

УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 46 «НАДЕЖДА»
(МБДОУ «ДС № 46 «НАДЕЖДА»)

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
МБДОУ «ДС № 46 «Надежда»
Протокол от 27.03.2024 г. № 3

УТВЕРЖДЕНА
приказом заведующего
МБДОУ «ДС № 46 «Надежда»
от 28.03.2024 г. № 51

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РАЗВИВАЙСЯ ИГРАЯ» (Интерактивный пол тумба «Светлячок»)
для детей с ограниченными возможностями здоровья
5 - 6 лет на срок обучения с 01.10.2024 по 31.03.2025 год
(социально - педагогическая направленность)

Руководитель курса
Воспитатель О. Б. Садыкова

Норильск, 2024

Содержание

Раздел	Страница
1 Целевой раздел	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цели, задачи, принципы реализации Программы	4
1.3 Планируемые результаты освоения Программы	4
1.4 Модель построения образовательной деятельности	5
2 Содержательный раздел	5
2.1 Учебно-тематический план	5
2.2 Содержание рабочей программы	9
3 Организационный раздел	10
3.1 Ресурсное обеспечение	10
3.2 Материально-техническое обеспечение	10
3.3 Методическое обеспечение	11
Используемая литература	13

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Среда – это окружающее человека пространство, зона непосредственной активности индивида, его развития и действия. Сейчас большое внимание уделяется созданию нестандартной и современной развивающей среды. Использование мультимедийных компьютерных технологий делает жизнь дошкольников интересной, современной и разнообразной.

Но если речь идет о детях с особыми образовательными потребностями, то традиционных методов и приемов здесь будет недостаточно. Детям с ОВЗ требуется неоднократное повторение, длительное закрепление приобретенных, во время занятий познавательного цикла, знаний, умений и навыков. Помимо этого, основной целью дошкольной подготовки детей с ОВЗ, является формирование умения пользоваться полученными знаниями и умениями, применять их в конкретных ситуациях. Кроме того, известно, что самые прочные знания, умения и навыки формируются в процессе такой деятельности, которая активизирует как можно больше анализаторов (зрительный, слуховой, тактильный и др.). В связи с тем, что дети с особыми образовательными потребностями требуют к себе особого индивидуального подхода, в нашем дошкольном учреждении используются развивающие пособия – интерактивный пол.

Интерактивный пол — это напольная проекция, которая реагирует на движение ребенка. Попадая в зону проекции, ребенок своими движениями заставляет картинку «оживать».

Интерактивный пол – это суперсовременная разработка, основанная на передовых цифровых и проекционных технологиях, позволяет использовать практически любое напольное покрытие как игровую поверхность, которая будет реагировать на каждое движение людей, находящихся на этой поверхности.

Использование такой проекционной системы в ежедневной работе дает возможность самостоятельно создавать свой мир: достаточно вступить в зону проекции, и система будет отвечать на каждое ваше малейшее движение, от которого будут зависеть и графический эффект, и ход игры. Причем все будет происходить в режиме реального времени.

Увлекательно, оригинально, необычно, неповторимо — именно так можно организовать образовательный процесс и проводить время, свободное от занятий, когда в детском саду есть интерактивные игры для детей. Дети целиком отдаются игре, не задумываясь о технической стороне.

Использование оборудования развивающий интерактивный пол помогает детям раскрепоститься, снять мышечное напряжение и эмоционально разгрузиться.

Для детей – это увлекательная игра, вызывающая море положительных эмоций, для педагогов – возможность проведения игровой и образовательной деятельности в интерактивной форме.

Работа с оборудованием удовлетворяет требованиям и интеграции образовательных областей «Речевое развитие», «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Физическое развитие», а полученные знания позволяют корректировать высшие психические функции: восприятие, мышление, внимание, память и т.д.

Информационные технологии являются важным средством формирования интерактивной среды в ДООУ и способствуют реализации интерактивных методов

общения и обучения.

Программа курса направлена на развитие основных интеллектуальных качеств, создание условий для максимальной коррекции высших психических функций дошкольников в подготовке к успешному обучению в школе. Чем интенсивнее мыслительная деятельность, тем больше новой информации получает ребенок, тем быстрее и полноценнее он развивается.

Желание взрослого разнообразить деятельность детей, сделать занятия ещё более интересными и познавательными, выводит педагогов на новый виток общения, взаимопонимания, развивает личностные качества детей, способствует отличной автоматизации полученных в процессе образовательной деятельности навыков на новом коммуникативном этапе педагогического и коррекционного воздействия.

Активное и умелое использование возможностей интерактивного пола в практической деятельности, становится для ребёнка проводником в мир новых технологий, формирует основы информационной культуры его личности. При этом значительно, возрастает интерес детей к занятиям.

1.2 Цели, задачи, принципы реализации Программы

Цель программы: стимулировать двигательные функции ребенка в процессе игры с яркими спецэффектами на поверхности пола.

Задачи программы:

Образовательные:

– обучать детей в увлекательной игровой форме основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, классификации, систематизации, обобщению, умозаключениям;

– учить детей ориентироваться в пространстве;

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

Коррекционно - развивающие:

– развивать у детей высшие психические функции, умение рассуждать доказывать;

– развивать зрительно-моторную координацию и зрительное восприятие;

– развивать умение регулировать свое эмоциональное состояние, снимая внутреннее напряжение в процессе деятельности;

– развивать коммуникативные навыки.

Воспитательные:

– воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желания прийти на помощь сверстнику;

– воспитывать эмоционально положительное отношение во взаимодействии с коллективом сверстников, проявляя внимание друг к другу;

– Воспитывать чувство уверенности в себе.

1.3 Планируемые результаты освоения Программы. Предпосылки образовательной деятельности:

Освоение программы не сопровождается промежуточными и итоговой аттестациями.

Предполагается, что в конце обучения по Программе дети должны овладеть

следующими умениями и навыками:

- практические умения и навыки, предусмотренные программой;
- творческие навыки: Креативность в выполнении практических заданий;
- коммуникативные умения: умение слушать и слышать педагога. Адекватность восприятия информации, идущей от педагога;
- Организационные умения и навыки: навыки соблюдения ТБ в процессе деятельности.

1.4 Модель построения образовательной деятельности

Программа рассчитана на воспитанников с ОВЗ 5 – 6 лет, срок реализации 6 месяцев (октябрь, ноябрь, декабрь, январь, февраль, март).

Периодичность занятий – 1 раз в неделю. Занятия проводятся по четвергам, продолжительность занятия составляет 25 минут. Общее количество занятий за весь срок обучения – 24.

Оптимальный объем обучающихся в группе дошкольников – 6 человек.

Формы работы: занятия.

Типы занятий: ознакомительные, практические, итоговые.

Формы занятий: групповая.

2. Содержательный раздел

2.1. Учебно - тематический план

№ п/п	Месяц	Название занятия	Задачи	Содержание игры
1.	Октябрь	«Соотнеси с образами».	Закреплять знания детей о предметах личной гигиены; развивать мышление, внимание, восприятие.	Соедини картинку с её тенью! Для этого перетяни картинку на её контур.
		«Собери все фигуры» фигур.	Закрепить знания геометрических фигур.	На экране изображены фигуры различных форм и цветов. Задача игрока указать на заданные зайчиком фигуры. В начале игры анимированный зайчик показывает геометрическую фигуру, которую ребёнок должен найти среди остальных
		«Классики»	Развивать координацию движений, чувство равновесия, а также знакомит детей	На выбор 6 фигур, состоящих из клеток классиков. Выбрав желаемую фигуру,

			с цифрами.	нужно проскакать их правильно, иначе придется начинать все сначала.
		«Угадай птицу»	Знакомить детей с очертаниями и внешним видом птиц.	На заборе — тени птиц. Задача: выбрать тень, соответствующую птице, которая прилетает из леса. Игра озвучивается щебетом каждого вида птиц.
2.	Ноябрь	«Разложи по банкам».	Формировать умение различать цвета и называть их, закрепление названий овощей и фруктов.	Помочь петушку разложить овощи и фрукты по банкам. Красные овощи и фрукты положить в красную банку, жёлтые – в жёлтую, зеленые – в зеленую. В конце игры дети называют, какие овощи и фрукты лежат в банке.
		«Осенняя фантазия»	Замечать приметы осени. Расширять представления детей о деревьях, кустарниках, травянистых растениях. Развивать умение устанавливать простейшие связи между живой и неживой природы. Развивать умение соотносить форму листочка с деревом.	Выводятся изображения листочка. Ребёнок должен соотнести его с деревом. Для этого нужно удержать руку на выбранном дереве.
		«Считаем листочки».	Развивать и закреплять математические навыки.	На экране выводятся картинки с изображения разного количества листочков. Ребёнку нужно послушать задачу и показать картинку, на которой верное количество листочков.
		«Готовимся к зиме»	Знакомить с поведением некоторых животных	На экран выводятся некоторые виды

			при подготовке к зиме. Обогащать знания детей об особенностях зимней природы.	животных и их способы подготовки к зиме.
3.	Декабрь	«Раскраска»	Формировать умение создавать и раскрашивать узоры дымковской, филимоновской, гжельской, хохломской росписи.	Самостоятельно выбирать элементы росписи и цветовую гамму. На экране появляется изображение ваз, чаш, подносов. Ребёнку нужно раскрасить предмет подходящими цветами, типичными для данного узора.
		«Животные»	Развивать память, внимание.	На экране появляется изображение 5 животных. (10 сек.) Затем картинки перемешиваются. Нужно их расположить в том же порядке, в каком они были.
		«Прятки. Север»	Закрепить знания о животных севера.	На экране персонаж, тропинки и 4 кустика со спрятавшимися животными. Нужно угадать, где спряталось животное по заданию.
		«Народная игрушка»	Развивать интерес к изобразительной деятельности.	Включить элементы семёновской, загородской, полхов - майданской росписи, помогать осваивать специфику росписей.
4.	Январь	«Семья»	Продолжать знакомить с семейными традициями. Последовательно рассказывать историю своей семьи, семейные традиции.	Выстраивать с помощью взрослых родословное дерево.
		«Посчитай-ка»	Развивать и закреплять математических навыки.	На экране несколько картинок с изображениями членов семьи. Ребёнку нужно посчитать, сколько

				взрослых и сколько детей.
		«Домашние хлопоты»	Закреплять умения наводить порядок в комнате, раскладывать все вещи по местам.	На экране появляется изображение комнаты, в котором предметы лежат не на своих местах. Ребёнку нужно разложить вещи на места, выбирая их рукой и перетягивая на их контур.
		«Фигуры»	Развивать логическое мышление, внимание, зрительную координацию, закрепить знания о форме, цвете, подготовка к зрительному восприятию математических знаков.	На экране игровое поле, в центре, слева направо фигуры – 4 ряда по 4 фигуры. Справа – математические знаки, сверху – фигуры и соответствующего ей математического знака. В течение 60 сек. Нужно выбрать справа математический знак, соответствующий фигуре, которая выделена в игровом поле.
5.	Февраль	«Собери по частям»	Закрепить у детей знания о том, что у птицы есть крылья, хвостик, перья, лапки. 3 Интерактивная игра	Игра построена по типу приложения. Ребёнку предлагается собрать птичку из частей.
		«Прятки с птицами»	Закрепить знания о птицах.	На экране персонаж, тропинки и 4 кустика со спрятавшимися птицами. Нужно угадать, где спряталось нужное по заданию птица.
		«Ловилка»	Развивать внимание, зрительную координацию, закрепить знания детей о форме и размере.	Сверху экрана падают капельки разного размера и штриховкой. Задание, например, «лови только большие предметы».
		«Как добраться?»	Закрепить знания обо всех видах транспорта, расширять знания детей	На экране появляется развернутая карта Земли, на которой

			о географическом положении материков Земли, формировать патриотические чувства.	изображены разноцветные материки, слева расположены 4 вида транспорта.
6.	Март	«Собери скворечник»	Закреплять умение выполнять различные поручения, связанные с уходом за животными и растениями в уголке природы.	Данная игра построена по типу аппликация. Ребёнку нужно собрать из разных частей и деталей кормушку для птиц.
		«Путешественник»	Закрепить знания детей о достопримечательностях, памятниках культуры.	Появляются специальные контуры. Ребенок должен встать в них и повторить движения. После того, как ребенок замирает в правильном движении, контур окрашивается. Открывается часть памятника архитектур.
		«Что за звук?»	Закрепить знания детей о звуках. Развивать слуховое внимание и восприятие.	Перед ребенком выводится изображение предметов или животных. Ему нужно коснуться той картинке, к которой подходит предъявляемый звук.
		«Что магнитится».	Закрепить знания детей о магнитных свойствах металлических предметов.	На экране изображения магнита и трёх предметов, среди которых один – металлический. Ребенку необходимо выбрать картинку с изображением металлического предмета, для этого нужно переместит магнит под предмет, и поднять руку.

2.2 Содержание программы

1. Мотивация: игровой сюжет в форме сказки, стихотворения или рассказа нацеливает детей на выполнение определенных действий. Игровая мотивация изначально вызывает у детей положительные эмоции, ожидание радости и приятное волнение.

2. Инструкция по выполнению игрового задания: она должна быть четкой и

краткой.

3. Выполнение игровых действий: участники игры самостоятельно, парами или в группе сверстников выполняют задание под руководством педагога.

4. Рефлексия: беседа с детьми о том, что им запомнилось или что больше всего понравилось, с какими трудностями они встретились, какие чувства испытали.

Во время занятий дети занимаются босиком (в носках, так как интерактивный пол оснащён мягким покрытием, а также для лучшего реагирования на любое движение).

Большое значение для сохранения внимания и интереса детей на протяжении всего занятия имеет интонационное разнообразие речи педагога.

В работе с детьми с ОВЗ необходимо формировать у них желание участвовать в различных видах детской деятельности, чтобы у них возникала возможность и интерес во всестороннем развитии. Для решения этой задачи помогают беседы в соответствии с определённой тематикой.

Игра – основной вид деятельности детей, и работу с интерактивными полами целесообразно проводить в игровой форме. Содержание организованных форм обучения наполнено развивающими играми. Введение игровых приемов позволяет сохранить специфику дошкольного возраста. В интеграции используются и другие виды деятельности: коммуникативная, изобразительная, музыкальная, познавательно-исследовательская и т. д. Все перечисленное в комплексе способствует развитию умений и навыков, которые позволяют успешно развивать познавательные, интеллектуальные и творческие способности.

Для создания положительного эмоционального фона применяем наглядные пособия (картинки, рисунки, а также загадки, песни, стихотворения, что способствуют повышению интереса и активности детей к занятиям и как следствие, более качественному выполнению игр-заданий.

3. Организационный раздел

3.1. Ресурсное обеспечение

Руководителем курса является педагог, так как его профессиональные навыки направлены на проведение гибкого и всестороннего исследования развития ребенка, оказание помощи детям с ОВЗ в формировании и развитии внимания, мышления и других основных психических процессов в реализации поставленных Программой задач.

3.2. Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации поставленных задач Программы созданы следующие условия:

- ✓ Компьютер;
- ✓ Проектор;
- ✓ Интерактивный пол тумба «Светлячок»;
- ✓ Встроенный набор игр;
- ✓ Набор геометрических фигур;
- ✓ Картинки «Гжель», «Городец», «Хохлома»;
- ✓ Дидактическое пособие «Деревья и листья», «Профессии», «Ка-кие бывают профессии»;

- ✓ Магнит, немаetalлические предметы, metalлические предметы (скрепки, гайки, монеты, ключи);
- ✓ Плоскостные фигуры различного цвета, математические карточки с изображением знаков сложения, вычитания, равно;
- ✓ Подбор картинок «Где можно увидеть звезду»;
- ✓ Набор дидактических пособий по теме «Транспорт» (наземный, водный, воздушный);

3.3 Методическое обеспечение

Конспект НОД с использованием интерактивного пола

Тема «Фигуры»

Программное содержание:

1. закреплять знание детей о геометрических фигурах;
2. развивать у детей речь, внимание, память;
3. учить выполнять правила игры;
4. вызывать эмоционально – положительный отклик на игровое действие;
5. воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.

Оборудование:

- ✓ Компьютер;
- ✓ Проектор;
- ✓ Интерактивный пол тумба «Светлячок»;
- ✓ Встроенный набор игр;
- ✓ Набор геометрических фигур.

Ход занятия.

Педагог. Ребята, сегодня мы с вами познакомимся с необычными фигурами, которые в математике называют геометрическими. Кто-нибудь знает, что это за фигуры?

(ответы детей).

Педагог. Первая фигура – круг (демонстрирует круг из набора фигур). Покажите мне такую же фигуру из своего набора. Как называется фигура, которую вы мне все сейчас показываете?

(ответы детей).

Педагог. Посмотрите внимательно на свои круги, что вы можете сказать об этой фигуре? (у круга нет углов).

Педагог. Посмотрите внимательно вокруг себя: какие предметы похожи на круг?

(ответы детей).

Педагог. Следующая фигура – прямоугольник (демонстрирует прямоугольник из набора фигур). Покажите мне такую же фигуру из своего набора. Как называется фигура, которую вы мне все сейчас показываете?

(ответы детей).

Педагог. Посмотрите внимательно на свои прямоугольники, что вы можете сказать об этой фигуре? Сколько у прямоугольника углов? Сколько сторон?

(ответы детей).

Педагог. Посмотрите внимательно вокруг себя: какие предметы похожи на прямоугольник?

(ответы детей).

Педагог. Еще одна фигура - квадрат (демонстрирует квадрат из своего набора фигур). Покажите мне такую же фигуру из своего набора. Как называется фигура, которую вы мне все сейчас показываете?

(ответы детей).

Педагог. Взгляните на свои квадраты, что вы можете сказать об этой фигуре? Сколько у квадрата углов? Сколько сторон?

(ответы детей).

Педагог. Возьмите в одну руку квадрат, в другую – прямоугольник. Сравните их: чем они похожи, чем отличаются?

(ответы детей).

Педагог. Посмотрите внимательно вокруг себя: какие предметы похожи на квадрат?

(ответы детей).

Педагог. Следующая фигура – треугольник (демонстрирует треугольник из набора фигур). Покажите мне такую же фигуру из своего набора. Как называется фигура, которую вы мне все сейчас показываете?

(ответы детей).

Педагог. Посмотрите внимательно на свои треугольники, что вы можете сказать об этой фигуре? Сколько у треугольника углов? Сколько сторон? (ответы детей).

(аналогично производится знакомство с овалом)

Педагог включает интерактивный пол, выбирает в Менеджере игр занятие «Фигуры». Дети занимают места возле проекции на полу.

Педагог. А теперь мы с вами посмотрим, как вы запомнили фигуры. Пред вами – игра в которой Зайчик ловит в пруду фигуры. Нужно помочь Зайчику поймать озвученную и показанную сверху фигуру. Фигуры, которые мы будем ловить, плавают здесь в пруду. Прямоугольник, круг, овал, шестиугольник, ромб, трапеция и треугольник – к ним вы можете прикоснуться рукой, ногой или указкой.

Дети выполняют задание.

Педагог. Молодцы, ребята! Вы справились с заданием и помогли Зайчику.

Используемая литература

1. Развивающий интерактивный пол. Методическое пособие / Редакция первая/ С.В.Ровинская, Е.С.Шрейбер – Москва. 2020.- 144 с.
2. Андрианова Н. Ю. «Использование интерактивного пола в работе с детьми дошкольного возраста», 24.01.2020.
3. Зубкова Е. В. [и др.] методическое пособие: Интерактивная обучающая система «Играй и развивайся. Окружающий мир» - Челябинск: ИП Мякотин И. В., 2016. – 56 с.
4. Интерактивные технологии для детей с ограниченными возможностями здоровья (методическая разработка). // Ярославцева Е.И. Сборник методических рекомендаций по работе со Smart-устройствами и программами. Умные уроки со Smart. – М.: POLYMEDIA, 2017.
5. Интерактивные технологии и их использование в учебном процессе // Горюнова М.А., Семенова Т.В., Солоневичева М.Н. – СПб: Издательство «БВХ-Петербург», 2016г.
6. Использование интерактивного оборудования в образовательном процессе, сборник метод. материалов, сост. Т.В.Лазыкина, СПб.: ГОУ ДПО ЦПКС «Региональный центр оценки качества образования и информационных технологий, 2017г.
7. Особые потребности – особые возможности: Smart Board технологии для развития потенций нестандартного ребенка. // Ярославцева Е.И. Сб. XVII Международной конференции-выставки «Информационные технологии в образовании» 9-11 ноября, 2007г. («ИТО – 2007г.») Ч.V. С. 101-103.