

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «Малышок»

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол № 3 от 12.02.2024 г.

Утверждаю
Заведующий МБДОУ д/с «Малышок»
Е.Ю. Кожевникова
Приказ № 29-ОД от 12.02.2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Играй и развивайся»
Возраст: 5-6 лет
Срок реализации: 9 месяцев**

автор-составитель:
старший воспитатель Скороходова Л.Ю.

п. Балезино, 2024 г.

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Содержание программы (учебный план, содержание учебного плана)
- 1.4. Планируемые результаты реализации программы

Раздел 2. Комплекс организационно - педагогических условий

- 2.1. Календарный учебный график
- 2.2. Условия реализации программы (кадровые, материально-технические, информационные условия)
- 2.3. Формы контроля. Оценочные материалы.
- 2.4. Методические материалы
- 2.5. Рабочая программа воспитания, календарный план воспитательной работы

Список литературы

Приложение

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Играй и развивайся» (далее – программа) одноуровневая (ознакомительная).

Программа 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 (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, Москва);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении СанПин 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Актуальность программы. В настоящее время компьютерные технологии стали активно применяться в образовательном процессе. Создается множество простых и сложных компьютерных программ для различных областей познания. В зависимости от возраста ребенка и применяемых программ компьютер может выступать в роли оппонента по игре, быть рассказчиком, репетитором, экзаменатором. Существуют различные компьютерные средства, направленные на развитие различных психических функций детей, таких как зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, словесно-логическое мышление и др., которые можно с успехом применять при обучении детей дошкольного возраста.

Обучение детей старшего возраста становится более привлекательным и захватывающим.

Отличительные особенности программы. Отличительной особенностью программы является модульная структура, которая позволяет педагогу самостоятельно определять последовательность изучения материала, использовать его вариативно, дополнять задачи и приемы взаимодействия с детьми. Система работы построена на использовании бесконтактного сенсорного игрового контроллера Kinect. Преимуществом такой системы является не только интерактивность и красочность игрового занятия, но и то, что ребенок может развиваться не только умственно, но и физически.

Особенность программы заключается в проведении индивидуальных практических занятий. Выполнение каждого задания начинается с объяснения и показа педагога. Затем обучающемуся предоставляется возможность самостоятельного выполнения задания.

Новизна программы состоит в комплексном использовании традиционных и интерактивных технологий, что значительно повышает интерес дошкольников к занятиям, способствует формированию интеллектуальной, мотивационной и операционной готовности к последующим действиям. Интерактивные ресурсы делают образовательную деятельность более наглядной, позволяют педагогу экономить время за счет функциональности, удобства и простоты навигации. Их использование обеспечивает хорошую подготовку дошкольников к дальнейшему обучению в школе, способствует формированию целостного восприятия мира.

Основу интерактивных ресурсов для реализации данной Программы составляют:

- интерактивный комплекс «Играй и развивайся» (создает условия для развития ребенка, открывает возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества с взрослыми и сверстниками и соответствующих возрасту видов деятельности);

Педагогическая целесообразность. Программа направлена на формирование условий для

самореализации и успешной социализации детей, она обеспечивает удовлетворение образовательных потребностей личности ребенка, формирование общеинтеллектуальных умений, развитие познавательных способностей, расширение кругозора, всестороннее развитие личности ребенка, создание условий для максимального раскрытия индивидуального возрастного потенциала ребенка.

Преимственность программы. Программа тесно связана с основной образовательной программой ДОО, с такими предметами как развитие речи, ознакомление с окружающим миром, формирование элементарных математических представлений. Использование межпредметных связей позволяет повысить познавательную активность и мотивацию к обучению, дает стимул к самостоятельному изучению предмета.

Программа создана согласно концепции развивающего обучения и предполагает системно-деятельностный, компетентностный подход к образованию детей дошкольного и младшего школьного возраста. Программа учитывает навыки и умения, которыми обладают учащиеся в настоящее время, и предполагает педагогические приемы, которые позволят реализовать задачи и приобрести навыки, умения сначала при помощи взрослого, а потом – самостоятельно.

Адресат программы. Данная программа определяет содержание и организацию образовательного процесса для детей дошкольного возраста 5-6 лет. Группа смешанная, для мальчиков и девочек. Возрастные особенности детей отражены в основной образовательной программе дошкольного образования МБДОУ д/с «Малышок».

Практическая значимость. Интерактивные и мультимедийные средства призваны вдохновить и призвать их к стремлению овладеть новыми знаниями. Программа «Играй и развивайся» значительно расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка. Применение мультимедиа технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации и среды. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность обучающихся и усиливают усвоение материала.

Объем программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения – 74.

Срок освоения программы: 9 месяцев.

Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса. Ведущей формой организации занятия является индивидуальная (практика по учебному плану). Наряду с индивидуальными практическими занятиями используется подгрупповая форма (теория или практика по учебному плану) Игровые занятия включают различные виды детской деятельности: познавательную, продуктивную, двигательную, коммуникативную, конструктивную. Самостоятельная деятельность в проведении и использовании подвижных и дидактических игр и упражнений.

Количество детей в группе: 8-8 человек.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: 1 раз в неделю: 1 групповое занятие, после него через 10 минут индивидуальное. Групповое продолжительностью 18 минут, индивидуальное – 7 минут. Общая продолжительность занятия для каждого ребенка - 25 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: Формирование мотивации дошкольников к познанию и обучению через работу в интерактивной среде.

Задачи:

Обучающие: расширить знания и умения по образовательным областям «Познавательное

развитие», «Речевое развитие» (окружающий мир, математика, развитие речи);
сформировать навыки самостоятельной работы с интерактивным комплексом;
Развивающие: развивать произвольность психических процессов, различные виды мышления и типы памяти, основные мыслительные операции и свойства внимания;
развивать монологическую и диалогическую речь;
развивать мелкую и общую моторику, координацию;
Воспитательные:
формировать коммуникативные навыки;

1.3. Содержание программы (учебный план, содержание учебного плана)

Содержание программы основано на интеграции видов детской деятельности и охватывает все образовательные области: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие».

Представленные игры имеют тематическую направленность.

Учебный план

№	Название раздела, тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Групповые занятия					
1	Знакомство с интерактивной системой «Играй и развивайся»	1	1		
2	«Краски осени»	2	1	1	Наблюдение
3	«Урожай»	2	1	1	
4	«Народная игрушка»	3	1	2	
5	«Животные»	2	1	1	Наблюдение
6	«Тропические животные»	1		1	
7	«Готовимся к зиме»	1	1		
8	«Семья»	1	1		
9	«Здоровей-ка»	2	1	1	
10	«Домашние хлопоты»	1	1		
11	«Птичий двор»	2		2	Наблюдение
12	«Магнетизм»	1		1	
13	«География»	2	1	1	
14	«Национальности»	1	1		
15	«Транспорт»	2	1	1	
16	«Безопасное поведение на дорогах»	1	1		
17	«Дорожное движение»	2		2	
18	«Безопасность дома»	1	1		
19	«Безопасность в лесу»	1	1		
20	«Звуки»	2		2	
21	«Порядковый счет»	1		1	
22	«Геометрические фигуры»	2		2	
23	«Состав числа»	2		2	
24	«Решение примеров»	1		1	
	Итого групповых занятий	37	15	22	

Индивидуальные занятия

1	Знакомство с интерактивной	1		1	
---	----------------------------	---	--	---	--

	системой «Играй и развивайся»				
2	К теме «Краски осени»: Интерактивная игра «Чей листочек?» Интерактивная игра «Считаем листочки»	2		2	
3	К теме «Урожай»: Интерактивная игра «Отгадай загадку» Интерактивная игра «Описательный рассказ»	2		2	
4	К теме «Народная игрушка»: Интерактивная игра «Народная игрушка» Интерактивная игра «Раскрась узор» Интерактивная игра «Собери узор»	3		3	
5	К теме «Животные»: Интерактивная игра «Запоминай- ка» Интерактивная игра «Описательный рассказ»	2		2	
6	К теме «Тропические животные»: Интерактивная игра «Запоминай- ка»	1		1	
7	К теме «Готовимся к зиме»: Интерактивная игра «Собери скворечник»	1		1	
8	К теме «Семья»: Интерактивная игра «Профессии»	1		1	
9	К теме «Здоровей-ка»: Интерактивная игра «Органы чувств» Интерактивная игра «Распорядок дня»	2		2	
10	К теме «Домашние хлопоты»: Интерактивная игра «Наведи порядок»	1		1	
11	К теме «Птичий двор»: Интерактивная игра «Собери по частям» Интерактивная игра «Прятки с птицами»	2		2	
12	К теме «Магнетизм»: Интерактивная игра «Что магнитится?»	1		1	
13	К теме «География»: Интерактивная игра «Как добраться» Интерактивная игра «Континенты»	2		2	
14	К теме «Национальности»:	1		1	

	Интерактивная игра «Национальный костюм»				
15	К теме «Транспорт»: Интерактивная игра «Что где поедет» Интерактивная игра «Эстафета – транспорт»	2		2	
16	Теме «Безопасное поведение на дорогах»: Интерактивная игра «Опасные ситуации»	1		1	
17	К теме «Дорожное движение»: Интерактивная игра «Расставь знаки» Интерактивная игра «Собери знак»	2		2	
18	К теме «Безопасность дома»: Интерактивная игра «Опасно или нет?»	1		1	
19	К теме «Безопасность в лесу»: Интерактивная игра «Собираемся в поход»	1		1	
20	К теме «Звуки»: Интерактивная игра «Расставь звуки» Интерактивная игра «Раскрась звуки»	2		2	
21	К теме «Порядковый счет»: Интерактивная игра «Рыбалка»	1		1	Диагностика
22	К теме «Геометрические фигуры»: Интерактивная игра «Волшебники» Интерактивная игра «Строители»	2		2	Диагностика
23	К теме «Состав числа»: Интерактивная игра «Подточи карандаш» Интерактивная игра «Магазин»	2		2	Диагностика
24	К теме «Решение примеров»: «Собери узор»	1		1	
	Итого индивидуальных занятий	37		37	
	ИТОГО	74	15	59	

Содержание учебного плана

№ п/п	Интегрированный курс: «Окружающий мир»/ «Развитие речи»/ «Математика»/	Основное содержание деятельности		Оборудование материалы
		Теория	Практика	
1	Знакомство с интерактивной системой «Играй и развивайся».	Знакомство с интерактивной системой «Играй и развивайся». Правила техники безопасности.		Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
2	Тема «Краски осени»	Расширять представления о деревьях, кустарниках, травянистых растениях; развивать умение устанавливать простейшие связи между явлениями живой и неживой природы.	Дидактическая игра «Деревья и листья»	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
3	Тема «Урожай»	Расширять представления об овощах, фруктах, ягодах, грибах.	Дидактическая игра «Чудесный мешочек» рассказывание о предмете (по плану или образцу)	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
4	Тема «Народная игрушка»	Учить различать виды народных игрушек. Формировать представление о характерных признаках, средствах выразительности, их цвет, форма, расположение.	Дидактические игры «Парные картинки»; «Собери целое»; «Декоративное домино»; «Найди пару»	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
5	Тема «Животные»	Расширять представления о животных (домашние и дикие, животные Севера и Африки)	Дидактические игры «Где спрятался?»; «Собери животное»	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
6	Тема «Тропические животные»		Дидактические игры «Собери животное»; «Найди детеныша» Расширять представления о тропических животных, их детенышах.	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
7	Тема «Готовимся к зиме»	Знакомство с поведением некоторых животных при подготовке к зиме (ящерицы, лягушки, черепахи, кроты, бобры, бурундуки)		Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
8	Тема «Семья»	Расширять представления о семье, о разных профессиях, рассказывать историю своей семьи		Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)

		(родословное дерево), знакомить с семейными традициями.		
9	Тема «Здоровей-ка»	Расширять представления о здоровье, о здоровом образе жизни, о полезных и вредных для здоровья человека привычках.	Дидактические игры «Полезная и вредная пища»; «Полезные и вредные привычки»	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
10	Тема «Домашние хлопоты»	Формировать умение наводить порядок; совершенствовать умение аккуратно складывать в шкаф одежду; формировать привычку бережно относиться к вещам.		Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
11	Тема «Птичий двор»		Дидактические игры «Собери по частям»; «Четвертый лишний»; «Найди по описанию»; «Назови детеныша» Расширять представления о птицах и их детенышах.	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
12	Тема «Магнетизм»		Дидактическая игра «Что магнитится?» Опытным путем доказать свойства магнита.	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
13	Тема «География»	Закреплять знания детей о географическом положении материков Земли.	Дидактическая игра «Путешествие по карте»	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
14	Тема «Национальности»	Формировать представления об особенностях национального костюма.		Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
15	Тема «Транспорт»	Расширять представления о видах наземного транспорта.	Дидактические игры «Доскажи словечко»; «Много чего?»	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
16	Тема «Безопасное поведение на дорогах»	Формировать безопасное поведение на дорогах.		Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
17	Тема «Дорожное движение»		Дидактические игры «Светофорик»; «Четвертый лишний» Закреплять правила дорожного движения.	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
18	Тема «Безопасность дома»	Расширять представления об источниках опасности в доме.		Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)

19	Тема «Безопасность в лесу»	Расширять представления о безопасном поведении в лесу, предметах, которые могут принести пользу в экстренных ситуациях в природе, о правильных действиях в конкретных ситуациях.		Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
20	Тема «Звуки»		Дидактические игры «Звуки»; «Кто в домике живет» Изучение мягких, твердых и гласных звуков.	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
21	Тема «Порядковый счет»		Дидактическая игра «Морской конек» Определять порядковое место предмета.	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
22	Тема «Геометрические фигуры»		Дидактические игры «Найди портреты геометрических фигур»; «Поиск недостающей фигуры»; Графическое упражнение «Соедини геометрическую фигуру с предметом» Закреплять представления о геометрических фигурах, развивать графические навыки.	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
23	Тема Состав числа»		Дидактические игры «Угадай, сколько в другой руке»; «Разложи карандаши»; «Составь картинку по цифрам» Закрепить знания о составе числа из двух меньших.	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)
24	Тема «Решение примеров»		Дидактическая игра «Сколько стоят игрушки» Учить составлять арифметические задачи, упражнять в решении примеров в пределах 10.	Демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)

Содержание программы/индивидуальные занятия				
1	Знакомство с интерактивной системой «Играй и развивайся»		Игра «Ловилка» Учить двигаться, выполняя инструкцию.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния

2	Тема «Краски осени»		Интерактивная игра «Чей листочек?» Интерактивная игра «Считаем листочки» Развивать умение соотносить форму листочка с деревом, навыки счета.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
3	Тема «Урожай»		Интерактивная игра «Отгадай загадку» Интерактивная игра «Описательный рассказ» Развивать умение соотносить образную речь с предметом, составлять последовательный описательный рассказ.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
4	Тема «Народная игрушка»		Интерактивная игра «Народная игрушка» Интерактивная игра «Раскрась узор» Интерактивная игра «Собери узор» Закрепить знание особенностей гжельского, городецкого и хохломского узоров и умение определять их. Учить раскрашивать узоры дымковской, филимоновской, гжельской, хохломской росписи. Учить самостоятельно выбирать элементы росписи и цветовую гамму.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
5	Тема «Животные»		Интерактивная игра «Запоминай-ка» Интерактивная игра «Описательный рассказ» Развивать умение описывать животных, внимание, память.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
6	Тема «Тропические животные»		Интерактивная игра «Запоминай-ка» Развивать память, внимание.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
7	Тема «Готовимся к зиме»		Интерактивная игра «Собери кормушку» Составлять из деталей кормушку для птиц.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
8	Тема «Семья»		Интерактивная игра «Профессии» Расширять представления о профессиях родителей.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
9	Тема «Здоровей-ка»		Интерактивная игра «Органы чувств» Интерактивная игра «Распорядок дня» Формировать представления о роли органов чувств в организме и необходимости их беречь. Формировать представления о правильном распорядке дня.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
10	Тема «Домашние		Интерактивная игра «Наведи порядок»	Проектор, экран, ноутбук, датчик

	хлопоты»		Развивать внимание и наблюдательность.	расстояния
11	Тема «Птичий двор»		Интерактивная игра «Собери по частям» Интерактивная игра «Прятки с птицами» Закреплять представления о том, что у птиц есть крылья, хвостик, перья, лапки. Угадывать по части целое.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
12	Тема «Магнетизм»		Интерактивная игра «Что магнитится?» Закреплять знания о магнитных свойствах предметов.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
13	Тема «География»		Интерактивная игра «Как добраться» Интерактивная игра «Континенты» Расширять представления о географическом положении материков Земли.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
14	Тема «Национальности		Интерактивная игра «Национальный костюм» Закреплять знание особенностей национального костюма разных народов и умение их определять.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
15	Тема «Транспорт»		Интерактивная игра «Что где поедет» Интерактивная игра «Эстафета – транспорт» Закреплять знания о наземном транспорте, о правилах дорожного движения.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
16	Тема «Безопасное поведение на дорогах»		Интерактивная игра «Опасные ситуации» Закреплять знания о правилах поведения на улице.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
17	Тема «Дорожное движение»		Интерактивная игра «Расставь знаки» Интерактивная игра «Собери знак» Закреплять знания о дорожных знаках, их значении и внешнем виде.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
18	Тема «Безопасность дома»		Интерактивная игра «Опасно или нет?» Закреплять знания о безопасном поведении в быту.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
19	Тема «Безопасность в лесу»		Интерактивная игра «Собираемся в поход» Закреплять знания о безопасном поведении в лесу, о правильных действиях в конкретных ситуациях.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
20	Тема «Звуки»		Интерактивная игра «Расставь звуки» Интерактивная игра «Раскрась звуки» Изучение мягких, твердых и	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния

			гласных звуков.	
21	Тема «Порядковый счет»		Интерактивная игра «Рыбалка» Закрепить порядковый счет.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
22	Тема «Геометрические фигуры»		Интерактивная игра «Волшебники» Интерактивная игра «Строители» Развивать умение находить геометрические фигуры в предметах. Упражнять в счете, развивать внимание.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
23	Тема «Состав числа»		Интерактивная игра «Подточи карандаш» Интерактивная игра «Магазин» Выполнять счетные операции на сложение и вычитание. Закрепить знания о составе чисел в пределах 10.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния
24	Тема «Решение примеров»		Интерактивная игра «Собери узор» Упражнять в решении примеров в пределах 10.	Проектор, экран, ноутбук, датчик расстояния

1.4. Планируемые результаты реализации программы

Программа направлена на достижение трех категорий образовательных результатов: личностные, метапредметные, предметные.

Личностные:

сформированы коммуникативные навыки;

сформированы ценностные ориентации.

Метапредметные:

развиты мелкая и общая моторика, координация;

развиты мыслительные процессы: сравнение, классификация, абстрагирование, обобщение, память, внимание;

Предметные:

сформированы навыки самостоятельной работы с интерактивным комплексом;

сформированы представления об объектах окружающего, предметного и социального мира;

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

«Играй и развивайся»	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь
Неделя обучения	02.09- 06.09.2024 09.09.- 13.09.2024 16.09.- 20.09.2024 23.09.-27.09.2024	01.10 -04.10.2024 07.10 – 11.10.2024 14.10- 18.10.2024 21.10 – 25.10.2024 28.10 – 31.10.2024	05.11- 08.11.2024 11.11 – 15.11.2024 18.11 – 22.11.2024 25.11 – 29.11.2024	02.12- 06.12.2024 09.12- 13.12.2024 16.12 – 20.12.2024 23.12-27.12.2024	09.01-10.01.2025 13.01- 17.01.2025 20.01-24.01.2025 27.01- 31.01.2025
Номер группы	Итого: 4 занятия	Итого: 5 занятий	Итого: 4 занятия	Итого: 4 занятия	Итого: 4 занятия
1	К / У / ИУ/ Н	У / ИУ	У / ИУ/ Н	У / ИУ	У / ИУ/ Н
	Февраль	Март	Апрель	Май	
Неделя обучения	03.02-07.02.2025 10.02-14.02.2025 17.02-21.02.2025 24.02-28.02.2025	03.03-06.03.2025 10.03-14.03.2025 17.03-21.03.2025 24.03.- 28.03.2025	01.04-04.04.2025 07.04- 11.04.2025 14.04-18.04.2025 21.04.-25.04.2025	05.05-08.05.2025 12.05.-16.05.2025 19.05-23.05.2025 26.05-30.05.2025	
Номер группы	Итого: 4 занятия	Итого: 4 занятия	Итого: 4 занятия	Итого: 4 занятия	

1	У / ИУ	У / ИУ	У / ИУ / Д	У / ИУ / Д	
---	--------	--------	------------	------------	--

К – комплектование, **У** – учебное занятие, **ИУ** – индивидуальное учебное занятие, **Н** – наблюдение, **Д** – диагностика

2.2. Условия реализации программы

Для реализации программы имеются необходимые условия: кадровые, материально-технические и информационные.

Кадровые:

Уровень образования педагога: нет требований;

Профессиональная категория педагога: нет требований;

Уровень соответствия квалификации: педагогом пройдена профессиональная переподготовка по программе «Педагогика дополнительного образования детей и взрослых».

Материально-техническое обеспечение

Имеется помещение для занятий, которое оснащено:

- экран, проектор;
- датчик расстояния (ИК, УЗ);
- демонстрационные пособия (плакаты, краеведение)

Информационные ресурсы: папка интерактивного комплекта с играми и методическим сопровождением находится на ноутбуке.

2.3. Формы аттестации/контроля. Оценочные материалы.

В рамках промежуточной аттестации используются следующие формы оценки результатов обучения: диагностика в виде дидактических игр, упражнений, вопросов и наблюдение.

Раздел «Математика» 5-6 лет

Что изучается?	Дидактические игры, упражнения, вопросы	Содержание диагностического задания	Критерии оценки
1. Умение считать (отсчитывать) в пределах 10, пользоваться количественным и порядковыми числительными	<i>1. Дидактическое упражнение</i> «Скажи сколько». <i>Материал:</i> предметные картинки или мелкий счетный материал: матрешки, солдатики, овощи, цветы и т.п. Количество каждой группы предметов разное (например, 6 матрешек, 7 цветов, 9 солдатиков, 10 бабочек). <i>2. Дидактическое упражнение</i> «Скажи, который по счету предмет». <i>Материал:</i> можно использовать материал первого задания, только расставить (разложить) картинки по одному (бабочка, солдатик, цветок и т. п.)	1. Ребенок считает количество предметов в любой группе. <i>Вопросы:</i> - Посчитай солдатиков. - Сколько их всего? - Посчитай бабочек. Сколько их? И т. д. 2. Ребенок рассматривает предметные картинки (предметы) и определяет, каким по счету стоит солдатик, какая по счету бабочка? и т. п.	3 балла - ребенок правильно считает (отсчитывает) предметы в пределах 10. Правильно пользуется количественными «Который по счету?». 2 балла - ребенок правильно считает (отсчитывает) предметы в пределах 10. Правильно пользуется количественными числительными. Понимает вопрос «Сколько?» и правильно отвечает на него. Допускает ошибки при ответе на вопрос «Который по счету?». 1 балл - ребенок допускает ошибки при счете (отсчитывании) предметов

2. Умение сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10, уравнивать неравное число предметов	<i>Дидактическое упражнение</i> «Пусть станет поровну». <i>Материал:</i> мелкий счетный материал	Расставлены две группы предметов так, чтобы в одной их было меньше на один. Например: 6 солдатиков и 7 матрешек. Задание: посчитай группы предметов. - Сколько всего солдатиков? - Сколько матрешек? - Кого больше (меньше)? - На сколько? - Сделай так, чтобы их стало поровну. Как еще можно это сделать?	3 балла - ребенок умеет сравнивать, устанавливать, какое число больше (меньше) другого; уравнивать неравные группы предметов двумя способами (удаления и добавления единицы). 2 балла - ребенок умеет сравнивать, устанавливать, какое число больше (меньше) другого. Затрудняется сразу уравнивать группы предметов (делает это после дополнительных инструкций) или уравнивает их, но только одним способом. 1 балл - ребенок считает правильно, но затрудняется установить, какое число меньше (больше) другого. Уравнивать предметы не может
3. Знания о форме предметов	<i>Дидактическая игра</i> «Что где лежит?». <i>Материал:</i> набор геометрических фигур - круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник. Предметные картинки - мячик, шарик воздушный, пирамидка, колпак клоуна, кубик, пуговица, чупа-чупс, дыня, дорожный знак (треугольной формы), квадратные часы, квадратная коробка, конверт, флажок, книга, овальный поднос	<i>Задания:</i> - Рассмотрите все геометрические фигуры и картинки. - Какие геометрические фигуры ты видишь? Назови их. - Чем отличаются круг и овал от других фигур? - Соотнеси картинку с геометрической фигурой. - Разложи фигуры в ряд, под каждой из них положи картинку похожей формы	3 балла - ребенок самостоятельно соотносит предметы по форме, называет геометрические фигуры и раскладывает 2 балла - ребенок знает все геометрические фигуры. Допускает 1—2 ошибки при соотношении с предметами. 1 балл - ребенок не знает всех геометрических фигур, затрудняется выполнить задание на соотношение с формой предметных картинок

По итогам выполнения диагностических заданий: высокий уровень: 7-9 баллов; средний уровень: 4-6 баллов; низкий уровень: 1-3 балла.

Наблюдение по разделу «Окружающий мир»/ «Развитие речи» осуществляется по следующим критериям:

№	ФИО реб.	Сформированы ценностные ориентации: проявляет интерес к окружающему миру, любознательность	Сформированы коммуникативные навыки: умение слушать и слышать других, задавать поисковые вопросы, высказывать мнение, делиться впечатлениями	Понимает слова, обозначающие свойства предметов и использует их в речи	Достаточный уровень интеллектуальной компетентности	Достаточный уровень общей и мелкой моторики, координации	По итогам наблюдения
		Высокий – 3 балла Средний – 2 балла Низкий – 1 балла	Высокий – 3 балла Средний – 2 балла Низкий – 1 балла	Высокий – 3 балла Средний – 2 балла Низкий – 1 балла	Высокий – 3 балла Средний – 2 балла Низкий – 1 балла	Высокий – 3 балла Средний – 2 балла Низкий – 1 балла	Высокий – 15 баллов Средний – 10 баллов Низкий – 5 баллов
1							

2.4. Методические материалы

Методические особенности организации образовательного процесса

Занятия строятся на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме развиваться, а педагогу решить поставленные задачи:

первая часть занятия (теория или практика по учебному плану) проводится с подгруппой через погружение детей в сюжет занятия, идет подготовка к компьютерной игре через разнообразные методы и приемы работы с детьми,

во второй части занятия каждый ребенок знакомится с интерактивной игрой, проговаривает и отрабатывает способы управления сначала с педагогом, а в дальнейшем самостоятельно.

Методы в организации образовательного пространства.

При организации работы с детьми используются методы и приемы обучения:

Словесные - с их помощью педагог доступно объясняет тему занятий и последовательность деятельности на занятии; беседы применяются для уточнения, коррекции знаний, их обобщения и систематизации; рассказы детей направлены на совершенствование знаний и умственно-речевых умений детей. Естественное речевое общение предполагает различные ситуации, в которых оказывается ребенок.

Практические - с их помощью педагог придает познавательной деятельности детей, усвоению новых знаний, умений практический характер (показ алгоритма действий, упражнения, моделирование, использование игровых приемов);

Наглядные - используются при объяснении педагогом нового материала, при закреплении его ребенком, во время повторения изученного материала и при проверке педагогом знаний. Воздействуя на органы чувств (зрительные, слуховые и т. д.), средства наглядности обеспечивают разностороннее, формирование какого-либо образа, понятия и тем самым способствуют более прочному усвоению знаний, пониманию связи научных знаний с жизнью.

Выбор методов и приёмов зависит от содержания учебного материала, формы организации обучения.

Используемые **технологии**:

- ИКТ;
- игровая;

- проблемная;
- здоровьесберегающая;
- личностно-ориентированная;
- исследовательская.

Дидактические материалы: наглядные, демонстрационные пособия, методический комплект к играм по блокам «Окружающий мир», «Развитие речи», «Математика».

Методические разработки: конспекты занятий по темам.

2.5. Рабочая программа воспитания

Цель, задачи и результат воспитательной работы

Цель воспитания: создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значимым.

Задачи воспитания:

- помочь ребенку адаптироваться в новом детском коллективе, занять в нем достойное место;
- формировать в ребенке уверенность в своих силах;
- выявлять и развивать потенциальные общие и специальные возможности и способности обучающегося;
- создавать атмосферу положительного эмоционального настроя и раскрепощения;

Основные формы воспитательной работы:

- конкурсы;
- тематические занятия;
- беседы, дискуссии;
- просмотр обучающих видеофильмов.

Работа с родителями:

Для успешной реализации поставленных задач программа предполагает тесное взаимодействие с родителями. Включение семей воспитанников в образовательную деятельность расширяет пространство, объединяет интересы педагогов, родителей и детей.

Планируется проводить мероприятия совместно с родителями в соответствии с календарным планом воспитательной работы.

Такое сотрудничество определяет творческий и познавательный характер процесса, развитие познавательных способностей детей, обуславливает его результативность.

Календарный план воспитательной работы

Мероприятие	Задачи	Сроки проведения	Примечание
Осенние фантазии	Активизировать творческие и познавательные способности детей и родителей	1 месяц обучения	Мероприятие совместно с родителями
Театр оригами «Три поросенка»	Поддерживать проявления самостоятельности, инициативности, активизировать творческие способности детей.	3 месяц обучения	Мероприятие совместно с родителями
Развлечение «Здоровей-ка»	Оздоровление организма, привитие навыков ЗОЖ	4 месяц обучения	Мероприятие совместно с родителями
Папа, мама, я – спортивная семья	Развивать познавательный и физический потенциал семьи	5 месяц обучения	Мероприятие совместно с родителями
Интеллектуальная игра «Поле чудес»	Развивать познавательную активность обучающихся	8 месяц обучения	Мероприятие совместно с родителями

Список литературы

Основной

1. Кривич Е.Я., Е.Я. Кривич Е.Я. Компьютер для дошколят.- М.: Издательство ЭКСМО, 2006.-192 с.
2. Подвижные занятия интерактивного комплекса «Играй и развивайся» Блок Окружающий мир: методическое пособие / Е. В. Зубкова.- Челябинск: ИП Мякотин И. В., 2023. – 50 с.: ил.
3. Подвижные занятия интерактивного комплекса «Играй и развивайся» Блок Математика 5 -7 лет: методическое пособие / Е. В. Зубкова.- Челябинск: ИП Мякотин И. В., 2023. – 34 с.: ил.
4. Подвижные занятия интерактивного комплекса «Играй и развивайся» Блок Развитие речи: методическое пособие / Е. В. Зубкова.- Челябинск: ИП Мякотин И. В., 2023. – 34 с.: ил.
5. Подвижные занятия интерактивного комплекса «Играй и развивайся» Блок Безопасность: методическое пособие / Е. В. Зубкова.- Челябинск: ИП Мякотин И. В., 2023. – 42 с.: ил.

Дополнительный (список литературы для обучающихся)

1. Бушмелева И. А. Окружающий мир. Для детей 5-6 лет.- Хатбер-пресс, 2017 .- 16 стр.

Приложение

Бланк диагностики раздел «Математика»

№	Фамилия им ребенка	Умение считать		Умение сравнивать		Знания о форме предметов	
		Н. Г.	К. Г.	Н. Г.	К. Г.	Н. Г.	К. Г.
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							