

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ
УПРАВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
КАТАВ-ИВАНОВСКОГО РАЙОНА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД «МАЛЫШОК» Г. КАТАВ-ИВАНОВСКА»
КАТАВ-ИВАНОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом МДОУ «ДС
«Малышок» г. Катав-Ивановска
Протокол № 1 от 30.08.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МДОУ «ДС «Малышок»
г. Катав-Ивановска
_____ И.Н.Тамаркина

Приказ №54-ОД от 30.08.2023

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Играй и развивайся»

Программа формирования познавательных способностей у детей среднего дошкольного возраста на основе развития логических структур мышления.

Возраст: от 4 до 5 лет

Срок реализации программы: 1 год

Составитель программы:

Лобода Анастасия Александровна,
педагог дополнительного образования

г. Катав-Ивановск

2023

Содержание

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2 Планируемые результаты	11
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	12
2.1 Содержание программы.....	12
2.2 Учебный план	12
2.3 Методика проведения	12
2.4 Календарно -тематическое планирование.....	13
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	23
3.1 Условия для реализации программы	23
3.2 Оценочные материалы	23
3.3 Материально- техническое обеспечение программы	24
4. Список литературы.....	25
Приложение 1	26

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Образовательная программа по реализации дополнительных общеобразовательных программ - дополнительных общеразвивающих программ (далее Программа) «Играй и развивайся» Муниципального дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «Малышок» г. Катав-Ивановска» Катав-Ивановского района (далее МДОУ «ДС «Малышок» г. Катав-Ивановска») разработана в соответствии с:

– Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

– Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Постановлением правительства Российской Федерации № 706 от 15.08.2013 г. «Об утверждении правил оказания платных образовательных услуг»

– Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» зарегистрированным в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г.;

– Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»);

– Уставом МДОУ «ДС «Малышок» г. Катав-Ивановска».

Название программы	«Играй и развивайся»
Направленность программы	Социально- гуманитарная
Язык программы	Программа реализуется на государственном языке Российской Федерации на русском языке
Актуальность программы	Современный ребенок с рождения насыщенной медиа-средой. Электронные игрушки, игровые приставки, компьютер занимают всё большее место в досуговой деятельности дошкольников, накладывая определённый отпечаток на формирование их психофизических качеств и развитие личности. Актуальность использования информационных технологий обусловлена социальной потребностью в

повышении качества обучения, воспитания детей дошкольного возраста, практической потребностью в использовании в дошкольных образовательных учреждениях современных компьютерных программ. (Новицкая Н., стр.67)

В соответствии с Концепцией внедрения новых информационных технологий в дошкольное образование компьютер должен стать в детском саду ядром развивающей предметной среды. Он рассматривается не как отдельное обучающее игровое устройство, а как всепроникающая универсальная информационная система, способная соединиться с различными направлениями образовательного процесса, обогатить их и в корне изменить развивающую среду детского сада в целом.

Владение информационно-коммуникационными технологиями помогает педагогу чувствовать себя комфортно в новых социально-экономических условиях, а образовательному учреждению – **перейти на режим функционирования и развития как открытой образовательной системы.**

Таким образом, информационные технологии становятся неотъемлемой частью жизни современного общества. Сегодня предъявляются новые требования детей дошкольного возраста через внедрение таких подходов, которые способствуют не замене традиционных средств дидактики, а расширению их возможностей.

Поэтому современной актуальной задачей становится использование технических средств, адаптированных для учебно-воспитательного процесса дошкольного образовательного учреждения.

Информационные технологии призваны стать не чем-то дополнительным в обучении, а неотъемлемой частью целостного Образовательного процесса, значительно повышающего эффективность.

Внедрение инновационной системы «Играй и развивайся» позволит наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка дошкольного возраста в период дошкольного образования. Применение данного интерактивного комплекса позволит создать условия для развития важнейших психических процессов, способствует мотивации детей к познавательной деятельности, что обеспечивает хорошую подготовку к

	обучению в школе.
<p>Отличительные особенности программы</p>	<p>Интерактивный комплекс «Играй и развивайся» - это яркие и красочные занятия с использованием датчика Kinect, который считывает движения детей. Благодаря этой технологии дети больше не сидят у монитора, они находятся далеко от экрана, не портят зрение и осанку. Подвижные занятия с «Играй и развивайся» дают новые возможности в работе, позволяют детям получать удовольствие от увлекательного учебного процесса. Занятия вызывают у детей эмоциональный подъем, повышают мотивацию и познавательную активность, развивают зрительное восприятие, внимание, мышление, память, координацию, воображение, зрительные функции, обеспечивают хорошую подготовку к школе. Занятия эффективны для воспитанников с ОВЗ. Комплекс получил положительные отзывы от Министерства образования и науки РФ. Разработанное методическое пособие к комплексу соответствует Федеральному Государственному Образовательному Стандарту (ФГОС). В комплект входят три блока занятий- «Развитие речи», «Окружающий мир», «Правила дорожного движения». В общей сумме более 60 занятий. Комплект разработан для детей с 3 до 7 лет. Для «Играй и развивайся» требуется ноутбук и проектор, либо телевизор).</p> <p><u>Отличие от традиционной системы</u></p> <p>Интерактивная игра «Играй и Развивайся» имеет ряд преимуществ перед традиционными средствами обучения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Даёт возможность расширения использования электронных средств обучения, так как они передают информацию быстрее; 2. Движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание детей и способствует повышению у них интереса к изучаемому материалу. Высокая динамика занятия способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей; 3. Обеспечивает наглядность, которая способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно- образное мышление детей дошкольного возраста. При этом включаются три вида памяти: зрительная, слуховая, моторная; 4. Проблемные задачи, поощрение ребенка при их

	<p>правильном решении самой системой являются стимулом познавательной активности детей;</p> <p>5. В процессе своей деятельности за системой дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;</p> <p>6. Компьютер очень «терпелив», никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.</p> <p>Применение компьютерной техники и интерактивной игры «Играй и развивайся» позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность.</p>
Адресат программы	<p>Воспитанник 4-5 лет, низкого, среднего и высокого уровня развития, проявляющий интерес к компьютерным играм, мотивированный на успех в достижении своей цели, поставленных перед ним задач. Роль – уверенный пользователь программы «Играй и развивайся».</p>
Объем программы	<p>Дополнительная программа «Играй и развивайся» рассчитана на средний дошкольный возраст, в том числе и для воспитанников с ОВЗ.</p> <p>Срок реализации 1 год.</p> <p>Занятия проводятся 1 раз в неделю с 1 сентября 2023 года по 31 мая 2024 года. Количество занятий -36 в год.</p>
Формы организации образовательного процесса	<p>Численность детей не более 10 человек. Форма работы групповая, подгрупповая, индивидуальная.</p> <p>Виды занятий:</p> <ul style="list-style-type: none"> – игра – путешествие; досуги; – деловые и ролевые игры; – тематические занятия; – выполнение самостоятельной работы; – соревнования, конкурсы.
Срок освоения программы	36 недель/ 9 месяцев /1 год
Режим занятий	Занятия 1 раз в неделю, продолжительность 20 минут
Цель и задачи задачи программы:	<p>Цель - формирование познавательной активности воспитанников через освоение инновационной интерактивной системы «Играй и развивайся».</p> <p>Задачи:</p> <p>Образовательные задачи:</p> <p>Ознакомление воспитанников с правилами пользования игрового комплекса «Играй и развивайся».</p> <p>Закрепление приобретенных знаний и умений воспитанников по основным разделам в рамках Программы («Безопасность», «Развитие речи»,</p>

	<p>«Окружающий мир») через инновационную систему.</p> <p>Развивающие задачи: Развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.</p> <p>Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них. Развитие умений действовать с игровой системой самостоятельно.</p> <p>Воспитательные задачи: Формирование информационной культуры у воспитанников.</p>
<p>Возрастные особенности детей 4– 5 лет</p>	<p>Игра. Игра по-прежнему, ведущая деятельность дошкольника. В среднем дошкольном возрасте игры становятся совместными, в них включается все больше детей, появляются ролевые взаимодействия. Игра усложняется по содержанию, количеству ролей и ролевых диалогов. Игровые действия начинают выполняться не ради самих игр, а ради смысла игры. Происходит разделение игровых и реальных взаимодействий детей. Дети уверенно действуют в соответствии со своей ролью. Детские ролевые игры имеют различные темы, с которыми ребенок знаком по собственному жизненному опыту. В центре внимания ребенка оказываются отношения людей, связанные с конкретными предметными действиями, благодаря которым дети усваивают человеческие взаимоотношения. Многие предметы в игре заменяются условными, возникает символическая игра. Например, простой кубик может представлять различные предметы, в зависимости от тематики игры. Действия в игре становятся свернутыми, короткими, уходят повторы, одно действие сменяется другим. Особая роль в игре отводится точному соблюдению правил, здесь впервые появляется лидерство. Символической формой игровой индивидуальной деятельности дошкольников является изобразительная деятельность. В рисование постепенно все более активно включаются представления и мышление. От изображения того, что он видит, ребенок постепенно переходит к изображению того, что помнит, знает и придумывает сам. Рисунок становится предметным и детализированным. Графическое изображение человека характеризуется</p>

	<p>наличием туловища, глаз, рта, носа, волос, иногда одежды и ее деталей. Совершенствуется техническая сторона изобразительной деятельности. Дети могут Рисовать основные фигуры, вырезать ножницами, наклеивать изображения.</p> <p>Также появляются игры – соревнования, в которых наиболее привлекательным моментом для детей становится выигрыш или успех. В таких играх формируется и закрепляется мотивация достижения успеха.</p> <p>Двигательная сфера ребенка характеризуется позитивными изменениями мелкой и крупной моторики. Развиваются ловкость, координация движений. Дети в этом возрасте лучше, чем младшие дошкольники, удерживают равновесие, перешагивают через небольшие преграды. Усложняются игры с мячом.</p>
	<p>Восприятие .</p> <p>Дети оказываются способными назвать форму, на которую похож тот или иной предмет. Они могут вычленять в сложных объектах простые формы и из простых форм воссоздавать сложные объекты. Дети способны упорядочить группы предметов по сенсорному признаку — величине, цвету; выделить такие параметры, как высота, длина и ширина. Разбирают и складывают трехсоставную и четырехсоставную матрешку, пирамидку, складывают разрезную картинку из 2 и 3 частей путем зрительного соотнесения.</p> <p>Совершенствуется ориентация в пространстве.</p> <p>Память.</p> <p>Возрастает объем памяти. Дети запоминают 5-6 предметов или картинок. Начинает складываться произвольное запоминание: дети способны принять задачу на запоминание, помнят поручения взрослых, могут выучить небольшое стихотворение.</p> <p>Мышление.</p> <p>В среднем дошкольном возрасте наиболее характерно для ребенка формой мышления является наглядно-образное, которое определяет качественно новую ступень в его развитии. В этом возрасте ребенок уже может решать задачи не только в процессе практических действий с предметами, но и в уме, опираясь на свои образные представления о предметах.</p> <p>Наглядно-образное мышление в дошкольном детстве является основным и к старшему дошкольному возрасту становится более обобщенным. Дети могут понимать</p>

сложные схематические изображения, представлять на их основе реальную ситуацию и даже самостоятельно создавать такие изображения. На основе образного мышления в дошкольном возрасте начинает формироваться словесно-логическое мышление, которое дает возможность ребенку решать задачи, усваивать более сложные элементарные научные знания. Развивается предвосхищение. На основе пространственного расположения объектов дети могут сказать, что произойдет в результате их взаимодействия. Однако при этом им трудно встать на позицию другого наблюдателя и во внутреннем плане совершить мысленное преобразование образа. Продолжает развиваться воображение. Формируются такие его особенности, как оригинальность и произвольность. Примечательной особенностью детей является фантазирование. Яркость фантазий расширяет рамки умственных возможностей детей. Дети могут самостоятельно придумать небольшую сказку на заданную тему. К 4 - 5 годам в процесс воображения включается планирование. Ребенок планирует один шаг своих действий, выполняет его, видит результат, а затем планирует следующий шаг. Можно сказать, что изменяется системное место воображения в общей структуре сознания ребенка. Ребенок дошкольного возраста становится способен действовать в плане общих представлений.

Внимание.

Увеличивается устойчивость внимания. Ребенку оказывается доступной сосредоточенная, интересная деятельность в течение 15-20 минут. Он способен удерживать в памяти при выполнении каких-либо действий несложное условие.

Речь.

Речь становится предметом активности детей, улучшается произношение звуков и дикция. Словарь детей увеличивается до 2000 слов и более. В разговоре ребенок начинает пользоваться сложными фразами и предложениями. Они удачно имитируют голоса животных, интонационно выделяют речь тех или иных персонажей. Используют обобщенные слова, называют животных и их детенышей, профессии людей, части предметов. Пересказывают знакомые сказки с помощью взрослых. Интерес вызывают ритмическая структура речи, рифмы. Развивается грамматическая сторона речи.

Дети занимаются словотворчеством на основе грамматических правил. Речь детей при взаимодействии друг с другом носит ситуативный характер, а при общении со взрослым становится вне ситуативной. Взрослый теперь представляет интерес в первую очередь как источник увлекательной и компетентной информации.

Общение со взрослыми и сверстниками.

Изменяется содержание общения ребенка и взрослого. Оно выходит за пределы конкретной ситуации, в которой оказывается ребенок. Ведущим становится познавательный мотив. Информация, которую ребенок получает в процессе общения, может быть сложной и трудной

для понимания, но она вызывает интерес. Детей в возрасте 4-5 лет называют любознательными почемучками, они активно стремятся к познавательному, интеллектуальному общению. Нередко ребенок многократно обращается с одним и тем же вопросом к взрослому, чтобы докопаться до волнующей его темы. У детей этого возраста пробуждается интерес к правилам поведения, о чем говорят многочисленные жалобы воспитателю, о том, что кто-то делает что-то не правильно или не выполняет какое-то требование. На уровне познавательного общения дети испытывают острую потребность в уважительном отношении со стороны взрослого. Активно проявляется стремление к общению со сверстниками. Характерна избирательность в общении, которая выражается в предпочтении одних детей другим. Появляются постоянные партнеры по играм. Дети общаются по поводу игрушек, совместных игр, общих. В группах начинают выделяться лидеры. Появляются конкурентность, соревновательность, что оказывает влияние на развитие образа Я -ребенок.

Эмоциональная сфера.

Идет активное развитие и созревание эмоциональной сферы: чувства становятся более глубокими, устойчивыми; прежнее радостное чувство от общения с окружающими перерастает в более сложное чувство симпатии и привязанности. Дети отличаются повышенной чувствительностью к словам, оценкам и отношению к ним взрослых. У детей формируется потребность в уважении со стороны взрослого, для них оказывается чрезвычайно важной его похвала. Они радуются

	похвале, но на неодобрение и замечание часто реагируют очень эмоционально: вспышками гнева, слезами, воспринимая замечания как личную обиду. Ранимость ребенка 4-5 лет- это не проявление индивидуальности, а особенность возраста.
--	---

1.2 Планируемые результаты

1. Ребенок уверенно пользуется интерактивным комплексом «Играй и развивайся».
2. Ребенок самостоятельно выбирает задание и грамотно решает его, управляя манипулятором - рукой /телом.
3. У ребенка достаточно развиты познавательная мотивации, познавательная активность, психические процессы.
4. У ребенка значительно развита совместная координация деятельности зрительного и моторного анализаторов.
5. У ребенка достаточный уровень интеллектуальной компетентности.
6. Ребенок владеет информационной культурой
7. Дети способны договариваться друг с другом, провести контроль и самоконтроль выполненных упражнений.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Содержание программы

Программа «Играй и развивайся» направлена на формирование познавательной активности воспитанников через освоение инновационной интерактивной системы «Играй и развивайся» и включает в себя 3 блока:

- 1.»Окружающий мир»
- 2.»Развитие речи»
- 3.»Безопасность»

Использование ИКТ технологий в том числе и интерактивной системы «Играй и Развивайся» являются мощным современным инструментом для реализации ФГОС. Использование интерактивной игры в образовательном процессе дает педагогу следующие возможности:

- Интерактивная игра – это средство выравнивания возможностей детей.
- Система сама обеспечивает контроль, коррекцию, дает возможность самопроверки.
- Расширение профессиональных контактов педагогов и повышению качества обучения детей.
- Повышение качества демонстрационных материалов-иллюстраций.
- Индивидуализация образовательного процесса по темпу, скорости, содержанию
- Скорость обновления материала на экране значительно экономит 10 время на занятии.
- Эффективное игровое средство отработки навыков чтения, счета и т. п., развития творческих способностей дошкольников.

Использование мультимедийных технологий в учебно-воспитательном процессе в дошкольном образовательном учреждении – это одна из самых новых и актуальных инноваций в дошкольной педагогике.

2.2 Учебный план

№	Наименование разделов (дисциплин)	Кол-во занятий за 1 год обучения	Кол-во часов за 1 год обучения
1	«Окружающий мир»	13	260
2	«Развитие речи»	13	260
3	«Безопасность»	10	200
4	Всего	36	720

2.3 Методика проведения

Занятие с применением интерактивной игры проводится через погружение ребенка в сюжет занятия, подготовка к компьютерной игре через беседы, конкурсы; привлекается опыт детей по наблюдению за поведением животных, трудом взрослых; создается определенная предметно– ориентированная игровая среда, аналогичная компьютерной игре, стимулирующая воображение ребенка, побуждающая его к активной деятельности, помогающая понять и осуществить задание на компьютере.

Основная часть занятия включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером

или с применением X-бокс. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой. На первых этапах дети знакомятся с игрой, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, а в дальнейшем самостоятельно организуют игру. В заключительной части подводится итог. Делается оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых для условий действий, понятий и смысловых структур и правил действия с игрой.

Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физминутки, массаж впередистоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку). Занятия проводятся по подгруппам 8-10 человек, 1 раз в неделю, во второй половине дня. Занятия строятся на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. При этом интерактивная игра является мощным средством повышения эффективности обучения, значительно расширяя возможности предъявления образовательной и развивающей информации.

2.4 Календарно -тематическое планирование

Месяц	№ п/п	Тема занятия и программное содержание	Блок
Сентябрь	1	Знакомство с интерактивной системой «Играй и развивайся». В гости к детям приходит хозяин «Играй и развивайся» медвежонок по имени «Игрзнаяка» (приходит на каждое занятие), который знакомит с интерактивной системой, правилами эксплуатации, поведения. (Обучение эксплуатации технических средств. Обучение правил поведения в кабинете.) Игра «Ловилка»- учить двигаться, выполняя инструкцию.	–
	2	Тема: «Урожай» 1. Педагогическая беседа об овощах и фруктах. 2. Интерактивная игра «Разложи овощи по банкам» Цель: продолжать учить различать цвета и называть их, закрепление названий овощей и фруктов. Краткое содержание: нужно помочь петушку разложить овощи и фрукты по банкам. Необходимо красные овощи и фрукты положить в красную банку, желтые – в желтую, зеленые - в зеленую. В конце игры дети должны назвать овощи и фрукты в каждой банке. Используемые картинки: красное яблоко, зеленое яблоко, банан, капуста, огурец, лимон, груша, зеленая груша, репка, кабачок, перец красный, помидор, лук. Инструкция: петушок собрал урожай, но в его корзинке все перепуталось. Помогите положить овощи желтого цвета в желтую банку. Овощи красного цвета – в красную банку. Овощи	Окружающий мир

		<p>зеленого цвета в зеленую банку! – Назови этот овощ. Выбери баночку подходящего цвета! – Назови этот фрукт. Выбери баночку подходящего цвета!</p> <p>3. Игра «Урожай» найди по описанию. Цель: продолжать учить различать цвета и называть их, закрепление названий овощей и фруктов. Инструкция- найди и положи овощ желтого цвета,...</p>	
	3	<p>Тема: «Органы чувств»</p> <p>1. Мотивация. «Игразнайка» просит детей помочь ему отгадать непростые загадки. Ди «Чудесный мешочек»</p> <p>2. Интерактивная игра «Органы чувств» на экране выводится изображения органов чувств. Ребенку задается вопрос или загадка. Затем ему нужно выбрать правильный ответ, удерживая руку на выбранной картинке. После этого ребенок объясняет свой выбор, и отвечает, для чего нужен этот орган чувств.</p> <p>3. Фильм «Кубакот рассказывает про Органы чувств»</p>	Развитие речи
	4	<p>Тема: «Огнеопасно или безопасно»</p> <p>1. Мотивация. «Игразнайка» никак не может определить какие предметы сильно горят, а какие предметы не сильно горят. Как это определить? На помощь приходят дети.</p> <p>2. Интерактивная игра «Это не игрушка». Детям предлагают классифицировать предметы на 2 группы: пожароопасные и пожаробезопасные.</p> <p>3. Мини инсценировка «Кошкин дом»</p>	Безопасность
Октябрь	5	<p>Тема: «Личная гигиена»</p> <p>1. Мотивация В гости приходит грязный герой.</p> <p>2. Интерактивная игра «Соотнеси с образами». Цель: игра закрепляет знания детей о предметах личной гигиены; развивает мышление, внимание, восприятие. Краткое содержание: на экране появляются изображения предметов личной гигиены, спортивных принадлежностей и их контуры. Ребенку нужно правильно соотнести картинку с ее тенью. Для этого ребенок перетягивает изображение предмета на его контур. Если ребенок выполняет задание правильно, картинки соединяются. Используемые картинки в игре: зубная паста, мыло, зуб щетка, душ, гантель, ролики, велосипед, мяч. Инструкция: соедини картинку с ее тенью! Для этого перетяни картинку на ее контур!</p> <p>3. Ди «Чудесный мешочек» с предметами личной гигиены</p>	Окружающий мир
	6	<p>Тема «Чей детеныш»</p> <p>1. Мотивация. Потерялись животные,</p>	Развитие речи

		<p>«Игразнайка» совместно с детьми их ищет по кабинету. Ди «Чья мама»</p> <p>2. Интерактивная игра «Чей детеныш?» Цель: закрепление у детей знаний о животных и их детенышах. Краткое содержание: на экране появляется изображение животных и одного детеныша. Ребенку нужно назвать и соотнести детеныша с его родителем (Котенок- кошка; щенок- собака и т.д.). Используемые картинки животных: волк – волчонок, кот – котенок, заяц – зайчонок, курица – цыпленок, лиса – лисенок, олень – олененок, свинья – поросенок, пес – щенок, утка – утенок. Инструкция: посмотри на маленького зверька и выбери его папу или маму (родителя)</p> <p>3. «Угадай по голосу животного»</p>	
	7	<p>Тема: «Транспорт»</p> <p>1. Мотивация. «Игразнайка» просит детей помочь ему отгадать непростые загадки. Ди «Чудесный мешочек»</p> <p>2. Интерактивная игра «Загадки» на экране выводится изображения разных видов транспорта. Ребенку задается вопрос или загадка. Затем ему нужно выбрать правильный ответ, удерживая руку на выбранной картинке. После этого ребенок объясняет свой выбор, и отвечает.</p> <p>3. Игра «Много чего» (с мячом).</p>	Безопасность
	8	<p>Тема: «Народная игрушка»</p> <p>1. Педагогическая беседа о деревьях.</p> <p>2. Интерактивная игра «Народная игрушка. Раскрась узор» Цель: Познакомить с народной росписью (городецкий узор, гжель, хохлома). Развитие умения соотнести форму с узором. Развитие мышления, цветового восприятия, внимания. Краткое содержание: на экране выводятся расписное изображение . Ребенок должен внимательно посмотреть на и раскрасить по образцу. Инструкция: раскрась доску городецким узором...</p> <p>3. Работа за столами «Обведи предмет по трафарету»</p>	Окружающий мир
Ноябрь	9	<p>Тема: «Одежда по временам года»</p> <p>1. Мотивация «Игразнайка» внимательно рассматривает детали одежды на детях. Обращает внимание на карманы, замочки,...</p> <p>2. Интерактивная игра «Одевай-ка» Ребенку нужно выбрать одежду и предметы, которые используют в каждое время года. На экране ребенок видит себя. По бокам экрана расположены иллюстрации времени года (зима, лето, осень, весна). В верхней части экрана расположены предметы –варианты ответа.</p>	Развитие речи

	<p>Можно выбрать любой вариант, при этом на ребенка одевается выбранное изображение одежды, а предмет закрепляется в его руке.</p> <p>3. Ди «Найди заплатку»</p>	
10	<p>Тема: «Безопасность дома»</p> <p>1. Мотивация «Игразнайка» не знает, какие предметы дома можно брать без разрешения взрослых.</p> <p>2. Интерактивная игра «Опасно или нет» На экране появляется мальчик или девочка в различных ситуациях. Слева экрана находится шкала, разделенная на два цвета: зеленый и красный. Если ситуация опасна, то ребенок должен присесть и находиться в таком положении пока красная шкала не заполниться, если ситуация безопасна, то ребенок должен подпрыгивать пока зеленая шкала не заполниться. После того как ребенок правильно оценил ситуацию, диктор озвучивает правильный выбор.</p> <p>3. Игра «Да или нет»</p>	Безопасность
11	<p>Тема «Профессии»</p> <p>1. Педагогическая беседа о профессиях родителей</p> <p>2. Интерактивная игра «Профессии родителей» Цель: расширение представлений дошкольников о труде взрослых, о разных профессиях; формирование интереса к профессиям родителей, подчеркивание значимости их труда. Краткое содержание: на экране выводятся изображения профессий. После того, как ребенок отгадает загадку, ему нужно выбрать правильный ответ на экране.</p> <p>3. Ди «Кому чего не хватает»</p>	Окружающий мир
12	<p>Тема: «Домашние хлопоты»</p> <p>1. «Игразнайка» хочет навести порядок в доме, но не знает что для этого необходимо».</p> <p>2. Интерактивная игра «Что нам нужно для уборки». Цель: Формирование привычки соблюдать порядок и чистоту в комнате, группе; воспитание опрятности, умения замечать беспорядок. Знакомство с предметами, необходимыми для уборки, готовки, ухода за одеждой. Краткое содержание: На экране выводятся изображения предметов для уборки, готовки, стирки. После того, как ребенку задается вопрос, ему нужно выбрать подходящий ответ – картинку. Для этого он должен выбрать и удерживать на ней руку. Используемые картинки в игре: кастрюля, аквариум, ведро, веник, горшочек, вешалка, швабра с тряпкой, лопатка, миска, соль, утюг, фартук, тазик. Инструкция</p>	Развитие речи

		(вопросы к детям): Что нам нужно для уборки? Что нам нужно для ухода за домашними животными? Что нам нужно чтобы привести одежду в порядок? Что нам нужно для ухода за растениями? Что нам нужно для стирки? Что нам нужно для того чтобы приготовить суп? 3. Работа за столами «Найди лишнее»	
Декабрь	13	Тема «Дорожное движение, профессия таксист» 1. Педагогическая беседа о ПДД и профессия таксист. 2. Интерактивная игра «Таксист» Цель: закрепление умения детей ориентироваться в пространстве. Краткое содержание: на экране схема города: дороги и объекты, машина и стрелки, которые показывают направление движения машины. Ребенок должен внимательно прослушать и запомнить направления движения. Затем указать путь машине, с помощью вымышленного руля в двух руках. Когда машина доехала до объекта, ребенок должен назвать этот объект. 3. Игра «Назови, что слева, справа»	Безопасность
	14	Тема: «Домашние хлопоты» 1. «Игрзнаяйка» хочет навести порядок в доме, но не знает что для этого необходимо». 2. Интерактивная игра «Наведи порядок». Цель: игра закрепляет у ребенка умения наводить порядок в комнате, раскладывать все вещи по местам. Также игра развивает внимание и наблюдательность. Краткое содержание: На экране появляется изображение комнаты, в которой предметы лежат не на своих местах. Ребенку нужно разложить вещи на места, выбирая их рукой и перетягивая на их контур. 3. Игра «Найди предмету место».	Окружающий мир
	15	Тема: «Одежда Антонимы» 1. Мотивация «Игрзнаяйка» внимательно рассматривает детали одежды на детях. Обращает внимание на то что у девочек и мальчиков совсем разная одежда. 2. Интерактивная игра «Противоположности» На экране появляются картинки, которые описывают одежду. Ребенку нужно выбрать картинку, которая подойдет в пару. Например, одежда бывает мужская и ... (женская). 3. Игра «Говори наоборот».	Развитие речи
	16	Тема «Как переходить через дорогу» 1. Мотивация. ДТП с участием «Игрзнаяйки». Дети повторяют правила ДД. 2. Интерактивная игра «Переход дороги» Цель – продолжать учить навыкам ПДД. Инструкция –	Безопасность

		переходи дорогу только на зеленый свет светофора. «Свободная практика» Дети выполняют задание педагога и отвечают на вопросы. 3. Пд «Воробушки и автомобиль»	
Январь	17	Игры на выбор детей Подвижные игры «Капельки», «Поймай снежок».	Окружающий мир Безопасность
	18	Тема «Магнетизм» 1. Мотивация «Игразнайка» просит детей помочь ему отгадать непростые загадки. Дд «Чудесный мешочек» 2. Интерактивная игра «Что магнитится?» Инструкция: выбери предмет, который магнитится Цель: развивает мышление, речь, наблюдательность, Краткое содержание: ребенок находит предмет, который магнитится или не магнитится. (тарелка, ложка, закладка, кружка,.....) 3. Практическая работа за столами «Что магнитится» опытная деятельность	Окружающий мир
	19	Тема: «Животные» 1. Мотивация «Игразнайка» разрезал картинку и не может ее описать. Просит помощи у детей. 2. Интерактивная игра «Описательный рассказ». На экране выводится картинка животного. Ребенок должен последовательно ответить на вопросы о нем и затем составить описательный рассказ по своим ответам. 3. Игра «Собери картинку».	Развитие речи
	20	Тема: «ПДД Знаки на дороге» 1. Мотивация. «Игразнайка» не знает ПДД и просит помощи у детей. Ответы детей. Педагогическая беседа о ПДД и знаках дорожного движения. 2. Интерактивная игра «Расставь знаки» На экране «пустой знак», часть улицы, а снизу экрана расположены несколько вариантов дорожных знаков. Ребенку задается вопрос, нужно посмотреть, выбрать правильный знак. Затем нужно ответить, как этот знак называется. 3. Работа за столами «Раскрась светофор»	Безопасность
Февраль	21	Тема: «Геометрические фигуры» 1. Интерактивная игра «Запоминай-ка» Цель: развитие зрительной памяти, внимания. Краткое содержание: На экране выводятся квадраты с изображениями фигур, ребенку нужно запомнить их. Затем картинки разлетаются в разные места на экране, необходимо расположить их в прежнем порядке. Инструкция: запомни картинки! Расположи их в прежнем порядке! 2. Дд «Запомни, что услышал» - развитие слуховой памяти.	Окружающий мир

	3. Ди «Чудесный мешочек»	
22	<p>Тема: «Семья, Кто Я?»</p> <p>1. Мотивация. «Игрзнайка» не знает кто он и кто его семья и просит помощи у детей. Ответы детей. Педагогическая беседа о составе семьи и чем отличаются девочка и мальчик.</p> <p>2. Интерактивная игра «Кто Я?» Ребенку нужно ответить на вопросы о себе и в конце составить описательный рассказ из всех ответов. На экране ребенок видит себя. Над ним расположены предметы – варианты ответа. После выбора вещь одевается на ребенка.</p> <p>3. «Загадки»</p>	Развитие речи
23	<p>Тема: «Здоровое питание»</p> <p>1. Мотивация. У «Игрзнайки» заболел живот. Педагогическая беседа о полезной и вредной еде.</p> <p>2. Интерактивная игра «Здоровей-ка». Цель: закрепить знания детей о полезной и вредной пище; об овощах и фруктах, молочных продуктах, полезных для здоровья человека, полезной и вредной пище. Развитие мышления, внимания, речи. Краткое содержание: перед ребенком выводится изображение какого-то продукта. Ему нужно назвать этот продукт, и поместить его в сектор полезной еды (на тарелочку) или сектор вредной (зачеркнутая тарелочка). Используемые картинки: газированная вода, пудинг, зелень, картофель фри, каша, мед, молоко, сладости, сок, сыр, хлеб, чай, гамбургер, чипсы Инструкция: угадай, какие продукты полезны для здоровья, а какие вредны. Положи полезные продукты на тарелочку, а вредные на тарелочку с красным крестиком.</p> <p>3. Ди «Варим суп», «Варим компот»</p>	Окружающий мир
24	<p>Тема: «Моя семья»</p> <p>1. Мотивация «Игрзнайка» рассматривает фото своей семьи и не может вспомнить их членов»</p> <p>2. Интерактивная игра «Загадки про семью». Цель: развитие и закрепление у ребенка представлений о членах семьи; расширение и активизация словарного запаса детей на основе обогащения представлений о членах семьи. Краткое содержание: на экране появляется изображение семьи. После того, как прозвучит загадка, ребенку нужно ее отгадать и выбрать подходящего члена семьи. Инструкция: послушай и отгадай загадку</p> <p>3. «Посчитайка»- Цель- развитие навыков количественного счета Краткое содержание –на экране появляются 4 картинки. Необходимо найди ту картинку, на которой будет находиться необходимое количество людей по заданию.</p>	Развитие речи

		Инструкция: покажи, где 1 взрослый и 2 ребенка,...	
Март	25	<p>Тема: «Домашние животные»</p> <p>1. Мотивация «Игразнайка» принес картинку животного и не может определить домашнее это животное или дикое. Просит помощи у детей.</p> <p>2. Интерактивная игра «Запоминай-ка». На экране появляется изображение 5 животных. Ребенку предъявляются картинки в течение 10 секунд. За тем картинки перемешиваются. Нужно их расположить в том порядке, в котором они были изначально.</p> <p>3. Игра «Быстро назови».</p>	Окружающий мир
	26	<p>Тема: «Цвета и формы»</p> <p>1. Педагогическая беседа о цветах и формах.</p> <p>2. Интерактивная игра «Шары». На экране появляются шарики разного цвета, или разного размера. Ребенку загадывают загадку «Лопни шарик красного цвета». Нужно хлопнуть по шару загаданного цвета.</p> <p>3. Игра «Найди предмета ... цвета».</p>	Развитие речи
	27	<p>Тема: «Домашние хлопоты»</p> <p>1. «Игразнайка» прибегает затыкая уши, и говорит что он решил убратсья, но очень испугался шумного пылесоса.</p> <p>2. Интерактивная игра «Что за звук». Краткое содержание: На экране перед ребенком выводятся изображения предметов. Ему нужно коснуться той картинке, к которой подходит предъявляемый звук.</p> <p>3. Работа за столами «Найди лишнее»</p>	Окружающий мир
	28	<p>Тема: «Птицы»</p> <p>1. Мотивация. «Игразнайка» увидел птицу, но не знает ее названия, просит помощи у детей. Педагогическая беседа о птицах.</p> <p>2. Интерактивная игра «Что это за птица?» Цель: закрепление знаний у детей о птицах. Проведение: на экране появляются изображения птиц. Ребенку нужно показать какая птица является голубем; сорокой; лебедем и т.д. Инструкция: Ребята, посмотрите, сколько птичек на полянке! Посмотри внимательно и покажи где здесь гусь! Покажи где здесь лебедь! Покажи, где спрятался на полянке цыпленок! Посмотри внимательно и покажи где здесь Петушок! Покажи где здесь Сорока! Покажи, где спрятался на полянке Синичка! Покажи где здесь Павлин! Посмотри внимательно и покажи где здесь Голубь! Покажи, где спрятался на полянке Курочка! Посмотри внимательно и покажи где здесь Утка! Покажи где здесь Ворона! Посмотри внимательно и покажи где здесь Индюк! Покажи</p>	Развитие речи

		где здесь Снегирь! Покажи, где спрятался на полянке Воробей! Посмотри внимательно и покажи где здесь Сова! Покажи где здесь Ворон! 3. Работа за столами «Обведи по контуру любую птицу и заштрихуй ее».	
Апрель	29	Тема: «Животные» 1. Мотивация. «Игразнайка» разрезал картинку и не может ее собрать. Просит помощи у детей. 2. Интерактивная игра «Собери по частям». Цель: закрепление у детей знаний о том, что у птицы есть крылья, хвостик, перья, лапки. Проведение: игра построена по типу аппликации. Ребенку предлагается собрать птичку из частей. Аппликации в игре: синичка, петух, павлин, курица, голубь, ворона, утка, сорока. Инструкция: собери птичку из частей. 3. «Угадай кто спрятался»	Окружающий мир
	30	Тема: «Урожай» 1. Педагогическая беседа об овощах и фруктах. 2. Интерактивная игра «Урожай» найди по описанию. Цель: продолжать учить различать цвета и называть их, закрепление названий овощей и фруктов. Краткое содержание: На экране предложены три картинки овощей и фруктов. Ребенку нужно выбрать один фрукт или овощ по заданному признаку. 3. Игра «Разложи овощи по цветам»	Развитие речи
	31	Тема: «Безопасность в лесу» 1. Педагогическая беседа туристах, походах, и безопасного поведения в лесу. 2. Интерактивная игра «Собираемся в поход». Краткое содержание: На экране рюкзак и предметы, ребенок должен выбрать предметы, которые ему будут необходимы в походе, положить в рюкзак, объяснить выбор. 3. Игра «Что выберет турист?»	Безопасность
	32	Тема: «География» 1. Педагогическая беседа про географию. 2. Интерактивная игра «Как добраться». Краткое содержание: Каждое задание состоит из двух частей. После того, как прозвучит инструкция ребенку нужно выбрать нужный вид транспорта, переместить его в пункт отправления (на материк, в город) и назвать, затем переместить в пункт конечного назначения. 3. Игра «Назови континент»	Окружающий мир
Май	33	Тема: «Соблюдай режим дня» 1. Педагогическая беседа про распорядок дня. 2. Интерактивная игра «Распорядок дня». Краткое содержание: На экране в разном порядке расположены картинки, изображение действий в течение всего дня. Ребенку нужно расположить	Развитие речи

	эти картинки в хронологическом порядке. После того, как он их расположил, ему нужно составить рассказ о своем распорядке дня. 3. Игра «Назови континент»	
34	Тема: «Путешествие в лес по грибы да ягоды» 1. Мотивация. «Игразнайка» ходил в лес, набрал много грибов и ягод, но не знает, можно ли их есть, просит помощи у ребят. 2. Интерактивная игра «Съедобно или нет?». Краткое содержание: На экране поляна с грибами, ягодами, ребенок должен послушать загадку, отгаданный съедобный гриб или ягоду положить в корзину, а в перечеркнутую – несъедобные. 3. Игра «Что выберет турист?»	Безопасность
35	Игры на выбор детей Подвижные игры «Капельки», «Поймай мяч».	Развитие речи Безопасность
36	Итоговое мероприятие «В поисках клада» (обобщение) По возможности с родителями. Закрепление умений работать с интерактивной системой «Играй и развивайся».	–

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1 Условия для реализации программы

Комплекс организационно-педагогических условий	
Условия реализации программы	<p>На сегодняшний день это единственный вид деятельности, не регламентируемый специальной образовательной программой. Педагогам приходится самостоятельно изучать подход и внедрять его в свою деятельность.</p> <p>Важно соблюдать условия для сбережения здоровья ребенка:</p> <ul style="list-style-type: none">-Детям пятилетнего возраста можно «общаться» с компьютером не более 10- минут в день 3-4 раза в неделю.-Желательно, чтобы монитор был жидкокристаллическим или плазменным.-Нужно включать в занятия игры, направленных на профилактику нарушений зрения и отработку зрительно-пространственных отношений.-Регулярно проводить гимнастику для глаз: во время работы необходимо периодически переводить взгляд ребенка с монитора каждые 1, 5- 2 мин. на несколько секунд, так же важна и смена деятельности во время занятия.-Для проведения фронтальных занятий мы используем мультимедийный проектор, расстояние от экрана до стульев на которых сидят дети 2 - 2, 5 метра. <p>Занятия проводятся в музыкальном зале в вечернее время один раз в неделю.</p>
Формы контроля	<p>Контроль за определением результативности усвоения программы проходит через проведение педагогической диагностики в начале и в конце учебного года. Проведение открытого мероприятия с воспитанниками как для родителей (законных представителей), так для педагогов ДОУ.</p>

3.2 Оценочные материалы

Методы и формы: педагогическая беседа, наблюдение
Диагностика детей среднего дошкольного возраста

Блок	Задание	2	1	0
Речевое развитие	Проявляет инициативу и активность в общении, решает посредством общения бытовые и игровые задачи			
	Активен в разговоре, отвечает на вопросы, задаёт встречные, использует простые формы объяснительной речи.			
Познавательное развитие	Любопытен, задаёт поисковые вопросы, высказывает мнение, делится впечатлениями			
	С удовольствием включается в поисковую деятельность, использует разные поисковые действия			
	Понимает слова, обозначающие свойства предметов и использует их в речи			

	Достаточный уровень интеллектуальной компетентности			
Социально-коммуникативное развитие	С интересом познаёт правила безопасного поведения, стремится их соблюдать их.			
	В играх с правилами принимает игровую задачу и проявляет интерес.			
	Доброжелателен к партнёрам по игре			
Физическое развитие	Достаточно развита совместная координация деятельности зрительного и моторного анализаторов			
Итого:				

Система оценивания:

- 0 баллов – низкий уровень развития.
- 1 балл – средний уровень развития.
- 2 балла высокий уровень развития
- 20-14 баллов – высокий уровень развития.
- 13-7 баллов – средний уровень развития.
- Ниже 7 баллов – низкий уровень развития.

3.3 Материально- техническое обеспечение программы

Используемый материал:

1. Интерактивный комплекс «Играй и развивайся».
2. Ноутбук.
3. Проектор (либо телевизор).
4. Дидактический материал по тематикам Программы, пособия.
5. Постоянный персонаж - игрушка Медвежонок «Игразнайка»
6. Мольберт, магниты.
7. Столы, стулья для воспитанников.
8. Раздаточный материал: листы с заданиями, карандаши, фломастеры.

Используемые в деятельности технологии:

- ИКТ;
- Игровая;
- Здоровьесберегающая;
- Исследовательская;
- Личностно-ориентированная.

4. Список литературы

1. Управление инновационными процессами в ДОУ. – М., Сфера, 2008.
2. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду. Дошкольное воспитание, 1991 г., № 5.
3. Моторин В. «Воспитательные возможности компьютерных игр». Дошкольное воспитание, 2000 г., № 11.
4. Новоселова С.Л. Компьютерный мир дошкольника. М.: Новая школа, 1997.
5. Новицкая Н. Управление инновационными процессами в ДОУ. – М., Сфера, 2008.
6. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду. Дошкольное воспитание № 5. – М., 1991 г.
7. Калинина Т.В. Управление ДОУ. Новые информационные технологии в дошкольном детстве. – М.: Сфера, 2008.
8. Ксензова Г.Ю. Перспективные школьные технологии: учебно-методическое пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2000.
9. Интернет–ресурс: <http://playstand.ru/kompleks-igray-i-razvivaysya>
10. Интернет–ресурс: <http://naushop.ru/products/21199538>
11. Интернет –ресурс <https://vk.com/igrarazvitie>

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ ПО РАЗВИТИЮ
ПРАКТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ**

«ИГРАЙ И РАЗВИВАЙСЯ»

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД «МАЛЫШОК» Г. КАТАВ-ИВАНОВСКА»
КАТАВ-ИВАНОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
на 2023-2024 учебный год

№	Содержание	Возрастные группы
		Средняя 4-5 лет
1	Количество возрастных групп	1
2	Начало учебного года	01.09.2023
3	Праздничные дни	4 ноября, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1, 9 мая.
4	Окончание учебного года	29.05.2024г.
5	Продолжительность учебного года, всего недель, в том числе:	36
6	1-е полугодие(недель)	16
	2-е полугодие (недель)	20
7	Продолжительность непрерывной организованной деятельности (занятия)	20 минут
8	Кол-во занятий в неделю/в месяц/ в год	1/4/36