

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО
ОКРУГА «ГОРОД КАЛИНИНГРАД»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА КАЛИНИНГРАДА ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА -
ДЕТСКИЙ САД № 94

Обсуждена
на педагогическом совете
МАДОУ ЦРР д/с № 94
Протокол № 5
от «18» марта 2022г.
Председатель педагогического совета
О.В. Панфилова



Утверждаю
Заведующий МАДОУ ЦРР д/с № 94
О.А.Шевчук
Приказ № 198/1-2
от «18» марта 2022г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Информатика в играх и задачах»
Срок реализации – 10 месяцев
Возраст обучающихся – 5-6 лет

Разработчик:
Воспитатель
Невинская Ирина Игоревна

г. Калининград

2022 г.

Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информатика в играх и задачах», имеет социально-гуманитарную направленность.

Нормативные документы

Программа разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; с Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Актуальность данной программы в том, что она, формирует умение принимать решения и достигать требуемого результата, самостоятельно добывать информацию, отстаивать свою точку зрения, обосновывая ее таким образом, что она приводит к новому пониманию проблемы.

Деятельность программы дополнительного образования направлена на формирование у дошкольников интеллектуальных и личностных качеств, формирование предпосылок к учебной деятельности, обеспечивающих социальную успешность дошкольника.

Программа содержит дополнительный изучаемый материал, значительно расширяет возможности формирования навыков работы на компьютере, изучения проектной деятельности с использованием информационных технологий. Специфика занятий программы состоит в том, что они строятся на предметно-практической деятельности, которая является для воспитанников необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

Новизна дополнительной общеобразовательной программы состоит в возможности детей, получать новые знания в нестандартной форме. Одна из задач образования - помочь ребенку открыть самого себя. Показать, что мир существует не только вокруг, но и внутри каждого. Развивать личность ребенка, его индивидуальность, творческий потенциал, основанный на принципах сотрудничества со взрослым, находить оригинальные способы решения с использованием приемов моделирования и конструирования. Становясь старше, у ребёнка появляется больше собственных представлений о том, чем он хочет заниматься. У одних детей могут быть явные способности, другие хотят посещать занятия за компанию с друзьями. Занятия по программе даже могут перерасти в профессию. Все это заслуживает поддержки со стороны педагога.

Необходимость в создании данной программы существует, так как развивается гибкость мышления и пытливость ума, способность к оценке, видение проблем и другие качества, характерные для человека с развитым интеллектом. Работа по программе расширяет кругозор учащихся, повышает общую культуру, позволяет выявить способности и таланты.

Мышление ребенка осуществляется тремя способами: наглядно-действенным, наглядно-образным, словесно-логическим. Для мышления дошкольника характерно такое качество, как произвольность, малая управляемость и в постановке мыслительной задачи, и в ее решении, они чаще и легче задумываются и над тем, что им интересней, что их увлекает.

Словесно-логическое мышление ребенка, предполагает умение оперировать словами и понимать логику рассуждений. Способность использовать словесные рассуждения при решении ребенком задач можно обнаружить уже в среднем дошкольном возрасте, но наиболее ярко она проявляется в феномене эгоцентрической речи, описанном Ж. Пиаже.

Развитие словесно-логического мышления у детей порождает как минимум два этапа. На первом из них ребенок усваивает значения слов, относящихся к предметам и действиям, научается пользоваться ими при решении задач, а на втором этапе им познается система понятий, обозначающих отношения, и правила логики рассуждений.

Детский интеллект функционирует на основе принципа системности. В нем представлены и, при необходимости, одновременно включаются в работу все виды и уровни мышления: наглядно-действенное, наглядно-образное и словесно-логическое. Отличительной особенностью является то, что программа разработана с учетом требований ФГОС ДО, предполагает использование информационно-коммуникационных технологий и внедрение их в образовательный процесс.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная программа предназначена для детей в возрасте 5-6 лет. В группу принимаются все желающие воспитанники МАДОУ ЦРР д/с № 94.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения - 10 месяцев. На полное освоение программы требуется 40 часов. Занятия проходят 1 раза в неделю по 25 минут.

Форма обучения - очная.

Особенности организации образовательного процесса – набор детей в группу свободный. Списочный состав группы 10 – 20 детей.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий
Общее количество часов – 40 за 10 месяцев. Продолжительность занятий – 25 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Цель программы: Формирование познавательных интересов у детей средствами информационно-коммуникационных технологий.

Задачи программы:

- Овладение детьми приемами работы с интерактивной доской .
- Развитие познавательного интереса.
- Развитие и совершенствование мыслительных операций: анализ, синтез, обобщение, сравнение, отрицание, систематизация.
- Развитие интеллектуальных способностей
- Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.
- Воспитывать у детей потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

Принципы и подходы, осуществляемые в процессе реализации программы

Принцип развивающего обучения. Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

Принцип воспитывающего обучения.

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе НОД не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание.)

Принцип систематичности и последовательности обучения.

Устанавливать взаимосвязи. Взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

Принцип доступности.

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

Принцип индивидуализации.

Подходить к каждому ребенку как к личности, темп, уровень сложности определять строго для каждого ребенка.

Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, в роли советчика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения знаний может становиться в позицию ученика, учителя.

Принцип связи с жизнью. Устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналогии в реальной жизни, окружающей среде, в существующих отношениях вещей.

Основополагающими подходами к построению образовательной деятельности в рамках программы стали:

Личностно-ориентированный, обеспечивающий приобщение детей к общечеловеческим ценностям, открытое образовательное пространство ДОУ, осуществление психолого-педагогического сопровождения ребенка и семьи в образовательном процессе.

Системный подход, предусматривающий организацию целенаправленной воспитательной деятельностью воспитанника в общем комплексе образовательного процесса.

Гуманистический подход, ориентированный на обращение к потребностям ребенка и высшие общечеловеческие понятия - любовь к близким, к родному городу, к Отечеству.

Основные и формы и методы

У обучающихся повышается познавательная активность, раскрывается потенциал, вырабатывается умение конструктивно взаимодействовать друг с другом. Основное содержание занятия – изучение нового материала. Физкультминутка, пальчиковая гимнастика. Развивающая игра на интерактивной доске. Закрепление нового материала. Разминка в виде загадки, знакомства со сказочным персонажем позволяет активизировать внимание детей, поднять их настроение, помогает настроиться на продуктивную деятельность. Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия. Физкультминутки и пальчиковая гимнастика позволяют детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствуют развитию крупной и мелкой моторики. Развивающая компьютерная игра является своеобразной рефлексией, логическим окончанием проделанной работы и служат стимулом для ее продолжения. Закрепление нового материала дает педагогу возможность оценить степень овладения детьми новым знанием.

Планируемые результаты освоения детьми образовательной программы

Сформированы представления о здоровом образе жизни при работе с информационными технологиями; соблюдает элементарные правила работы с интерактивной доской; умеет практически решать задачи здорового образа жизни и безопасного поведения при работе с ИКТ.

Проявляет интерес к самостоятельному познанию, обследованию предметов, выделению их свойств, и качеств; умеет выполнять сравнительный анализ, выделяя в предметах разные качества и свойства.

Использует в продуктивных видах деятельности знания эталонов и практический опыт по различению свойств и качеств предметного мира.

Проявляет эмоциональную отзывчивость в деятельности и общении.

Развито умение игрового и делового общения со сверстниками, желание участвовать в совместной коллективной деятельности.

Планирует свои действия, направленные на достижение конкретных целей на основе первичных ценностных представлений; способен к волевому усилию.

Развиты такие мыслительные операции как анализ, обобщение, сравнение. Самостоятельно сравнивают предметы, выделяя признаки отличия и сходства по 2-4 качествам, группируют предметы по разным основаниям. Умеет работать по правилу и по образцу, слушать взрослого и выполнять его инструкции при работе с компьютерными технологиями; может самостоятельно дать себе оценку. Имеет представления о способах работы с ИКТ. Владеет приемами работы с интерактивной доской, владеет умениями конструировать, сравнивать, и классифицировать объекты на основе выделения их существенных свойств.

Формы подведения итогов реализации программы

Диагностическое исследование предлагается в виде тестового задания. Время выполнения тестового задания – 5-10 минут. «Объяснение сложных картин», Ребенку показывают картинку и просят рассказать, что на ней нарисовано. Этот прием дает представление о том, насколько верно ребенок понимает смысл изображенного, может ли выделить главное, или теряется в отдельных деталях, насколько развита его речь.

«Последовательность событий». Серия сюжетных картинок, на которых изображены этапы какого-то знакомого ребенку действия. Он должен выстроить из этих рисунков правильный ряд и рассказать, как развивались события. Выявляется понимание ребенком причинно – следственных связей.

Обобщение и абстрагирование, последовательность умозаключений и некоторые другие аспекты мышления изучаются с помощью методики предметной классификации. Ребенок составляет группы из карточек с изображенными на них неодушевленными предметами и живыми существами. Классифицируя различные объекты, он может выделять группы по функциональному признаку и давать им обобщенные названия, может – по внешнему признаку, по ситуативным признакам.

«Определение понятий». Ребенку предлагается один из наборов слов, в каждом из которых 6 слов. Ему необходимо дать определение каждому из предлагаемых слов.

«Путаницы». С помощью этой методики можно оценить представления ребенка об окружающем мире, о логических связях между объектами этого

мира: людьми, животными, природой. Ребенку показывается картинка, на которой изображены несколько запутанных ситуаций с животными или с людьми. Ему предлагается внимательно посмотреть на картинку и сказать, все ли здесь правильно. Найдя нелепицы, надо объяснить, почему это не так.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают: - учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся; - вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса; - формирования ценности здорового образа жизни; - формирование коммуникативных навыков.

Методическое обеспечение программы

Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия. Физкультминутки и пальчиковая гимнастика позволяют детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствуют развитию крупной и мелкой моторики. Развивающая компьютерная игра являются своеобразной рефлексией, логическим окончанием проделанной работы и служат стимулом для ее продолжения. Закрепление нового материала дает педагогу возможность оценить степень овладения детьми новым знанием.

Цифровые образовательные ресурсы:

1. Программа СББПО «TuxPaint»
2. Развивающие задания для детей. «Мир информатики»
3. Серия дисков «Супердетки», Новый диск1
4. Серия дисков «Смешарики», «Новый диск2».
5. Серия дисков «Несерьезные уроки», «Новый диск3».
6. Учебно-методический комплект «ПервоЛого 3.0», «Институт новых технологий»

Обучающие и развивающие компьютерные игры для детей дошкольного возраста:

1. Обучение и приключение. Детям 4-6 лет.
2. Домик для Чебурашки. (занимательная логика).
3. Букварь (мультимедийные образовательные системы).
4. Несерьезные уроки: Учимся запоминать
5. Несерьезные уроки: Учимся анализировать
6. Несерьезные уроки: Учимся мыслить
7. Остров арифметики: Учим цифры (от 5 лет).
8. Веселая гимнастика для малышей
9. Маленький искатель
10. Развивающие задания для малышей «Маша и медведь»

Материально-техническое обеспечение

Интерактивная доска

**Календарный учебный график реализации дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программы
социально-гуманитарной направленности
«Информатика в играх и задачах»
на 2022-2023 учебный год**

Содержание	Возраст 5-6 лет
Количество групп	1
Начало учебного года	1 сентября 2022 года
Окончание учебного года	30 июня 2023 года
Сроки проведения родительских организационно-тематических собраний	Сентябрь, июнь
Продолжительность учебного года	
Всего недель	40
1 полугодие	16
2 полугодие	24
Продолжительность рабочей недели	5 дней
Дни занятий	вторник
Время занятий	15.45
Недельная образовательная нагрузка занятий	1
Объем недельной образовательной нагрузки (минут)	25
Сроки проведения мониторинга	Сентябрь, июнь
Периодичность показа деятельности	Январь, июнь
Темы итогового занятия	

Учебный план

№ занятия	Название раздела, темы Раздел 1. Введение	Количество учебных часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводный инструктаж по ТБ	1	1		Беседа
2	Интерактивная игра «Кот» (Математика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
3	Интерактивная игра » Путешествие» (Обучение грамоте)	1		1	Занятие на интерактивной доске

4	Интерактивная игра «Космический полет» (Развитие речи, логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
Раздел 2. Основной этап					
5	Интерактивная игра «Сыщики» (Математика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
6	Интерактивная игра «Старый телевизор» (Обучение грамоте)	1		1	Занятие на интерактивной доске
7	Интерактивная игра «Дружные слоги» (Обучение грамоте)	1		1	Занятие на интерактивной доске
8	Интерактивная игра «Добрый доктор» (Развитие речи, логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
9	Интерактивная игра «Веселый счет» (Математика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
10	Интерактивная игра «Кухня» (Обучение грамоте)	1		1	Занятие на интерактивной доске
11	Интерактивная игра «Строитель» (Конструирование, логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
12	Интерактивная игра «Занимательные рассказы» (Развитие речи)	1		1	Занятие на интерактивной доске
13	Интерактивная игра «Человек» (Развитие речи)	1		1	Занятие на интерактивной доске
14	Интерактивная игра «Кинотеатр» (Математика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
15	Интерактивная игра «Время» (Окружающий мир)	1		1	Занятие на интерактивной доске
16	Интерактивная игра «Мудрый дедушка» (Обучение грамоте)	1		1	Занятие на интерактивной доске

17	Интерактивная игра «Тренировка» (Математика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
18	Интерактивная игра «Горные скачки» (Логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
19	Интерактивная игра «Найди отличия» (Развитие речи, логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
20	Интерактивная игра «Изучаем фигуры» (Математика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
21	Интерактивная игра «Найди пару» (Математика, логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
22	Интерактивная игра «Профессии» (Развитие речи, логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
23	Интерактивная игра «Фруктовые корзинки» (Развитие речи)	1		1	Занятие на интерактивной доске
24	Интерактивная игра «Танграм» (Конструирование, логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
25	Интерактивная игра «Животные» (Окружающий мир)	1		1	Занятие на интерактивной доске
26	Интерактивная игра «Музей» (Обучение грамоте)	1		1	Занятие на интерактивной доске
27	Интерактивная игра «Семья» (Развитие речи, логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
28	Интерактивная игра «Комнаты» (Математика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
29	Интерактивная игра «Логические круги» (Математика, логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
30	Интерактивная игра «Семья 2» (Развитие речи,	1		1	Занятие на интерактивной

	логика)				доске
31	Интерактивная игра «Веселый счет-2» (Математика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
32	Интерактивная игра «Фруктовые корзинки-2» (Развитие речи, память)	1		1	Занятие на интерактивной доске
33	Интерактивная игра «События» (Логика)				
34	Интерактивная игра «Обманки» (Логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
35	Интерактивная игра «Кадры» (Развитие речи)	1		1	Занятие на интерактивной доске
36	Интерактивная игра «Кто лишний» (Логика)	1		1	Занятие на интерактивной доске
	Заключительный этап				
37	Интерактивная игра «Дорожки» (Логика).				Тестирование на интерактивной доске
38	Интерактивная игра «Горные скачки-2» (Логика).				Тестирование на интерактивной доске
39	Тестирование. Повторение в играх и задачах (Развитие речи).				Тестирование на интерактивной доске
40	Тестирование. Повторение в играх и задачах (Математика)				Тестирование на интерактивной доске
Итого		40	1	39	

Содержание программы (1 раз в неделю, 40 часов за 10 месяцев)

Тема 1. Вводный инструктаж по технике безопасности.

Теория. Правила работы с интерактивной доской. Организация рабочего места. Инструктаж по технике безопасности. Упражнения на интерактивной доске. По завершении темы предусмотрен устный опрос.

Тема 2. Интерактивная игра «Кот» (Математика)

Практика. Обучающая игра направлена на развитие навыков счета в пределах десяти, формирование понятия предыдущего и следующего числа, понятий «больше на...», «меньше на...». Играя с котенком, ребенок учится считать в пределах десяти методом увеличения или уменьшения числа на один. При запуске игры диктор рассказывает правила. Задача игрока состоит в том, чтобы помочь котенку, любителю лазать по лестнице, выбрать нужную ступеньку. Для этого нужно будет правильно посчитать. Упражнения на интерактивной доске.

Тема 3. Интерактивная игра «Путешествие» (Обучение грамоте)

Практика. Обучающая игра направлена на формирование слоговой структуры слов, буквенного анализа слов, развитие речи, пополнение словарного запаса, запоминание правильного написания словарных слов.

Ребенку предлагается стать машинистом поезда и собирать составы из вагончиков с буквами или слогами, составляя название следующей станции. Добродушный голос диктора подбадривает игрока даже в случае ошибки, а красочные пейзажи радуют глаз и повышают мотивацию ребенка.

Игра работает в двух режимах:

1. Буквы

2. Слоги

В режиме Буквы ребенку предстоит прочитать название станции и расставить вагончики, в правильном порядке.

В режиме Слоги задание усложняется, и игрок должен будет расставить вагончики с написанными на них слогами. Практика. Упражнения на интерактивной доске.

Тема 4. Интерактивная игра «Космический полет» (Развитие речи, логика)

Практика. Данная игра учит детей логически размышлять, отличать одну категорию предметов от другой, развивает внимание, умение сосредотачиваться на определенном предмете, быстроту мышления и реакции. Позволяет учиться быстро принимать решения в ситуациях, где это нужно. В игре ребенка встретит добродушный космический герой, который и подскажет правила. Задача ребенка – быстро делить появляющиеся в космосе предметы на 2 категории: съедобное и несъедобное. Все, что можно съесть, с удовольствием слопают добрый космический герой, а все несъедобное нужно отправить в черную дыру. Необходимо быть очень внимательным, т.к. у игрока всего пять жизней, а скорость появления предметов постоянно увеличивается.

Тема 5. Интерактивная игра «Сыщики» (математика)

Практика. Игра направлена на совершенствование навыков устного счета, запоминание состава чисел, закрепление умения решать примеры, развитие логического мышления, умения анализировать, делать выводы.

В этой игре ребенку предстоит стать сыщиком и выведать секретные данные соперника. В его распоряжении будет заблокированный телефон, правильная разблокировка которого и является целью, и книга с шифрами.

Игра делится по уровням сложности, которые можно выбрать перед началом игры. В легком уровне перед ребенком будет стоять задача правильно считать предметы и вводить числа в телефон. А вот на сложном уровне придется постараться и решать усложненные примеры на сложение и вычитание. Военный наставник будет всячески подбадривать своих курсантов, даже если совершена ошибка.

Тема 6. Интерактивная игра «Старый телевизор» (обучение грамоте)

Практика. Интерактивная игра, направленная на развитие речи, обучающая умению делить буквы на гласные и согласные, способствующая запоминанию букв русского алфавита.

На экране старого телевизора появляются буквы русского алфавита. Задача ребенка кликать на иконки. Если на экране высвечивается красная гласная буква - клик на красную кнопку, если согласная - на синюю.

Игра работает в двух режимах:

- Обучение
- Практика

В режиме обучения в доступной форме рассказывается о правилах игры. В режиме Практика ребенку предлагается узнать букву алфавита и определить гласная она или согласная.

Тема 7. Интерактивная игра «Дружные слоги» (обучение грамоте)

Практика. Игра направлена на формирование слоговой структуры слов, умение правильно разделить слова на слоги, знакомство с животными и их детенышами.

Игра встречает ребенка подробной инструкцией. Ему предлагается внимательно посмотреть на рисунок животного, назвать его и поделить слова на слоги. После этого легким касанием руки можно перетаскивать слоги с облаков на свои места в слове. Если все выполнено верно, происходит переход к следующему персонажу, если же случается ошибка, диктор сообщает об этом игроку.

Данная интерактивная игра может помочь освоить и закрепить тему «Деление слов на слоги». Выполнить игровые задания будет совсем не сложно, если помнить основные правила деления слогов на слоги:

- Слог – это один или несколько звуков, произносимых одним толчком воздуха.
- В слове столько слогов, сколько гласных звуков

Тема 8. Интерактивная игра «Добрый доктор» (Развитие речи, логика)

Практика. Игра, направленная на развитие логического мышления, внимания, памяти дошкольников, развитие умения классифицировать предметы по признаку, умения сопоставлять, выделяя схожие черты и различия предметов, обогащает знания об окружающем мире.

Ребенку демонстрируется 4 карточки с картинками, на трех из которых изображены предметы, связанные по смыслу, а четвертая лишняя. Выбирая верный вариант, карточка с картинкой обводится в зеленый кружок, а диктор

озвучивает слово, в противном случае – кружок будет красным и диктор подскажет, что ребенок допустил ошибку.

Так же ребенку можно предложить объяснить свой выбор, в таком случае игра будет являться и пособием по развитию речи.

Тема 9. Интерактивная игра «Веселый счет» (Математика)

Практика. Интерактивная игра, формирующая элементарные математические представления, навык счета в прямом и обратном порядке в пределах десяти, внимание.

Бегемот Вилли очень соскучился по своим друзьям и маме. Для того, чтобы помочь ему навестить своих друзей и маму, придется постараться. Задача ребенка нажимать на числа, расположенные по всему зоопарку, по команде диктора сначала в прямом порядке, а затем в обратном. При правильной последовательности чисел карточки, на которых она написаны, загораются зеленым цветом, а диктор озвучивает названия чисел. В случае ошибки – карточка загорается красным цветом, а диктор подсказывает, что нужно исправить.

Тема 10. Интерактивная игра «Кухня» (Развитие речи)

Практика. Ребенку предлагается прослушать определенное слово и найти его написание среди других. Игра тем самым позволяет развивать речь и мышление. На кухне скопилось очень много предметов, а мама занята приготовлением обеда. Ей нужно помочь и разложить все по своим местам.

Галчонок, скачущий по подоконнику, будет громко выкрикивать названия предметов, а игроку необходимо внимательно слушать и находить соответствующие слова, написанные на экране.

Тема 11. Интерактивная игра «Строитель» (Конструирование, логика)

Практика. Игра, направленная на формирование фонематического слуха, восприятия, фонематического анализа и синтеза слов.

В игре нужно помочь строителю построить дом, а диктор с удовольствием расскажет правила игры. Каждый этаж дома - определенное слово. Задача ребенка узнать слово по звукам и выбрать подходящую картинку, обозначающую это слово. Так, этаж за этажом строится с помощью умения ребенка распознавать звуки русского языка. Если ребенок узнал слово и выбрал верную картинку, надстраивается новый этаж. Если же ошибся, диктор подскажет, что необходимо исправить.

Тема 12. Интерактивная игра «Занимательные рассказы» (Развитие речи)

Практика. Игра направлена на развитие связной речи, формирование навыка выстраивания серии сюжетных картинок в логической последовательности, пополнение словарного запаса, развитие мышления.

Диктор озвучивает правила. Ребенку предлагается расположить в правильном порядке серию фотографий, объединенных одной сюжетной линией, после чего предстоит составить небольшой рассказ по серии картинок. Также ребенку предлагается проанализировать рассказы других детей или составить рассказ вместе.

Другой вариант игры - взрослый составляет рассказ и просит ребенка пересказать текст. Сложность задания окупается красочными картинками и приятной озвучкой.

Тема 13. Интерактивная игра «Человек» (Развитие речи)

Практика. Данная игра знакомит детей с основами анатомии человека, направлена на формирование представлений о внешнем строении человека, пространственном расположении его частей, пополнение словарного запаса, развитие речи.

Ребенок будет учиться определять части человеческого тела по рисункам и изучать, как они называются. На экране будет изображен мальчик, возле каждой части его тела будет находиться рамка, в которую нужно будет поместить правильное название нужной части тела. При правильном расположении название каждой части будет озвучено, при неправильном- диктор сообщит об ошибке. Такой вариант задания способствует не только запоминанию самих названий частей тела и их расположению, но и правильному написанию этих слов.

Тема 14. Интерактивная игра «Кинотеатр» (Математика)

Практика. Интерактивная игра, развивающая мышление, память, внимание. Детей ждет увлекательный подход в кинотеатр, но для того, чтобы увидеть картинку на экране, придется потрудиться и правильно расставить знаки «+», «-», «=». Диктор рассказывает правила игры. Спинки кресел кинотеатра, обозначены знаками. Ребенку предлагается перетащить знак к решаемому примеру и вставить вместо вопроса, т.е. решить пример. Игра делится по уровням сложности. Каждый новый уровень открывается после прохождения предыдущего. Диктор подбадривает игрока при правильных ответах и подшучивает при неправильных.

Тема 15. Интерактивная игра «Время» (Окружающий мир)

Практика. Данная игра направлена на формирование элементарных математических представлений, умение ориентироваться по часам. Дети знакомятся с такими как час, минута, часовая и минутная стрелка.

Игра работает в двух режимах:

1. Обучение
2. Практика

В режиме Обучение в доступной форме рассказывается о строении часов, функциях часовой и минутной стрелок. Рассказ сопровождается наглядным видеорядом, что позволит ребенку с легкостью усвоить информацию по заданной теме.

В режиме Практика ребенку предлагается самостоятельно перемещать стрелки часов на циферблате в зависимости от заданного времени на электронных часах. Такое увлекательное занятие обязательно понравится юным исследователям.

Тема 16. Интерактивная игра «Мудрый дедушка» (Обучение грамоте)

Практика. Игра направлена на развитие словарного запаса, узнавание букв русского алфавита, запоминание правильного написания слов.

В игре детей встретит дедушка, который очень любит рассказывать старые истории, он же расскажет инструкцию к выполнению заданий. Детям предстоит определить первые буквы в словах на фотографиях, которые покажет дед. Нажимая на кнопку «Алфавит» необходимо выбрать подходящую букву. Если же ребенок ошибается, дедушка добродушно сообщит об этом.

Тема 17. Интерактивная игра «Тренировка» (Математика)

Практика. В этой интерактивной игре предлагается несколько круглых карточек, перевернутых «рубашкой» вверх. Если кликнуть на перевернутую карточку, будет показана картинка, этой картинке следует найти пару. Если новая карточка не совпадает с уже открытой, то карточки, не являющиеся парами, будут перевернуты «рубашкой вверх». Каждый следующий этап игры усложняется за счет увеличения количества предъявляемых карточек.

Тема 18. Интерактивная игра «Горные скачки» (Логика)

Практика. Игра направлена на развитие мышления, логики, внимания.

Увлекательная игра перенесет детей в удивительное космическое пространство, где нужно будет не только следить за перемещениями Козлика - космонавта, но и самому успевать перемещаться вслед за ним. Игра разделена на несколько уровней сложности. Поначалу Козлик перемещается довольно медленно, но затем начинаются самые настоящие скачки с погоней. Чем лучше запоминаешь маршрут перемещения, тем больше очков в конечном итоге наберешь. Есть 5 дополнительных жизней, за каждую ошибку игрок теряет одну жизнь.

Тема 19. Интерактивная игра «Найди отличия» (Логика)

Практика. Игра направлена на развитие внимания, цветовосприятия, сосредоточенности. Игра состоит из 3 парных сюжетных картин, на которых изображены различные персонажи. Изображение одной картинке имеет дополнительные детали. Сначала детям предлагается описать картинку, а затем рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части иллюстрации, нужно найти отличия, учитывая их расположение, цвет. Отвечая на игровые задания, ребенок будет радоваться своим результатам и достижениям.

Тема 20. Интерактивная игра «Изучаем фигуры» (Математика)

Практика. Данная игра направлена на формирование элементарных математических представлений, развитие памяти и внимания, зрительно-моторной координации.

Игра может работать в двух режимах:

1. Знакомство с фигурами.
2. Расстановка фигур.

В первом режиме происходит знакомство с геометрическими фигурами за счет одного клика на фигуру. Она оживает и весело представляется, после чего следует задание на нахождение формы среди других. А затем – на узнавание геометрической формы в обыденных предметах.

Второй режим представляет собой задание на опознавание контурных изображений геометрических фигур.

Тема 21. Интерактивная игра «Найди пару» (Логика)

Практика. Данная игра направлена на тренировку памяти, зрительного восприятия, внимания и, несомненно, усидчивости, что так важно для юных игроков. Игра распределяется по уровням сложности: каждый новый уровень открывается лишь после прохождения предыдущего. На первом уровне, предлагается всего 3 карточки, перевернутых «рубашкой» вверх. Если кликнуть на перевернутую карточку, будет показана картинка, к которой следует найти пару. Если следующим кликом пара угадана, то карточки исчезнут. Если новая карточка не совпадает с уже открытой, то карточки не являются парными, будут перевернуты рубашкой «вверх».

Каждый следующий этап игры усложняется за счет увеличения количества предъявляемых карточек.

Тема 22. Интерактивная игра «Профессии» (Логика)

Практика. Игра позволяет узнать и запомнить названия профессий. Они записаны на карточках, что позволяет ознакомиться с правильным написанием данных слов. Игра направлена на уточнение представлений детей о труде взрослого, знакомство с предметами, необходимыми для каждого вида деятельности. Существуют уровни сложности. Каждый уровень открывается только после прохождения предыдущего. Усложнение достигается за счет увеличения количества предлагаемых профессий. Задачей игрока будет распознать, кто изображен на картинке, и подобрать соответствующее слово на карточке. Диктор сразу сообщит о правильности выполненного задания. В случае ошибки, всегда есть возможность исправить ее.

Тема 23. Интерактивная игра «Фруктовые корзины» (Развитие речи)

Практика. Данная интерактивная игра помогает расширять и обогащать представления и знания детей о фруктах; расширять и активизировать словарь по изучаемой теме; воспитывать любознательность. Формирование умения различать по внешнему виду, форме, цвету фрукты. Развивать мышление, внимание и память; Диктор произносит слова и ребенку нужно услышать название фрукта и нужную картинку этого фрукта успеть положить в корзину. Если ребенок допустит ошибку, диктор бодрым голосом его поддержит и даст подсказку наводящим вопросом.

Тема 24. Интерактивная игра «Танграм» (Конструирование, логика)

Практика. Игра развивающая пространственное представление, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность, комбинаторные способности, формирует элементарные математические представления, воспитывает терпение и усидчивость.

Танграм – старинная восточная головоломка из геометрических фигур, в результате складывания которых, получаются плоскостные изображения, контуры которых напоминают различные предметы.

Представлены различные контурные изображения, в которые необходимо поместить геометрические фигуры таким образом, чтобы получилось цельное изображение.

На первый взгляд, игра может показаться сложной, но детям она очень нравится т.к. в ней совмещаются не только развивающая направленность, но и современные технологии.

Тема 25. «Животные» (Окружающий мир)

Практика. Данная интерактивная игра позволяет расширять и закреплять представления об особенностях внешнего вида диких животных. Помогает закреплять представления о лесе, как месте обитания диких животных; закрепить понятие «дикие животные», уметь различать их жилища; дать представления о рационе питания диких животных; развивать наблюдательность, мышление, память, диалогическую речь, активизировать и обогащать словарь; воспитывать любовь и бережное отношение к природе, желание ее охранять и оказывать ей посильную помощь. Правила озвучивает диктор. На карточках написаны задания. Необходимо объяснить ответ и нажать на правильный вариант ответа; Если ответ верный - появится картинка, а если ответ не верный – картинка исчезнет .

Тема 26. Интерактивная игра «Музей»

Практика. Обучающая игра направлена на развитие навыков чтения, мышления, активизацию словаря, закрепление умения выделять существенные признаки предметов, развитие любознательности.

В музее происходят странные события - кто-то постоянно снимает картины со стен. Задача игрока - развесить картины по местам. На табличках написаны названия картин, которые необходимо правильно расположить. Для этого необходимо прочитать надписи на табличках. Загадки-подсказки помогут в сложной ситуации. Приятный голос диктора сообщит после выполнения задания на правильном ли пути игрок.

Тема 27. Интерактивная игра «Семья» (Развитие речи, логика)

Практика. Данная обучающая игра направлена на формирование понятий «семья», «родственники», «родственные отношения». Развивает логику, мышление, внимание.

В игровой форме ребенок с легкостью сумеет разобраться в непростых родственных отношениях, а также запомнить названия членов семьи.

В игре будет предложено родословное дерево с фотографиями, к которым необходимо подобрать соответствующие имена. Диктор будет описывать разных членов семьи, а ребенок должен догадаться о ком идет речь и подобрать необходимую табличку к дереву

Тема 28. Интерактивная игра «Комнаты» (Математика)

Практика. Данная игра помогает формировать математические представления старших дошкольников через игру.

Дает возможность закреплять представления о знакомых плоских геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник);развивать умение видеть в окружающих предметах форму

знакомых геометрических фигур; сравнивать группу предметов по количеству («одинаково», «столько же», «больше», «меньше»); совершенствовать навыки счета в пределах 10; устанавливать связь между числом и количеством; закреплять умение ориентироваться в пространстве; доставлять детям радость, удовольствие, от игр и упражнений математического содержания.

Тема 29. Интерактивная игра «Логические круги» (Математика)

Практика. Данная развивающая игра формирует логическое мышление, обучает ребенка сопоставлять, обобщать, группировать.

Логические круги – геометрическая схема, с помощью которой можно наглядно отобразить отношения между понятиями.

Игра делится на уровни сложности. Каждый следующий уровень открывается только после прохождения предыдущего. Сложность достигается за счет увеличения количества признаков предметов.

На интерактивной доске с пересекающимися кругами написаны признаки предметов, и только их сочетание подскажет, какой предмет из предложенных необходимо выбрать. В игре необходимо тщательно анализировать, думать, чтобы отвечать на вопросы правильно. Игрок должен будет выбрать определенный предмет из предложенных и перетащить внутрь кругов.

Тема 30. Интерактивная игра «Семья-2» (Развитие речи, логика)

Практика. Данная интерактивная игра – это усложненный вариант игры «Семья», который открывается только после прохождения первого этапа. Направлена на формирование понятий «семья», «родственники», «родственные отношения». Развивает логику, мышление, внимание.

Тема 31. Интерактивная игра «Веселый счет-2» (Математика)

Практика. Данная интерактивная игра – это усложненный вариант игры «Счет», который открывается только после прохождения первого этапа. Усложненная игра формирующая элементарные математические представления, навык счета в прямом и обратном порядке в пределах десяти, внимание, мышление, память.

Тема 32. Интерактивная игра «Фруктовые корзинки-2» (Развитие речи)

Практика. Данная усложненная интерактивная игра помогает расширять и обогащать представления и знания детей о фруктах; расширять и активизировать словарь по изучаемой теме; воспитывать любознательность. Усложненный уровень открывается только после прохождения первого этапа. Игра помогает формированию умения различать по внешнему виду, форме, цвету фрукты. Развивать мышление, внимание и память.

Тема 33. Интерактивная игра «События» (Логика)

Практика. Серия сюжетных картинок, на которых изображены этапы какого-то знакомого ребенку действия. Он должен выстроить из этих рисунков правильный ряд и рассказать, как развивались события. Выявляется понимание ребенком причинно-следственных связей. Ребенок составляет

группы из карточек с изображенными на них неодушевленными предметами и живыми существами. Классифицируя различные объекты, он может выделять группы по функциональному признаку и давать им обобщенные названия, может – по внешнему признаку, по ситуативным признакам.

Тема 34. Интерактивная игра «Обманки» (Логика)

Практика. Данная интерактивная игра обобщает знания ребенка об окружающем мире, о логических связях между объектами этого мира: людьми, животными, природой. Ребенку показывается картинка, на которой изображены несколько нелепых ситуаций с животными или с людьми. Ему предлагается внимательно посмотреть на картинку и сказать, все ли здесь правильно. Найдя обманки, надо объяснить, почему это не так.

Тема 35. Интерактивная игра «Кадры» (Развитие речи)

Практика. В этой интерактивной игре ребенку показывают картинку, и диктор просит рассказать, что на ней нарисовано. Этот прием дает представление о том, насколько верно ребенок понимает смысл изображенного, может ли выделить главное или теряется в отдельных деталях, насколько развита его речь.

Тема 36. Интерактивная игра «Кто лишний?» (Логика)

Практика. В этой интерактивной игре детям предстоит включить всю свою смекалку и наблюдательность, ведь эта игра на внимание не из лёгких. На игровом поле расположены 12 картинок с изображением милых зверюшек, которые на первый взгляд кажутся совершенно одинаковыми. Но это не так: одна из картинок чем-то отличается от остальных. Именно её нужно отыскать и выбрать в качестве правильного ответа.

Тема 37. Интерактивная игра «Дорожки» (Логика)

Практика. Данная интерактивная игра помогает развивать внимательность, усидчивость и логику. В этой игре предстоит восстановить разрезанную картинку, дополнив её недостающими фрагментами. Для этого необходимо перемещать вырезанные кусочки в нужные места так, чтобы получилось целое изображение. Нужно обратить внимание, что детали картинки имеют форму цветка, грибочка и листочка: это поможет ребенку правильно заполнить пустые участки. Как только будет собрана вся картинка, появится весёлая компания детей, собирающих грибы в осеннем лесу.

Тема 38. Интерактивная игра «Горные скачки-2»

Практика. Усложненная игра направлена на развитие мышления, логики, внимания. Увлекательная игра перенесет детей в удивительное космическое пространство, где нужно будет не только следить за перемещениями Козлика - космонавта, но и самому успевать перемещаться вслед за ним. Игра разделена на несколько уровней сложности. Поначалу Козлик перемещается довольно медленно, но затем начинаются самые настоящие скачки с погоней. Чем лучше запоминаешь маршрут перемещения, тем больше очков в конечном итоге наберешь. Есть 5 дополнительных жизней, за каждую ошибку игрок теряет одну жизнь.

Тема 39. Тестирование. Повторение в играх и задачах.

Тема 40. Тестирование. Повторение в играх и задачах.

Список литературы

- Асанин С. Смекалка для малышей. Занимательные задачи, загадки, ребусы, головоломки. — М.: Омега, 1996.
- Готов ли ваш ребенок к школе/ тесты. Москва, 2006
- Занимательные задачи по информатике / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 119 с.
- Кралина, М.В. Логика/ М.В. Кралина. Екатеринбург: У-Фактория, 1998
- Логика / сборник практических материалов для ДОУ. М., 2007
- Математика от трех до семи: Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов / Автор - сост. З.А. Михайлова, Э.Н. Иоффе. - СПб: Детство-Пресс, 2010.
- Михайлова З.А Игровые задачи для дошкольников. – СПб: Детство-Пресс, 2008.
- Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. – СПб: Детство-Пресс, 2000.
- Тихомирова, Л.Ф. Логика дети 4-6 лет/ Л.Ф Тихомирова. Ярославль, 2001. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. В 2 ч. / Авторы – сост. Смоленцева А.А., Пустовойт О.В., Михайлова З.А., Непомнящая Р.Л. – СПб: Детство-Пресс, 2006.
- Тур С.Н., Бокучава Т.П. Приложение к методическому пособию по информатике для учителей 1 классов общеобразовательных школ. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009. – CD-R.
- Успех. Мониторинг достижения детьми планируемых результатов: пособие для воспитателей с приложением на электронном носителе / [Н. О. Березина, И. А. Бурлакова, Е. Е. Клопотова и др.; под ред. И. А. Бурлаковой, М. И. Степановой]. – М. : Просвещение, 2011. – 127 с.).