

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 61 Фрунзенского района Санкт-Петербурга «Ягодка»

ПРИНЯТА

Протокол Педагогического совета № 1
от «27» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 53од/о от «27» августа 2025 г.
Заведующий ГБДОУ детский сад № 61
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
«Ягодка»

_____ О.В. Шевченко

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ИГРАЙ И УЧИСЬ»
**(развитие познавательных способностей дошкольников
с использованием программы Mimio)**

Возраст обучающихся: 5 - 8 лет

Срок освоения: 36 дней

Разработчики:
Брейтман Марина Семеновна,
педагог дополнительного образования
Зуева Лариса Юрьевна,
заместитель заведующего по УВР

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Играй и учись» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации 31.03.2022 года № 678-р, приказом Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», приказом Министерства Просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, распоряжением Комитета по образованию СПб от 25.08.2022 года № 1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга» и направлена на развитие познавательных способностей дошкольников с помощью игр, выполненных в программе Mimio.

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Играй и учись» (далее – программа) – социально-гуманитарная.

Адресат программы: программа предназначена для детей 5-8 лет.

В этом возрасте происходит дальнейшее интенсивное развитие психических процессов, которое создает необходимые психологические условия для появления новых линий и направлений развития ребенка. Характерной особенностью данного возрастного этапа является активное развитие познавательных и мыслительных психических процессов. Восприятие продолжает развиваться, оно становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим. Ребенок способен на такие произвольные действия как наблюдение, рассматривание, поиск. Именно в этом возрасте дошкольников целесообразно обучать приемам классификации и группировки с целью запоминания. Основным изменением в сознании дошкольника является появление «внутреннего плана действий», который позволяет ребенку оперировать различными представлениями в уме, а не только в наглядном варианте. Заниматься по данной программе могут и мальчики, и девочки; наличие специальных способностей в данной предметной области, а также наличие определенной физической и практической подготовки по направлению программы не требуется.

Актуальность программы: программа соответствует требованиями ФГОС ДО и национальному проекту образования по внедрению инновационных цифровых технологий, направленных на улучшение качества образования, повышение мотивации и развитие творческих способностей детей дошкольного возраста, осуществляет комплексное применение традиционных и новых игровых технологий, отвечающее интересам современного ребенка.

В последнее время в жизни общества произошли большие изменения в роли компьютера и информационных технологий. Компьютерные технологии позволяют использовать в образовательной деятельности упражнения и дидактические игры, игровые ситуации, творческие задания, развивающие интерес, стимулирующие интеллектуальную деятельность с учетом современных требований. Дошкольники нуждаются в том, чтобы занятия были увлекательными, интересными и привлекали внимание яркостью иллюстраций, им нужна мотивация, крупная наглядность. Именно это есть в играх, созданных в программе Mimio. Правильно подобранные игровые технологии в образовательном процессе помогают обогатить развитие ребенка, его умственные способности, стимулировать познавательную активность и участвовать в освоении и закреплении знаний. Проекты, созданные в программе Mimio, позволяют в интересной и привлекательной форме развивать познавательные способности ребенка внимание, память, логическое мышление. Использование интерактивных заданий вызывает живой интерес детей, привлекает их внимание, побуждает

к продуктивной деятельности, развивает воображение и творческие способности, развиваются оптико-пространственная ориентация, зрительно-моторная координация, самостоятельность.

Уровень освоения программы – общекультурный.

Объём и срок освоения программы – 36 часов, 36 дней.

Цель программы: комплексное развитие познавательных способностей старших дошкольников, как средства дальнейшего успешного обучения в школе, формирование познавательной активности с помощью информационно-коммуникационных технологий.

Задачи:

1. *Обучающие*: учить практическому применению интерактивной доски с помощью стилуса, формировать мелкую моторику; продолжать формировать понятийное мышление в процессе закрепления обобщающих понятий; расширять представления об окружающем мире; формировать математические представления и комбинаторные умения; закреплять умение решать проблемно-поисковые, игровые задачи.
2. *Развивающие*: развивать психические процессы – зрительное и слуховое восприятие, внимание, зрительную память, мышление, воображение; развивать словарь, грамматический строй речи и связную речь детей.
3. *Воспитательные*: развивать коммуникативные навыки детей, умение оказывать помощь, радоваться успехам товарищей; формировать информационную культуру, личностные качества, способствующие самореализации в условиях современного общества; любознательность, внимательность, вежливость, отзывчивость.

Планируемые результаты:

Предметные:

- обучающийся научится практическому использованию интерактивных проектов Mimio;
- научится выполнять точные движения, ориентироваться на плоскости;
- пользоваться стилусом;
- классифицировать объекты по форме, цвету, размеру, общему признаку, решать логические задачи (комбинаторные и линейные), ориентироваться на интерактивной доске от себя или выбранного объекта в качестве точки отсчета, ориентироваться в понятиях «число», «цифра», «множество», «буква», «звук»;
- уверенно пользоваться обобщающими понятиями;
- в дальнейшем обучающийся сможет продолжить учиться работать на планшете и персональном компьютере.

Метапредметные:

- у обучающегося будет натренировано зрительное и слуховое восприятие, внимание;
- значительно улучшится зрительная память;
- обучающийся усвоит правила решения комбинаторных и линейных логических задач, сможет делать логические умозаключения, выполнять задания во «внутреннем» плане;
- сможет грамотно изъясняться, используя в речи распространенные предложения.

Личностные:

- обучающийся будет уметь объяснять правильность выбранного решения;
- получит опыт взаимодействия со взрослым в процессе совместной познавательной деятельности и со сверстниками;
- обучающийся сможет самостоятельно находить решения поставленных задач, осуществлять самопроверку своих действий;

- научится работать в команде, договариваться с другими детьми и взрослыми;
- обучающийся будет проявлять активность и самостоятельность в выполнении игровых заданий в программе Mimio, стараться подавлять отрицательные эмоции, связанные с неудачей; получит опыт взаимодействия со сверстниками в условиях соревнования.

Организационно-педагогические условия реализации программы:

Язык реализации – государственный язык РФ – русский.

Форма обучения – очная.

Условия набора и формирования групп – на обучение принимаются дети в возрасте от 5 до 8 лет по персонифицированному финансовому сертификату дополнительного образования; специальных условий приема нет; количество детей в группе: не более 15 человек.

Формы организации и проведения занятий: основной формой организации деятельности является игра на интерактивной доске в программе Mimio. В процессе обучения используются интерактивные проекты Mimio по пяти образовательным направлениям развития ребенка-дошкольника, а также подвижные игры, физкультминутки, пальчиковая и зрительная гимнастика.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: фронтальная работа со всеми обучающимися одновременно – объяснение, игры; групповая – организация работы в малых группах; индивидуальная – отработка отдельных навыков, индивидуальный подход.

Особенности организации образовательного процесса:

режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 30 мин. (1 академический час): знакомство с интерактивной доской количество часов – 3 часа; формирование практических умений и навыков в работе с интерактивной доской, выполнение заданий, игры количество часов – 33 часа;

Продолжительность работы на интерактивной доске составляет не более 7 минут для каждого ребенка. Перед интерактивной доской детей располагают от 2 м до 5,5 м., в середине занятия – динамические паузы, гимнастика для глаз и пальчиковая гимнастика.

При реализации программы педагог находит подход к каждому ребенку, создает необходимые условия для совместной деятельности обучающихся и родителей (законных представителей), открытые занятия для родителей (законных представителей), организует дистанционную работу, интерактивные задания, и на родителей законных представителей, включает в занятия физкультминутки, подвижные игры.

Примеры практического использования образовательной программы дошкольного образования:

познавательное развитие:

- задания по разгадыванию ребусов и конструирования;
- разнообразные лабиринты и игры-брюдилки;
- графические диктанты, математические кроссворды.

художественно-эстетическое развитие:

- знакомство с искусством, художественной литературой, музыкой, музыкальными инструментами.

социально-коммуникативное развитие:

- занятия разработаны на основе содержания литературных и народных сказок;
- в занятиях представлена тема труда взрослых.

физическое развитие:

- разнообразные физкультурные минутки, разминки и гимнастики;
речевое развитие:

- составление рассказов по картинкам, схемам и пиктограммам;
- общение в рамках выполнения заданий.

Начиная работу, педагог учитывает возраст детей и их индивидуальные особенности, им созданы Mimio-проекты так, чтобы дети впоследствии могли самостоятельно работать с ними, педагог знакомит детей с новой темой и заданиями, где предполагается совместная работа с педагогов, формировать новые знания на основе имеющегося опыта у детей, закреплять полученные знания.

Материально-техническое оснащение:

- Кабинет
- Ноутбук
- Проектор, интерактивная доска, стилус
- Программный пакет Mimio Studio
- Столы, стулья по росту и количеству детей.
- Наглядные дидактические пособия.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с инструментарием для рисования на интерактивной доске	1	0,5	0,5	Входящий наблюдение, диагностика
2.	Знакомство с панелью инструментов	1	0,5	0,5	Текущий, наблюдение, диагностика
3.	Работа специальным электронным маркером – стилусом	1	0,5	0,5	Текущий, наблюдение, диагностика
4.	«Осень»	5	2,5	2,5	Текущий, наблюдение, диагностика
5.	«Сказки Чуковского»	1	0,5	0,5	Текущий, наблюдение, диагностика
6.	«В гостях у Эдуарда Успенского»	3	1,5	1,5	Текущий, наблюдение, диагностика
7.	«Веселая математика»	3	1,5	1,5	Текущий, наблюдение, диагностика
8.	«Новый год»	2	1	1	Текущий, наблюдение, диагностика
9.	«Времена года» (по произведению В. Бианки «Синичкин календарь»)	5	2,5	2,5	Текущий, наблюдение, диагностика

10.	«В гостях у Умки»	1	0,5	0,5	Текущий, наблюдение, диагностика
11.	«Животные жарких стран»	1	0,5	0,5	Текущий, наблюдение, диагностика
12.	«Где подстерегает опасность?»	2	1	1	Текущий, наблюдение, диагностика
13.	«В стране хорошего настроения»	2	1	1	Текущий, наблюдение, диагностика
14.	«Любимый город»	2	1	1	Текущий, наблюдение, диагностика
15.	«Мы – граждане России»	1	0,5	0,5	Текущий, наблюдение, диагностика
16.	«Такие разные профессии»	1	0,5	0,5	Текущий, наблюдение, диагностика
17.	«Космическое путешествие Незнайки и его друзей»	1	0,5	0,5	Текущий, наблюдение, диагностика
18.	«Транспорт»	2	1	1	Текущий, наблюдение, диагностика
19.	Итоговое занятие	1	0	1	Текущий, наблюдение, диагностика
	Итого	36	17,5	18,5	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Задачи:

1. *Обучающие*: продолжать формировать понятийное мышление в процессе закрепления обобщающих понятий; расширять представления об окружающем мире понятий закрепление и систематизация знаний по лексическим темам; формировать математические представления и комбинаторные умения о форме, размере, счете в прямом и обратном порядке, количестве, сложении и вычитании, уравнивании множеств, измерении, частях суток; классификация по наличию и отсутствию признаков; формировать устойчивый интерес к художественной литературе вспоминать и оценивать события из знакомых сказок и рассказов, на содержании которых построена игра; закреплять умение решать проблемно-поисковые, игровые задачи с блоками Дьенеша, палочками Кюизенера.
2. *Развивающие*: развивать психические процессы – зрительное и слуховое восприятие, внимание, зрительную память, мышление, воображение; развивать словарь, грамматический строй речи, связную речь детей, учить использовать в речи сложноподчиненные предложения, доказывать правильность выполненного задания.
3. *Воспитательные*: развивать коммуникативные навыки детей культуры общения, умение оказывать помощь, радоваться успехам товарищей доброжелательность; формировать информационную культуру, личностные качества, способствующие самореализации в

условиях современного общества целеустремленность, любознательность, внимательность; вежливость, отзывчивость, способность воспринимать других с их достоинствами и недостатками.

Содержание программы

№ п/п	Тема	Содержание занятия
1.	Вводное занятие. Знакомство с инструментарием для рисования на интерактивной доске	Теория: знакомство детей с современным интерактивным оборудованием: ноутбуком, интерактивной доской. Рассказать, как работает проектор Практика: Рассматривание пиктограмм, рисование линий Контроль: игра «Нарисуй, что хочешь»
2.	Знакомство с панелью инструментов	Теория: на доске можно рисовать, чертить, управлять презентацией, запускать специальные приложения Mimio studio, импортировать изображения, мультимедиа файлы, снимки экранов Практика: Рисование стилусом на доске Контроль: игра «Нарисуй и начерти»
3.	Работа специальным электронным маркером – стилусом	Теория: рассказ о «волшебном» карандаше – стилусе. Практика: перемещение картинок стилусом на доске Контроль: Наблюдение за работой детей стилусом. Наблюдение за выполнением заданий из игр
4.	«Осень»	«Золотая осень» Теория: вспоминаем с ребятами времена года. Практика: игры по темам «Погода», «Дары осени», «Деревья», «Птицы»
5.		«Овощной калейдоскоп» Теория: обобщение и закрепление знаний детей об овощах и фруктах. Развитие познавательных процессов: внимания, памяти, логического мышления, счета в пределах 5-ти. Практика: игры по теме «Овощи»
6.		«Во саду ли, в огороде» Теория: формируем обобщающие понятия «овощи-фрукты». Практика: игры по теме «Овощи и фрукты»
7.		«Путешествие Лунтика в страну овощей и фруктов» Теория: повторяем «соседей» числа, обобщающее понятие «овощи», гласные и согласные звуки Практика: игры по темам «Овощи и фрукты» «Звуки и буквы»
8.		«Путешествие Чиполлино в овощную страну» Теория: вспоминаем, кто такой Чиполлино, как звали его друзья. Давайте поможем Чиполлино и его друзьям собрать урожай овощей Практика: игры по теме «Овощи и фрукты» математического содержания Контроль: Наблюдение за выполнением упражнений и игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «аплодисменты», при неправильном – красный крест.
9.	«Сказки Чуковского»	«Муха-Цокотуха и ее посуда» Теория: закрепить обобщающее понятие «посуда». Практика: игры по теме «Посуда»

		Контроль: Наблюдение за выполнением заданий из игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «апплодисменты», при неправильном – красный крест.
10.	«В гостях у Эдуарда Успенского»	«Кот Матроскин и другие» Теория: вспомнить произведения Успенского, его героев. Поговорить, какие друзья есть у кота Матроскина. Вспомнить, какую пользу приносят домашние животные. Практика: Игры на внимание, память по теме «Дикие и домашние животные», «ЗКР»
11.		«Поездка в Простоквашино» Теория: обсуждаем отрывок из мультфильма «Каникулы в Простоквашино». Повторяем продукты питания Практика: игры по теме «Продуктовый магазин», «ЗКР». Контроль: Наблюдение за выполнением упражнений и игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «апплодисменты», при неправильном – красный крест.
12.		«Друзья Чебурашки» Теория: знакомство с героями и обсуждение сюжета сказки и мультфильма Практика: игры по теме «Материалы и инструменты», «Специальные машины». Контроль: Самоконтроль по звуковому или зрительному сигналу
13.	«Веселая математика»	«В гости к Винни-Пуху и его друзьям» Теория: вспоминаем героев сказки А. Милна «Винни-Пух и все-все-все» Практика: игры на развитие математических представлений и логического мышления.
14.		«Логические игры с блоками Дьенеша» Теория: поговорить с ребятами о мультильме Фиксики. Побеседовать о том, как можно помочь героям пройти лабиринт и расшифровать разную информацию Практика: игры на развитие математических представлений и логического мышления.
15.		«Паровозик из Ромашкова и его друзья» Теория: вспоминаем, как смотрели мультфильм «Паровозик из Ромашкова». Поговорить про транспорт, его виды, назначение. Практика: игры по теме «Транспорт» Контроль: Наблюдение за выполнением упражнений и игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «апплодисменты», при неправильном – красный крест.
16.	«Новый год!»	«Веселые снеговики» Теория: вспоминаем признаки зимы. Читаем новогодние стихи. Отгадываем загадки про зиму Практика: игры на новогоднюю тематику. Контроль: Наблюдение за выполнением упражнений и игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «апплодисменты», при неправильном – красный крест.

17.		«С Новым годом!» Теория: - Практика: игры на новогоднюю тематику. Контроль: Ответ спрятан под снежинкой.
18.	«Времена года» (по произведению В. Бианки «Синичкин календарь»)	«Январь» «Февраль» Теория: - Практика: игры на развитие познавательных способностей по мотивам произведения В. Бианки «Синичкин календарь» в соответствии со временем года «Март» «Апрель» «Май» Теория: - Практика: игры на развитие познавательных способностей по мотивам произведения В. Бианки «Синичкин календарь» в соответствии со временем года
19.		«Июнь» «Июль» «Август» Теория: Вот и лето пришло. Назови первый летний месяц. (Июнь) Расскажи про его приметы. Практика: игры на развитие познавательных способностей по мотивам произведения В. Бианки «Синичкин календарь» в соответствии со временем года
20.		«Сентябрь» «Октябрь» «Ноябрь» Теория: игры на развитие познавательных способностей по мотивам произведения В. Бианки «Синичкин календарь» в соответствии со временем года
21.		«Ноябрь». Практика: (продолжение). игры на развитие познавательных способностей по мотивам произведения В. Бианки «Синичкин календарь» в соответствии со временем года
22.		«В гостях у Умки» Теория: вспоминаем поход в музей Арктики и Антарктики. Говорим с детьми про животных Севера, про Умку. Практика: игры по теме «Животные Арктики» Контроль: Самопроверка касанием, используется прием «затухание».
23.	«В гостях у Умки»	«Животные жарких стран» Теория: расширение и закрепление знаний детей по теме «Животные жарких стран». Практика: игры по теме «Животные жарких стран» Контроль: Самопроверка касанием, используется прием «затухание».
24.	«Животные жарких стран»	«МЧС спешил на помощь» Теория: закрепление знаний детей о службе спасения МЧС, подразделениях, входящих в службу спасения Практика: игры по теме «Пожарная безопасность», «Службы спасения»
25.	«Где подстерегает опасность?»	«В гостях у Пыша» Теория: вспоминаем правила поведения при пожаре. Повторяем номер телефона специальных служб. Рассматриваем картинки «Опасно-огонь». Уточняем знания о работниках спецслужб.
26.		

		<p>Практика: игры по теме «Пожарная безопасность» (кроссворды, пазлы, логические задачи, игры на внимание)</p> <p>Контроль: Наблюдение за выполнением заданий: при правильном ответе картинка затухает, при неправильном ответе картинка не встает на место</p>
27.	«В стране хорошего настроения»	<p>«В стране хорошего настроения»</p> <p>Теория: вспоминаем правила работы на интерактивной доске, правила поведения</p> <p>Практика: игры на развитие коммуникативных навыков, психогимнастика, пиктограммы</p>
28.		<p>«Эмоции»</p> <p>Теория: беседа о настроении, от чего оно зависит, что может поднять настроение</p> <p>Практика: психогимнастика. Дети выполняют задания на интерактивной доске с пиктограммами, изображающими разные настроения</p> <p>Контроль: Самоконтроль по звуковому или зрительному сигналу</p>
29.	«Любимый город»	<p>«Прогулка с Гусариком по Летнему саду»</p> <p>Теория: закрепляем знания об истории и культуре Санкт-Петербурга</p> <p>Практика: игры по теме «Летний сад»</p>
30.		<p>«Есть, есть, есть, есть в Петербурге 100 чудес»</p> <p>Теория: знакомство с эрмитажными котами Эрмиками Чтение стихотворения: «Есть, есть, есть, есть в Петербурге 100 чудес».</p> <p>Практика: игры по теме «Любимый город» (на внимание, зрительное восприятие, логическое мышление, знание культурных объектов)</p> <p>Контроль: В проверочной зоне линиями соединены ребус и картинка-отгадка, силуэт угадан по тени, проявляется реальное изображение объекта. Проверка – с помощью мультимедийного объекта «шторки».</p>
31.	«Мы – граждане России»	<p>«Мы – граждане России»</p> <p>Теория: вспоминаем с детьми, кто такой Алёша Попович. Рассказываем герою про Родину, про символику России (герб и флаг);</p> <p>Практика: Игровые действия: «Семейное древо». Распредели на древе всех членов семьи: «Мои права», «Четвертая лишняя» «Раскрась флаг», «Собери герб»</p> <p>Контроль: цветочек (использован приём выдвижения слева)</p>
32.	«Такие разные профессии»	<p>«Такие разные профессии»</p> <p>Теория: вспоминаем расположение на панели инструментов пиктограмм, что они обозначают, как ими работать</p> <p>Практика: игры по теме «Профессии» (загадки, на развитие памяти, зрительного восприятия, внимания, на классификацию, на развитие мелкой моторики)</p> <p>Контроль: Самоконтроль по звуковому или зрительному сигналу</p>

33.	«Космическое путешествие Незнайки и его друзей»	<p>«Космическое путешествие Незнайки и его друзей»</p> <p>Теория: Познакомить детей с историей изобретения летательных аппаратов, показать, какая техника была в прошлом, какой стала в настоящем. Дать первоначальные сведения о планетах, Солнце, Луне.</p> <p>Практика: игры по теме «Космос» и по содержанию сказки (кроссворды, пазлы, логические задачи, игры на внимание)</p> <p>Контроль: Наблюдение за выполнением заданий из игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «апплодисменты», при неправильном – красный крест.</p>
34.	«Транспорт. Правила дорожного движения»	<p>«Лунтик в мире транспорта»</p> <p>Теория: -</p> <p>Практика: игры по теме «Транспорт» (пазлы, лабиринты)</p>
35.		<p>«В стране дорожных знаков»</p> <p>Теория: повторение правил безопасного поведения на дороге</p> <p>Практика: игры по теме «Безопасность дорожного движения»</p> <p>Контроль: Наблюдение за выполнением заданий из игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «апплодисменты», при неправильном – красный крест.</p>
36.	Итоговое занятие	<p>Практика: игровой проект по всем изученным темам, позволяющий определить знания и умения детей по реализованной программе</p>

Планируемые результаты:

Предметные:

- обучающийся научится практическому использованию интерактивных проектов Mimio;
- научится выполнять точные движения мелкая моторика, ориентироваться на плоскости;
- пользоваться стилусом;
- классифицировать объекты по форме, цвету, размеру, общему признаку, решать логические задачи (комбинаторные и линейные), ориентироваться на интерактивной доске от себя или выбранного объекта в качестве точки отсчета, ориентироваться в понятиях «число», «цифра», «множество», «буква», «звук»;
- уверенно пользоваться обобщающими понятиями;
- в дальнейшем обучающийся сможет продолжить учиться работать на планшете и персональном компьютере.

Метапредметные:

- у обучающегося будет натренировано зрительное и слуховое восприятие, внимание;
- значительно улучшится зрительная память;
- обучающийся усвоит правила решения комбинаторных и линейных логических задач, сможет делать логические умозаключения, выполнять задания во «внутреннем» плане;
- сможет грамотно изъясняться, используя в речи распространенные предложения.

Личностные:

- обучающийся будет уметь объяснять правильность выбранного решения;
- получит опыт взаимодействия со взрослым в процессе совместной познавательной деятельности и со сверстниками в условиях соревнования;

- обучающийся сможет самостоятельно находить решения поставленных задач, осуществлять самопроверку своих действий;
- научится работать в команде, договариваться с другими детьми и взрослыми;
- обучающийся будет проявлять активность и самостоятельность в выполнении игровых заданий в программе Mimio, стараться подавлять отрицательные эмоции, связанные с неудачей; получит опыт взаимодействия со сверстниками в условиях соревнования.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Раз-дел/ № за-нятия	(Тема) учебно-тематического плана	Содержание теоретической и практической части занятия	Количество часов		Дата планируемая	Дата фактическая		
			очно					
			план	факт				
1.	Вводное занятие. Знакомство с инструментарием для рисования на интерактивной доске	Теория: знакомство детей с современным интерактивным оборудованием: ноутбуком, интерактивной доской. Рассказать, как работает проектор Практика: Рассматривание пиктограмм, рисование линий Контроль: игра «Нарисуй, что хочешь»	1					
2.	Знакомство с панелью инструментов	Теория: на доске можно рисовать, чертить, управлять презентацией, запускать специальные приложения Mimio studio, импортировать изображения, мультимедиа файлы, снимки экранов Практика: Нарисуй цветным маркером. Нарисуй кистью разных размеров. Раскрась рисунок. Контроль: игра «Нарисуй и начерти»	1					
3.	Работа специальным электронным маркером – стилусом	Теория: рассказ о «волшебном» карандаше – стилусе. Практика: «Переставь картинки». С помощью стилуса дети перемещают на доске различные изображения Контроль: Наблюдение за работой детей стилусом. Наблюдение за выполнением заданий из игр	1					

4.	«Золотая осень»	<p>«Золотая осень»</p> <p>Теория: вспоминаем с ребятами времена года. Прочитали стихи об осени. Говорим, какая погода осенью, вспоминаем признаки осени. Отгадываем осенние загадки.</p> <p>Практика: «Золотая осень». «Погода». «Солнце». Назови цвет. Определи: сколько? Солнечные зайчики. Найди, где спрятано. Погода. «Дождь». П/И «Попади в лужу». Где зонтик? Найди тень. Погода. «Ветер» Загадка. Собери картинку. Заплатки. Дары осени. Назови фрукты, овощи. Собери урожай. Одежда. На прогулку. Найди отличия. Деревья. Пальчиковая гимнастика. Собери венок. Повтори узор. Птицы. Чем питаются птицы. Найди дорожку. Лабиринт. Путаница. Найди ошибки. Пейзаж.</p>	1			
5.	«Овощной калейдоскоп»	<p>«Овощной калейдоскоп»</p> <p>Теория: обобщение и закрепление знаний детей об овощах и фруктах. Развитие познавательных процессов: внимания, памяти, логического мышления, счета в пределах 5-ти.</p> <p>Практика: «Назови одним словом». Чтение стихотворения «Хозяйка однажды с базара пришла».</p> <p>«Положи в горшок нужные овощи». «Где что растет?».</p> <p>«Собери пазл». «Подбери овощи по цвету». «Логическая таблица». «Классификация». «Четвертый лишний». «Разложи овощи по размеру». «Найди, где чья тень». Тени блокированы, а сами картинки овощей двигаются.</p>	1			
6.	«Во саду ли, в огороде»	<p>«Во саду ли, в огороде»</p> <p>Теория: формируем обобщающие понятия «овощи-фрукты».</p> <p>Практика: «Во саду ли, в огороде: овощи и фрукты»</p> <p>«Где растут фрукты?» «Какой сок?» «Подбери зайчикам морковки по размерам» «Что перепутал художник?»</p> <p>«Собери фрукты по цвету и форме» «Помоги ежику сосчитать яблочки» «Подбери овощи для супа»</p>	1			

7.	«Путешествие Лунтика в страну овощей и фруктов»»	<p>«Путешествие Лунтика в страну овощей и фруктов»</p> <p>Теория: повторяем «соседей» числа, обобщающее понятие «овоши», гласные и согласные звуки</p> <p>Практика: «Отбери овощи на борщ». «Найди пару». «Разложи овощи и фрукты по цветам фургонов». «Найди, где спрятались животные». «Физкультминутка». «Определи, чья тень». «Разложи овощи на красный стол, а фрукты на синий». «Заплатки». «Установи последовательность, как растет томат». «Реши примеры и проверь с помощью волшебника». «Отгадай загадки». «Физкультминутка». «Найди 10 отличий и отметь их на левой картинке». «Волшебный фонарик». «Пройди лабиринт». «Собери пазл». «Лупа». «Звуковые схемы»</p>	1			
8.	«Путешествие Чиполлино в овощную страну»	<p>«Путешествие Чиполлино в овощную страну»</p> <p>Теория: вспоминаем, кто такой Чиполлино, как звали его друзей. Давайте поможем Чиполлино и его друзьям сорвать урожай овощей</p> <p>Практика: Отгадайте загадки. Соберите овощи в корзинку. Подберите овощи нужного цвета. Игра «Четвертый лишний». «Найди пару». «Расставьте по порядку». Посчитайте овощи Установите равенство и неравенство. Назовите овощи, в названии которых есть звук «Р»</p> <p>Контроль: Наблюдение за выполнением упражнений и игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «апплодисменты», при неправильном – красный крест.</p>	1			

9.	«Муха-Цокотуха и ее посуда»	<p>«Муха-Цокотуха и ее посуда»</p> <p>Теория: закрепить обобщающее понятие «посуда».</p> <p>Практика: Отгадаем загадки про посуду. «Давайте поможем хозяйке расставить посуду по местам». Картинки с изображением посуды перетаскиваются на соответствующие силуэты. Посуда бывает разной: чайная, кухонная, столовая.</p> <p>Контроль: Наблюдение за выполнением заданий из игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «аплодисменты», при неправильном – красный крест.</p>	1			
10.	«Кот Матроскин и другие»»	<p>«Кот Матроскин и другие»</p> <p>Теория: вспомнить произведения Успенского, его героев. Поговорить, какие друзья есть у кота Матроскина. Вспомнить, какую пользу приносят домашние животные.</p> <p>Практика: Игра «Будь внимателен» Игра «Весёлый поезд». Упражнять в определении количества слогов в словах. Игра «Помоги животным». Группировка диких и домашних животных. Игра «Собери картинку». Игра «Найди нужную тень». Игра «Какую пользу приносят животные?». Игра «Помоги Шарику пройтись по лабиринту»</p>	1			
11.	«Поездка в Простоквашино»	<p>«Поездка в Простоквашино»</p> <p>Теория: обсуждаем отрывок из мультфильма «Каникулы в Простоквашино». Повторяем продукты питания</p> <p>Практика: «Продуктовый магазин». Зайдем в магазин, купим продукты, в которых есть звуки [Р] - [Ръ]. «Подарим шарики». У кого в имени твердый звук [Р] – подарим синий шарик, у кого в имени мягкий звук [Ръ] – подарим зеленый шарик. Игра «Волшебные салфетки». Замените первый звук в слове на звук Р. «На рыбалке». Посчитай: сколько</p>	1			

		<p>рыбок поймал Шарик? Посчитай: сколько рыбок съел Матроскин?</p> <p>Контроль:</p> <p>Наблюдение за выполнением упражнений и игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «аплодисменты», при неправильном – красный крест.</p>			
12.	«Друзья Чебурашки»	<p>«Друзья Чебурашки»</p> <p>Теория: знакомство с героями и обсуждение сюжета сказки и мультильма</p> <p>Практика: «Отгадай загадки». «Идея». «Загрузи в грузовик только материалы и инструменты». «Обведи по точкам специальные машины». «Собери пазл». «Составь слова из слогов». «Найди тень». «Найди отличия». «Распределите предметы». «Сервировка стола». «Помоги Тобику добраться до косточки». «Игры друзей».</p> <p>Контроль:</p> <p>Самоконтроль по звуковому или зрительному сигналу</p>	1		
13.	«В гости к Винни-Пуху и его друзьям»	<p>«В гости к Винни-Пуху и его друзьям»</p> <p>Теория: вспоминаем героев сказки А. Милна «Винни-Пух и все-все-все»</p> <p>Практика: «Винни Пух». «Каждому ли Мишке хватит горшочка с мёдом?». «Бусы». Последовательность узора из геометрических форм по образцу. «Домино». «Пройди лабиринт». Блоки Дьянеша. «Рассади пчел в улей». «Волчок». «Четвёртый лишний»</p>	1		
14.	«Логические игры с блоками Дьянеша»	<p>«Логические игры с блоками Дьянеша»</p> <p>Теория: поговорить с ребятами о мультильме Фиксики. Побеседовать о том, как можно помочь героям пройти лабиринт и расшифровать разную информацию</p>	1		

		Практика: «Рассели жильцов». «Игра с двумя обручами». «Собери блоки в сундук» «Найди блоки в лесу» «Подбери правильные блоки». «Найди, где спрятался Фиксик»			
15.	«Паровозик из Ромашкова и его друзья»	<p>«Паровозик из Ромашкова и его друзья»</p> <p>Теория: вспоминаем, как смотрели мультфильм «Паровозик из Ромашкова». Поговорить про транспорт, его виды, назначение.</p> <p>Практика: Игра «Крутится волчок». Игра «Едет, плывёт, летит». Пазлы. Лабиринт. Игра «Найди пары». Игра «Один – много». Игра «Четвёртый лишний»</p> <p>сигнал «апплодисменты», при неправильном – красный крест</p>	1		
16.	«Веселые снеговики»	<p>«Веселые снеговики»</p> <p>Теория: вспоминаем признаки зимы. Читаем новогодние стихи. Отгадываем загадки про зиму</p> <p>Практика: Игра «Найди одинаковые снежинки». Игра «Собери снеговика». Игра «Загадки-обманки». Игра «Чья тень?». «Найди отличия». Отгадай загадки, назови зимний спортивный инвентарь. Собери картинку.</p> <p>Контроль:</p> <p>Наблюдение за выполнением упражнений и игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «апплодисменты», при неправильном – красный крест.</p>	1		
17.	«С Новым годом!»	<p>«С Новым годом!»</p> <p>Теория: -</p> <p>Практика: «Отгадай загадку». «Мы - следопыты». «Наряди ёлочку». «Помоги Снеговику». «Угости Белочек». «Пятый - лишний». «Кто быстрее?». «Хорошо зимой».</p>	1		

		<p>«Вспомни и назови». Задания выдвигаются на экран с помощью анимированных областей (они пронумерованы). Дети отгадывают загадки и вписывают буквы в кроссворд.</p> <p>Контроль: Правильность ответов проверяем с помощью звездочек. Последнее слово - «мешок» - будет главным для следующего слайда. Задание выдвигается на экран с помощью анимированной области в верхнем левом углу. Дети собирают пазлы. «Проверочный» мешок спрятался за ёлкой. Читаем детям загадку. Ответ спрятан под снежинкой. Слушаем песню их м/ф «Зима в Простоквашино»</p>			
18.	«Времена года» (по произведению В. Бианки «Синичкин календарь»)	<p>Теория: -</p> <p>Практика: «Январь». Познакомься с нашими героями. Вот Старый Воробей и его подруга молодая синичка Зинька. Рассмотри картину и расскажи о приметах зимы. Помоги детям нарядить новогоднюю ёлку. Составь предложение о каждой игрушке. «Февраль». Рассмотри картину. Назови второй месяц года. Расскажи о приметах февраля. В лесу Зинька встретилась с мышкой. А теперь попищи, кто спит зимой под снегом. Разрой снег и расскажи. Разложи карточки с названием животного по местам.</p>	1		
19.	«Времена года» (по произведению В. Бианки «Синичкин календарь»)	<p>Теория: -</p> <p>Практика: «Март». Покажи, как куропатки на ночь ныряют в снег. Сосчитай куропаток. (Нажать на каждую куропатку). Зинька испугалась так нырять и полетела спать в корзинку. (Переместить Зиньку в корзинку). Отгадай загадку, отгадку собери из букв. Составь звуковую схему. «Апрель». Прилетела Зинька на речку. Тут она встретилась с птичкой, которая раскачивает хвостик и ломает лёд. Догадайся, как называется эта птичка? Как называется явление природы, когда лед на реке треснул и льдины пошли по реке? Назови птиц, которые живут рядом с рекой и умеют плавать. Назови их одним словом. «Май». Достань</p>	1		

		из «Азбуки животных» букву и отгадай, какой птице подходит эта буква. Догадайся, какая птица здесь лишняя. Объясни, почему? Назови первые весенние цветы. Посмотри, какие красивые большие птицы прилетели на поле. Назови, кто это? Сосчитай журавлей. Посмотри, как они красиво танцуют весенний танец. (Видеозапись «Танец журавлей»).			
20.	«Времена года» (по произведению В. Бианки «Синичкин календарь»)	Теория: Вот и лето пришло. Назови первый летний месяц. (Июнь) Расскажи про его приметы. Практика: « Июнь ». Зинька решила облететь все места: и лес, и поле, и долететь до реки. Только все гнали птичку от своих гнёзд. Зинька даже обиделась. Объясни, почему? Вдруг из кустов навстречу какой-то зверь. Догадайся по тени, кто это? Объясни, почему синичка его не узнала? Помоги лесным друзьям назвать все полевые цветы. Найди лишний цветок, объясни. Поставь его в вазочку для мамы. « Июль ». Вот и разгар лета. Июль – это самый хороший месяц для зверят. Объясни, почему? Найди в траве малышей, назови, запомни и раскрась их. Назови лесные ягоды, которые уже спели. Запомни и скажи, что изменилось на полянке. « Август ». Назови последний месяц лета. Вспомни приметы. Догадайся, чем питаются эти звери? Расскажи, кто из этих зверей делает запасы на зиму.	1		
21.	«Времена года» (по произведению В. Бианки «Синичкин календарь»)	Теория: Назови осенние месяцы. Расскажи о приметах ранней осени, о приметах золотой и поздней осени. Расскажи, как люди собирают осенью урожай. Назови второй месяц осени. Расскажи Практика: « Сентябрь ». Назови, какие овощи выросли на полях. Положи их в правый нижний угол, а фрукты погрузи в машину. « Октябрь ». С каких деревьев упали эти листочки? Запомни и скажи, какой листочек унёс ветер. Собери грибы в корзину, назови. Какой гриб здесь лишний? Почему? Детям предлагается взять	1		

		подзорную трубу. При помощи функции «Фокус» поближе познакомиться с кочующими птицами. «Ноябрь». Догадайся, какой таинственный враг-невидимка появился в лесу. Вот его силуэт. Рассмотри в подзорную трубу наших пернатых друзей с севера. Назови их. Чем они питаются? Почему их называют кочующими? Рассмотри картину, объясни, почему ноябрь называют пегим?			
22.	«Времена года» (по произведению В. Бианки «Синичкин календарь»)	«Ноябрь». (Продолжение). Название какой птицы похоже на слово снег? Что общего у свирести и свирели? Что общего у клеста и клещей? «Декабрь». Назови последний месяц года. Расскажи про его приметы. Расскажи, как люди помогают зимой зверям и птицам. Разложи угощенье для белочки и птичек по тарелочкам.	1		
23.	«В гостях у Умки»	Теория: вспоминаем поход в музей Арктики и Антарктики. Говорим с детьми про животных Севера, про Умку. Практика: «Какие животные живут в Арктике?». «Животные Арктики и их разговоры». «Помоги животным найти свои тени». «Найди животных и назови их». «Угадай, кто лишний и почему». «Сосчитай сколько песцов и гаг». «Расставь медведей по росту». «Угадай, кто, где живет?». «Что едят бурые и белые медведи?» «Помоги леммингу убежать от песца». «Помоги детенышам найти родителей». «Построй дом для полярников». Контроль: Самопроверка касанием, используется прием «затухание».	1		
24.	«Животные жарких стран»	Теория: расширение и закрепление знаний детей по теме «Животные жарких стран». Практика: «Где живут эти животные?» Отгадай загадки. «Помоги тигрице найти детенышей и сосчитай их». «Расставь животных по росту». «Посмотри внимательно на картинки, а потом открой парные». «Найди силуэты животных (или тени)». «Помоги детенышам найти маму».	1		

		<p>«Найди лишнее животное в каждом ряду». «Помоги львенку составить слова». «Разгадай кроссворд». «Найди восемь отличий». «Собери картинку».</p> <p>Контроль: Самопроверка касанием, используется прием «затухание».</p>			
25.	«МЧС спешит на помощь»	<p>«МЧС спешит на помощь»</p> <p>Теория: закрепление знаний детей о службе спасения МЧС, подразделениях, входящих в службу спасения</p> <p>Практика: «Прочитай по первым буквам». «Кто работает в службе спасения?». «Что пригодится на пожаре?». «Собери пожарного на пожар». «Найди тень». «Составь слова из слогов».</p> <p>«Собери пазл». «Отгадай загадки». «Добавь подходящий предмет». «Найди 10 отличий». «Распредели предметы по количеству». «Подбери пару». «Что должно быть на пожарном щите?». «Разгадай кроссворд»</p>	1		
26.	«В гостях у Пыши»	<p>«В гостях у Пыши»</p> <p>Теория: вспоминаем правила поведения при пожаре. Повторяем номер телефона специальных служб. Рассматриваем картинки «Опасно-огонь». Уточняем знания о работниках спецслужб.</p> <p>Практика: «Подбери силуэт». «Угадай, чей сигнал?». «Кто где работает?». «Напиши телефон спецслужбы». «Подбери предметы для тушения пожара». «Собери по образцу» «Добрые спички». «Распредели карточки». «Подбери пару». «Найди опасные предметы». «Подскажи словечко». «Разложи по контейнерам». Нужно определить, где горючие предметы, а где нет. «Действия при пожаре»</p> <p>Контроль: Наблюдение за выполнением заданий: при правильном ответе картинка затухает, при неправильном ответе картинка не встает на место</p>	1		

27.	«В стране хорошего настроения»	«В стране хорошего настроения» Теория: вспоминаем правила работы на интерактивной доске, правила поведения Практика: «Помоги фее». «Хорошее настроение». «Соедини по точкам». «Весёлые котята». «Весёлые портреты». Настроение Буратино». Контроль: Наблюдение за выполнением заданий	1			
28.	«Эмоции»	«Эмоции» Теория: беседа о настроении, от чего оно зависит, что может поднять настроение Практика: Психогимнастика. Дети выполняют задания на интерактивной доске с пиктограммами, изображающими разные настроения Контроль: Самоконтроль по звуковому или зрительному сигналу	1			
29.	«Прогулка с Гусариком по Летнему саду»	«Прогулка с Гусариком по Летнему саду» Теория: закрепляем знания об истории и культуре Санкт-Петербурга Практика: Ребусы (реки вокруг Летнего сада) Игра «Найди ограду, не подходящую Летнему саду». Игра «Соедини точки и узнаешь, какие деревья растут в Летнем саду». Игра «Найди пару» (соедини дерево с его тенью). Игра «Подбери пару». Игра «Собери пазл». Игра «Назови басню». Игра «Найди отличия». Нужно найти 5 и 10 отличий. Игра «Соедини героев одной басни одним цветом». Игра «Какие птицы жили в Летнем саду?». Лабиринт «Помоги карпу попасть в пруд»	1			
30.	«Есть, есть, есть, есть в Петербурге 100 чудес»	«Есть, есть, есть, есть в Петербурге 100 чудес» Теория : знакомство с эрмитажными котами Эрмиками Чтение стихов: «Есть, есть, есть, есть в Петербурге 100 чудес.	1			

		<p>Практика: « Много чего или скажи дальше», «Столько чего?», «Что только одно?» «Силуэтные изображения объектов Санкт-Петербурга», «Будем чудеса искать», «Что видим в тумане?», «Разгадаем ребусы», «Прохлопай по слогам», Развесим шторы»</p> <p>Контроль: В проверочной зоне линиями соединены ребус и картина-отгадка, силуэт угадан по тени, проявляется реальное изображение объекта. Проверка – с помощью мультимедийного объекта «шторки».</p>			
31.	«Мы – граждане России»	<p>«Мы – граждане России»</p> <p>Теория: вспоминаем с детьми, кто такой Алёша Попович. Рассказываем герою про Родину, про символику России (герб и флаг)</p> <p>Практика: Игровые действия: «Семейное древо». Распредели на древе всех членов семьи: «Мои права», «Четвертая лишняя»</p> <p>«Раскрась флаг», «Собери герб»</p> <p>Контроль: цветочек (использован приём выдвижения слева)</p>	1		
32.	«Такие разные профессии»	<p>«Такие разные профессии»</p> <p>Теория: вспоминаем расположение на панели инструментов пиктограмм, что они обозначают, как ими работать</p> <p>Практика: «Отгадай загадки. «Помоги строителю построить дом». «Помоги доктору собрать чемоданчик и поспешить к больному». «Найди тень и проверь наложением». «Помоги продавцу разложить продукты по полкам» (молочные, хлебобулочные, мясные и колбасные изделия, фрукты и овощи). «Помоги портнице поставить заплатки на платьях». «Помоги строителю добраться до молотка». «Подбери специальный транспорт и профессию». «По-</p>	1		

		<p>моги автослесарю найти 9 инструментов, которые он потерял». «Нарисуй по клеточкам, и ты узнаешь, кто здесь работает». «Крути волчок и подбери к профессиям инструменты». «Найди лишний предмет и проведи к нужной профессии линию»</p> <p>Контроль: Самоконтроль по звуковому или зрительному сигналу</p>			
33.	«Космическое путешествие Незнайки и его друзей»	<p>«Космическое путешествие Незнайки и его друзей»</p> <p>Теория: Познакомить детей с историей изобретения летательных аппаратов, показать, какая техника была в прошлом, какой стала в настоящем. Дать первоначальные сведения о планетах, Солнце, Луне.</p> <p>Практика: знакомство с автором сказки. Вставить в клеточки кроссворда первые буквы слов, самому или с помощью взрослых прочитать фамилию автора. Пазлы на тему «Космос».</p> <p>Игра «Что сначала, что потом». «Сделай чертеж космического корабля по точкам». «Найди инструменты». «Построй ракету из геометрических фигур». «Раскрась ракету по цифрам». «Определи, где чей скафандр». «Звездный зоопарк». «Реши примеры. Определи состав числа». Игра «Звездный путь». Игра «Угадай, чья тень».</p> <p>Контроль: Наблюдение за выполнением заданий из игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «апплодисменты», при неправильном – красный крест.</p>	1		
34.	«Лунтик в мире транспорта»	<p>«Лунтик в мире транспорта»</p> <p>Теория: -</p> <p>Практика: детям предлагается задание узнать транспорт среди других предметов. Всё, не относящееся к транспорту, дети с помощью стилуса должны убрать в коробку.</p>	1		

		<p>И обязательно объяснить свой выбор. Педагог задаёт вопрос: «Так что же это такое – транспорт», и дети стараются дать определение. Игры «Третий лишний», «Четвёртый лишний», «Пятый лишний». Детям предлагается группировать транспорт по его виду: наземный, водный, воздушный. «Кто на каком транспорте ездит». «Сравни и сосчитай». Знакомство детей с дорожными знаками (запрещающими, предупреждающими, предписывающими, информационно- указательными, знаками сервиса).</p>			
35.	«В стране дорожных знаков»	<p>«В стране дорожных знаков»</p> <p>Теория: повторение правил безопасного поведения на дороге</p> <p>Практика: «Что за знак спрятался в стихах?». Посмотри внимательно на картинки и поставь правильно знак дорожного движения! «Составь знак». «Доскажи словечко». «Помоги Незнайке правильно ответить на вопросы»</p> <p>Контроль:</p> <p>Наблюдение за выполнением заданий из игр: при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «аплодисменты», при неправильном – красный крест.</p>	1		
36.	Итоговое занятие	<p>Теория: -</p> <p>Практика: игровой проект по всем изученным темам, позволяющий определить знания и умения детей по реализованной программе</p>	1		
Итого		36			

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методы и приемы работы:

Словесные:

- Беседа
- Рассказ

Наглядные:

- Рассматривание
- Демонстрация мультипликационных фильмов

Практические:

- Игры, созданные в программе Mimio (логические задания, игры на запоминание, обобщение, классификацию по наличию и отсутствию признаков, пазлы, кроссворды)
- Упражнение с объяснением и исправлением ошибок

Образовательные технологии:

- Здоровьесберегающие (физкультминутки, подвижные игры)
- Игровые технологии (логико-математического содержания)
- Информационно-коммуникативные технологии (игры в программе Mimio)
- Личностно-ориентированное обучение (учет уровня заинтересованности, развития)

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду.
2. Кондратьева И. Н., Рубашкин Д. Д. МИМИО: интерактив на маркерной доске. Методическое пособие – М.: ИНТ, 2010.
3. Московская Е.В. , Порохова И.А. «Учимся работать с Mimio».
4. Б.П.Никитин Ступеньки творчества или Развивающие игры., М., 1990.
5. Кочкина Н.А., Куликова Н.В. Интерактивная образовательная среда как условие повышения эффективности образовательного процесса в соответствии с требованиями ФГОС ДО.
6. Мелентович А.В. Использование информационных технологий в образовательном процессе дошкольной организации.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формой подведения итогов реализации программы является педагогический мониторинг показателей развития познавательных процессов (зрительного восприятия, внимания, памяти, мышления) и освоения навыков мыслительной деятельности у обучающихся. Основным методом мониторинга является педагогическое наблюдение.

Программа предполагает самоконтроль, когда при правильном выполнении появляется зеленая галочка или звуковой сигнал «аплодисменты», при неправильном – красный крест (вариант – при правильном выполнении задания происходит «затухание» задания). Для отслеживания результативности усвоения программы используются следующие этапы контроля: входной, текущий и итоговый контроль.

Возраст детей	Входной	Текущий	Итоговый
5-8 лет	1 занятие	2-35 занятие	36 занятие

Входной контроль проводится на первом занятии, с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей детей и определения природных способностей.

Формы входного контроля:

- беседы с детьми;
- дидактические и развивающие игры.

Текущий контроль осуществляется по результатам выполнения детьми заданий, созданных педагогом в программе Mimio

Формы текущего контроля:

- игры в программе Mimio
- Проведение диагностики, с целью корректировки образовательного процесса и условий образовательной деятельности с учетом задач программы и возрастных особенностей обучающихся, через наблюдение и беседу и оценку творческих работ.

Итоговый контроль включает мероприятия по результатам освоения программы.

Формы итогового контроля:

- Итоговый проект по всем изученным темам, позволяющий определить знания и умения детей по реализованной программе;

Формы проведения диагностики:

- Срезы знаний и умений детей (педагогическая диагностика по картам контроля – Приложение 1);
- Педагогическое наблюдение;
- Диагностика качества выполнения заданий.

Форма фиксации результата

Диагностическая карта уровня знаний и умений по программе «Играй и учись»

№ п/п	Ф.И. ребёнка	Владение стилем-составом	Зрительное восприятие	Внимание	Зрительная память	Мышление		Знание содержания литературных произведений	Связная речь
						Комбинаторные умение	Логическая последовательность		
		н.	к.	н.	к.	н.	к.	н.	к.
1.								н.	к.

Н. – начало реализации программы

К.– конец реализации программы

Высокий уровень – 3 балла. Показатель сформирован (Достаточный уровень) – наблюдается в самостоятельной деятельности ребенка, в совместной деятельности с взрослым.

Средний уровень – 2 балла. Показатель в стадии формирования (уровень, близкий к достаточному) - проявляется неустойчиво, ребёнок справляется с заданием с помощью взрослого. Оценки «достаточный уровень» и «близкий к достаточному» отражают состояние нормы развития и освоения Программы.

Низкий уровень – 1 балл. Показатель не сформирован (недостаточный уровень) — не проявляется ни в одной из ситуаций, на все предложения взрослого ребёнок не даёт положительного ответа, не в состоянии выполнить задание самостоятельно.

Итоговый уровень: 0 - 7 баллов – низкий уровень; 8 - 16 баллов – средний уровень; 17 - 21 балл – высокий уровень

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение д/с № 61
Фрунзенского района Санкт-Петербурга «Ягодка»

ПРИНЯТА

Протокол Педагогического совета № 1
от «27» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 53од/о от «27» августа 2025 г.
Заведующий ГБДОУ детский сад № 61
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
«Ягодка»

_____ О.В. Шевченко

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЫ «Играй и учись»
на 2025 год**

Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
03.09.2025	21.11.2025	12	36	36	3 раза в неделю по 1 часу

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 520251343390373548250310750880108285629354443774

Владелец Шевченко Ольга Валерьевна

Действителен с 13.05.2025 по 13.05.2026