

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 14 «Незабудка»

Принята на заседании
педагогического совета
от 25.08.2026 г. протокол №1

Приложение
к приказу МБДОУ «Детский сад №14»
от 25.08.2026 г. № 135-П

**Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная
общеразвивающая социально- гуманитарной направленности
«Игры с интерактивным полом»**

Возраст обучающихся: 5–6 лет
Срок реализации программы: 8 месяцев

Автор-составитель:
Кожаква Марина Алексеевна

Содержание программы

№ п/п	Содержание	Страница
1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный план	6
3.	Календарный учебный график	8
4.	Рабочая программа учебных модулей дополнительной общеобразовательной программы	9
5.	Организационно-педагогические условия и материально-технические условия	14
6.	Оценочные и методические материалы	15
7.	Список использованной литературы	16

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Игры с интерактивным полом» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Правительства РФ от 15.09.2020 № 1441 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 16.09.2020 № 500 «Об утверждении примерной формы договора об образовании по дополнительным общеразвивающим программам».

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Игры с интерактивным полом» (далее Программа) имеет естественнонаучную направленность.

Актуальность программы

Интерактивный образовательный пол Magium – разработка, с элементами дополненной реальности, которая с помощью проектора и специального датчика превращает пол в сенсорную поверхность. 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 математические представления.

Взаимодействие ребенка с интерактивной игрой происходит с помощью жестов и реальных фигур. Геометрические фигуры сертифицированы от 0 лет.

А это значит, что каждый компонент игры прошел испытания, в том числе, на возможное взаимодействие со слизистой оболочкой, при котором не должно вызываться аллергии.

Образовательный пол Magium соответствует ФГОС, и ориентирована индивидуальные и возрастные особенности каждого ребенка.

Удовлетворяет требованиям интеграции образовательных областей: «Речевое развитие», «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально- коммуникативное развитие», «Физическое развитие».

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

Новизна программы. Педагогическая целесообразность

Программа позволяет осуществлять проектный подход при проведении занятий, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно–исследовательскую, музыкально– художественную.

Категория обучающихся: группа формируется по возрасту 5-6 лет, дети зачисляются по согласию родителей (законных представителей).

Отличительной особенностью является то, что в программе учтены возможности освоения ребёнком программы на разных этапах её реализации; создания благоприятной социальной ситуации развития и обучения в соответствии с его возрастными и индивидуальными особенностями.

Цель и задачи программы

Цель: Создание условий для осуществления речевой, двигательной и познавательной активности, используя программное обеспечение интерактивного пола Magium.

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:

- ✓ воспитывать у детей умение взаимодействовать со сверстниками и взрослым;
- ✓ формировать информационную культуру.

Воспитательные:

- ✓ воспитывать эмоционально положительное отношение во взаимодействии с коллективом сверстников, проявляя внимание друг к другу.

В основе программы лежат следующие принципы:

- ✓ принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
- ✓ принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- ✓ принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала; предполагает учет возрастных особенностей детей;
- ✓ принцип психологической комфортности - создание благоприятной образовательной среды, обеспечивающей комфорт и ситуацию успеха каждому ребенку во время образовательного процесса;
- ✓ принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- ✓ принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- ✓ принцип вариативности – у детей формируется умение осуществлять

- собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- ✓ принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;
 - ✓ принцип наглядности и интерактивности - наличие наглядного материала позволяет повысить у детей активность, концентрацию их внимания, улучшить понимание и запоминание материала; обучение детей дошкольного возраста становится более привлекательным и захватывающим;
 - ✓ принцип систематичности - обучать, переходя от известного к неизвестному, от простого к сложному, что обеспечивает равномерное накопление и углубление знаний, развитие познавательных возможностей детей.

Ожидаемые результаты.

Личностные:

- ~ Воспитание эмоционально-ценностного отношения к друг 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.

2. Учебный план

Месяц	№п/п	Название темы	Кол-во академических часов за учебный год
1 модуль			
Октябрь-декабрь	1	Игра «На что похоже?» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
	2	Игра «Лесная книга» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
	3	Игра «Лесной забег» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
	4	Игра «Гирлянда» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
	5	Игра «Лесные домики» (образовательный блок «Креативия»)	1
	6	Игра «Ледяной шифр» (образовательный блок «Зазеркалье»)	1
	7	Игра «Фокусник» (образовательный блок «Креативия»)	1
	8	Игра «Ледяной шифр» (образовательный блок «Зазеркалье»)	1
	9	Игра «Фокусник» (образовательный блок «Креативия»)	1
	10	Игра «Ледяной шифр» (образовательный блок «Зазеркалье»)	1
	11	Игра «Забег» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
	12	Промежуточная аттестация	1
2 модуль			
Январь-май	13	Игра «Наряди пингвина» (образовательный блок «Зазеркалье»)	1
	14	Игра «Продолжи путь» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
	15	Игра «Судоку» (образовательный блок «Логикум»)	1
	16	Игра «Гирлянды» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
	17	Игра «Узоры на ковре» (образовательный блок «Логикум»)	1
	18	Игра «Калейдоскоп» (образовательный блок «Зазеркалье»)	1

19	Игра «Отражение» (образовательный блок «Зазеркалье»)	1
20	Игра «Продолжи путь» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
21	Игра «Забег» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
22	Игра «Веревочный мост» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
23	Игра «Тарелочки» (образовательный блок «Зазеркалье»)	1
24	Игра «Узоры на ковре» (образовательный блок «Логикум»)	1
26	Игра «Символы на песке» (образовательный блок «Логикум»)	1
27	Игра «На что похоже?» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
28	Игра «Отражение» (образовательный блок «Зазеркалье»)	1
29	Игра «На что похоже?» (образовательный блок «Чудолесье»)	1
30	Игра «Маршрут» (образовательный блок «Логикум»)	1
31	Итоговое занятие	1
ИТОГО		31
Длительность одного занятия		30 минут
Количество занятий в неделю/объем учебной нагрузки (мин)		1/30
Количество занятий в месяц/объем учебной нагрузки (мин)		4/120
Количество занятий в учебном году/объем учебной нагрузки (мин)		31/930

3. Календарный учебный график занятий Программы

№	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	31
2	Количество учебных дней	31
3	Количество учебных часов в неделю	1
4	Количество учебных часов в год	31
5	Количество учебных недель в первом полугодии	16
6	Количество учебных недель во втором полугодии	15
7	Начало занятий	1 октября
8	Каникулы	31 декабря-8 января
9	Выходные дни	Суббота, воскресенье, Государственные праздники
10	Окончание учебного года	31 мая
11	Промежуточная аттестация	Проводится по завершению 1 модуля программы в форме игры-путешествия.
12	Итоговая аттестация	Проводится по завершению курса программы в форме игры-путешествия с выполнением заданий.

**4. Рабочая программа учебных модулей
дополнительной общеобразовательной программы**

4.1. Рабочая программа 1 учебного модуля.

Период прохождения материала	№ занятия, тема занятия	Задачи	Образовательный блок
Октябрь 1 неделя	Игра «На что похоже?»	Развить воображение, зрительное внимание.	«Чудолесье» (набор геометрических фигур «VAYTOY»)
Октябрь 2 неделя	Игра «Лесная книга»	Развить зрительное внимание, формировать элементарные математические представления.	«Чудолесье» (реальные геометрические фигуры «VAYTOY»)
Октябрь 3 неделя	Игра «Лесной забег»	Развить зрительное внимание, скорость реакции.	«Чудолесье»
Октябрь 4 неделя	Игра «Гирлянды»	Развить зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Чудолесье» (реальные геометрические фигуры «VAYTOY»)
Ноябрь 1 неделя	Игра «Лесные домики»	Развить творческий потенциал ребенка, умения замечать аналогии, улучшать социальное взаимодействие в подгрупповом варианте игры.	«Креативия» (реальные геометрические фигуры «VAYTOY»)
Ноябрь 2 неделя	Игра «Ореховый клад»	Развить зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Чудолесье» (реальные геометрические фигуры («VAYTOY»)
Ноябрь 3 неделя	Игра «Ледяной шифр»	Развить зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Зазеркалье» (реальные геометрические фигуры «VAYTOY»)

Ноябрь 4 неделя	Игра «Часы»	Развивать представление детей о времени суток, умение объяснять значение слов: утро-день, вечер- ночь, ориентацию во времени, зрительное внимание.	«Логикум» (реальные геометрические фигуры («VAYTOY»))
Декабрь 1 неделя	Игра «Ледяной шифр»	Развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Зазеркалье» (реальные геометрические фигуры «VAYTOY»))
Декабрь 2 неделя	Игра «Забег»	Развить зрительное внимание, скорость реакции.	«Чудолесье»
Декабрь 3неделя	Игра «Планеты»	Развить познавательный интерес, зрительное внимание, связную речь, обогащать словарный запас.	«Креативия»
Декабрь 4 неделя	Промежуточная аттестация	Представление детей	«Чудолесье»
Январь 2 неделя	Игра «Наряди пингвина»	Развить зрительное внимание, связную речь, обогатить словарный запас синонимами, антонимами.	«Зазеркалье» (реальные геометрические фигуры «VAYTOY»))
Январь 3неделя	Игра «Продолжи путь»	Развивать зрительное внимание, логическое мышление, Коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Чудолесье» (реальные геометрические фигуры «VAYTOY»))
Январь 4 неделя	Игра «Судоку»	Развить зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Логикум» (реальные геометрические фигуры «VAYTOY»))

	Игра «Тарелочки»	Развить зрительное внимание, логическое мышление,	«Зазеркалье»
Март 4 неделя	Игра «Гирлянды»	коммуникативные навыки, развивать зрительное внимание, логическое мышление, тактильные ощущения.	«Чудолесье» (реальные геометрические фигуры «ВАУТОУ»)
Февраль 1 неделя	Игра «Узоры на ковре»	навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Логикум» (реальные геометрические фигуры «ВАУТОУ»)
Апрель Февраль 2 неделя	Игра «Узоры на ковре»	логическое мышление, Развивать зрительное внимание, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, мышление, коммуникативные тактильные ощущения.	«Логикум» (реальные геометрические фигуры «ВАУТОУ»)
	Игра «Символы на песке»	Развивать зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Логикум» (реальные геометрические фигуры «ВАУТОУ»)
Апрель Февраль 3 неделя	Игра «На что похоже»	Развить зрительное внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Зазеркалье» (реальные геометрические фигуры «ВАУТОУ»)
Апрель Февраль 4 неделя	Игра «На что похоже»	Развитие воображения, Развить зрительное внимание, логическое мышление,	«Зазеркалье» (реальные геометрические фигуры «ВАУТОУ»)
Апрель Февраль 4 неделя	Игра «Отражение»	Развивать зрительное внимание, коммуникативные навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Зазеркалье» (реальные геометрические фигуры «ВАУТОУ»)
Март 1 неделя	Игра «Продолжи путь» (с усложнением)	навыки, мелкую моторику рук, тактильные ощущения.	«Чудолесье» (реальные геометрические фигуры «ВАУТОУ»)
Май 2 неделя	Игра «На что похоже»	коммуникативные навыки, Сформировать целостное восприятие предмета, тактильные ощущения. развивать зрительное	«Чудолесье» (реальные геометрические фигуры «ВАУТОУ»)
Март 2 неделя	Игра «Забег»	Развивать зрительное внимание, предоставлять изображение.	«Чудолесье»
	Игра «Маршрут»	Развить пространственные представления.	«Логикум»
Май 3 неделя	Игра «Веревочный мост»	Развивать зрительное внимание, представлять в заданном направлении движение.	«Зазеркалье»
		формировать элементарные математические представления.	
Май 4 неделя	Итоговая аттестация	Определяем степень усвоения детьми данной программы: развитие логического мышления, памяти, коммуникативные	Беседа, выполнение заданий в форме игры-путешествия.

		навыки.	
--	--	---------	--

5. Организационно-педагогические условия и материально -технические условия.

Настоящая Программа составлена с учетом возрастных и психофизических особенностей детей 6 - го года жизни.

Срок реализации Программы: 8 месяцев(октябрь-май).

Режим занятий: занятия проводятся один раз в неделю по 30 минут (академический час).

Наполняемость группы: 12-16 человек.

Формы организации деятельности воспитанников на занятии:

- подгрупповая;
- индивидуальная.

Структура игры- занятия состоит из трех частей:

- вводная часть (5 минут): создание игровой мотивации, использование сюрпризных моментов;
- основная часть (15 минут): самостоятельная практическая деятельность;
- физкультминутка (5 минут): подвижные игровые упражнения;
- заключительная часть (5 минут): игровой анализ занятия, рефлексия.

При организации обучения учитываются возрастные возможности, интересы и индивидуальные потребности воспитанников.

Во время занятий проводятся дополнительные динамические паузы (физкультминутки, музыкальные паузы, пальчиковые гимнастики, речевые разминки). Занятия проводятся в игровой форме.

Средства обучения: наглядные, словесные и практические методы:

- наблюдения;
- объяснение, использование художественного слова;
- показ способов действия; упражнения;
- игровые приемы;
- совместный анализ выполненной работы.

№п/п	Наименование
1	Музыкально-физкультурный зал
2	Моноблок с проектором
3	Датчик движения
4	Компьютер с ПО
5	Напольное покрытие
6	Набор с геометрическими фигурами
7	Клавиатура

6. Оценочные и методические материалы

Программа предполагает форму промежуточной аттестации – итоговое занятие. Промежуточная аттестация детей 5 - 6-го года жизни проводится 2 раза в год по итогам завершения каждого модуля.

Ребёнку предлагаются задания, выполнение которых анализируется с помощью определённых критериев. Результат заносится в протокол, который хранится в методическом кабинете в течение одного года. (Приложение 1, Приложение 2)

Обозначение	Критерии
О	Выполняет задание самостоятельно, без помощи взрослого, в случае необходимости обращается с вопросами.
Ч	Требуется незначительная помощь взрослого, с вопросами к взрослому обращается редко.
Н	Необходима поддержка, стимуляция деятельности со стороны взрослого, сам с вопросами к взрослому не обращается.

Обработка результатов промежуточной аттестации:

О - Программа освоена в полном объёме.

Ч-Программа частично освоена.

Н-Освоение программы находится на стадии формирования.

Список использованной 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-interaktivnogopola-v-rabote-s-detmi-doshkolnogo>.
2. Зубкова Е.В.[идр.] 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.В Шеломова. – Челябинск: ИП Мякотин И.В. 2023. - с.56 ил

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 14 «Незабудка»
(МБДОУ «Детский сад № 14»)**

ПРОТОКОЛ №1

промежуточной аттестации по завершению Модуля 1 дополнительной
общеобразовательной программы «Игры с интерактивным полом»
(для детей 5 -6 лет)

Форма проведения: наблюдение

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу:

(ФИО)

№ п/п	Ф.И. обучающегося	1. Ребенок проявляет интерес к интерактивным развивающим играм, желание помогать анимированным героям. 2. Ориентируется на игровом поле, в образовательных островах: «Чудолесье», «Зазеркалье», «Креативия», «Логикум». 3. Выполняет игровые действия, используя набор геометрических фигур «VAY TOY», движения рук и ног. 4. При выполнении игрового задания взаимодействует с подгруппой и группой сверстников.							Результат промежуточной аттестации

Дата проведения промежуточной аттестации: « »декабря_____года.
Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу:

(ФИО)

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 14 «Незабудка»
(МБДОУ «Детский сад №14»)**

ПРОТОКОЛ №2

промежуточной аттестации по завершению Модуля 2 дополнительной
общеобразовательной программы «Игры с интерактивным полом»
(для детей 5-6 лет)

Форма проведения: наблюдение

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу:

(ФИО)

№ п/п	Ф.И. обучающегося	1. Ребенок проявляет творческую инициативу в игровых заданиях, предлагая собственный вариант игры. 2. Составляет и озвучивает план действий на игровом поле. 3. Самостоятельно выбирает движения (рука, нога, палка) при выполнении игровых действий. 4. Взаимодействует со сверстниками при выполнении заданий в команде.							Результат промежуточной аттестации

Дата проведения промежуточной аттестации: «_____» мая _____ года.
Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу:

(ФИО)