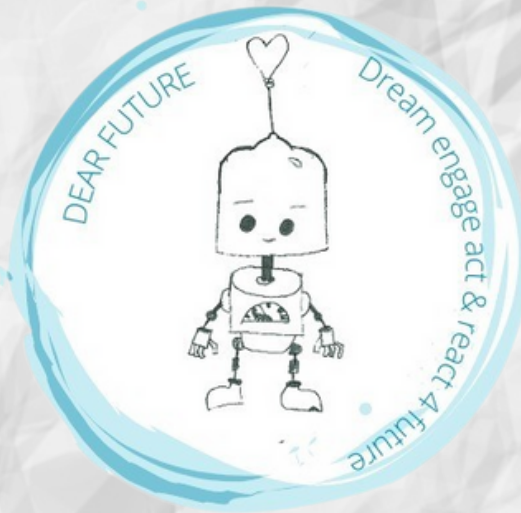




DEAR FUTURE

“Dream, Engage, Act and Re-Act 4 the Future”

2021-2-PL01-KA220-SCH-000048581

СЪДЪРЖАНИЕ

Изкуственият интелект и неговото значение за развитието на детето в предучилищна възраст

урок 1: Мечтата на Ола и Адам	1
урок 2: Тюленът Фран	3
урок 3: Странният сън на Томек	6
урок 4: Кралицата на бижутата	6

основни принципи на ии

урок 5: сезони	9
урок 6: Изобразително изкуство – Приказни герои	11
урок 7: Правоъгълник	13
урок 8: Правоъгълник	15

Геймификация в ии

урок 9: Програмиране на BlueBots	17
урок 10: Пътуване в мрежата	18
урок 11: Пътуване в мрежата	20
урок 12: Алберт учи букви – програмиране с Bluebots	24
урок 13: какво виждаш?	26
урок 14: направи робот	27
урок 15: роботът лидия и аз	28
урок 16: Elements of Coding	29

Изкуственият интелект и неговото историческо развитие

урок 17: изкуствен интелект - история	30
урок 18: Математика – Числа от 1 до 1000	31
урок 19: Математика – Основни операции	33
урок 20: Език - думи и лексика	35





ПЛАН НА УРОК 1

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ И НЕГОВОТО
ЗНАЧЕНИЕ ЗА РАЗВИТИЕТО НА ДЕТЕТО В
ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

15/20/30 МИН.

ТЕМА

МЕЧТАТА НА ОЛА И АДАМ

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

РАЗВИВАНЕ НА УМЕНИЯ ЗА РАБОТА С ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РАЗВИВАНЕ НА ВЪЗПРИЯТИЕ, ПРИСПОСОБЯВАНЕ ЗА САМОСТОЯТЕЛНО ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РЕШАВАНЕ НА ЗАДАЧИ С ПОМОЩТА НА ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ, ПРИДОБИВАНЕ НА ЗНАНИЯ ЧРЕЗ УЧЕНЕ В МУЛТИМЕДИЙНА ФОРМА.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

КОМПЮТЪРНИ И ЕЛЕКТРОННИ
УСТРОЙСТВА, ИНТЕРАКТИВНА БЯЛА
ДЪСКА, ПРОЕКТОР И ДР.

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ, МОЗЪЧНА
АТАКА, ДЕМОНСТРАЦИЯ,
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

- ОБОГАТЯВАНЕ НА РЕЧНИКА,
- АНАЛИЗ И СИНТЕЗ НА ЧУТИ ДУМИ,
- РАЗПОЗНАВАНЕ НА ЖИВОТИНСКИ ЗВУЦИ ОТ АУДИОЗАПИСИ,
- ПОДРЕЖДАНЕ НА ДУМИ ОТ БУКВИ ЧРЕЗ КОМПЮТЪРНА ИГРА
- РАЗГРАНИЧАВАНЕ НА ЗВУКОВЕ В НАЧАЛОТО НА ДУМАТА (5-6-Г.) И УСТНО (6-Г.),
- ПРИДОБИВАНЕ НА СПОСОБНОСТ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ, ЗА НАУЧАВАНЕ ЗА ЧЕТЕНЕ, РАЗПОЗНАВАНЕ НА ЗВУКОВЕ, КОМБИНИРАНЕ НА ЕЛЕМЕНТИ, БРОЕНЕ,
- РАЗГРАНИЧАВАНЕ МЕЖДУ ЖЕЛАТЕЛНО И НЕЖЕЛАТЕЛНО ПОВЕДЕНИЕ ПО ВРЕМЕ НА УЧЕНЕ С ИЗПОЛЗВАНЕ НА КОМПЮТЪРНО И ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

1) ДОБРЕ ДОШЛИ!

КОМАНДА: "ЧУЙТЕ ПРИКАЗКАТА, ОЗАГЛАВЕНА "МЕЧТАТА НА ОЛА И АДАМ", СЛЕД КОЕТО ИЗПЪЛНЕТЕ ЗАДАЧИТЕ, СВЪРЗАНИ С ПРИКАЗКАТА, КОЯТО СТЕ ЧУЛИ."

СЪДЪРЖАНИЕТО НА ПРИКАЗКАТА:

ОЛА И АДАМ СА БРАТ И СЕСТРА. БАЩАТА НА ОЛА И АДАМ Е ПЪТЕШЕСТВЕНИК, А МАЙКА ИМ Е УЧИТЕЛКА. ЦЯЛОТО СЕМЕЙСТВО ОБИЧА ДА ПЪТУВА. НАЙ-ГОЛЯМАТА МЕЧТА НА ОЛА И АДАМ Е ДА ПЪТУВАТ ПРЕЗ КОНТИНЕНТИ И ОПОЗНАВАТ ЖИВОТНИТЕ, КОИТО ЖИВЕЯТ НА ТЯХ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

ТЕ РАЗКАЗАХА НА РОДИТЕЛИТЕ СИ ЗА МЕЧТАТА СИ. РОДИТЕЛИТЕ НА МОМЧЕТО И МОМИЧЕТО ИСКАТ ДА СБЪДНАТ МЕЧТАТА НА ДЕЦАТА СИ, НО ЗА СЪЖАЛЕНИЕ НЕ ИМ СТИГАТ ПАРИ ЗА ПЪТУВАНЕ ПО СВЕТА. ТАКОВА ПЪТУВАНЕ СТРУВА МНОГО ПАРИ. ХРУМНА ИМ ОБАЧЕ ЕДНА ИДЕЯ. РЕШИЛИ ДА ОТИДАТ С ДЕЦАТА НА ВИРТУАЛНО ПЪТЕШЕСТВИЕ. ОЛА И АДАМ МНОГО ХАРЕСАХА ТАЗИ ИДЕЯ, ЗАЩОТО И ДВАМАТА ОБИЧАТ ДА ПРЕКАРВАТ ВРЕМЕТО СИ ПРЕД КОМПЮТЪРА, ТАБЛЕТА ИЛИ ТЕЛЕФОНА.

ДЕЦАТА ОЧАКВАХА С НЕТЪРПЕНИЕ ПЪТУВАНЕТО СИ, ЗАТОВА ВЕДНАГА ПОМОЛИХА РОДИТЕЛИТЕ СИ ДА ВКЛЮЧАТ КОМПЮТЪРА. ТЕ ЗАПОЧНАХА СЪВМЕСТНОТО СИ ВИРТУАЛНО ПЪТЕШЕСТВИЕ, КАТО НАУЧИХА ИМЕНАТА НА КОНТИНЕНТИ: ЕВРОПА, АЗИЯ, АФРИКА, АВСТРАЛИЯ, АНТАРКТИКА И СЕВЕРНА И ЮЖНА АМЕРИКА. НА ВСЕКИ ОТ ТЕЗИ КОНТИНЕНТИ ЖИВЕЯТ ЖИВОТНИ. В ЕВРОПА МОЖЕМ ДА СРЕЩНЕМ СЪРНИ, ЛИСИЦИ И ДОРИ МЕЧКИ. В АЗИЯ ЖИВЕЯТ ТИГРИ И ПАНДИ. В АФРИКА СРЕЩАМЕ ЗЕБРИ, СКАЧАЩИ МАЙМУНИ И ГОЛЕМИ СЛОНОВЕ. КЕНГУРА, ЩРАУСИ И КОАЛИ В АВСТРАЛИЯ. В АНТАРКТИДА Е МНОГО СТУДЕНО, ТАКА ЧЕ ТАМ ЩЕ СРЕЩНЕМ ПИНГВИНИ И МОРЖОВЕ. ИСКАМЕ ДА ЗАВЪРШИМ НАШЕТО ПЪТУВАНЕ, КАТО СЕ ЗАПОЗНАЕМ С ЖИВОТНИТЕ, ЖИВЕЕЩИ В СЕВЕРНА АМЕРИКА И ЮГ. КАКТО СЕ ОКАЗВА, СЕВЕРНА АМЕРИКА Е ДОМ НА СКУНКСОВЕ, БОДЛИВИ СВИНЕ И ПТИЦИ КАТО ОРЛИ. В ЮЖНА АМЕРИКА ОБАЧЕ ИМА КРАСИВИ ЛАМИ, ПАПАГАЛИ И КРОКОДИЛИ.

ОЛА И АДАМ МНОГО ХАРЕСАХА ВИРТУАЛНОТО ПЪТУВАНЕ, ПОДГОТВЕНО ОТ РОДИТЕЛИТЕ ИМ. НИКОГА НЕ СА ПРЕДПОЛАГАЛИ, ЧЕ ЩЕ ПОСЕТЯТ ВСИЧКИ КОНТИНЕНТИ ЗА ТОЛКОВА КРАТКО ВРЕМЕ И ЩЕ СБЪДНАТ НАЙ-ГОЛЯМАТА СИ МЕЧТА.

2. ЗАДАЧИ ЗА ДЕЦА:

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38044421](https://wordwall.net/pl/resource/38044421) - 3-ГОДИШНИ, 4-ГОДИШНИ И 5-ГОДИШНИ ДЕЦА

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38045821](https://wordwall.net/pl/resource/38045821) - 6-ГОДИШНИ ДЕЦА

ПРИЛОЖЕНИЯ:

[HTTPS://KUFE R.POZNAJEMYSWIAT.PL/MUZYKA-I-DZWIEKI/ODGLOSY-ZWIERZAT/](https://kufe.r.poznajemyswiat.pl/muzyka-i-dzwieki/odglosy-zwierzat/) - ЗВУЦИ

[HTTPS://G.CO/KGS/KKTUPF](https://g.co/kgs/kktupf) - ЗВУКОВЕ

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38088485/BEZ-NAZWY5](https://wordwall.net/pl/resource/38088485/bez-nazwy5) - СЪСТАВЯНЕ НА ДУМИ ОТ ЗВУКОВЕ



ПЛАН НА УРОК 2

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ И НЕГОВОТО
ЗНАЧЕНИЕ ЗА РАЗВИТИЕТО НА ДЕТЕТО В
ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

15/20/30 МИН.

ТЕМА

ТЮЛЕНЪТ ФРАН

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

РАЗВИВАНЕ НА УМЕНИЯ ЗА РАБОТА С ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РАЗВИВАНЕ НА
ВЪЗПРИЯТИЕ, ПРИСПОСОБЯВАНЕ ЗА САМОСТОЯТЕЛНО ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЕЛЕКТРОННИ
УСТРОЙСТВА, РЕШАВАНЕ НА ЗАДАЧИ С ПОМОЩТА НА ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ,
ПРИДОБИВАНЕ НА ЗНАНИЯ ЧРЕЗ УЧЕНЕ В МУЛТИМЕДИЙНА ФОРМА.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

КОМПЮТЪРНИ И ЕЛЕКТРОННИ
УСТРОЙСТВА, ИНТЕРАКТИВНА БЯЛА
ДЪСКА, ПРОЕКТОР И ДР.

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ, МОЗЪЧНА
АТАКА, ДЕМОНСТРАЦИЯ,
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

- ОБОГАТЯВАНЕ НА РЕЧНИКА,
- АНАЛИЗ И СИНТЕЗ НА ЧУТИ ДУМИ,
- ФОРМИРАНЕ НА ОТГОВОРНОСТ КЪМ ПРИРОДНАТА СРЕДА,
- РАЗВИВАНЕ НА ЧУВСТВИТЕЛНОСТ КЪМ ПРОБЛЕМИТЕ НА ЕСТЕСТВЕНАТА СРЕДА НА ЧОВЕКА,
- ПОДОБРЯВАНЕ НА ЗНАНИЯТА ЗА ХАРТИЯ, ПЛАСТМАСА И СЪКЛО,
- ОСЪЗНАВАНЕ НА ЗНАЧЕНИЕТО НА ТЕРМИНИТЕ: СОРТИРАНЕ, СОРТИРАНЕ НА ОТПАДЪЦИ,
- ПРИДОБИВАНЕ НА УМЕНИЯ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ ЗА ОБУЧЕНИЕ,
- ПРАВИ РАЗЛИКА МЕЖДУ ЖЕЛАТЕЛНО И НЕЖЕЛАТЕЛНО ПОВЕДЕНИЕ ПРИ УЧЕНЕ С ПОМОЩТА НА КОМПЮТЪРНО И ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

1. ДОБРЕ ДОШЛИ!

КОМАНДА: „ЧУЙТЕ ПРИКАЗКАТА, ОЗАГЛАВЕНА „ТЮЛЕНЪТ ФРАН“, СЛЕД КОЕТО ИЗПЪЛНЕТЕ
ЗАДАЧИТЕ, СВЪРЗАНИ С ПРИКАЗКАТА, КОЯТО СТЕ ЧУЛИ.“

СЪДЪРЖАНИЕТО НА ПРИКАЗКАТА:

ТЮЛЕНЪТ FRANIA Е ДОБРЕ ПОЗНАТ НА ВСИЧКИ, ЧЕСТО СЕ СРЕЩА В МОРСКИТЕ ВОДОРАСЛИ. ТОЙ
ИЗСЛЕДВА, ПЛУВА, ОТКРИВА СВЕТА С УЖАС!

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

FFRANIA, НАШАТА ДОБРА ПРИЯТЕЛКА, ТЯ ЩЕ СЕ РАДВА ДА СРЕЩНЕ НОВИ ПРИЯТЕЛИ. ОТ СУТРИНТА СЕ НОСИ ВЪВ ВОДАТА. КАКТО И НА СУШАТА, ТЯ СЕ ЧУВСТВА ПОЗНАТА. РИБИТЕ, МОРСКИТЕ ЗВЕЗДИ И МОРСКИТЕ ВОДОРАСЛИ ВОДЯТ ПРОСТ ЖИВОТ. ТЕЗИ ВОДНИ ДУХОВЕ ПЛУВАТ ФЕНОМЕНАЛНО И ПРАВЯТ ВСИЧКИ ЩАСТЛИВИ.

РАКЪТ ФЕЛЕК СЪЩО ВОДИ ВОДЕН ЖИВОТ. С УДОВОЛСТВИЕ ЩЕ СЪБИРА ПРИЯТЕЛИ В АПАРТАМЕНТА СИ. ЕТО Я АКУЛАТА - ОПАСНА РИБА, КОЯТО ПЛУВА МНОГО БЪРЗО. ТОЙ СЕ ВТУРВА ПРЕЗ ВОДИТЕ, БЕЗ ДА ОБРЪЩА ВНИМАНИЕ НА ПРЕПЯТСТВИЯТА.

ТЮЛЕНЧЕТО ФРАНЯ Е ВЕСЕЛО, МИЛО, СКРОМНО И КРАСИВО.

ФРАНЯ ХВАЩА ТОПКАТА С НОСА СИ, САЛТА, САЛТА.

ПОДВОДНИЯТ СВЯТ РАДВА ВСИЧКИ.

УВАЖАВАМ ГО, УВАЖАВАШ ГО И ТИ!

ПРИЯТЕЛЮ И ПРИЯТЕЛЮ, НЕ ТРЯБВА ДА ХВЪРЛЯТЕ И БОКЛУК ВЪВ ВОДАТА, ЗА ДА МОЖЕ ПОДВОДНИЯТ СВЯТ ВСЕ ОЩЕ ДА НИ РАДВА.

НО НЕ САМО ПОДВОДНИЯТ СВЯТ, НО И ЦЕЛИЯТ СВЯТ НА РИБИТЕ FRANIA ВИ МОЛИ ДА УВАЖАВАТЕ.

ТАКА ЧЕ МИЛИ ДЕЦА, ВИНАГИ СЕ ГРИЖЕТЕ ЗА ОКОЛНАТА СРЕДА, РАЗДЕЛЯЙТЕ ОТПАДЪЦИТЕ И ГИ ПОСТАВЯЙТЕ В ПРАВИЛНИТЕ КОНТЕЙНЕРИ.

ЗЕЛЕНИТЕ КОШНИЦИ ОБИЧАТ СЪКЛОТО И КАНЯТ СЪКЛЕНИ ПРЕДМЕТИ ПРЕД ПРАГОВЕТЕ СИ.

СИНЯТА КОШНИЦА ПРИЕМА ХАРТИЯТА И МНОГО ВИ БЛАГОДАРИ, ЧЕ Я ХВЪРЛИХТЕ.

ЖЪЛТИ КОФИ И ПЛАСТМАСА КАНЯТ, ЗА ДРУГИ БОКЛУЦИ ЗАТВАРЯТ ВРАТАТА.

ДЕЦАТА СЕ ГРИЖАТ ДОБРЕ ЗА ОКОЛНАТА СРЕДА И ИЗХВЪРЛЯТ БОКЛУКА В КОФИТЕ.

ЗАДАЧИ ЗА ДЕЦА:

- ЕКО ИГРА „ВРЕМЕ Е ЗА РАЗЧИСТВАНЕ!“ НА ЕКРАНА ЩЕ СЕ ПОЯВЯТ РАЗЛИЧНИ ЕЛЕМЕНТИ. ПОСТАВЕТЕ ГИ В ПРАВИЛНИЯ КОНТЕЙНЕР ЗА ОТПАДЪЦИ.

[HTTPS://WWW.MINIMINIPLUS.PL/RYPKA-MINIMINI/CRY/SEGREGACJA-SMIECI](https://www.miniminiplus.pl/rybka-minimini/gry/segregacja-smieci)

- РАЗДЕЛЯНЕ НА ОТПАДЪЦИТЕ. ИЗХВЪРЛЯЙТЕ БОКЛУКА В СЪОТВЕТНИТЕ КОНТЕЙНЕРИ.

[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?V=PJ8XS1DWK17](https://learningapps.org/display?v=pj8xs1dWK17)

- РАЗДЕЛЕТЕ ОТПАДЪЦИТЕ СИ. ПОСТАВЕТЕ БОКЛУКА НА ПРАВИЛНИТЕ МЕСТА.

[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?V=PNHST713J17](https://learningapps.org/display?v=pnhst713j17)

- ПОСТАВЕТЕ ИЗПОЛЗВАНИТЕ ПРЕДМЕТИ В ПОДХОДЯЩИЯ КОНТЕЙНЕР

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1538583/BIOLOGIA/W%C5%82%C3%B3w%C5%BC-ZU%C5%BCYTE-PRZEDMIOTY-DO-ODPOWIEDNIEGO-POJEMNIKA](https://wordwall.net/pl/resource/1538583/biologia/w%C5%82%C3%B3w%C5%BC-ZU%C5%BCYTE-PRZEDMIOTY-DO-ODPOWIEDNIEGO-POJEMNIKA)

- ИЗБЕРЕТЕ ПРАВИЛНИЯ КОНТЕЙНЕР ЗА ОТПАДЪЦИ.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1538734/BIOLOGIA/WYBIERZ-W%C5%82A%C5%9BCIWY- POJEMNIK-NA-ODPADY](https://wordwall.net/pl/resource/1538734/biologia/wybiierz-W%C5%82a%C5%9Bciwy-pojemnik-na-odpady)

- РАЗДЕЛЯНЕ НА ОТПАДЪЦИТЕ. ПРЕМЕСТЕТЕ ЕЛЕМЕНТИТЕ В СЪОТВЕТНИТЕ КУТИИ.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1576061/POLSKI/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3w](https://wordwall.net/pl/resource/1576061/polski/segregowanie-odpad%C3%B3w)

РАЗДЕЛЯНЕ НА ОТПАДЪЦИТЕ. КЛИКНЕТЕ ВЪРХУ СЪОТВЕТНАТА КАРТА В КОШЧЕТО.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1737974/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3w](https://wordwall.net/pl/resource/1737974/segregowanie-odpad%C3%B3w)

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

- РАЗДЕЛЯНЕ НА ОТПАДЪЦИТЕ - ПАМЕТ. КЛИКНЕТЕ И НАМЕРЕТЕ ЧИФТ.
[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/10943499/PRZYRODA/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W- ПАМЕТ](https://wordwall.net/pl/resource/10943499/przyroda/segregowanie-odpad%C3%B3w-памет)
- СОРТИРАЙТЕ ОТПАДЪЦИТЕ - ЩРАКНЕТЕ ВЪРХУ СЪОТВЕТСТВАЩАТА КАРТА И НАМЕРЕТЕ ДВОЙКА.
[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/10943804/PRZYRODA/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W- ZNAJD%C5%BA-PAR%C4%99](https://wordwall.net/pl/resource/10943804/przyroda/segregowanie-odpad%C3%B3w-znajd%C5%BA-par%C4%99)
- СОРТИРАЙТЕ ОТПАДЪЦИТЕ ВЪЗМОЖНО НАЙ-СКОРО.
[HTTPS://LECHNET.ECONHARMONOGRAM.PL/](https://lechnet.econharmonogram.pl/)

РАЗДЕЛЯНЕ НА БОКЛУКА В КОНТЕЙНЕРИ.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/14421657/SEGREGACJA-%C5%9BМИЕЦИ](https://wordwall.net/pl/resource/14421657/segregacja-%C5%9Bmieci)



ПЛАН НА УРОК 3

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ И НЕГОВОТО
ЗНАЧЕНИЕ ЗА РАЗВИТИЕТО НА ДЕТЕТО В
ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

15/20/30 МИН.

ТЕМА

СТРАННИЯТ СЪН НА ТОМЕК

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

РАЗВИВАНЕ НА УМЕНИЯ ЗА РАБОТА С ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РАЗВИВАНЕ НА ВЪЗПРИЯТИЕ, ПРИСПОСОБЯВАНЕ ЗА САМОСТОЯТЕЛНО ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РЕШАВАНЕ НА ЗАДАЧИ С ПОМОЩТА НА ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ, ПРИДОБИВАНЕ НА ЗНАНИЯ ЧРЕЗ УЧЕНЕ В МУЛТИМЕДИЙНА ФОРМА.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

КОМПЮТЪРНИ И ЕЛЕКТРОННИ
УСТРОЙСТВА, ИНТЕРАКТИВНА БЯЛА
ДЪСКА, ПРОЕКТОР И ДР.

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ, МОЗЪЧНА
АТАКА, ДЕМОНСТРАЦИЯ,
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

- ОБОГАТЯВАНЕ НА РЕЧНИКА,
- ПОДОБРЯВАНЕ НА СПОСОБНОСТТА ЗА СЪЗДАВАНЕ НА РАЗКАЗ, КАТО СЕ ИЗПОЛЗВА НАЛИЧНА ИНФОРМАЦИЯ ОТ ПРИКАЗКА
- СЪЗДАВАНЕ НА ПРОСТИ КОНСТРУКЦИИ ОТ ДАДЕНИ ЕЛЕМЕНТИ
- РАЗПОЗНАВАНЕ НА ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ НА ЕКРАНА,
- СЪЗДАВАНЕ НА ПРОСТРАНСТВЕНИ И ПЛОСКИ СТРУКТУРИ
- ПРИДОБИВАНЕ НА УМЕНИЯ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ ЗА ОБУЧЕНИЕ,
- ПРАВИ РАЗЛИКА МЕЖДУ ЖЕЛАТЕЛНО И НЕЖЕЛАТЕЛНО ПОВЕДЕНИЕ ПРИ УЧЕНЕ С ПОМОЩТА НА КОМПЮТЪРНО И ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

1) ДОБРЕ ДОШЛИ!

КОМАНДА: „ЧУЙТЕ ПРИКАЗКАТА, ОЗАГЛАВЕНА „СТРАННИЯТ СЪН НА ТОМЕК“, СЛЕД КОЕТО ИЗПЪЛНЕТЕ ЗАДАЧИТЕ, СВЪРЗАНИ С ПРИКАЗКАТА, КОЯТО ЧУХТЕ.“

СЪДЪРЖАНИЕТО НА ПРИКАЗКАТА:

ТОМЕК БЕШЕ МНОГО УМОРЕН И СЪНЕН (ААА). БЪРЗО ЗАСПА И СЪНУВА СТРАНЕН СЪН. ОЗОВА СЕ В ЦАРСТВОТО НА ГЕОМЕТРИЧНИТЕ ФИГУРИ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

ВСИЧКИ ТРИЪГЪЛНИЦИ БЯХА СИНИ, КРЪГОВЕТЕ БЯХА ОРАНЖЕВИ, ПРАВОЪГЪЛНИЦИТЕ БЯХА ЗЕЛЕНИ, А КВАДРАТИТЕ БЯХА ЧЕРВЕНИ. ТОВА КРАЛСТВО БЕШЕ ОБИТАВАНО ОТ ЦВЕТНИ КУКЛИ. ТОМЕК СЕ ВЪЗХИТИ НА КРАСИВИТЕ ИМ ФОРМИ И ВЕДНАГА СЕ СПРИЯТЕЛИ С ЕДНА ОТ ТЯХ. КРЪГ, КВАДРАТ, ПРЕКРАСЕН ПРАВОЪГЪЛНИК БЕШЕ ГЕОМЕТРИЧЕН ГАЩЕРИЗОН. ИМАШЕ КРЪГЛА ГЛАВА КАТО ТОПКА И НА ТАЗИ ГЛАВА ИМАШЕ ТРИЪГЪЛНА ШАПКА. КВАДРАТЪТ Е КОРЕМЪТ. РЪЦЕТЕ И КРАКАТА СА ПРАВОЪГЪЛНИЦИ, А НА ТЕЗИ КРАКА ИМА ТРИЪГЪЛНИ ОБУВКИ.

АХ, КОЛКО КРАСИВА Е ТАЗИ ГЕОМЕТРИЧНА РИЗА, НО ЗАЩО Е ТОЛКОВА ТЪЖНА? - УЧУДИ СЕ ТОМЕК. ЗАТОВА ТОЙ ПОПИТА КУКЛАТА:

- ЗАЩО СИ ТОЛКОВА ТЪЖНА, КУКЛО?

- АХ ТОМЕК ... АЗ И МОИТЕ ГЕОМЕТРИЧНИ ПРИЯТЕЛИ НЯМАМЕ КЪДЕ ДА ЖИВЕЕМ. ПАУНЪТ ПРОДЪЛЖИ ДА ТЪГУВА.

- БОЖЕ, КАК? НЯМАТЕ КЪДЕ ДА ЖИВЕЕТЕ? ЗАЩО?

- ВЧЕРА УЖАСНА БУРЯ ПРЕМИНА ПРЕЗ КРАЛСТВОТО И УНИЩОЖИ НАШИЯ ЗАМЪК.

- ТОВА Е МНОГО ТЪЖНО, ПИЧ. АКО ИСКАШ, ЩЕ ТИ ПОМОГНА ДА ВЪЗСТАНОВИШ КРАЛСТВОТО СИ. РАЗВЪЛНУВАНОТО МОМЧЕ РЕШИ ВЕДНАГА ДА СЕ ЗАЕМЕ С НОВИЯ СИ ПРИЯТЕЛ И ВЪЗСТАНОВЕТЕ ЗАМЪКА С РАЗЛИЧНИ ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ. ТЕ ПОСТРОИХА СТЕНАТА НА ТОЗИ ЗАМЪК ОТ 10 ПРАВОЪГЪЛНИКА И 10 КВАДРАТА. ПОРТА ОТ 9 ТРИЪГЪЛНИКА. РЕШИЛИ ДА ПОСТРОЯТ ЗАМЪК ОТ 10 КВАДРАТА, 10 ПРАВОЪГЪЛНИКА, 10 ТРИЪГЪЛНИКА И 10 КРЪГА. ИМАШЕ 3 КУЛИ ДО СЕНА. ПЪРВО БЕШЕ НАПРАВЕН ОТ 3 ПРАВОЪГЪЛНИКА И 1 ТРИЪГЪЛНИК. ВТОРИЯТ ОТ 6 КВАДРАТА, 2 ПРАВОЪГЪЛНИКА И 2 ТРИЪГЪЛНИКА. ТРЕТИЯТ ОТ 9 ПРАВОЪГЪЛНИКА, 6 ТРИЪГЪЛНИКА И 3 КВАДРАТА. ГЕРБЪТ НА ЗАМЪКА БЕШЕ ЕЛИПСА. ВЪЗСТАНОВЕНИЯТ ЗАМЪК МНОГО СЕ ХАРЕСА НА КУКЛАТА И НЕГОВИТЕ ГЕОМЕТРИЧНИ ПРИЯТЕЛИ.

И В ТОЗИ МОМЕНТ МАЙКА МИ ВЛЕЗЕ В СТАЯТА, ВИКАЙКИ: „ТОМУШ, ВРЕМЕ Е ДА СТАВАШ!“

2) ЗАДАЧИ ЗА ДЕЦА:

- НАЗОВАВАНЕ И ПОСОЧВАНЕ НА ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ ОТ ПРИКАЗКА.
- ПОДРЕЖДАНЕ НА КОМПОЗИЦИИ ОТ РАЗПРЪСНАТИ ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ (КУКЛА).
- ПОДРЕЖДАНЕ НА ЕЛЕМЕНТИ ОТ КРАЛСТВОТО (ПОРТА, КУЛА, ЗАМЪК, ГЕРБ) ОТ ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ.
- СЪПОСТАВЯНЕ НА БРОЯ НА ПОКАЗАНИТЕ ГЕОМЕТРИЧНИ ЕЛЕМЕНТИ.
- ЗАДАВАНЕ НА ЦВЕТОВЕ НА ПОДХОДЯЩИ ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ.
- СЪПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРИ С ЕДНАКВА ФОРМА ПО ДВОЙКИ.
- СЪЗДАВАНЕ НА РАВНОБРОЙНИ МНОЖЕСТВА ОТ ИЗВЕСТНИ ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ (БРОЕНЕ НА ФИГУРИ).
- ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ПОЗИЦИЯТА НА ОБЕКТИ (ГОРЕ, ДОЛУ, ДО, ВДЯСНО, ВЛЯВО) СПРЯМО ДЕТЕТО, СТОЯЩО ПРЕД ЕКРАНА.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

- [HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/7497050/MATHEMATICS/GEOMETRIC-FIGURES:](https://wordwall.net/pl/resource/7497050/mathematics/geometric-figures)

- КАКВИ ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ СЕ ВИЖДАТ НА КАРТИНКАТА?
- КОИ ФИГУРИ СА НАЙ-МНОГО НА СНИМКАТА?
- КОЛКО КВАДРАТА МОЖЕТЕ ДА НАМЕРИТЕ ТУК?
- ОЛА СЪЗДАДЕ ДОМАШЕН ЛЮБИМЕЦ. КОИ ФИГУРИ СА НАД ТЪМНОСИНИЯ КВАДРАТ?
- МЕЖДУ КОИ ФИГУРИ Е КВАДРАТЪТ?
- КОЛКО ТРИЪГЪЛНИКА МОЖЕТЕ ДА НАМЕРИТЕ ТУК?
- КАКВИ ФИГУРИ ИМА НАД КВАДРАТА?
- ОТ КОЛКО ЧАСТИ Е НАПРАВЕНО ТОВА КОТЕ?
- ЛАБИРИНТ - КОЛКО ТРИЪГЪЛНИКА ЩЕ НАМЕРИТЕ ТУК?

- [HTTPS://WWW.MATZOO.PL/ZEROWKA](https://www.matzoo.pl/zerowka)

- КЛИКНЕТЕ ВЪРХУ ДАДЕНАТА ФИГУРА.
- КАКВО НЕ Е НАРЕД?
- КОПИРАЙТЕ ШАБЛОНА.
- НАПРАВЕТЕ ФОРМА, КОЯТО СЪОТВЕТСТВА НА НАРИСУВАНАТА ФИГУРА.



ПЛАН НА УРОК 4

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ И НЕГОВОТО
ЗНАЧЕНИЕ ЗА РАЗВИТИЕТО НА ДЕТЕТО В
ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

15/20/30 МИН.

ТЕМА

КРАЛИЦАТА НА БИЖУТАТА

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

РАЗВИВАНЕ НА УМЕНИЯ ЗА РАБОТА С ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РАЗВИВАНЕ НА ВЪЗПРИЯТИЕ, ПРИСПОСОБЯВАНЕ ЗА САМОСТОЯТЕЛНО ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РЕШАВАНЕ НА ЗАДАЧИ С ПОМОЩТА НА ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ, ПРИДОБИВАНЕ НА ЗНАНИЯ ЧРЕЗ УЧЕНЕ В МУЛТИМЕДИЙНА ФОРМА.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

КОМПЮТЪРНИ И ЕЛЕКТРОННИ
УСТРОЙСТВА, ИНТЕРАКТИВНА БЯЛА
ДЪСКА, ПРОЕКТОР И ДР.

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ, МОЗЪЧНА
АТАКА, ДЕМОНСТРАЦИЯ,
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

- ОБОГАТЯВАНЕ НА РЕЧНИКА,
- ФОРМИРАНЕ НА ОТГОВОРНОСТ КЪМ ПРИРОДНАТА СРЕДА,
- РАЗВИВАНЕ НА ЧУВСТВИТЕЛНОСТ КЪМ ПРИРОДАТА,
- РАЗВИВАНЕ НА ДОБРО ОТНОШЕНИЕ КЪМ ЖИВОТНИТЕ,
- ФОРМИРАНЕ НА ЧУВСТВО ЗА ИДЕНТИЧНОСТ СЪС ЗАОБИКАЛЯЩАТА СРЕДА,
- ПРИДОБИВАНЕ НА УМЕНИЯ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ ЗА ОБУЧЕНИЕ,
- ПРАВИ РАЗЛИКА МЕЖДУ ЖЕЛАТЕЛНО И НЕЖЕЛАТЕЛНО ПОВЕДЕНИЕ ПРИ УЧЕНЕ С ПОМОЩТА НА КОМПЮТЪРНО И ЕЛЕКТРОННО ОБОРУДВАНЕ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

1) ДОБРЕ ДОШЛИ!

КОМАНДА: „ЧУЙТЕ ПРИКАЗКАТА, ОЗАГЛАВЕНА „КРАЛИЦАТА НА БИЖУТАТА“, СЛЕД КОЕТО ИЗПЪЛНЕТЕ ЗАДАЧИТЕ, СВЪРЗАНИ С ПРИКАЗКАТА, КОЯТО СТЕ ЧУЛИ.“

СЪДЪРЖАНИЕ НА ПРИКАЗКАТА:

ДО КЕСТЕНА ИМАШЕ МРАВУНЯК. ВСЯКА МРАВКА МУ БЕШЕ БЛИЗКА. МРАВКИТЕ БЯХА ЩАСТЛИВИ ДА ОСТАНАТ ТАМ, ЗАЩОТО ГИ ЗАОБИКАЛЯХА КРАСИВИ ЦВЕТА. ВЪТРЕ В МРАВУНЯКА ИМАШЕ ТРЕВОГА, МРАВКИТЕ ОТКРИХА, ЧЕ НЯКОЙ Е РАЗРУШИЛ СТАЯТА ИМ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

И КРАСИВА И ИЗКЛЮЧИТЕЛНО ВАЖНА СТАЯ, СТАЯТА НА КРАЛИЦАТА - ТОВА НЕ Е ШЕГА! МРАВКИТЕ ТИЧАТ НАОКОЛО И ТЪРСЯТ СКЪПОЦЕННИ КАМЪНИ. НЯМА! ЩЕ ИМАТ МНОГО НЕПРИЯТНОСТИ.

ТОГАВА КЛЕМЕНТИНА, СМЕЛА И КРАСИВА, ИЗКРЕЩЯВА: КЪДЕ МИ Е ШНОЛАТА?!

ТЯ ТЪРСЕШЕ СПЪТНИК ЗА ДЪЛЪГ ПЪТ, КОЙТО ДА Й ПОМОГНЕ.

СРЕЩНА ЗАЕК - ТОЙ БЪРЗО Й ПОМОГНА. ТЯ НАМЕРИ БИЖУТАТА - БЯХА ТОЧНО НАД ОРЕХА! ТЯ ВЗЕ БИЖУТАТА, ВЪРНА СЕ В КЪЩАТА, ВЪРНА ГИ НА КРАЛИЦАТА - И ВСИЧКО БЕШЕ НАРЕД.

МРАВКИТЕ В МРАВУНЯКА БЯХА ЩАСТЛИВИ И ПО ТОЗИ ПОВОД ПРЕКАРАХА СТРАХОТНО ВРЕМЕ ЗАЕДНО.

ОБРАЗОВАТЕЛНО ВИДЕО ЗА МРАВКИТЕ: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OCHGG06KPUQ](https://www.youtube.com/watch?v=OCHGG06KPUQ)

2)ЗАДАЧИ ЗА ДЕЦА:

1. БРОЕНЕ НА МРАВКИ. (С ПОМОЩТА НА ПРЕЗЕНТАЦИЯ НА POWERPOINT)
2. ИЗГРАЖДАНЕ НА МРАВУНЯК ОТ ПРЪЧКИ. БРОЕНЕ. (С ПОМОЩТА НА CANVA.COM)
3. ПОДРЕЖДАНЕТО НА КЛЕЧКИТЕ КЪМ МРАВУНЯКА ОТ НАЙ-КЪСАТА КЪМ НАЙ-ДЪЛГАТА И ОБРАТНО. (С ПОМОЩТА НА CANVA.COM)
4. ИГРАТА "МРАВУНЯК". ПРЕМИНАВАЙКИ ПРЕЗ ЛАБИРИНТА, СВЪРЗВАЙКИ МРАВКИ - [HTTPS://GAME- GAME.PL/218018/](https://game-game.pl/218018/)
5. ИНФОРМАЦИЯ ЗА СДВОЯВАНЕ НА МРАВКИ - [HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1694529/PRZYRODA/MR%C3%B3wki](https://wordwall.net/pl/resource/1694529/przyroda/mr%C3%B3wki)
6. ТЕСТ ЗА МРАВКИ - МАРКИРАЙТЕ С "ЩРАКВАНЕ" ВЕРНИЯ ОТГОВОР - [HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/2188460/](https://wordwall.net/pl/resource/2188460/)

ВЪПРОСИ :

- КОЙ Е ОСНОВАТЕЛЯТ НА СЕМЕЙСТВОТО НА МРАВКИТЕ?
- КОЙ ИЗБИРА МЯСТО ЗА НОВ МРАВУНЯК?
- ГРИЖАТ ЛИ СЕ ЗА ЦАРИЦАТА МРАВКА?
- КОИ ДУМИ НАЙ-ДОБРЕ ОПИСВАТ МРАВКИТЕ?
- КАК МРАВКИТЕ РАБОТНИЧКИ СЕ ГРИЖАТ ЗА МРАВКАТА КРАЛИЦА?
- КАКВО ГУБИ ЦАРИЦАТА МРАВКА, КОГАТО СТИГНЕ ДО НОВИЯ СИ ДОМ?
- ДОВЪРШЕТЕ ИЗРЕЧЕНИЕТО. МРАВКИ...
- КЪДЕ ПРЕКАРВА ЦЕЛИЯ СИ ЖИВОТ КРАЛИЦАТА НА МРАВКИТЕ, СЛЕД КАТО ДОСТИГНЕ НОВ ДОМ?

КОДИРАНЕ - ДОВЕЖДАНЕ НА МРАВКА В МРАВУНЯК. (С ПОМОЩТА НА CANVA.COM).

ПЛАН НА УРОК 5

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ОСНОВНИ ПРИНЦИПИ НА ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

СЕЗОНИ

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

СРАВНЯВАТ СЕЗОНИТЕ ЧРЕЗ ПРОМЕНИТЕ ВЪВ ВРЕМЕТО, ИМАТ КОНКРЕТНИ ИДЕИ ЗА СЕЗОННИТЕ ПЛОДОВЕ И ЗЕЛЕНЧУЦИ, ЗАТВЪРДЯВАТ ЗНАНИЯТА ЗА СЕЗОНИТЕ

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

КАРТИНИ, ДИДАКТИЧЕСКИ ИГРИ,
РАБОТНИ ЛИСТОВЕ, ИНТЕРАКТИВЕН
ДИСПЛЕЙ

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

ПРОБЛЕМНО БАЗИРАН,
СЪТРУДНИЧЕСТВО, ИГРА, УЧЕНЕ
ЧРЕЗ ПРАВЕНЕ,
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

ОБОГАТЯВАНЕ И ЗАТВЪРЖДАВАНЕ НА ЗНАНИЯТА ЗА СЕЗОНИТЕ

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

СИТУАЦИЯТА ЗАПОЧВА С НАБЛЮДЕНИЕ НА ВРЕМЕТО В СЪОТВЕТНИЯ ДЕН. НАБЛЮДАВАТ СЕ ДЪРВЕТАТА. ЦВЕТОВЕТЕ НА ЛИСТАТА СА НАЗОВАНИ. ОПРЕДЕЛЯ СЕ КАКВО Е ВРЕМЕТО НАВЪН – ОБЛАЧНО, ДЪЖДОВНО ИЛИ СЛЪНЧЕВО.

СЛЕД КРАТКАТА БЕСЕДА ПРЕМИНАВАМЕ КЪМ ПРЕЗЕНТАЦИЯТА. НА ПЪРВИЯ СЛАЙД МОЖЕТЕ ДА ВИДИТЕ ЧЕТИРИ КАРТИНКИ С РАЗЛИЧНИТЕ СЕЗОНИ. ЗАДАЧАТА НА ДЕЦАТА Е ДА НАЗОВАТ СЕЗОНИТЕ И ДА ОПИШАТ ВРЕМЕТО ПРЕЗ ВСЕКИ ОТ ТЯХ. СТИГАМЕ ДО ИЗВОДА, ЧЕ СЕГА Е СЕЗОНЪТ НА ЕСЕНТА.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

ЗАПОЧВА РАЗГОВОР ЗА ТОВА КАК ЖИВОТНИТЕ СА ПОДГОТВЕНИ ЗА СЛЕДВАЩИЯ СЕЗОН. СЪС ЗАДАЧАТА ОТ СЛЕДВАЩИТЕ ДВА СЛАЙДА ДЕЦАТА ПОДОБРЯВАТ И ЗНАНИЯТА СИ ЗА ГЕОМЕТРИЧНИТЕ ФИГУРИ. ВСЕКИ ТАРАЛЕЖ ТРЯБВА ДА НАМЕРИ СВОЯТА ГЪБА. ТЪЙ КАТО Е ЕСЕН И МНОГО ЛИСТА ПАДАТ, ЗАДАЧАТА В СЛЕДВАЩИЯ СЛАЙД Е ДА ПРЕБРОИТЕ ПАДНАЛИТЕ ЛИСТА И ДА ОГРАДИТЕ ПРАВИЛНОТО ЧИСЛО. ПОСЛЕДНИЯТ СЛАЙД Е СВЪРЗАН С БОГАТСТВОТО НА ЕСЕНТА – ПЛОДОВЕ И ЗЕЛЕНЧУЦИ.

ДЕЦАТА ТРЯБВА ДА НАЗОВАВАТ ЕСЕННИТЕ ПЛОДОВЕ И ЗЕЛЕНЧУЦИ. СЛЕД ТОВА ПЕЕМ ПЕСЕНТА ЗА ЗЕЛЕНЧУЦИТЕ. СИТУАЦИЯТА ЗАВЪРШВА СЪС ЗАДАЧА ЗА ВНИМАНИЕ И КОНЦЕНТРАЦИЯ. ДЕЦАТА ТРЯБВА ДА НАМЕРЯТ СКРИТИТЕ КАРТИНКИ В ЕДНА ЕСЕННА.

ПЛАН НА УРОК 6

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ОСНОВНИ ПРИНЦИПИ НА ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

30 МИН.

ТЕМА

ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО –
ПРИКАЗНИ ГЕРОИ

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

ФОРМИРАНЕ НА УМЕНИЕ И УСЕТ ЗА ЦВЕТОВЕТЕ ПО ЗАДАДЕН ИЛЮСТРАТИВЕН МАТЕРИАЛ. РАЗШИРЯВА ПОЗНАНИЯТА СИ ЗА ЦВЕТОВЕТЕ, ОРИЕНТИРА СЕ ПРИ РИСУВАНЕ И СЛЕДЕНЕ НА ИЛЮСТРИРАН СЮЖЕТ.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ИЗОБРАЖЕНИЯ, ДИДАКТИЧНИ ИГРИ,
РАБОТНИ ЛИСТИ

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

ПРОБЛЕМНО БАЗИРАН,
СЪТРУДНИЧЕСТВО, ИГРА, УЧЕНЕ
ЧРЕЗ ПРАВЕНЕ, ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ,
РАЗЯСНЯВАНЕ

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

ФОРМИРАНЕ НА УМЕНИЕ И УСЕТ ЗА ЦВЕТОВЕТЕ ПО ЗАДАДЕН ИЛЮСТРАТИВЕН МАТЕРИАЛ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

МОТИВАЦИЯ – МАГЪОСНИЦА Е ДОШЛА ДА ПОСЕТИ ДЕЦАТА И ГИ МОЛИ ДА Ё ПОМОГНАТ. ПРИЯТЕЛИТЕ НА МАГЪОСНИЦАТА СА ПОКАНЕНИ НА БАЛА, НО НЯМАТ РОКЛИ! ДЕЦАТА ТРЯБВА ДА ОЦВЕТАТ РОКЛИТЕ НА МАГЪОСНИЦИТЕ ПО СЪЩИЯ НАЧИН, ПО КОЙТО СА ОЦВЕТЕНИ ШАПКИТЕ ИМ.

ПЪЛНО ПОКАЗВАНЕ НА ИНТЕРАКТИВНАТА ДЪСКА ПРИДРУЖЕНА С ОБЯСНЕНИЕ /ЦВЕТЪТ НА РОКЛЯТА ТРЯБВА ДА Е СЪЩИЯТ КАТО ЦВЕТА НА ШАПКАТА/.
УПРАЖНЕНИЕ ЗА ДЕЦАТА ДА ОЦВЕТАТ ДРЕХИТЕ НА МАГЪОСНИЦИТЕ С ХИМИКАЛА НА ИНТЕРАКТИВНАТА ДЪСКА.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

САМОСТОЯТЕЛНА РАБОТА НА ДЕЦАТА:

МАГЪОСНИЦАТА МИНАВА МЕЖДУ МАСИТЕ НА ДЕЦАТА И ПРОИЗНАСЯ ВЪЛШЕБНИТЕ ДУМИ.

ПРИСЪДАТА НА МАГЪОСНИЦАТА: ПЕСЕН: "ТРИ ВЪЛШЕБНИ ДУМИ"

ДЕЦА, ЗАБАВЛЯВАХТЕ ЛИ СЕ ДНЕС? МАГЪОСНИЦИТЕ СА МНОГО ЩАСТЛИВИ, ЗАЩОТО ИМАТ НАЙ-КРАСИВИТЕ ТОАЛЕТИ И ВИ БЛАГОДАРЯТ!

СРЕДСТВАТА ЗА ОЦЕНКА И ОЦЕНЯВАНЕ НА РЕЗУЛТАТИТЕ ОТ ОБУЧЕНИЕТО СА ОБРАТНАТА ВРЪЗКА ОТ ДЕЦАТА, КАКТО И ПРИЛОЖЕНИЕТО НА ЗНАНИЯТА В ПОСЛЕДВАЩИ ДЕЙНОСТИ И ПЕДАГОГИЧЕСКИ СИТУАЦИИ.



ПЛАН НА УРОК 7

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ОСНОВНИ ПРИНЦИПИ НА ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

ПРАВОЪГЪЛНИК

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

РАЗПОЗНАВАТ И НАЗОВАВАТ ГЕОМЕТРИЧНАТА ФИГУРА ПРАВОЪГЪЛНИК. ДА СЕ ОРИЕНТИРАТ В ДВУМЕРНО ПРОСТРАНСТВО /ЛАБИРИНТ/. ЗАТВЪРЖДАВАТ ЗНАНИЯТА ЗА ГЕОМЕТРИЧНАТА ФИГУРА ПРАВОЪГЪЛНИК. ИМАТ УМЕНИЯ ЗА ОРИЕНТИРАНЕ В ЛАБИРИНТ.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ИНТЕРАКТИВЕН ДИСПЛЕЙ, ЕЛЕКТРОННИ
РЕСУРСИ - ЕЛЕКТРОННО ОБРАЗОВАНИЕ,
CLASSDOJO, ДИДАКТИЧНИ И МОБИЛНИ
ИГРИ, РАБОТНИ ЛИСТОВЕ

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

ПРОБЛЕМНО БАЗИРАН,
СЪТРУДНИЧЕСТВО, ИГРА, УЧЕНЕ
ЧРЕЗ ПРАВЕНЕ, ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ,
РАЗЯСНЯВАНЕ

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

РАЗПОЗНАВА И НАЗОВАВА ГЕОМЕТРИЧНАТА ФИГУРА ПРАВОЪГЪЛНИК.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

СИТУАЦИЯТА ЗАПОЧВА С ПЕСЕН ЗА ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ.

СЛЕД ТОВА ДЕЦАТА ТРЯБВА ДА ПОСОЧАТ ПРЕДМЕТИ В СТАЯТА, КОИТО ПРИЛИЧАТ НА ПОЗНАТИТЕ НИ ФИГУРИ. ПОСЛЕДВА ЗАПОЗНАВАНЕ С НОВАТА ФОРМА НА ПРАВОЪГЪЛНИК. ОПИСВАМЕ ПРАВОЪГЪЛНИКА, КАТО ИЗБРОЯВАМЕ НЕГОВИТЕ СТРАНИ И ЪГЛИ.

РЕШАВАМЕ ВТОРА ЗАДАЧА ОТ УЧЕБНОТО ПОМАГАЛО. ПРЕМИНАВАМЕ КЪМ LEARNINGAPPS, КЪДЕТО ДЕЦАТА ТРЯБВА ДА ПОСТАВЯТ ВСЕКИ ПРЕДМЕТ НА МЯСТОТО МУ СПОРЕД ФОРМАТА, КОЯТО ИМАТ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

СЛЕДВА ИГРА „КОЛОНИ И РЕДОВЕ“, КАТО ДЕЦАТА ТРЯБВА ДА ПОПЪЛНЯТ КОЛОНИТЕ С ФИГУРИ ОТ ЕДИН И СЪЩИ ВИД, А РЕДОВЕТЕ С ФИГУРИ ОТ ЕДИН И СЪЩИ ЦВЯТ. СЛЕДВАЩИЯТ МАЧ БЕШЕ СЪСТЕЗАТЕЛЕН.

ДЕЦАТА, РАЗДЕЛЕНИ НА ТРИ ОТБОРА - КРЪГ, ПРАВОЪГЪЛНИК И ТРИЪГЪЛНИК, ТРЯБВА ДА НАМЕРЯТ ПРЕДМЕТИ С ТЯХНАТА ФОРМА.

СРЕДСТВАТА ЗА ОЦЕНКА И ОЦЕНЯВАНЕ НА РЕЗУЛТАТИТЕ ОТ ОБУЧЕНИЕТО СА ОБРАТНАТА ВРЪЗКА ОТ ДЕЦАТА, КАКТО И ПРИЛОЖЕНИЕТО НА ЗНАНИЯТА В ПОСЛЕДВАЩИ ДЕЙНОСТИ И ПЕДАГОГИЧЕСКИ СИТУАЦИИ.



ПЛАН НА УРОК 8

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ОСНОВНИ ПРИНЦИПИ НА ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

PREPARATION FOR WINTER

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

ДА РАЗПОЗНАВАТ МЕСТООБИТАНИЕТО НА ЖИВОТНИТЕ В ГОРАТА; ДА ИМАТ ПОЗНАНИЯ ЗА ХРАНЕТО И ЗИМУВАНЕТО НА НЯКОИ ЖИВОТНИ И ПТИЦИ В ГОРАТА; АКТУАЛИЗИРАНЕ НА ЗНАНИЯТА ЗА МИНАЛИ СЕЗОНИ; ДЕТЕТО ИМА ПРЕДСТАВА ЗА ПРОМЕНЕТЕ В ПОВЕДЕНИЕТО НА НЯКОИ ЖИВОТНИ ПРЕЗ РАЗЛИЧНИТЕ СЕЗОНИ;

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ИНТЕРАКТИВЕН ДИСПЛЕЙ, ЕЛЕКТРОННИ
РЕСУРСИ, ОБРАЗОВАТЕЛНИ
ПРИЛОЖЕНИЯ,
[HTTPS://PUZZLEFACTORY.PL](https://puzzlefactory.pl),
WORKSHEETS

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

ПРОБЛЕМНО БАЗИРАН,
СЪТРУДНИЧЕСТВО, ИГРА, УЧЕНЕ
ЧРЕЗ ПРАВЕНО,
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, РАЗЯСНЯВАНЕ

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

ФОРМИРАНЕ НА КОНКРЕТНИ ПРЕДСТАВИ ЗА СПЕЦИФИЧНИТЕ НУЖДИ НА ЖИВОТНИТЕ ПРЕЗ СЕЗОНИТЕ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

СИТУАЦИЯТА ЗАПОЧВА С ПЕСНИ ЗА ЕСЕНТА И СТИХОТВОРЕНИЕТО "КОЙ КЪДЕ ЗИМУВА" НА НИКОЛАЙ СОКОЛОВ.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЗА ГОДИШНИТЕ СЕЗОНИ И ПРОМЕНЕТЕ В ПРИРОДАТА, ПОДГОТОВКАТА НА ЖИВОТНИТЕ ЗА ЗИМАТА И ДОМОВЕТЕ ИМ;

- ИГРА "ЛЕТИ, ЛЕТИ";
- РАБОТНИ ЛИСТОВЕ;
- ПЪЗЕЛ ЖИВОТНИ ПРЕЗ ЗИМАТА

СРЕДСТВАТА ЗА ОЦЕНКА И ОЦЕНЯВАНЕ НА РЕЗУЛТАТИТЕ ОТ ОБУЧЕНИЕТО СА ОБРАТНАТА ВРЪЗКА ОТ ДЕЦАТА, КАКТО И ПРИЛОЖЕНИЕТО НА ЗНАНИЯТА В ПОСЛЕДВАЩИ ДЕЙНОСТИ И ПЕДАГОГИЧЕСКИ СИТУАЦИИ.



ПЛАН НА УРОК 9

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

45 МИН.

ТЕМА

ПРОГРАМИРАНЕ НА BLUEBOTS

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

ДА КОНСТРУИРАТ КУРС НА ДЕЙСТВИЕ ЗА РОБОТА, ЗА ДА ДОСТИГНЕ ЦЕЛТА. КОРИГИРАТ ГРЕШНАТА ПРОЦЕДУРА ЗА РОБОТА. ЧЕТАТ ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И РЕШАВА ДО КОЯ ДЕСТИНАЦИЯ ПРИСТИГАТ. ЧЕТАТ ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И ОПРЕДЕЛЯ НАЧАЛНАТА МУ ПОЗИЦИЯ. КОМПИЛИРАТ РАЗЛИЧНИ ПРОЦЕДУРИ ЗА ЕДНА И СЪЩА ЦЕЛ.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РАБОТНИ
ЛИСТИ

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

ПРОБЛЕМНО БАЗИРАН,
КООПЕРАТИВЕН, ИГРОВИ,
ЕКСПЕРИМЕНТАЛЕН,
САМОНАСОЧВАЩ СЕ, СМЕСЕН

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

УЧЕНИКЪТ ИЗГРАЖДА ПРОЦЕДУРА ЗА ДОСТИГАНЕ НА ЦЕЛТА ОТ РОБОТА.
КОРИГИРА НЕПРАВИЛНО ПОВЕДЕНИЕ НА РОБОТА.
ПРОЧИТА ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И РЕШАВА КЪДЕ ЩЕ ПРИСТИГНЕ.
ПРОЧИТА ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И ОПРЕДЕЛЯ НАЧАЛНАТА МУ ПОЗИЦИЯ.
КОМПИЛИРА РАЗЛИЧНИ ПРОЦЕДУРИ ЗА ЕДНА И СЪЩА ЦЕЛ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

ВМОЗЪЧНА АТАКА – ВЪПРОСИ – МИСЛОВНА КАРТА

- ЗНАЕТЕ ЛИ КАКВО Е РОБОТ?
- КАК РАБОТИ РОБОТЪТ?
- КАКВО ОЗНАЧАВА "ПРОГРАМИРАНЕ"?
- КЪДЕ МОЖЕМ ДА СЕ СРЕЩНЕМ С ТАЗИ ДУМА (С ПРОГРАМИРАНЕ)?
- ЗАЩО ТРЯБВА ДА УЧИМ ПРОГРАМИРАНЕ?
- КОЙ Е ПРОГРАМИСТ?
- КАКВИ НЕЩА ПРАВИ ПРОГРАМИСТЪТ?

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

ПЪТУВАНЕ В МРЕЖАТА – ПЪРВА ЧАСТ

1. ДЕЙНОСТ ЕДНО: МОТИВАЦИЯ: ДЕЦАТА ЩЕ СТАНАТ РОБОТИ, СЛЕД КАТО ИЗРЕКАТ ЗАКЛИНАНИЕТО:

ELECTRON ЗАТВОРИ.

ЖИЦИТЕ СЕ ЗАТЯГАТ В ГЛАВАТА.

БАТЕРИЯ, ВЕРИГА,

НАПРАВИ МЕ РОБОТ.

2. ДЕЙНОСТ ДВЕ: СЛЕД ТОВА ДЕЦАТА СЕ ДВИЖАТ ИЗ КЛАСА КАТО РОБОТИ И НИЕ ИМ ДАВАМЕ ИНСТРУКЦИИ.

3. ТРЕТА ДЕЙНОСТ (РАБОТЕН ЛИСТ)

НАШИЯТ РОБОТ ЗАГУБИ СЪРДЕЧНАТА СИ АНТЕНА. МОЖЕШ ЛИ ДА ГО НАМЕРИШ БЪДЕТЕ ВНИМАТЕЛНИ, РОБОТИТЕ ТРЯБВА ДА СЛЕДВАТ СТРЕЛКИТЕ.

4. РЕФЛЕКСИЯ

КОНТРОЛИРАЙТЕ РАБОТАТА СИ ЗАЕДНО

ОТ УЧЕНИЦИТЕ СЕ ИСКА ДА ИЗПОЛЗВАТ **BLUEBOTS**, ДА ПРОГРАМИРАТ **BLUEBOTS**.

ПЛАН НА УРОК 10

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

45 МИН.

ТЕМА

ПЪТУВАНЕ В МРЕЖАТА

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

ДА КОНСТРУИРАТ КУРС НА ДЕЙСТВИЕ ЗА РОБОТА, ЗА ДА ДОСТИГНЕ ЦЕЛТА. КОРИГИРАТ ГРЕШНАТА ПРОЦЕДУРА ЗА РОБОТА. ЧЕТАТ ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И РЕШАВА ДО КОЯ ДЕСТИНАЦИЯ ПРИСТИГАТ. ЧЕТАТ ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И ОПРЕДЕЛЯ НАЧАЛНАТА МУ ПОЗИЦИЯ. КОМПИЛИРАТ РАЗЛИЧНИ ПРОЦЕДУРИ ЗА ЕДНА И СЪЩА ЦЕЛ.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РАБОТНИ
ЛИСТИ

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

ПРОБЛЕМНО БАЗИРАН,
КООПЕРАТИВЕН, ИГРОВИ,
ЕКСПЕРИМЕНТАЛЕН,
САМОНАСОЧВАЩ СЕ, СМЕСЕН

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

УЧЕНИКЪТ ИЗГРАЖДА ПРОЦЕДУРА ЗА ДОСТИГАНЕ НА ЦЕЛТА ОТ РОБОТА.
КОРИГИРА НЕПРАВИЛНО ПОВЕДЕНИЕ НА РОБОТА.
ПРОЧИТА ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И РЕШАВА КЪДЕ ЩЕ ПРИСТИГНЕ.
ПРОЧИТА ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И ОПРЕДЕЛЯ НАЧАЛНАТА МУ ПОЗИЦИЯ.
КОМПИЛИРА РАЗЛИЧНИ ПРОЦЕДУРИ ЗА ЕДНА И СЪЩА ЦЕЛ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

1. ЗАГРЯВКА: МОТИВАЦИЯ: НАРИСУВАЙТЕ ПРИЯТЕЛ НА НАШИЯ РОБОТ.
РИСУВАНЕ НА ДИКТОВКА (C1L1 АНГЛИЙСКИ – ФОРМИ, ЦВЕТОВЕ, ЧИСЛА)
МОЕТО ТЯЛО Е ГОЛЯМ ПРАВОЪГЪЛНИК. (ПЪЛЕН ЦВЯТ, КАКТО ЖЕЛАЕТЕ).
ВМЕСТО КРАКА ИМАМ ДВЕ КОЛЕЛА.
РЪЦЕТЕ МИ СА ДВА СВЪРЗАНИПРАВОЪГЪЛНИКА С ДВА ПРЪСТА.
ГЛАВАТА МИ ЕКВАДРАТ. ИМАМ ДВЕ ОЧИ И КВАДРАТНА УСТА
НЯМАМ НОС И УШИТЕ МИ ПРИЛИЧАТ НА ПРУЖИНИ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

1. TPR МОТИВАЦИЯ:

ДЕЦАТА ЩЕ СТАНАТ РОБОТИ, СЛЕД КАТО ИЗРЕКАТ ЗАКЛИНАНИЕТО:

ELECTRON ЗАТВОРИ.

ЖИЦИТЕ СЕ ЗАТЯГАТ В ГЛАВАТА.

БАТЕРИЯ, ВЕРИГА,

НАПРАВИ МЕ РОБОТ.

2. СЛЕД ТОВА ДЕЦАТА СЕ ДВИЖАТ ИЗ СТАЯТА КАТО РОБОТИ И НИЕ ИМ ДАВАМЕ ИНСТРУКЦИИ.

3. РАБОТЕТЕ ПО ДВОЙКИ. ЕДИН ОТ ВАС Е РОБОТ, А ЕДИН ЩЕ БЪДЕ ПРОГРАМИСТ:

ЩЕ ИЗПОЛЗВАТЕ ХАРТИЕНИ СТРЕЛКИ И ЩЕ ПОДГОТВИТЕ ПЪТИЩА В МРЕЖИТЕ.

ОТ УЧЕНИЦИТЕ СЕ ИСКА ДА ИЗПОЛЗВАТ **BLUEBOTS**, ДА ПРОГРАМИРАТ **BLUEBOTS**.



ПЛАН НА УРОК 11

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

45 МИН.

ТЕМА

ПЪТУВАНЕ В МРЕЖАТА

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

ДА КОНСТРУИРАТ КУРС НА ДЕЙСТВИЕ ЗА РОБОТА, ЗА ДА ДОСТИГНЕ ЦЕЛТА. КОРИГИРАТ ГРЕШНАТА ПРОЦЕДУРА ЗА РОБОТА. ЧЕТАТ ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И РЕШАВА ДО КОЯ ДЕСТИНАЦИЯ ПРИСТИГАТ. ЧЕТАТ ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И ОПРЕДЕЛЯТ НАЧАЛНАТА МУ ПОЗИЦИЯ. КОМПИЛИРАТ РАЗЛИЧНИ ПРОЦЕДУРИ ЗА ЕДНА И СЪЩА ЦЕЛ.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РАБОТНИ
ЛИСТИ

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

ПРОБЛЕМНО БАЗИРАН,
КООПЕРАТИВЕН, ИГРОВИ,
ЕКСПЕРИМЕНТАЛЕН,
САМОНАСОЧВАЩ СЕ, СМЕСЕН

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

УЧЕНИКЪТ ИЗГРАЖДА ПРОЦЕДУРА ЗА ДОСТИГАНЕ НА ЦЕЛТА ОТ РОБОТА.
КОРИГИРА НЕПРАВИЛНО ПОВЕДЕНИЕ НА РОБОТА.
ПРОЧИТА ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И РЕШАВА КЪДЕ ЩЕ ПРИСТИГНЕ.
ПРОЧИТА ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И ОПРЕДЕЛЯ НАЧАЛНАТА МУ ПОЗИЦИЯ.
КОМПИЛИРА РАЗЛИЧНИ ПРОЦЕДУРИ ЗА ЕДНА И СЪЩА ЦЕЛ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

ЗАГРЯВКА:

ДЕЦАТА СЕ ЗАПОЗНАВАТ С РАБОТАТА С BLUEBOTS – КАК ДА УПРАВЛЯВАМЕ BLUBOTS....

1. TPR МОТИВАЦИЯ: ДЕЦАТА ЩЕ СТАНАТ РОБОТИ, СЛЕД КАТО ИЗРЕКАТ ЗАКЛИНАНИЕТО:

ELECTRON ЗАТВОРИ.
ЖИЦИТЕ СЕ ЗАТЯГАТ В ГЛАВАТА.
БАТЕРИЯ, ВЕРИГА,
НАПРАВИ МЕ РОБОТ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

2. СЛЕД ТОВА ДЕЦАТА СЕ ДВИЖАТ ИЗ КЛАСА КАТО РОБОТИ И НИЕ ИМ ДАВАМЕ ИНСТРУКЦИИ.

3. САМОСТОЯТЕЛНА РАБОТА:

ЩЕ ИЗПОЛЗВАТЕ СТРЕЛКИ И ЩЕ ПОДГОТВИТЕ ПЪТИЩА ВЪРХУ ПРОЗРАЧНА ПОСТЕЛКА С ДЖОБОВЕ ЗА ВАШИЯ BLUEBOT.

НАМИРАТЕ ПЪТ ДО СЪРЦЕТО НА СВОЯ РОБОТ.

СТРЕЛКИТЕ СЕ ПРЕМЕСТВАТ ПРЕД ВАШАТА МРЕЖА В ЕДИН РЕД

КОМАНДВАЙТЕ СВОЯ BLUEBOT.

ГЛЕДАЙТЕ СЛЕДАТА НА СВОЯ BLUEBOT.

РЕФЛЕКСИЯ: ПРАВИЛНА ЛИ БЕШЕ ВАШАТА СЛЕДА НА BLUEBOT?



ПЛАН НА УРОК 12

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

45 МИН.

ТЕМА

АЛБЕРТ УЧИ БУКВИ – ПРОГРАМИРАНЕ С
BLUEBOTS

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

ДА КОНСТРУИРАТ КУРС НА ДЕЙСТВИЕ ЗА РОБОТА, ЗА ДА ДОСТИГНЕ ЦЕЛТА. КОРИГИРАТ ГРЕШНАТА ПРОЦЕДУРА ЗА РОБОТА. ЧЕТАТ ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И РЕШАВА ДО КОЯ ДЕСТИНАЦИЯ ПРИСТИГАТ. ЧЕТАТ ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И ОПРЕДЕЛЯ НАЧАЛНАТА МУ ПОЗИЦИЯ. КОМПИЛИРАТ РАЗЛИЧНИ ПРОЦЕДУРИ ЗА ЕДНА И СЪЩА ЦЕЛ.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РАБОТНИ
ЛИСТИ

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

ПРОБЛЕМНО БАЗИРАН,
КООПЕРАТИВЕН, ИГРОВИ,
ЕКСПЕРИМЕНТАЛЕН,
САМОНАСОЧВАЩ СЕ, СМЕСЕН

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

УЧЕНИКЪТ ИЗГРАЖДА ПРОЦЕДУРА ЗА ДОСТИГАНЕ НА ЦЕЛТА ОТ РОБОТА.
КОРИГИРА НЕПРАВИЛНО ПОВЕДЕНИЕ НА РОБОТА.
ПРОЧИТА ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И РЕШАВА КЪДЕ ЩЕ ПРИСТИГНЕ.
ПРОЧИТА ПРОЦЕДУРАТА ЗА РОБОТА И ОПРЕДЕЛЯ НАЧАЛНАТА МУ ПОЗИЦИЯ.
КОМПИЛИРА РАЗЛИЧНИ ПРОЦЕДУРИ ЗА ЕДНА И СЪЩА ЦЕЛ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

1. ЗАГРЯВКА:

АЛБЕРТ РАЗСИПВА КУТИЯ С ПИСМА

2. TPR МОТИВАЦИЯ:

НА КИЛИМА В СТАЯТА ИМА РАЗПРЪСНАТИ КАРТИ С БУКВИ ОТ ЦЯЛАТА АЗБУКА, ДЕЦАТА ТИЧАТ И НОСЯТ БУКВИ СПОРЕД ИНСТРУКЦИИТЕ НА УЧИТЕЛЯ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

3. РАБОТА С ТАБЛИЦАТА:

ДЕЦАТА ПОДРЕЖДАТ БУКВИТЕ, КОИТО СА ВЪВЕДЕНИ В ТАБЛИЦАТА СПОРЕД ИНСТРУКЦИИТЕ (ПОВТАРЯТ ЦВЕТОВЕТЕ И ФОРМИТЕ)

					Т	В
		K	L			
		G			A	
	C		G	E	R	N

4. ПРОГРАМИРАНЕ НА BLUEBOT:

ДЕЦАТА ПОЛУЧАВАТ ПЪТЯ НА BLUEBOT, ПРОГРАМИРАТ РОБОТА СПОРЕД СТРЕЛКИТЕ. ПЪТЕКАТА ТРЯБВА ДА ГИ ДОВЕДЕ ДО БУКВАТА, АКО ПРОГРАМИРАТ ВСИЧКИ ПЪТЕКИ ПРАВИЛНО, ДЕЦАТА ТРЯБВА ДА ПОЛУЧАТ ИМЕ.

1.	→	→	→	↓	→	↓	
2.	→	→	↓				
3.	→	→	→	↓	→	→	↑
4.	→	→	→	↓	↓	↓	
5.	→	→	→	↓	↓	←	↓
6.	↓	↓	→	→	→	↑	↑
ТАЈЕНКА: _____							



РЕФЛЕКСИЯ:

ПРАВИЛНА ЛИ БЕШЕ ВАШАТА СЛЕДА НА BLUEBOT? КАКВО ИМЕ ИЗМИСЛИХТЕ? УЧЕНИЦИТЕ ИЗМИСЛЯТ СВОИ ПЪТИЩА И ГИ ЗАДАВАТ НА ДРУГИ, ОТГАТВАТ СЛЕДВАЩИТЕ ДУМИ.



ПЛАН НА УРОК 13

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

КАКВО ВИЖДАШ?

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

СЪТРУДНИЧЕСТВО МЕЖДУ ДЕЦАТА В ИГРАТА, РАЗВИТИЕ НА ЕЗИКОВОТО ИЗРАЗЯВАНЕ, РАЗВИТИЕ НА САМОРЕГУЛАЦИЯТА НА ЕМОЦИИТЕ, ЕМОЦИОНАЛНА АНГАЖИРАНOST В РОЛЕВАТА ИГРА, РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РАБОТНИ
ЛИСТИ
[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?
V=PNVT5710520](https://learningapps.org/display?v=PNVT5710520)

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

УЧЕНЕ ЧРЕЗ ПРАВЕНЕ,
СЪТРУДНИЧЕСТВО

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

ДЕТЕТО ОБЩУВА, ОБСЪЖДА И СЪТРУДНИЧА С ДРУГИТЕ
ДЕТЕТО ИЗПОЛЗВА НОВИ ДУМИ И ТЕРМИНИ
ДЕТЕТО САМОСТОЯТЕЛНО ИЛИ В ГРУПА СВЪРЗВА ПОДАДЕНАТА СНИМКА С ОПРЕДЕЛЕНА
ДУМА
ДЕТЕТО ПОДОБРЯВА СОЦИАЛНИТЕ СИ УМЕНИЯ ЧРЕЗ ИГРА.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

НА ДЕЦАТА ЩЕ БЪДЕ ПРЕДСТАВЕНА ИСТОРИЯ ЗА БУКВИТЕ И ЗНАЧЕНИЕТО НА ИЗПОЛЗВАНЕТО НА ЕЗИКА. КОМУНИКАЦИЯТА С ДЕЦАТА Е ВАЖНА ЗА ТЕХНИЯ НАПРЕДЪК.

ДЕТЕТО МОЖЕ ДА ИЗБЕРЕ ПРЕДМЕТ И СНИМКА НА ОБЕКТ. УЧИТЕЛЯТ ЩЕ СЪЗДАДЕ ИГРА С ПОМОЩТА НА УЕБ ИНСТРУМЕНТИ. ДЕТЕТО ИГРАЕ САМОСТОЯТЕЛНО И СЕ УЧИ, КАТО ПРАВИ ГРЕШКИ И КАТО ПОВТАРЯ.



ПЛАН НА УРОК 14

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

НАПРАВИ РОБОТ

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

СЪТРУДНИЧЕСТВО МЕЖДУ ДЕЦАТА В ИГРАТА, УСВОЯВАНЕ НА ПОНЯТИЯ, СВЪРЗАНИ С ИИ, РАЗВИТИЕ НА ЕЗИКОВОТО ИЗРАЗЯВАНЕ, РАЗВИТИЕ НА САМОРЕГУЛАЦИЯТА НА ЕМОЦИИТЕ, ЕМОЦИОНАЛНО УЧАСТИЕ В РОЛЕВАТА ИГРА, РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ЕЛЕКТРОННИ УСТРОЙСТВА, РАБОТНИ
ЛИСТИ
[HTTPS://WWW.JIGSAWPLANET.COM/](https://www.jigsawplanet.com/)

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

УЧЕНЕ ЧРЕЗ ПРАВЕНЕ,
СЪТРУДНИЧЕСТВО, ИГРА

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

ДЕТЕТО ОБЩУВА, ОБСЪЖДА И СЪТРУДНИЧА С ДРУГИТЕ
ДЕТЕТО ИЗПОЛЗВА НОВИ ДУМИ И ТЕРМИНИ
ДЕТЕТО САМОСТОЯТЕЛНО ИЛИ В ГРУПА СВЪРЗВА ВЪЗЛОЖЕНАТА СНИМКА С
СПЕЦИФИЧНА ДУМА ЗА ИИ
ДЕТЕТО ПОДОБРЯВА СОЦИАЛНИТЕ СИ УМЕНИЯ ЧРЕЗ ИГРА.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

ДЕЦАТА МОГАТ САМОСТОЯТЕЛНО ДА ИЗБИРАТ СНИМКА. УЧИТЕЛЯТ Е ПОМОЩНИК НА
ДЕЦАТА ПРИ ИЗПОЛЗВАНЕТО НА УЕБ ИНСТРУМЕНТИ. ДЕЦАТА ИЗБИРАТ ФОРМА, ПЪЗЕЛИ И
БРОЙ ЧАСТИ В ПЪЗЕЛ.



ПЛАН НА УРОК 15

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

РОБОТЪТ ЛИДИЯ И АЗ

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

СЪТРУДНИЧЕСТВО МЕЖДУ ДЕЦАТА В ИГРАТА, УСВОЯВАНЕ НА ПОНЯТИЯ, СВЪРЗАНИ С ИИ, РАЗВИТИЕ НА ЕЗИКОВОТО ИЗРАЗЯВАНЕ, РАЗВИТИЕ НА САМОРЕГУЛАЦИЯТА НА ЕМОЦИИТЕ, ЕМОЦИОНАЛНО УЧАСТИЕ В РОЛЕВАТА ИГРА, РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

КАРТОНЕНА ДЪСКА, ХАРТИЯ, МОЛИВ,
ЗАРОВЕ

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

УЧЕНЕ ЧРЕЗ ПРАВЕНЕ,
СЪТРУДНИЧЕСТВО

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

ДЕТЕТО ОБЩУВА, ОБСЪЖДА И СЪТРУДНИЧА С ДРУГИТЕ
ДЕТЕТО ПРИЕМА И ИЗПОЛЗВА НОВИ ДУМИ И ТЕРМИНИ ОТ ОБЛАСТТА НА
ОБРАЗОВАНИЕТО
ДЕТЕТО ПОДОБРЯВА СОЦИАЛНИТЕ СИ УМЕНИЯ ЧРЕЗ ИГРА
ДЕТЕТО УДОВЪРШЕНСТВА И РАЗВИВА ПРЕДМАТЕМАТИЧЕСКИТЕ СИ УМЕНИЯ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

ДЕЦАТА ЩЕ СЛУШАТ ИСТОРИЯ ЗА ЕЛЕМЕНТИТЕ НА ИИ В ЗАОБИКАЛЯЩАТА ГИ СРЕДА.
ИСТОРИЯТА СЕ КАЗВА „РОБОТЪТ ЛИДИЯ И АЗ“.

ХВЪРЛЯЙКИ ЗАРОВЕ, ПОЛУЧАВАТЕ НОМЕР НА ПОЛЕТО, ПРЕЗ КОЕТО ДЕТЕТО ТРЯБВА ДА
ПРЕМИНЕ ЧРЕЗ БРОЕНЕ. КОГАТО СТИГНЕ ДО СНИМКАТА, ТОЙ/ТА ТРЯБВА ДА ЗАПОЧНЕ
ПРИКАЗКА, А ДРУГОТО ДЕТЕ ОТ НЕГОВАТА ДВОЙКА МУ ПОМАГА. НАД ВСЯКА СНИМКА ИМА
ИМЕ НА ИДЕЯТА. ПО ТОЗИ НАЧИН ДЕЦАТА НАУЧАВАТ КАКТО БУКВИ, ТАКА И КОНЦЕПЦИИ/
ИДЕИ. КОГАТО ЕДНА ДВОЙКА ДЕЦА ДОСТИГНЕ ЦЕЛТА, ИДВА РЕД НА ДРУГА ДВОЙКА ДЕЦА
И ТАКА НАТАТЪК.



ПЛАН НА УРОК 16

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ИИ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

ELEMENTS OF CODING

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

СЪТРУДНИЧЕСТВО МЕЖДУ ДЕЦАТА В ИГРАТА, УСВОЯВАНЕ НА ПОНЯТИЯ, СВЪРЗАНИ С ИИ, РАЗВИТИЕ НА ЕЗИКОВОТО ИЗРАЗЯВАНЕ, ПРОСТ ПРИМЕР ЗА КОДИРАНЕ, УСВОЯВАНЕ НА МАЙЧИН ЕЗИК ЧРЕЗ ИЗПОЛЗВАНЕ НА УЕБ ИНСТРУМЕНТИ

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

БЕЕ БОТ РОБОТ, РАБОТНИ ЛИСТИ

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

ИГРА, СЪТРУДНИЧЕСТВО, УЧЕНЕ
ЧРЕЗ ПРАВЕНЕ, САМОНАСОЧВАЩО
СЕ УЧЕНЕ

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

ДЕТЕТО ОБЩУВА, ОБСЪЖДА И СЪТРУДНИЧА С ДРУГИТЕ
ДЕТЕТО ПРИЕМА И ИЗПОЛЗВА НОВИ ДУМИ И ТЕРМИНИ ОТ ОБЛАСТТА НА ОБРАЗОВАНИЕТО
ДЕТЕТО ПОДОБРЯВА СОЦИАЛНИТЕ СИ УМЕНИЯ ЧРЕЗ ИГРА
ДЕТЕТО РАЗБИРА И ЗНАЕ КАК ДА ПРИЛАГА ОСНОВНИТЕ ПРИНЦИПИ НА КОДИРАНЕТО.
ДЕТЕТО РАЗВИВА ВЪОБРАЖЕНИЕТО И КРЕАТИВНОСТТА.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

РАЗКАЗВАМЕ ИСТОРИЯ ЗА ПЧЕЛАТА И НЕЙНИЯ ЖИВОТ. ДЕЦАТА ТРЯБВА ДА ПРОЕКТИРАТ ОСНОВА (ВСИЧКО, ОТ КОЕТО ПЧЕЛАТА СЕ НУЖДАЕ ЗА ЖИВОТА СИ). УЧИТЕЛЯТ ДАВА ИНСТРУКЦИИ КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ БЕЕ БОТ.

ДЕЦАТА ЩЕ УЧАСТВАТ В ПРОЕКТИРАНЕТО НА ОСНОВАТА ЗА РОБОТА БЕЕ БОТ. НА ОСНОВАТА ИМА ЧЕРТЕЖИ И НАЧАЛНИ БУКВИ НА ДУМИТЕ/ТЕРМИНИТЕ НА ЧЕРТЕЖИТЕ.
НА ГОТОВАТА ОСНОВА ДЕЦАТА СЕ УЧАТ КАК ДА КОДИРАТ: ЕДНО ДЕТЕ ДАВА ИНСТРУКЦИИ, А ДРУГО ДАВА НАСОКИ ЗА ДВИЖЕНИЕ НА РОБОТА БЕЕ БОТ. СЛЕД КАТО НАПИШАТ КОДОВЕТЕ, ДЕЦАТА МОГАТ ДА ИГРАЯТ САМОСТОЯТЕЛНО ПО ДВОЙКИ.



ПЛАН НА УРОК 17

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ И
НЕГОВОТО ИСТОРИЧЕСКО
РАЗВИТИЕ

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ - ИСТОРИЯ

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

В ТОЗИ УРОК 6-ГОДИШНИТЕ ЩЕ РАЗБЕРАТ КАКВО ОЗНАЧАВА ИИ.
ПОЗНАВАЙКИ МАЛКО ОТ НЕГОВАТА ИСТОРИЯ И КАК МОЖЕ ДА СЕ ПРИЛОЖИ В КЛАСНА СТАЯ ЧРЕЗ
ЦИФРОВИ ИГРИ.

ОТГОВОРЕТЕ НА ВЪПРОСИ ЗА ТОВА КАКВО Е ИИ.

ВЗАИМОДЕЙСТВАЙТЕ ПОМЕЖДУ СИ ПРИ ПРИЛАГАНЕТО НА НЯКОИ ИГРИ НА ВАШИЯ КОМПЮТЪР.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ИЗОБРАЖЕНИЯ, ДИДАКТИЧНИ ИГРИ,
РАБОТНИ ЛИСТИ, ИНТЕРАКТИВЕН
ДИСПЛЕЙ, ПЕРСОНАЛЕН КОМПЮТЪР

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

НАБЛЮДЕНИЕ;
ВЕРБАЛНО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ;
МУЛТИМЕДИЙНА ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ДИДАКТИЧЕСКИ ИГРИ ОНЛАЙН.

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

ПОЗНАВАНЕ НА ОСНОВЕН РЕЧНИК ЗА ИЗКУСТВЕНИЯ ИНТЕЛЕКТ;

РАЗБЕРАНЕ КАКВО Е ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ.

УЧЕНИЦИТЕ, СЛЕД КАТО ПОПЪЛНЯТ ТАБЛИЦАТА, ТРЯБВА ДА ЗНАЯТ НЯКОИ ДУМИ,
КОИТО СЕ ИЗПОЛЗВАТ В ИИ И ТЯХНОТО ЗНАЧЕНИЕ (РОБОТ; ОБЛАК; СНАТ GPT).

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

УРОКЪТ ЗАПОЧВА С УЧЕНИЦИ, КОИТО ГЛЕДАТ/СЛУШАТ КРАТКА ПРЕЗЕНТАЦИЯ НА
ИНТЕРАКТИВНАТА БЯЛА ДЪСКА ЗА ТОВА КАКВО Е ИИ И КАК СЕ ПРИЛАГА - ПРАКТИЧЕСКИ
ПРИМЕРИ.

СЛЕД КРАТЪК РАЗГОВОР УЧЕНИЦИТЕ ЩЕ ВЛЯЗАТ В ПРИЛОЖЕНИЕ - "MAGIC PENCIL",
КЪДЕТО ЩЕ ИГРАЯТ ПЪЗЕЛ С ДУМИ, СВЪРЗАН С ИИ. ТЕ ТРЯБВА ДА НАМЕРЯТ ВСИЧКИ
ДУМИ, СВЪРЗАНИ С ИИ, И ДА ПОПЪЛНЯТ ТАБЛИЦА. КОГАТО РАМКАТА Е ЗАВЪРШЕНА,
ИГРАТА Е ЗАВЪРШЕНА.



ПЛАН НА УРОК 18

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ И
МАТЕМАТИКА

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

МАТЕМАТИКА - ЧИСЛА ОТ 1 ДО 1000

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

В ТОЗИ УРОК ДЕЦАТА ТРЯБВА ЩЕ СЕ ЗАПОЗНАЯТ С ОРГАНИЗАЦИЯТА НА ЧИСЛАТА. ДА СЕ НАУЧАТ ДА БРОЯТ В ПРАВ И ОБРАТЕН РЕД. ОТГОВАРЯТ НА ВЪПРОСИ ОТНОСНО РЕДА НА ЧИСЛАТА. ЗНАЯТ КАК ДА ПИШАТ ЧИСЛА С ДУМИ. ВЗАИМОДЕЙСТВАТ ПОМЕЖДУ СИ ПРИ ПРИЛАГАНЕТО НА НЯКОИ КОМПЮТЪРНИ ИГРИ.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ИЗОБРАЖЕНИЯ, ДИДАКТИЧНИ ИГРИ,
РАБОТНИ ЛИСТИ, ИНТЕРАКТИВЕН
ДИСПЛЕЙ, ПЕРСОНАЛЕН КОМПЮТЪР

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

НАБЛЮДЕНИЕ;
ВЕРБАЛНО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ;
МУЛТИМЕДИЙНА ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ДИДАКТИЧЕСКИ ИГРИ ОНЛАЙН.

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

ДА ПОЗНАВАТ ОРГАНИЗАЦИЯТА НА ЧИСЛАТА.
ДА СЕ НАУЧАТ ДА БРОЯТ В ПРАВ И ОБРАТЕН РЕД.
ОТГОВАРЯТ НА ВЪПРОСИ ОТНОСНО РЕДА НА ЧИСЛАТА.
ЗНАЯТ КАК ДА ПИШАТ ЧИСЛА С ДУМИ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

УРОКЪТ ЗАПОЧВА С КРАТКА ПРЕЗЕНТАЦИЯ НА УЧИТЕЛЯ ЗА ЧИСЛАТА. ПРОЕКТИРАЙТЕ РАЗЛИЧНИ ВИДОВЕ ЧИСЛА НА ИНТЕРАКТИВНАТА БЯЛА ДЪСКА, КОИТО УЧЕНИЦИТЕ ДА ИДЕНТИФИЦИРАТ. ТОВА ЩЕ БЪДЕ МОТИВАЦИЯ И ЗА ЗАПОЧВАНЕ НА ЧАСА - ВЪВЕДЕНИЕ В ТЕМАТА. УЧИТЕЛЯТ МОЛИ УЧЕНИЦИТЕ ДА ИДЕНТИФИЦИРАТ ЧИСЛАТА, ДА ГИ РАЗГРАНИЧАТ И ДА НАПИШАТ НЯКОИ ЧИСЛА С ДУМИ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

СЛЕД ТОВА УЧЕНИЦИТЕ ТРЯБВА ДА ИДЕНТИФИЦИРАТ ЧИСЛАТА, ДА ГИ ГРУПИРАТ И ДА НАПИШАТ НЯКОИ ЧИСЛА С ДУМИ. ПРЕДСТАВЯ НЯКОЛКО ПРИМЕРА ЗА ЧИСЛА НА УЧЕНИЦИТЕ, ГРУПИРАТ ГИ ПО РАЗЛИЧНИ ПРИНЦИПИ, БРОЯТ В ПРАВ И ОБРАТЕН РЕД. ИЗВИКВА УЧЕНИЦИТЕ ДА ДОЙДАТ ДО ДЪСКАТА, ЗА ДА РЕШАТ ЗАДАЧАТА, ПОСТАВЕНА ОТ УЧИТЕЛЯ.

СЛЕД ТОВА, ВЪВ ВТОРАТА ЧАСТ НА УРОКА, УЧИТЕЛЯТ ПРОЕКТИРА **НУРАТИМАТ** ВРЪЗКА НА ИНТЕРАКТИВНАТА БЯЛА ДЪСКА - КОЕТО ПРАВИ ВЪЗМОЖЕН ЧРЕЗ ИКТ ДОСТЪП ДО ШИРОКА ГАМА ОТ ДИГИТАЛНИ ИГРИ ЗА ТЕСТВАНЕ НА ЗНАНИЯТА НА УЧЕНИЦИТЕ ПО МАТЕМАТИКА И ЧИСЛАТА, В ТОЗИ СЛУЧАЙ.

СЛЕД ТОВА, ЧРЕЗ НЯКОИ ПРИЛОЖЕНИЯ И ИГРИ ДЕЦАТА ЩЕ ПРИЛОЖАТ ПРИДОБИТИТЕ ЗНАНИЯ И ЩЕ РЕШАТ НЯКОЛКО ЗАДАЧИ.



ПЛАН НА УРОК 19

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ И
МАТЕМАТИКА

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

МАТЕМАТИКА - ОСНОВНИ ОПЕРАЦИИ

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

РАЗПОЗНАВАТ ОСНОВНИТЕ ОПЕРАЦИИ В МАТЕМАТИКАТА
УЧЕНИЦИТЕ, СЛЕД КАТО ИЗИГРАЯТ НЯКОЛКО ИГРИ И РЕШАТ РАЗЛИЧНИ ДЕЙНОСТИ ОНЛАЙН,
ТРЯБВА ДА ЗНАЯТ ДА РЕШАВАТ НЯКОЛКО ОСНОВНИ МАТЕМАТИЧЕСКИ ОПЕРАЦИИ.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ИЗОБРАЖЕНИЯ, ДИДАКТИЧНИ ИГРИ,
РАБОТНИ ЛИСТИ, ИНТЕРАКТИВЕН ДИСПЛЕЙ,
ПЕРСОНАЛЕН КОМПЮТЪР

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

НАБЛЮДЕНИЕ;
ВЕРБАЛНО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ;
МУЛТИМЕДИЙНА ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ДИДАКТИЧЕСКИ ИГРИ ОНЛАЙН.

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

УЧЕНИЦИТЕ ТРЯБВА ДА ЗНАЯТ КАК ДА ИДЕНТИФИЦИРАТ 4-ТЕ ОСНОВНИ ОПЕРАЦИИ В МАТЕМАТИКАТА.
ТЕ ТРЯБВА ДА ЗНАЯТ КАК ДА РАЗГРАНИЧАВАТ 4-ТЕ ОСНОВНИ ОПЕРАЦИИ В МАТЕМАТИКАТА - СЪБИРАНЕ, ИЗВАЖДАНЕ, УМНОЖЕНИЕ И ДЕЛЕНИЕ.
ОТГОВОРЯТ НА ВЪПРОСИ ЗА РАЗЛИЧНИ ВИДОВЕ МАТЕМАТИЧЕСКИ ОПЕРАЦИИ.
РЕШАВАТ МАЛКИ УПРАЖНЕНИЯ ЗА РАЗЛИЧНИ ВИДОВЕ (ОСНОВНИ) МАТЕМАТИЧЕСКИ ОПЕРАЦИИ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

УРОКЪТ ЗАПОЧВА С ПРОЖЕКТИРАНЕ НА ИЗОБРАЖЕНИЕ ВЪРХУ ИНТЕРАКТИВНАТА ДЪСКА И МОЛБА КЪМ УЧЕНИЦИТЕ ДА ИДЕНТИФИЦИРАТ ОПЕРАЦИИТЕ, ПРЕДСТАВЕНИ ТАМ. ТОВА ИЗОБРАЖЕНИЕ И ПОСЛЕДВАЩОТО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ВЪРХУ НЕГО ЩЕ ПОСЛУЖАТ КАТО МОТИВАЦИЯ И ПРЕДСТАВЯНЕ НА ТЕМАТА, КОЯТО ЩЕ БЪДЕ РАЗГЛЕДАНА В КЛАСА.
СЛЕД ТОВА УЧИТЕЛЯТ ПРЕДСТАВЯ НА ДЪСКАТА НЯКОЛКО УПРАЖНЕНИЯ ЗА СЪБИРАНЕ, ИЗВАЖДАНЕ, ДЕЛЕНИЕ И УМНОЖЕНИЕ И МОЛИ УЧЕНИЦИТЕ ДА ДОЙДАТ И ДА ГИ РЕШАТ НА ДЪСКАТА.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

СЛЕД КАТО РЕШАТ ВСИЧКИ ЗАДАЧИ НА ДЪСКАТА, УЧИТЕЛЯТ КАРА УЧЕНИЦИТЕ ДА ВЗЕМАТ ЛИЧНИЯ СИ КОМПЮТЪР И ДА ВЪВЕДАТ ВРЪЗКА ЗА МАТЕМАТИЧЕСКИ ИГРИ. ЧРЕЗ **WORLDALL** УЧЕНИЦИТЕ ЩЕ УПРАЖНЯВАТ ЗНАНИЯТА, ПРИДОБИТИ В РАЗЛИЧНИ ИГРИ ЗА 4-ТЕ МАТЕМАТИЧЕСКИ ОПЕРАЦИИ И ЩЕ РЕШАВАТ РАЗЛИЧНИ ЗАДАЧИ.

УЧИТЕЛЯТ ЧРЕЗ ИНТЕРАКТИВНАТА ДЪСКА НАСОЧВА УЧЕНИЦИТЕ КЪМ НАЙ-ПОДХОДЯЩИТЕ УПРАЖНЕНИЯ/ДЕЙНОСТИ.

СЛЕД ТОВА ЧРЕЗ НЯКОИ ПРИЛОЖЕНИЯ И ИГРИ УЧЕНИЦИТЕ ЩЕ ПРИЛОЖАТ ПРИДОБИТИТЕ ЗНАНИЯ И ЩЕ РЕШАТ НЯКОЛКО ЗАДАЧИ.

УЧЕНИЦИТЕ, СЛЕД КАТО ИЗИГРАЯТ НЯКОЛКО ИГРИ И РЕШАТ РАЗЛИЧНИ ЗАДАЧИ ОНЛАЙН, ТРЯБВА ДА ЗНАЯТ ДА РЕШАВАТ НЯКОЛКО ОСНОВНИ МАТЕМАТИЧЕСКИ ОПЕРАЦИИ.



ПЛАН НА УРОК 20

ВЪЗРАСТ

3-6 ГОДИНИ

ПРЕДМЕТ

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ И ЕЗИК

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ

40 МИН.

ТЕМА

ЕЗИК - ДУМИ И ЛЕКСИКА

ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

ГРУПОВА, ИНДИВИДУАЛНА
КОМБИНИРАНА

УМЕНИЯ

УЧЕНИЦИТЕ ТРЯБВА ДА РАЗГРАНИЧАВАТ РАЗЛИЧНИТЕ ВИДОВЕ ДУМИ ЗА ЖИВОТНИ И РАСТЕНИЯ. ОТГОВАРЯТ НА ВЪПРОСИ ОТНОСНО ХАРАКТЕРИСТИКИТЕ И ВЪНШНИЯ ВИД НА НЯКОИ ЖИВОТНИ. РЕШАВАТ УПРАЖНЕНИЯ ЗА РАЗПОЗНАВАНЕ НА ЖИВОТНИ И СВЪРЗВАТ ЖИВОТНИТЕ С ЕСТЕСТВЕНАТА СРЕДА, В КОЯТО ЖИВЕЯТ. ВЗАИМОДЕЙСТВАТ ПОМЕЖДУ СИ ПРИ ПРИЛАГАНЕТО НА НЯКОИ КОМПЮТЪРНИ ИГРИ.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

ИЗОБРАЖЕНИЯ, ДИДАКТИЧНИ ИГРИ,
РАБОТНИ ЛИСТИ, ИНТЕРАКТИВЕН
ДИСПЛЕЙ, ПЕРСОНАЛЕН КОМПЮТЪР

ОБУЧИТЕЛНИ МЕТОДИ

НАБЛЮДЕНИЕ;
ВЕРБАЛНО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ;
МУЛТИМЕДИЙНА ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ДИДАКТИЧЕСКИ ИГРИ ОНЛАЙН.

ОБУЧИТЕЛНИ ЦЕЛИ

УЧЕНИЦИТЕ ТРЯБВА ДА РАЗГРАНИЧАВАТ РАЗЛИЧНИТЕ ВИДОВЕ ДУМИ ЗА ЖИВОТНИ И РАСТЕНИЯ. ОТГОВАРЯТ НА ВЪПРОСИ ОТНОСНО ХАРАКТЕРИСТИКИТЕ И ВЪНШНИЯ ВИД НА НЯКОИ ЖИВОТНИ. РЕШАВАТ УПРАЖНЕНИЯ ЗА РАЗПОЗНАВАНЕ НА ЖИВОТНИ И СВЪРЖЕТЕ ЖИВОТНИТЕ С ЕСТЕСТВЕНАТА СРЕДА, В КОЯТО ЖИВЕЯТ.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

УРОКЪТ ЗАПОЧВА С ГЛЕДАНЕ НА КЕНГУРУ НА ИНТЕРАКТИВНА БЯЛА ДЪСКА. УЧИТЕЛЯТ МОЛИ УЧЕНИЦИТЕ ДА ИДЕНТИФИЦИРАТ ВЪПРОСНОТО ЖИВОТНО. СЛЕД ТОВА УЧИТЕЛЯТ ПРОЕКТИРА РАЗЛИЧНИ ВИДОВЕ ЖИВОТНИ НА ДЪСКАТА И МОЛИ УЧЕНИЦИТЕ ДА ИДЕНТИФИЦИРАТ ТЕЗИ ЖИВОТНИ. СЛЕД ТОВА СЕ ПОПЪЛВА ТАБЛИЦА, КЪДЕТО СЕ ПРЕДСТАВЯТ ХАРАКТЕРИСТИКИ НА ВСЯКО ЖИВОТНО И НА КОЙ КОНТИНЕНТ Е НАЙ-РАЗПРОСТРАНЕН.

ХОД НА СИТУАЦИЯТА

СЛЕД КАТО РЕШАТ ВСИЧКИ УПРАЖНЕНИЯ НА ДЪСКАТА, УЧИТЕЛЯТ КАРА УЧЕНИЦИТЕ ДА ВЗЕМАТ СВОЯ ПЕРСОНАЛЕН КОМПЮТЪР И ДА ВЪВЕДАТ ВРЪЗКА ЗА ИГРА НА ИГРА ЗА РЕЧНИК/ДУМИ ЗА ЖИВОТНИ И ТЯХНАТА ЕСТЕСТВЕНА СРЕДА. ТЕ ЩЕ ЗАПОЧНАТ ДА РЕШАВАТ ОНЛАЙН РАЗЛИЧНИ ВИДОВЕ ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА ЗА ЖИВОТНИ - ДЕЙНОСТИ И ИГРИ. УЧИТЕЛЯТ ЧРЕЗ ИНТЕРАКТИВНАТА ДЪСКА НАСОЧВА УЧЕНИЦИТЕ КЪМ НАЙ-ПОДХОДЯЩИТЕ УПРАЖНЕНИЯ/ДЕЙНОСТИ. СЛЕД ТОВА ЧРЕЗ НЯКОИ ПРИЛОЖЕНИЯ И ИГРИ УЧЕНИЦИТЕ ЩЕ ПРИЛОЖАТ ПРИДОБИТИТЕ ЗНАНИЯ И ЩЕ РЕШАТ НЯКОЛКО ВЪПРОСА.