

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад «Солнышко»**

**Принято на заседании  
педагогического совета  
Протокол №1 от 30.08.2024г.**

**Утверждаю  
Заведующий МБДОУ  
«Солнышко» детский сад  
Т.Б.Шкляева  
Приказ №112 от 30.08.2024г.**



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа естественнонаучной направленности  
«МАГИУМ»**

Возраст обучающихся: 6- 7 лет

Срок реализации: 8 месяцев

**Составила  
инструктор по  
физической культуре  
Волкова Д.Г.**

## **Структура дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка	3
Цель и задачи программы	3
Учебный план	4
Планируемые результаты	8

### Комплекс организационно – педагогических условий

Условия реализации программы	9
Календарный учебный график	10
Методическое обеспечение программы	12
Рабочая программа воспитания	14
Календарный план воспитательной работы	17
Контрольно – измерительные материалы	17
Список литературы	19

# **I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

## **1.1 Пояснительная записка**

С **Magium** обычные полы становятся интерактивной поверхностью.

Заниматься могут дети любого возраста и уровня физического развития. При этом принимаются во внимание индивидуальные особенности каждого ребенка. Такой интерактивный пол откликается не только на надавливания, но способен определить габарит и цвет геометрической фигуры, рост ребенка, его движения.

**Magium** дает возможность проведения командных игр для детей в группах до десяти человек. Педагог с его помощью с легкостью может разнообразить процесс обучения. Интерактивное поле полностью безопасно, устойчиво к воздействиям окружающей среды.

**Magium** – это интересный пол, использующий технологию дополнительной реальности, состоящий из металлического короба с оборудованием, фигур и напольного покрытия.

Мир, в который погружается ребенок, создается с помощью компьютера, проектора и датчика Kinect. Реальность, воспринимаемая ребенком, является интерактивной поверхностью, реагирующей на нажатие с использованием реальных предметов и игрушек, используемых педагогами в ходе занятия.

С помощью датчика Kinect, который считывает нажатия, размер, цвет фигур, количество детей, взаимодействие с предметами и интерактивной поверхностью происходит в реальном времени.

Образовательный пол **Magium** соответствует ФГОС, и ориентирован на индивидуальные и возрастные особенности каждого ребенка. Удовлетворяет требованиям и интеграции образовательных областей «Речевое развитие», «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Физическое развитие».

Также, по требованиям стандарта образования, учитывается необходимость в создании условий для развития творческого потенциала ребенка. Игры в **Magium** направлены на развитие творческого мышления, где ребенок может самостоятельно создавать узоры и изображения.

Игра делится на пять образовательных блоков – волшебных островов:

- «Зазеркалье» (развитие мышления, зрительного внимания, памяти);
- «Логикум» (развитие логического мышления, формирование элементарных математических представлений);
- «Чудолесье» (развитие речи, мышления, сенсорики);
- «Креативная» (развитие нестандартного мышления, воображения, креативности);
- Специальный остров «Облако» для раннего возраста. В нем игры, направленные на адаптацию детей к ДОО.

**Направленность программы** – естественнонаучная.

**Уровень программы** – ознакомительный.

**Актуальность программы.** Интерактивный пол – разработка, с элементами дополненной реальности, которая с помощью проектора и специального датчика превращает пол в сенсорную панель. В игровой форме дети развивают творческое мышление и логику, учатся конструировать и моделировать, тренируют фантазию и воображение, повышают уровень зрительного внимания, а также формируют элементарные представления.

**Отличительные особенности.** Взаимодействия ребенка с интерактивной игрой происходит с помощью жестов, реальных геометрических фигур, голоса, спортивного инвентаря, музыкальных инструментов.

**Новизна.** Программа позволяет осуществлять проектный подход при проведении занятий, а так же использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей:

двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно – исследовательскую, музыкально – художественную. Игры в программном обеспечении подходят для детей с ОВЗ.

**Педагогическая целесообразность программы.** Используя интерактивные игры и реальные геометрические фигуры, можно проводить занятия по коррекции нарушений, связанных с низким уровнем концентрации внимания и памяти; задержек психического, речевого и моторного развития.

**Адресат программы:** Программа рассчитана для обучающихся в возрасте 6 – 7 лет, вне зависимости от пола, а также детей с ОВЗ и детей-инвалидов. Уровень подготовки, имеющихся знаний и умений не имеет значения. В процессе реализации программы учитываются индивидуальные особенности и диагнозы детей (дети с ЗПР, умственная отсталость, ОНР).

**Объём программы:** Общее количество учебных часов, запланированных на период обучения, необходимых для освоения программы составляет 68 часа.

**Срок освоения программы:** Продолжительность реализации программы: – 8 месяцев.

**Количество обучающихся:** 10-12 человек.

**Формы организации образовательного процесса.** Данная программа предполагает как групповые, так и индивидуальные формы организации работы

**Форма обучения:** очная.

**Режим занятий:** Занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность занятий 25 мин. Изменение режима работы и смещение образовательной нагрузки возможно во время проведения мероприятий.

## **1.2 Цель и задачи программы.**

**Цель** данной программы - Создание условий для осуществления речевой, двигательной и познавательной активности, используя программное обеспечение интерактивного пола Магиум.

**Задачи:**

**Обучающие:**

Стимулировать двигательные функции ребенка в процессе игры с яркими спецэффектами на поверхности пола, координируя движения в пространстве с учётом своих игровых границ.

**Развивающие:**

Развивать умение регулировать свое эмоциональное состояние, снимая внутреннее напряжение в процессе деятельности.

**Воспитательные:**

Воспитывать эмоционально положительное отношение во взаимодействии с коллективом сверстников, проявляя внимание друг к другу.

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

Игровой набор комплекс является составной частью развивающей предметно-пространственной образовательной среды. Его структура и содержание разработаны в соответствии с принципом реализации ведущей игровой деятельности в дошкольном возрасте и

лично-ориентированного подхода в развитии и воспитании ребенка. Работа с интерактивным полом создает условия для организации как совместной деятельности взрослого и детей, так и самостоятельной игровой, продуктивной и познавательно-исследовательской деятельности детей. Многие представленные игры в программе способствуют развитию познавательных интересов, что является целью программы. Представленные игры знакомят дошкольников с геометрическими фигурами, учат пространственному воображению, развитию мышления, зрительного внимания, памяти, формирование элементарных математических представлений, сенсорики, нестандартного мышления, координации.

### Учебный план

№	Название раздела, тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	теория	практика	
1	<b>МОНИТОРИНГ</b> <b>(октябрь)</b>	2	0	2	Диагностика
2					
3	«Лесные домики»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
4,5	«На что похоже»	2	0,25+0,25	0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
6	«Запомни»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
7	«Запомни последовательность»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
8,9	«Лесная книга»	2	0,25+0,25	0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
10,11,12	«Забег»	3	0,25+0,25+0,25	0,75+0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
13,14	«Продолжи путь»	2	0,25+0,25	0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
15	«Зеркало»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
16	«Солнечные зайчики»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
17	«Отражение»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение

18,19	«Ледяной шифр»	2	0,25+0,25	0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
20,21	«Гирлянды»	2	0,25+0,25	0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
22	«Наряди елку»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
23,24	Промежуточный мониторинг	2	0	2	Диагностика
25,26,27	«Найди пару»	3	0,25+0,25+0,25	0,75+0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
28,29,30,31	«Наряди пингвина»	4	0,25+0,25+0,25+0,25	0,75+0,75+0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
32,33,34,35,36	«Часть и целое» <b>МОНИТОРИНГ</b> (январь)	5	0,25+0,25+0,25+0,25+0,25	0,75+0,75+0,75+0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение, диагностика
37,38,39,40	«Мозайка»	4	0,25+0,25+0,25+0,25	0,75+0,75+0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
41,42,43,	«Судоку»	3	0,25+0,25+0,25	0,75+0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
44,45,46,47,48	«Символы на песке»	на 5	0,25+0,25+0,25+0,25+0,25	0,75+0,75+0,75+0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
49	«Бусы»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
50	«Узоры на ковре»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
51	«Ключ от сейфа»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
52,53,54,55	«Часы»	4	0,25+0,25+0,25+0,25	0,75+0,75+0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
56	«Маршрут»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение

57	«Фокусник»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
58	«Планеты»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
59,60	«На что похоже»	2	0,25+0,25	0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
61,62	«Запомни последовательность»	2	0,25+0,25	0,75+0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
63	«Народная игрушка»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
64	«Собери скворечник»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
65	«Профессии родителей»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
66	«Как добраться»	1	0,25	0,75	Творческое задание, вопросы, наблюдение
67,68	<b>МОНИТОРИНГ</b>	2	0	2	Диагностика
		<b>68</b>	<b>15, 5</b>	<b>52, 5</b>	

## Содержание ДООП

1.Мониторинг.

1.Мониторинг.

### 3.Игра «Лесные домики»

Цель-развитие творческого потенциала ребенка, умения замечать аналогии, улучшение социального взаимодействия в подгрупповом варианте игры.

Оборудование - реальные геометрические фигуры.

Основные понятия – сказка, цвет, очертания.

### 4.Игра « На что похоже» (простой уровень)

Цель- развивать воображение ребенка, зрительное внимание; продолжать закреплять знания о цвете и форме соотнося предметы окружающего мира с определенной геометрической фигурой.

Оборудование- круги из картона разных цветов, круги на листе А4

Основные понятия: цвет, форма, соотношение предметов окружающего мира с геометрическими фигурами.

### 5.Игра « На что похоже» (средний уровень)

Цель- развивать воображение ребенка, зрительное внимание; продолжать закреплять знания о цвете и форме соотнося предметы окружающего мира с определенной геометрической фигурой.

Оборудование- круги из картона разных цветов, круги на листе А4

Основные понятия: цвет, форма, соотношение предметов окружающего мира с геометрическими фигурами.

### 6. Игра «Запомни»( простой уровень)

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудования- реальные геометрические фигуры

Основные понятия- количество, счет, геометрические фигуры, цвет.

### 7.Игра «Запомни последовательность»

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудования- реальные геометрические фигуры

Основные понятия- количество, счет, геометрические фигуры, цвет, маршрут, последовательность.

### 8.Игра «Лесная книга»

Цель- развивать зрительное внимание, формировать элементарные математические представления

Оборудование – карточки с цифрами от 1 до 15

Основные понятия – «больше- меньше», «много- мало», состав числа, счет

### 9.Игра «Лесная книга» повторение

Цель- развивать зрительное внимание, формировать элементарные математические представления

Оборудование – карточки с цифрами от 1 до 15

Основные понятия – «больше- меньше», «много- мало», состав числа, счет

### 10. Игра «Забег» скорость игры- медленная

Цель- развивать зрительное внимание, скорость реакции

Основные понятия- цифра, бег, скорость.

### 11.Игра «Забег» скорость игры- относительно медленная

Цель- развивать зрительное внимание, скорость реакции

Основные понятия- цифра, бег, скорость.

### 12.Игра «Забег» скорость игры- быстрая

Цель- развивать зрительное внимание, скорость реакции

Основные понятия- цифра, бег, скорость.

### 13.Игра «Продолжи путь»

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятия- путь, геометрические фигуры, цвет, форма, размер, последовательность

### 14.Игра «Продолжи путь» с усложнением

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятия- путь, геометрические фигуры, цвет, форма, размер, последовательность

### 15.Игра «Зеркало»



Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудование- реальные геометрические фигуры, зеркало

Понятия- зеркало, геометрические фигуры, отражение

16.Игра «Солнечные зайчики»

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудование- реальные геометрические фигуры, зеркало

Понятия- зеркало, геометрические фигуры, отражение, солнце, лучи света, солнечный зайчик

17.Игра «Отражение»

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудование- реальные геометрические фигуры, зеркало

Понятия- зеркало, геометрические фигуры, профессии (стоматолог, лор, ветеринар, парикмахер)

18.Игра «Ледяной шифр»

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудование- реальные геометрические фигуры маленького размера

Понятия- льдинки, клад, шифр, сверху, сбоку

19.Игра «Ледяной шифр» с усложнением буквы и цифры

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудование- реальные геометрические фигуры маленького размера

Понятия- льдинки, клад, шифр, сверху, сбоку

20.Игра «Гирлянды»

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятие- волшебство, чудо, гирлянда, цепочка

21.Игра «Гирлянды» с усложнением (длина гирлянды)

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятие- одинаковые цепочки- одинаковые фигуры

22.Игра «Наряди елку»

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудование- реальные геометрические фигуры, елочные игрушки из картона

Понятия- новый год, елка, соотношение геометрических фигур с елочными игрушками.

23.Промежуточный мониторинг

24.Промежуточный мониторинг

25.Игра «Найди пару»

Цель- развивать зрительное внимание, связную речь, обогащать словарный запас синонимами, антонимами

Оборудование- реальные геометрические фигуры большого размера

Понятия- большой- маленький, грустный- веселый, тонкий- толстый, новый- старый и тд.

26.Игра «Найди пару» уровень игры средний

Цель- развивать зрительное внимание, связную речь, обогащать словарный запас синонимами, антонимами

Оборудование- реальные геометрические фигуры большого и малого размера

Понятия- большой- маленький, грустный- веселый, тонкий- толстый, новый- старый и тд.

27.Игра «Найди пару» уровень игры сложный

Цель- развивать зрительное внимание, связную речь, обогащать словарный запас синонимами, антонимами

Оборудование- реальные геометрические фигуры большого и малого размера

Понятия- большой- маленький, грустный- веселый, тонкий- толстый, новый- старый и тд.

28. Игра «Наряди пингвина» уровень сложности простой (используется 2 цвета+ 2 фигуры)  
 Цель- развивать зрительное внимание, связную речь, обогащать словарный запас синонимами, антонимами  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятие- одежда, элемент одежды, заплатки, одинаковые геометрические фигуры
29. Игра «Наряди пингвина» уровень сложности средний (4цвета+ 2 фигуры)  
 Цель- развивать зрительное внимание, связную речь, обогащать словарный запас синонимами, антонимами  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятие- одежда, элемент одежды, заплатки, одинаковые геометрические фигуры
30. Игра «Наряди пингвина» уровень сложности сложный (4цвета+ 3 фигуры)  
 Цель- развивать зрительное внимание, связную речь, обогащать словарный запас синонимами, антонимами  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятие- одежда, элемент одежды, заплатки, одинаковые геометрические фигуры
31. Игра «Наряди пингвина» уровень сложности сложный (4цвета+ 3 фигуры)  
 Цель- развивать зрительное внимание, связную речь, обогащать словарный запас синонимами, антонимами  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятие- одежда, элемент одежды, заплатки, одинаковые геометрические фигуры
32. Игра « Часть и целое»  
 Цель- формировать целостное восприятие предмета, развивать зрительное внимание, пространственное представление, воображение  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- посуда, часть- целое
33. Игра « Часть и целое» простой уровень ( 3 части)  
 Цель- формировать целостное восприятие предмета, развивать зрительное внимание, пространственное представление, воображение  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- посуда, часть- целое
34. Игра « Часть и целое» простой уровень ( 4 части)  
 Цель- формировать целостное восприятие предмета, развивать зрительное внимание, пространственное представление, воображение  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- посуда, часть- целое
35. Игра « Часть и целое» простой уровень ( 5 частей)  
 Цель- формировать целостное восприятие предмета, развивать зрительное внимание, пространственное представление, воображение  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- посуда, часть- целое
36. Игра « Часть и целое» режим - пазлы  
 Цель- формировать целостное восприятие предмета, развивать зрительное внимание, пространственное представление, воображение  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- посуда, часть- целое
37. Игра «Мозаика» простой уровень 2-3 геометрические фигуры  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
38. Игра «Мозаика» средний уровень 4-5 геометрических фигур  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
39. Игра «Мозаика» сложный уровень 6-7 геометрических фигур

- Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
40. Игра «Мозаика» простой уровень 2-3 геометрические фигуры  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
41. Игра «Сudoku» простой уровень  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
42. Игра «Сudoku» средний уровень  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
43. Игра «Сudoku» сложный уровень  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
44. Игра «Символы на песке» простой уровень ( 3 символа+ 3 фигуры)  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
45. Игра «Символы на песке» средний уровень ( 5 символа+ 3 фигуры)  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
46. Игра «Символы на песке» сложный уровень ( 6 символа+ 4 фигуры)  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
47. Игра «Символы на песке» ( 7 символа + 5 фигур)  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
48. Игра «Символы на песке» (10 символов )  
 Цель- развивать зрительное внимание, пространственное воображение, совершенствовать мыслительные операции  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
49. Игра «Бусы»  
 Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры  
 Понятия- цвет, размер, форма
50. Игра «Узоры на ковре»  
 Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление  
 Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятия- цвет, размер, форма

51. Игра «Ключ от сейфа»

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки,. Мелкую моторику рук, тактильные ощущения. Формировать элементарные математические представления.

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятия- сейф, ключ, клад

52. Игра «Часы» (простой уровень)

Цель- развивать представления детей о времени суток, умение объяснять значения слов: утро- день.

Вечер- ночь, ориентацию во времени, зрительное внимание.

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятия- время суток- утро, день, вечер, ночь.

53. Игра «Часы» (средний уровень)

Цель- развивать представления детей о времени суток, умение объяснять значения слов: утро- день.

Вечер- ночь, ориентацию во времени, зрительное внимание.

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятия- время суток- утро, день, вечер, ночь.

54. Игра «Часы» (сложный уровень)

Цель- развивать представления детей о времени суток, умение объяснять значения слов: утро- день.

Вечер- ночь, ориентацию во времени, зрительное внимание.

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятия- время суток- утро, день, вечер, ночь.

55. Игра «Часы» (усложненный уровень)

Цель- развивать представления детей о времени суток, умение объяснять значения слов: утро- день.

Вечер- ночь, ориентацию во времени, зрительное внимание.

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятия- время суток- утро, день, вечер, ночь.

56. Игра «Маршрут»

Цель- развивать пространственные представления, научить ребенка двигаться в заданном направлении, развивать зрительное внимание, формировать элементарные математические представления.

Понятия- вверх- вниз, впереди- сзади, слева- справа.

57. Игра «Фокусник»

Цель- развитие воображения, творческого экспериментирования, пространственного ориентирования, закрепления знаний о фигурах, цветах, размерах, стабилизация психоэмоционального фона, улучшение социальной адаптации при групповых занятиях

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятия- вверх- вниз, впереди- сзади, слева- справа.

58. Игра «Планеты»

Цель- развивать познавательный интерес, зрительное внимание, связную речь обогащать словарный запас

Оборудование- реальные геометрические фигуры

Понятия- солнце, планеты (9 штук + Плутон)

59. Игра « На что похоже» (сложный уровень)

Цель- развивать воображение ребенка, зрительное внимание; продолжать закреплять знания о цвете и форме соотнося предметы окружающего мира с определенной геометрической фигурой.

Оборудование- круги из картона разных цветов, круги на листе А4

Основные понятия: цвет, форма, соотношение предметов окружающего мира с геометрическими фигурами.

60. Игра « На что похоже» (усложненный уровень)

Цель- развивать воображение ребенка, зрительное внимание; продолжать закреплять знания о цвете и форме соотнося предметы окружающего мира с определенной геометрической фигурой.

Оборудование- круги из картона разных цветов, круги на листе А4

Основные понятия: цвет, форма, соотношение предметов окружающего мира с геометрическими фигурами.

61. Игра «Запомни последовательность» (средний уровень) повторение

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудования- реальные геометрические фигуры

Основные понятия- количество, счет, геометрические фигуры, цвет, маршрут, последовательность.

62. Игра «Запомни последовательность» (усложненный уровень)

Цель- развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения

Оборудования- реальные геометрические фигуры

Основные понятия- количество, счет, геометрические фигуры, цвет, маршрут, последовательность.

63.Игра «Народная игрушка»

Цель- закрепить знание особенностей гжельского , городецкого и хохломских узоров и умение определить каждый из них.

Основные понятия – гжель городец, хохлома, роспись.

64. Игра «Собери скворечник»

Цель- закрепление умения выполнять различные поручения, связанные с уходом за животными и растениями в уголке природы.

Основные понятия – составить из деталей кормушку для птиц.

65. Игра «Профессии родителей»

Цель- расширение представлений дошкольников о труде взрослых, о разных профессиях ; формирование интереса к профессиям родителей, подчеркивание значимости их труда.

Основные понятия- семейные традиции, профессии, родословное дерево.

66. Игра «Как добраться»

Цель- развитие внимания, мышления, закрепление знаний детей о всех видах транспорта, расширение знаний о географическом положении материков Земли, формирование патриотических чувств.

Оборудование – карта с материками, карта с воздушным видом транспорта, карта с наземным видом транспорта, железнодорожного транспорта, водного транспорта.

Основные понятия – материки, транспорт

67. Мониторинг

68.Мониторинг.

## **1. Методы в организации образовательного пространства.**

### **Методы:**

- Игровой метод (дидактические игры).
- Наглядный метод (рассматривание дидактических пособий, предметов).
- Практический – показ способов действия с предметами.

### **Формы организации деятельности:**

- групповая;
- подгрупповая;
- индивидуальная.

### **Принципы комплектования группы и организации работы**

- Учет интересов и способностей детей.
- Желание родителей.
- Добровольное участие.
- Учет психофизических особенностей детей.

#### **1.4. Рабочая программа воспитания.**

Цель: Воспитание свободного гражданина с развитыми интеллектуальными способностями, творческим отношением к миру, чувством личной ответственности, твердой моралью, способного к преобразовательной продуктивной деятельности, саморазвитию, ориентированного на сохранение ценностей общечеловеческой и национальной культуры.

Задачи:

- Воспитание у учащихся активной жизненной позиции.
- Воспитание правосознания.
- Развитие познавательных способностей, интеллекта, мотивации к самообразованию.
- Создание условий для творческой самореализации детей.

Направления деятельности:

- Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся
- Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры учащихся
- Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация учащихся
- Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы

#### **1.4. Календарный план воспитательной работы**

Направления ВР	Мероприятия	Задачи	Место проведения	Дата
гражданско-патриотическое	Квест – игра «Моя Россия»	Воспитание любви к родному краю, народу, его традициям.	Внутреннее мероприятие	Ноябрь
	Игровая программа «Вперед мальчишки»!	Расширение кругозора		Февраль
	Экскурсия в музей «Боевой славы»	Учить гордиться героическим прошлым и настоящим своей малой родины.		Май

духовно- нравственное	Конкурс рисунков «Я и мой поселок»	Формирования познавательного интереса у детей к истории поселка	Внутреннее мероприятие	Май
	Беседа «День космонавтики».	Воспитание нравственных чувств и этического сознания		Апрель
интеллектуально- познавательное	Интеллектуальная игра «Поле чудес»	Развитие познавательной активности обучающихся.	Внутреннее мероприятие	Октябрь
спортивно- оздоровительное	Военно- спортивная игра «Зарничка»	Оздоровление организма, привитие навыков ЗОЖ, укрепление семейных уз.	Внутреннее мероприятие	Январь
	Спортивная игра «Скакалка – превращалка»			Декабрь
художественно- эстетическое	Концертная программа «Быть матерью - завидней доли нет!».	Развитие творческих способностей.	Внутреннее мероприятие	Март
	Рождественские посиделки	Развитие интереса к народному творчеству, традициям.		Январь

### 1.5 Планируемые результаты реализации программы

#### Личностные.

- Воспитание эмоционально-ценностного отношения к друг к другу.
- Развитие памяти, внимания, логического мышления, мелкой моторики рук.

#### Метапредметные.

- Развитие наблюдения, умение сравнивать, домысливать, фантазировать, устанавливать причинно-следственные связи.
- Умение работать с информацией.
- Предъявлять результат своей работы и возможность использовать полученные знания в жизни.

#### Предметные

- развитие сенсорных навыков
- развитие познавательно-исследовательской деятельности, расширение кругозора,
- развитие диалогической речи, коммуникативных навыков,
- развитие восприятия, внимания, памяти
- развитие ассоциативного, образного, пространственного мышления
- Расширение представлений об окружающем мире.
- формирование первичных представлений о себе и других людях, эмоциональных состояниях, настроении

**Для педагога:**

- ☐ Повысить профессиональный рост педагога, его теоретический уровень;
- ☐ Внедрить современные формы и методы работы по интеллектуально-познавательному развитию воспитанников.

## **II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1 Календарный учебный график**

Программа	Октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Магиум	9 ч.	9 ч.	8 ч.	10 ч.	8 ч.	8 ч.	8 ч.	8ч.

**ИТОГО: 68 часов**

### **2.2. Условия реализации программы.**

Материально-техническое обеспечение.

- учебный кабинет с пространством для подвижных игр;
- моноблок с проектором;
- датчик движения;
- компьютер с ПО;
- напольное покрытие;
- набор с геометрическими фигурами;
- клавиатура.

Информационное обеспечение: фото, литературные издания, данные интернета, наглядные пособия, карточки с заданиями, дидактические игры.

Кадровое обеспечение. Педагог – среднее педагогическое образование.

Формы аттестации / контроля. Для определения результативности используются разные виды контроля:

-текущий – осуществляется посредством наблюдения за состоянием и деятельностью обучающихся:

- а) степень самостоятельности обучающихся при выполнении заданий,
- б) качество выполняемых работ;

- промежуточный – оценка знаний и умений детей по пройденному материалу, корректировка учебного материала при необходимости.

-итоговый – по сроку реализации программы –проведение игры в режиме сложного уровня.



## 2.2. Контрольно-измерительные материалы

ФИ ребёнка	Владение элементарными математическими представлениями	Развитие физических способностей (координация, ориентация в пространстве)	Развитие коммуникативных навыков	Развитие высших психических процессов	Представление об окружающем мире	Средний балл

1 – выполняет простейшие задания, справляется с простым уровнем задания, владеет менее, чем предусмотренных программой умений и навыков.

2 – испытывает частичное затруднение, справляется с простым, средним уровнем сложности, ребёнок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренные программой.

3 – не испытывает затруднений, справляется с более сложным уровнем задания, старается работать самостоятельно.

### Методы оценивания:

- наблюдение
- беседа
- опрос
- игровая ситуация
- рассказ ребёнка
- практические задания

Мониторинг по ДООП ДО целесообразно проводить 3 раза в год. В начале года мониторинг проводится с целью определения образовательных потребностей детей для коррекции планирования **программы**, учитывая при этом индивидуальные качества детей. Промежуточный мониторинг позволяет выявить проблемы и проследить перспективу развития дошкольника. В конце года определяем степень усвоения детьми данной **программы** и влияние образовательного процесса на **развитие детей**.

### Методическое обеспечение программы «Магиум»

№	Название раздела, темы	Методы обучения	Формы организации учебного занятия	Педагогические технологии	Дидактические материалы
1.	Обучение ФЭМП, развитию	Игровые: использование игр, игровых	Игра, рассказ, беседа, игра-путешествие,	Технология коллективной деятельности,	Геометрические фигуры, карточки с цифрами,

речи, физических качеств, сенсомоторных навыков, ознакомление с окружающим миром	персонажей. Наглядные: показ способа как играть в игру. Словесные: объяснение, беседа, использование худ. литературы (стихи, загадки) Практические: выполнение заданий – самостоятельные работы	квест-игра	здоровьесберегающие технологии, технология индивидуализации и дифференциации обучения	карточки с различными изображениями, игрушки -герои, комплект с музыкальными инструментами, физкультурное оборудование.
--	---	------------	---	---

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андрианова Н. Ю. Образовательная социальная сеть nsportal.ru Статья «Использование интерактивного пола в работе с детьми дошкольного возраста», 24.01.2020 [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2020/01/24/statya-ispolzovanie-interaktivnogo-pola-v-rabote-s-detmi-doshkolnogo>
2. Зубкова Е. В. [и др.] методическое пособие: Интерактивная обучающая система «*Играй и развивайся. Окружающий мир*» - Челябинск: ИП Мякотин И. В., 2016. – 56 с.: ил.
- 3.Интерактивный образовательный пол Magium. Практическое и методическое пособие по использованию / И.И. Руднева, А.ВШеломова. – Челябинск: ИП Мякотин И.В. 2023. - с.56 ил.