

**Муниципальное казенное учреждение
«Управление образованием Туринского городского округа»
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №3 «Тополёк»
Туринского городского округа**

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол №1 от 31.08.2023г

Утверждена
Заведующей
МА ДОУ детский сад №3 «Тополёк»
С.В. Прокопенко
Приказ № 99 от 31.08.2023г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Интерактивные игры для детей старшего дошкольного возраста»
Срок реализации: 1 год
Возраст обучающихся: 5-7 лет**

Составитель: Матакова И.И.

Туринск 2023г.

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик программы»

1. Пояснительная записка

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.

Программа дополнительного дошкольного образования «Интерактивные игры» разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами, регламентирующими дополнительное образование:

- Конвенция о правах ребенка. Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года;

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;

- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Государственная программа Свердловской области «Развитие системы образования Свердловской области до 2024 года» от 29 декабря 2016 года № 919-ПП;

- - Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Приказ № 1155 от 17.10.2013);

- Устав МАДОУ детский сад №3 «Тополёк».

Программа составлена на основе:

- ОП ДО МАДОУ детский сад № 3 «Тополёк»;

Работу в кружке планирую так, чтобы она не дублировала программный материал. Работу кружка буду организовывать с учётом опыта детей и их возрастных особенностей.

Работа в кружке «*Интерактивные игры*» - прекрасное средство развития творчества, умственных способностей, эстетического вкуса, а также конструкторского мышления детей.

Программа кружка «*Интерактивные игры*» рассчитана на детей с 5 до 7 лет. Программой предусматривается годовая нагрузка 32 занятия. Группа работает 1 раз в неделю по 25-30 минут, всего 32 занятия за учебный год. Практические занятия составляют большую часть программы.

Рекомендуемый минимальный состав группы – 15 человек.

Направленность программы

Предлагаемая программа имеет техническую направленность, которая является важным направлением в развитии и воспитании. Использование ИКТ в детском саду позволяет развивать умение детей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств. Тип программы – модифицированная, составлена с учетом возрастных особенностей воспитанников.

Актуальность программы

Одними из основных принципов обучения детей дошкольного возраста являются наглядность, сознательность и активность детей в усвоении и применении знаний. Мощным современным инструментом для реализации ФГОС ДО является интерактивная доска.

Новизна программы

Система образования предъявляет новые требования к воспитанию и обучению подрастающего поколения, внедрению новых подходов, которые должны способствовать не замене традиционных методов, а расширению их возможностей. Интерактивная доска значительно расширяет возможности предъявления образовательной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка. Применение мультимедиа технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации. Новизна компьютера и интерактивного оборудования отражаются в расширении и обогащении содержания ключевых компетенций ребенка, в интенсификации образования, в изменениях динамики процесса психического развития. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность воспитанников и усиливают усвоение материала. Интерактивные средства обучения, такие как интерактивная доска, станут отличной помощницей развития у детей: внимания; памяти; мышления; речи; личности; навыков учебной деятельности.

Особенность данной программы

Использование интерактивной доски на занятиях позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует осознанному усвоению знаний

дошкольниками. Благодаря наглядности и интерактивности, ребята охотнее вовлекаются в активную работу. У дошкольников повышается концентрация внимания, улучшается понимание и запоминание материала, обостряется восприятие. Наличие и умение использовать интерактивную доску существенно повышает уровень компьютерной компетенции педагога, который получает статус современного воспитателя, идущего в ногу с развитием информационных технологий.

Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста

Мышление ребенка осуществляется тремя способами: наглядно-действенным, наглядно-образным, словесно-логическим. Для мышления дошкольника характерно такое качество, как произвольность, малая управляемость и в постановке мыслительной задачи, и в ее решении, они чаще и легче задумываются и над тем, что им интересней, что их увлекает.

Словесно-логическое мышление ребенка, которое начинает развиваться в конце дошкольного возраста, предполагает умение оперировать словами и понимать логику рассуждений. Способность использовать словесные рассуждения при решении ребенком задач можно обнаружить уже в среднем дошкольном возрасте, но наиболее ярко она проявляется в феномене эгоцентрической речи, описанном Ж. Пиаже. Другое явление, открытое им же и относящиеся к детям данного возраста, - нелогичность детских рассуждений при сравнении, например, величины и количества предметов – свидетельствует о том, что даже к концу дошкольного детства, т.е. к возрасту около 6 лет, многие дети еще совершенно не владеют логикой.

Развитие словесно-логического мышления у детей порождает как минимум два этапа. На первом из них ребенок усваивает значения слов, относящихся к предметам и действиям, научается пользоваться ими при решении задач, а на втором этапе им познается система понятий, обозначающих отношения, и правила логики рассуждений.

Детский интеллект функционирует на основе принципа системности. В нем представлены и, при необходимости, одновременно включаются в работу все виды и уровни мышления: наглядно-действенное, наглядно-образное и словесно-логическое.

По санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам занятия с использованием компьютеров для детей 5-7 лет следует проводить не более одного в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, в среду и в четверг. После занятия с детьми проводится гимнастика для глаз. Непрерывная продолжительность работы с компьютером на развивающих игровых занятиях для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6-7 лет – 15 минут.

Объем и срок освоения программы. Программа кружка «*Интерактивные игры*» рассчитана на детей с 5 до 7 лет. Программой предусматривается годовая нагрузка 32 занятия. Группа работает 1 раз в неделю по 25-30 минут, всего 32 занятия за учебный год. Практические занятия составляют большую часть программы.

Рекомендуемый минимальный состав группы – 15 человек.

Форма обучения – очная.

Уровень реализации программы

Программа «*Интерактивные игры*» имеет «стартовый уровень», предполагает использование и реализацию общедоступных универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы, позволяет вызвать интерес у воспитанников.

Формы и методы занятий

Форма организации деятельности воспитанников на занятии: очная, групповая. Состав группы постоянный. Занятия кружка начинаются с 1 сентября 2023г. и заканчиваются 31 мая 2024г. Программа рассчитана на 36 часов (1 час в неделю).

Занятия проводятся во второй половине дня. Длительность образовательной деятельности 25-30 минут.

Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, и т.д.);
- наглядный (показ иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.);

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – дошкольники воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа дошкольников.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности воспитанников на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми детьми;
- индивидуально - фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Ведущей формой организации обучения являются как групповая, так и индивидуальная.

1.2.Цель и задачи программы

Цель программы

Создание условий для формирования познавательной активности старших дошкольников, знаний о правилах безопасного поведения и здорового образа жизни, воспитание ценностного отношения к себе и окружающему миру. закрепление приобретенных знаний и умений по основным разделам в рамках Программы («Безопасность», «Развитие речи», «Окружающий мир») через освоение инновационной интерактивной системы.

Задачи программы

Обучающие:

- ✓ обучать ясно и логично излагать свои мысли и идеи окружающим, обосновывать свои мысли и высказывания;
- ✓ обучать детей при помощи новейших образовательных технологий;

Развивающие

- ✓ развитие творческого мышления детей, способности к свободному фантазированию и творчеству;
- ✓ развитие коммуникативной компетентности дошкольника в процессе коллективной творческой работы;
- ✓ развитие навыка работы в интерактивных средах, умения творчески моделировать объекты, изменять их свойства для решения задач;
- ✓ развитие и коррекция психических процессов: памяти, внимания, воображения, мышления, восприятия;
- ✓ развитие познавательной активности, самоконтроля;
- ✓ развитие образного мышления и воображения;

Воспитывающие

- ✓ воспитывать информационную культуру;
- ✓ формирование чувства коллективизма;
- ✓ воспитать стремление достичь положительного результата в работе.

1.3.Содержание общеразвивающей программы Учебный план

№	Название разделов и тем	Количество часов			
		Теория	Практика	Всего	Форма аттестации
1	Введение	1	-	1	
2	Практические занятия	-	35	35	
	Итого	1	35	36	

Содержание программы

Программа кружка разработана на основе программного комплекса «Играй и развивайся», «Волшебная поляна», «Сова» который выполнен в виде ряда развивающих игр, разработанный для одновременной игры несколькими детьми. Комплекс представляет собой множество готовых, развивающих игр-занятий, работающих на основе универсальной программной оболочки. Кроме того, в функционал входят инструменты, позволяющие педагогу самостоятельно разрабатывать программные продукты для обучения, не обладая специфическими знаниями по программированию.

Особенности программного комплекса:

- 1). В комплект входят готовые интерактивные игры-занятия, посвященные различным областям знаний («Безопасность», «Развитие речи», «Окружающий мир»).
- 2). Занятия поддерживают функцию мульти-тач, которая позволяет детям вместе играть, выполняя необходимые задачи. Тем самым развивается элемент социализации ребенка, работе в команде, что очень важно для образовательных процессов в детских садах.
- 3). Выполнять задачи в данных играх-занятиях можно совершенно по-разному, высокая реиграбельность продуктов.
- 4). Несмотря на то, что все игры имеют определённый сценарий, всегда есть возможность разработать собственную методику для любого занятия и применить её на практике.

Программный комплекс включает в себя три блока игр:

- Психологическая разгрузка (рефлексия): светящиеся фонарики, различные эффекты по принципу сенсорных комнат.
- Общее развитие: счёт, логика, классификация, пазлы, цвета и формы, времена года, музыкальный синтезатор и раскраски.
- Инженерная школа: программирование роботов, шахматы, шашки, конструкторы, умная лаборатория.

В работе кружка использованы интерактивные игры, разработанные в редакторе «Сова» и игры, размещенные на обучающем портале.

Программа кружка предполагает проведение 1 занятия в неделю. Продолжительность каждого занятия - 25 минут. Два итоговых занятия – (январь, май).

Структура занятия:

- закрепление детьми знаний полученных в образовательной деятельности – 5 минут;
 - практические навыки игры с помощью сенсора распознавания движений – 10 минут;
 - физкультминутка для глаз – 5 минут.
 - вводная (организационная) и заключительная (рефлексия) части – по 2,5 минут.
- Программа кружка рассчитана на 1 (один) год, возраст обучающихся 5-7 лет.

Планируемые результаты освоения детьми программы кружка

1). Сформированы представления о здоровом образе жизни при работе с информационными технологиями; умеет практически решать задачи здорового образа жизни и безопасного поведения при работе с ИКТ.

2). Имеет представления о современных информационных компьютерных технологиях, способах работы с ИКТ, информационной культуре общения.

3). Проявляет интерес к самостоятельному познанию, обследованию предметов, выделению их свойств, и качеств; умеет выполнять сенсорный анализ, выделяя в предметах разные качества и свойства.

4). Использует в продуктивных видах деятельности знания эталонов и практический опыт по различению свойств и качеств предметного мира.

5). Проявляет эмоциональную отзывчивость в деятельности и общении. Умеет работать в паре, в команде, по правилу и по образцу, слушать взрослого и выполнять его инструкции при работе с компьютерными технологиями; может самостоятельно дать себе оценку.

6). Развито умение игрового и делового общения со сверстниками, желание участвовать в совместной коллективной деятельности.

7). Планирует свои действия, направленные на достижение конкретных целей на основе первичных ценностных представлений; способен к волевому усилию.

8). Развиты такие мыслительные операции как анализ, синтез, обобщение, сравнение. Самостоятельно сравнивают предметы, выделяя признаки отличия и сходства по 3-5 качествам, группируют предметы по разным основаниям. владеет умениями конструировать, сравнивать, упорядочивать и классифицировать объекты на основе выделения их существенных свойств.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Время проведения занятий	Форма занятий	Тема занятий	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
1		1 час	очная	Входная диагностика – Оценить уровень развития логического мышления детей, владения детьми логическими операциями.	1	Логопункт	Мониторинг
2		1 час	очная	Конструирование Развитие у детей необходимых умений и навыков конструирования; знаний о предметах, отображаемых в конструктивной деятельности, об их внешнем виде, структуре, об основных частях, их форме, пространственном расположении, относительной величине. «Грибок»	1	Логопункт	
3		1 час	очная	«Собери герб»	1	Логопункт	
4		1 час	очная	«Город будущего»	1	Логопункт	
5	Октябрь	1 час	очная	«Обжорки» - Обучение детей дифференцированию однородных предметов различных цветов, развитие быстроты и ловкости движений.	1	Логопункт	
6		1 час	очная	«Пуговки» - Сортировка пуговиц по цвету, по размеру, по форме	1	Логопункт	
7		1 час	очная	«Микробики» - Обучение детей дифференцированию однородных предметов различных цветов, распознавание эмоций, развитие быстроты и ловкости движений.	1	Логопункт	
8		1 час	очная	«Космос»	1	Логопункт	
	Ноябрь	1 час	очная	«Времена года» - Формирование знаний о сезонных изменениях в природе. Развитие наблюдательности.	1	Логопункт	

9		1 час	очная	«Футбол» - Развитие целеустремлённости, быстроты и ловкости движений.	1	Логопункт	
10		1 час	очная	«Забавные фигуры» - Закрепление форм (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, ромб). Сопоставление формы и цвета. Классификация предметов по форме.	1	Логопункт	
11		1 час	очная	«Квакушки»- привести лягушку (лягушек) из начальной точки (кувшинка) в конечную точку (островок), необходимо выстраивать траекторию по лилиям с цифрами от 1 до 10 в порядке возрастания.	1	Логопункт	
12		1 час	очная	«Путешествие по родному городу»-	1	Логопункт	
13	Декабрь	1 час	очная	«Весёлые шарики» - Обучение счёту. Развитие быстроты и ловкости движений.	1	Логопункт	
14		1 час	очная	«Экскурсия на ферму»	1	Логопункт	
15		1 час	очная	«Разложи по местам» - Развитие умения находить предмет по его наиболее характерным признакам; развитие наблюдательности, находчивости; учить детей описывать предмет, не называя его; воспитание выдержки.	1	Логопункт	
16		1 час	очная	«Пазлы» - Развитие пространственного восприятия, логического, наглядно-образного мышления и воображения.	1	Логопункт	
17	Январь	1 час	очная	«Пазлы» , «Му-хрю-фон» - Знакомство детей с нотами, звуками животных, развивать творчество.	1	Логопункт	
18		1 час	очная	«Волшебные фонарики». - Психологическая разгрузка.	1	Логопункт	
19		1 час	очная	«Опасные и безопасные предметы»- Закрепить знания детей об опасных для жизни и здоровья предметах, с которыми они встречаются в быту, об их необходимости для человека, о правилах пользования ими.	1	Логопункт	
20		1 час	очная	Инженерная школа	1	Логопункт	

				<p>Развитие инженерного мышления <i>Умная лаборатория</i></p> <p>Развитие наглядно-образного мышления, навыков программирования и логики «Башня пиратов»</p>			
21	Февраль	1 час	очная	«Водопровод»	1	Логопункт	
22		1 час	очная	«Мосты»	1	Логопункт	
23		1 час	очная	«Мои эксперименты»	1	Логопункт	
24		1 час	очная	<p><i>Робби</i></p> <p>Обеспечение разнообразия детской деятельности, коммуникация (со сверстниками, с взрослыми), развитие логического мышления, умений планирования и алгоритмизации действий, умений ориентирования в пространстве, закрепление навыков счёта, закрепление правил дорожного движения, словарного запаса, предметных знаний, коммуникативных навыков. «Город»</p>	1	Логопункт	
25	Март	1 час	очная	«Галактика цифр»	1	Логопункт	
26		1 час	очная	«Формы предметов»	1	Логопункт	
27		1 час	очная	«Правила дорожного движения»	1	Логопункт	
28		1 час	очная	<p><i>Конструирование</i></p> <p>Развитие у детей необходимых умений и навыков конструирования; знаний о предметах, отображаемых в конструктивной деятельности, об их внешнем виде, структуре, об основных частях, их форме, пространственном расположении, относительной величине. «Грибок»</p>	1	Логопункт	
29	Апрель	1 час	очная	«Ёлка»	1	Логопункт	
30		1 час	очная	«Башня»	1	Логопункт	
31		1 час	очная	«Ракета»	1	Логопункт	
32		1 час	очная	«Найди лишнее»	1	Логопункт	
33	Май	1 час	очная	«Берегите природу»	1	Логопункт	

34		1 час	очная	«Виды транспорта»- закрепление видов транспорта	1	Логопункт	
35		1 час	очная	«Математические раскраски» - Развитие творческих способностей. Психологическая разгрузка.	1	Логопункт	
36		1 час	очная	«Раскраски» - Развитие творческих способностей. Психологическая разгрузка.	1	Логопункт	Мониторинг

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение:

- ПК,
- Телевизионный экран;
- Сенсор распознавания движений;
- Интерактивная доска;
- Обучающие и развивающие компьютерные игры для детей дошкольного возраста.

Кадровое обеспечение: Педагогическая деятельность по реализации дополнительных общеобразовательных программ осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлениям, соответствующим направлениям дополнительных общеобразовательных программ, реализуемых организацией, осуществляющей образовательную деятельность) и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

2.3 Формы подведения итогов

Методики, диагностирующие уровень развития логического мышления

Диагностическое исследование предлагается в виде тестового задания.

Время выполнения тестового задания – 5-10 минут (Е.А. Нефедова, О.В. Узорова.» Готовимся к школе - Москва.: АСТ,2018).

«Объяснение сложных картин», Ребенку показывают картинку и просят рассказать, что на ней нарисовано. Этот прием дает представление о том, насколько верно ребенок понимает смысл изображенного, может ли выделить главное, или теряется в отдельных деталях, насколько развита его речь.

«Последовательность событий». Серия сюжетных картинок, на которых изображены этапы какого-то знакомого ребенку действия. Он должен выстроить из этих рисунков правильный ряд и рассказать, как развивались события. Выявляется понимание ребенком причинно-следственных связей.

Обобщение и абстрагирование, последовательность умозаключений и некоторые другие аспекты мышления изучаются с помощью методики предметной классификации. Ребенок составляет группы из карточек с изображенными на них неодушевленными предметами и живыми существами. Классифицируя различные объекты, он может выделять группы по функциональному признаку и давать им обобщенные названия, может – по внешнему признаку, по ситуативным признакам.

«Определение понятий». Ребенку предлагается один из наборов слов, в каждом из которых 10 слов. Ему необходимо дать определение каждому из предлагаемых слов.

«Нелепицы». С помощью этой методики можно оценить представления ребенка об окружающем мире, о логических связях между объектами этого мира: людьми, животными, природой. Ребенку показывается картинка, на которой изображены

несколько нелепых ситуаций с животными или с людьми. Ему предлагается внимательно посмотреть на картинку и сказать, все ли здесь правильно. Найдя нелепицы, надо объяснить, почему это не так.

Список литературы

1. «От рождения до школы» Инновационная программа дошкольного образования под ред. Н. Е. Веракса, Т. С. Комаровой. Э.М. Дорофеевой; М.; Мозайка-Синтез, 2019;
2. «Готовимся к школе» Е.А. Нефедова, О.В. Узорова; М.; АСТ, 2018.
3. Компьютерно - игровой комплекс для дошкольников. Портал «Сова» Интерактивные системы [http https://systemekb.ru/home_slider/portal-sova/](http://systemekb.ru/home_slider/portal-sova/);
4. Ярусова Е.А. Компьютерные игры – новый вид развивающего обучения <http://www.ivalex.vistcom.ru/konsultac203.html>.

