Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	Игра 1, 2 «Алгоритм»	2

46-47	Кодирование действий Условными знаками.	Цель: Учить кодировать информацию и действия Задачи: Научить детей находить спрятанный предмет (картинку) по подсказке (числовой код). Учить выполнять действия закодированные цветом и цифрами. Развивать внимание, логику и воображение.	Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме: «Результат действия». Игра 63 на мультимедийной доске. «Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающее приложение «Кабельный салат», «Пузыри», «Почемучка» Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)	Игра 63 на мультимедийной доске. «Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающее приложение «Кабельный салат», «Пузыри», «Почемучка»	2
IV. Элементы логики.					
48-49	Суждение истинное и ложное	Цель: познакомить детей с понятиями ложь и истина (без введения терминов) Задачи: Научить детей определять понятия истинное или ложное (без введения терминов) Определить, что такое отрицание. Повторить способы нахождения спрятанный предмет (картинку) по подсказке. Читать и понимать знаки. Развивать внимание, логику и воображение.	Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников». Задание «Что лишнее» игра «Отрицание» на мультимедийной доске. Физминутка. «Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающие приложения «Кабельный салат», «Логика для детей». Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)	игра «Отрицание» на мультимедийной доске. «Фикситаб». Планшетный компьютер. Развивающее приложение «Неправильные картинки». Задание «Что неправильно?»	2

50 51 52	Сопоставление, возрастание, убывание	<p>Цель: Научить находить сходства и различия между предметами.</p> <p>Задачи: Учить расставлять предметы в определенном порядке Развивать порядок выполнения действий с символическими изображениями на интерактивной доске и планшете. Находить сходства и различия</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме: «Сравнение предметов» Игра на мультимедийной доске «Сравнение предметов по размеру» (1-3 уровень) Физминутка.Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	Игра на мультимедийной доске «Сравнение предметов по размеру» (1-3 уровень)	3
53 54 55	Множество и его элементы	<p>Цель: Познакомить детей с понятием «Множество» (без введения терминов)</p> <p>Задачи: Ввести понятие «Множество» Ввести понятие «Элементы множества» Научить способам задания множества Научить определять принадлежность элемента множеству Развивать память, логику, внимание</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации и игра «Множество» Физминутка. Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающее приложение «Математика»: «Повтори», «Продолжи», «Что лишнее» Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	игра «Множество» Физминутка. Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающее приложение «Математика»: «Повтори», «Продолжи», «Что лишнее»	3

56-57	Понятие «дерево». Графы	<p>Цель: Познакомить детей с понятием «Дерево», «Графы» (без введения терминов).</p> <p>Задачи: Познакомить с понятием «Дерево» Научить классифицировать предметы по нескольким свойствам Научить узнавать предметы по нескольким свойствам (с помощью дерева) Развивать умение мыслить логически</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме «Комбинаторика», «Графы», «Дерево». Игра на мультимедийной доске «Логика и комбинаторика» Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	Игра на мультимедийной доске «Логика и комбинаторика»	2
58-59	Знаки в нашей жизни. Разрешающие и запрещающие	<p>Цель: Познакомить детей с разрешающими и запрещающими знаками.</p> <p>Задачи: Научить детей находить ошибки в последовательности Научить детей находить ошибки в последовательности действий. Учить выполнять действия закодированные цветом и цифрами. Развивать внимание, логику и воображение.</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме: «Результат действия». Игра 112 на мультимедийной доске. Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающее приложение «Математика»: «Повтори», «Продолжи», «Что лишнее» Физминутка. Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	Игра 112 на мультимедийной доске. Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающее приложение «Математика»: «Повтори», «Продолжи», «Что лишнее»	2

60-61	Чему мы научились	<p>Цель:повторить и закрепить полученные знания по разделу «Элементы логики».</p> <p>Задачи: Обобщить и повторить пройденный материал Повторить способы нахождения спрятанный предмет (картинку) по подсказке.Читать и понимать знаки.Развивать внимание, логику и воображение.</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников». Задание по теме «Логика и комбинаторика»на мультимедийной доске. Физминутка. «Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающие приложения «Кабельный салат», «Логика для детей», «Пазлы» Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>Задание по теме «Логика и комбинаторика»на мультимедийной доске. «Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающие приложения «Кабельный салат», «Логика для детей», «Пазлы»</p>	2
V. Цвет. Форма. Размер.					
62-63	Цвет предметов	<p>Цель:научить классифицировать предметы по их цвету.</p> <p>Задачи: Научить детей сопоставлять предметы по цвету Выявлять закономерности в чередовании цветов Упражнять детей в освоении навыков Читать и понимать знаки. Развивать внимание, логику и воображение.</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников». Задание «Цвет и форма» на мультимедийной доске. Физминутка. «Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающие приложения «Форма и цвет», «Логика для детей», «Рисование» Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>Задание «Цвет и форма» на мультимедийной доске. «Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающие приложения «Форма и цвет», «Логика для детей», «Рисование»</p>	2

64-65	Форма предметов	<p>Цель: Научить детей классифицировать предметы по форме.</p> <p>Задачи: Учить расставлять предметы в определенном порядке Развивать порядок выполнения действий с символическими изображениями на интерактивной доске и планшете. Находить сходства и различия</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации к теме: «Сравнение предметов» Игра на мультимедийной доске «Сравнение предметов по форме» (1-3 уровень) Физминутка.Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>Игра на мультимедийной доске «Сравнение предметов по форме» (1-3 уровень)</p>	2
66-68	Размер предметов	<p>Цель: научить обобщать и классифицировать предметы по их размеру.</p> <p>Задачи: Ввести понятие размера предмета: большой, маленький, средний Научить сравнивать по размеру Развивать навыки чередования предметов в закономерности Развивать память, логику, внимание</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации и игра «Размер предметов», «Расположение предметов», «Наименование предметов» Физминутка. Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающее приложение «Математика»: «Повтори», «Продолжи», «Что лишнее», «Пазлы» Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>игра «Размер предметов», «Расположение предметов», «Наименование предметов» Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающее приложение «Математика»: «Повтори», «Продолжи», «Что лишнее», «Пазлы»</p>	3

69-70	Названия предметов. Признаки предметов.	<p>Цель: научить обобщать и классифицировать предметы по их общему названию (без введения терминов).</p> <p>Задачи: Ввести понятие «общее название» для группы предметов Научить обобщать предметы Развивать память, логику, внимание</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников» иллюстрации и игра «Размер предметов», «Расположение предметов», «Наименование предметов» Физминутка. Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающее приложение «Математика»: «Повтори», «Продолжи», «Что лишнее», «Пазлы» Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>игра «Размер предметов», «Расположение предметов», «Наименование предметов» Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающее приложение «Математика»: «Повтори», «Продолжи», «Что лишнее», «Пазлы»</p>	2
71-72	Чему мы научились? Подведение итогов.	<p>Цель:повторить и закрепить полученные знания по разделу «Цвет. Форма. Размер».</p> <p>Задачи: Обобщить и повторить пройденный материал Повторить способы сортировки и нахождения спрятанный-скрытый предмет (картинку) по подсказке. Читать и понимать знаки. Развивать внимание, логику и воображение.</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников». Задание по теме «Цвет. Форма. Размер»на мультимедийной доске. Физминутка.«Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающие приложения «Цвет и Форма», «Логика для детей», «Пазлы»Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>Задание по теме «Цвет. Форма. Размер»на мультимедийной доске. «Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающие приложения «Цвет и Форма», «Логика для детей», «Пазлы»</p>	2
VI. Цифры и числа					

73-74	Что больше?	<p>Цель: научить детей определять что больше</p> <p>Задачи: Определить счет в пределах 10 Сравнить по размеру больше Закрепить навыки выявления закономерности в чередовании предметов Читать и понимать знаки. Развивать внимание, логику и воображение.</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников». Задание «Цифры и числа», «Количество», «Больше» на мультимедийной доске. Физминутка. «Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающие приложения «Математика» Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>». Задание «Цифры и числа», «Количество», «Больше» на мультимедийной доске. «Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающие приложения «Математика»</p>	2
75-76	Что меньше?	<p>Цель: Научить детей определять что меньше.</p> <p>Задачи: Счет в пределах 10 Сравнить по размеру (меньше). Закрепить навыки выявления закономерности в чередовании предметов. Развивать внимание, логику и воображение</p>	<p>Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников». Задание «Цифры и числа», «Количество», «Меньше» на мультимедийной доске. Физминутка. «Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающие приложения «Математика» Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>Задание «Цифры и числа», «Количество», «Меньше» на мультимедийной доске. «Фикситаб» планшетный компьютер. Развивающие приложения «Математика»</p>	2

77-78	Равное. Одинаковое.	<p>Цель: научить обобщать и классифицировать предметы по их размеру.</p> <p>Задачи: Счет в пределах 10 Сравнивать по размеру (равно). Закрепить навыки выявления закономерности в чередование предметов Развивать внимание, логику и воображение</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников». Задание «Цифры и числа», «Количество», «Равно» на мультимедийной доске. Физминутка. Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающее приложение «Математика»: «Повтори», «Продолжи», «Что лишнее», «Пазлы» Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>Задание «Цифры и числа», «Количество», «Равно» на мультимедийной доске.</p> <p>Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающее приложение «Математика»: «Повтори», «Продолжи», «Что лишнее», «Пазлы»</p>	2
79-80	Сложение и вычитание.	<p>Цель:повторить и закрепить полученные знания по разделу «Цвет. Форма. Размер».</p> <p>Задачи: Обобщить и повторить пройденный материал Повторить способы сортировки и нахождения спрятанный-скрытый предмет (картинку) по подсказке. Читать и понимать знаки. Слаживать. Вычитать Развивать внимание, логику и воображение.</p>	<p>Организационный момент. Интерактивное приложение на мультимедийной доске «Информатика для дошкольников». Задание «Цифры и числа», «Количество», «Равно» на мультимедийной доске. Физминутка. «Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающие приложения «Математика» Рефлексия (Что мы узнали новое? Чему научились?)</p>	<p>Задание «Цифры и числа», «Количество», «Равно» на мультимедийной доске.</p> <p>«Фикситаб» планшетный компьютер.Развивающие приложения «Математика»</p>	2