

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

СОГЛАСОВАНО

Заседание МС МБУ ДО «ДДТ»
Протокол № 1 от 27.08.2026г.
Зам. директора по НМР
С. В. Сеницына

УТВЕРЖДАЮ

Приказ № 92
от 14.09.2026г.
Директор МБУ ДО «ДДТ»
Е. В. Агафонова

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности**

«Интерактивный островок»

Возраст обучающихся 7-9 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень программы - стартовый

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Зубко О.Д.
методист
Сеницына С.В.

Вихоревка 2026 г

Содержание

1	Титульный лист программы	1
2	Комплекс основных характеристик образования	3
3	Пояснительная записка	3
4	Цель и задачи программы	7
5	Особенности организации учебного процесса	8
6	Содержание Программы	10
7	Планируемые результаты	10
5	Учебный план	12
6	Комплекс организационно-педагогических условий.	13
7	Календарный учебный график	13
8	Условия реализации программы	14
9	Формы аттестации	15
10	Оценочные материалы	15
11	Методическое обеспечение	16
12	Литература.	18
13	Приложение 1 Календарный учебно - тематический план	20
15	Приложение 3 Конспекты занятий	25

Комплекс основных характеристик образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Интерактивный островок+» разработана в 2026 году в соответствии с нормативно-правовыми актами:

- ФЗ РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента РФ от 7.05.2012 г. № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. №996-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
- Указ Президента РФ от 07.05.2024 №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом Детского Творчества» (утв. Постановлением мэра Братского района № 579 от 18.08.2020г.)
- Положение о порядке разработки, утверждения и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МБУ ДО «ДДТ» (утв. Приказом МБУ ДО «ДДТ» № 10-о от «12» января 2021г.)

Дополнительная общеразвивающая программа «Интерактивный островок+» (далее Программа) направлена на расширение кругозора обучающихся, повышение воспитательного потенциала обучения и учебной мотивации.

Программа, через использование на занятиях интерактивного оборудования, позволяет ребенку стать заинтересованной стороной в развитии своих учебных способностей, перенести приобретенные умения во

все сферы своей деятельности.

Направленность:

Программа имеет социально-гуманитарную направленность.

Актуальность программы

Современное детство уже нельзя представить без технологического современного оборудования. Сейчас в образовательных организациях идет активная практика внедрения интерактивного оборудования в образовательный процесс, которое специально адаптировано для занятий с детьми. Это позволяет вывести обучение на новый уровень и получать положительные результаты.

Перенос традиционных педагогических занятий на интерактивную поверхность дает больший образовательный эффект, чем стандартные формы обучения, при этом вызывает большой интерес у детей и их родителей.

Применение интерактивных технологий в образовании определяется несколькими факторами. Во-первых, их внедрение значительно ускорило передачу знаний технологий и человеческого социального опыта не только от одного поколения к другому, но и от одного человека к другому. Во-вторых, современные интерактивные технологии, повышающие качество обучения, позволяют человеку быстрее и успешнее адаптироваться к окружающей среде и происходящим социальным изменениям. В-третьих, внедрение таких технологий является важным фактором в создании системы образования, отвечающей требованиям информационного общества и процесса реформирования традиционной системы образования.

Цифровые технологии позволяют передавать учебные материалы детям через игры, не перегружая их, имитируя процессы, которые трудно визуализировать в реальных условиях. Игра представляет собой смоделированную реальность, в которой ребенок может ошибиться и начать все сначала. Даже если цель игры не будет достигнута, проблема развития навыков, интеллекта и опыта постепенно будет решена. Игра позволяет незаметно применять полученные знания. Играя, дети учатся обобщать, анализировать, а также мыслить теоретически.

Интерактивная стена и интерактивный пол - современные и эффективные инструменты для детского образовательного учреждения, позволяющие вывести образовательный процесс на новый уровень, раскрыть внутренние резервы и природные способности детей. Работа на интерактивном оборудовании построена на технологиях дополненной реальности, благодаря чему окружающее пространство превращается в обучающее посредством движением руки (ноги), а перенос традиционных обучающих и развивающих заданий дает дополнительный эффект. С одной стороны, повышается мотивация ребенка к занятиям, с другой стороны, более гармонично и интенсивно происходит развитие познавательной сферы учащихся.

Отличительные особенности программы, новизна:

Новизна программы определяется тем, что в ней реализован подход к организации образовательной деятельности с использованием интерактивной среды образовательного учреждения.

Существенно усиливается желание ребенка узнавать что-то новое, экспериментировать и работать самостоятельно. Мощно развивается тактильная чувствительность как основа «ручного интеллекта».

В играх с интерактивным оборудованием более гармонично и интенсивно развиваются все познавательные функции (восприятие, внимание, память, мышление), а также речь и моторика. Совершенствуется предметно-игровая деятельность, что в дальнейшем способствует развитию сюжетно-ролевой игры и коммуникативных навыков человека.

Занятия по программе «Интерактивный островок» направлены на развитие творческих и интеллектуальных способностей детей, при этом уменьшают невротические проявления: повышенную тревожность, беспокойство при социальных контактах, боязливость в новых ситуациях, излишнюю впечатлительность и эмоциональную лабильность, а также негативизм в отношениях с близкими и сверстниками.

Для профилактики нарушений и в целях коррекции застенчивости, тревожности как качества личности ребенка, снижения уровня мышечной зажатости организуется специальное общение, способное структурировать эмоциональный мир, создавать условия для разнохарактерных эмоциональных проявлений, самовыражения в деятельности, голосовых реакциях.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей в возрасте от 7 до 9 лет.

Принцип комплектования учебных групп

На обучение принимаются дети вне зависимости от пола, в том числе имеющих ОВЗ, инвалидность, обусловленную умственными и физическими нарушениями (данные категории детей реализуют программу по индивидуальному учебному плану)

Для зачисления ребенка на обучение по данной программе, предварительной подготовки не требуется.

Количество обучающихся в учебной группе до 20 человек.

Характеристика возрастных особенностей обучающихся:

Программа разработана с учётом возрастных и психологических особенностей младшего школьного возраста, когда наряду с нарастающей значимостью учебных задач сохраняется высокая потребность в творческой и игровой деятельности, а познание мира происходит через практическое действие и эмоционально окрашенный опыт.

Младший школьный возраст — это период существенных изменений в развитии ребёнка:

- происходит переход к ведущей учебной деятельности при сохранении важной роли игры: игровые приёмы остаются эффективным способом освоения новых умений и поддержания мотивации;

- формируется новая социальная позиция: ребёнок осознаёт себя как ученика, расширяет круг социальных контактов, стремится к признанию и самовыражению в коллективе;
- активно развиваются регулятивные способности: умение ставить цель, планировать шаги, контролировать и оценивать результат, соотносить замысел с итоговым продуктом;
- совершенствуются познавательные процессы: восприятие становится более целенаправленным, развивается аналитическое мышление, способность выделять существенные признаки и устанавливать связи;
- складывается рефлексивная самооценка: ребёнок учится различать «я умею» и «я пока не умею», адекватно воспринимать обратную связь и корректировать свои действия;
- интенсивно формируются коммуникативные и нравственные основы: умение договариваться, учитывать позицию другого, проявлять эмпатию, соблюдать правила совместной деятельности, уважать чужой труд и авторский замысел.

Изменяется тематика и содержание игр, они обогащаются, наполняются новыми смыслами в связи с расширением опыта ребёнка. В играх начинает проявляться не только то, что ребёнок узнал из собственного опыта, но и то, что он усвоил опосредованно, т.е. из книг, рассказов взрослых, а также из тех ситуаций, которые он наблюдал со стороны.

В игре начинает возникать «подготовительный этап» – т.е. момент, когда дети только договариваются, во что и как будут играть, распределяют роли, начинают планировать сюжет игры, организуют игровую обстановку. Чтобы помочь детям разворачивать более разнообразные сюжеты, взрослому необходимо показать, что роль может быть включена не только в одну, а в различные взаимосвязи с другими ролями.

Срок освоения программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Интерактивный островок» рассчитана на 1 год, 9 месяцев обучения, 36 недель, 72 часа.

Форма обучения – очная.

Режим занятий – 1 раз в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут, с перерывом 15 минут

Формы занятий

Программа реализуется в игровом формате, каждое занятие выстроено в форме: интеллектуальной игры, конкурса, КВН, квиза, импровизированного квеста. Форма занятий всегда активная и подвижная и меняется в зависимости от игр и поставленных задач. Занятия включают в себя реализацию воспитательных задач, так как любая учебная ситуация должна нести в себе элемент воспитания.

На занятии сочетаются индивидуальные и групповые формы работы. Методика проведения занятия предусматривает разнообразие и смену видов

деятельности для более эффективного освоения программы с одной стороны, а также снижения усталости и напряженности – с другой.

Работа с оборудованием создает условия для организации совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной игровой, познавательной и двигательной деятельности детей, формирует основы информационной культуры личности.

Реальность, воспринимаемая ребенком, является интерактивной поверхностью, реагирующей на нажатие с использованием реальных предметов, используемых педагогом в ходе занятия.

Уровень обучения - стартовый.

Цель и задачи программы

Данная программа направлена на создание условий для всестороннего развития детей через организацию различных видов деятельности (игра, общение, исследовательская познавательная деятельность), используя программное обеспечение интерактивного оборудования.

Цель: развитие ключевых компетенций младших школьников средствами интерактивного оборудования

Задачи:

Обучающие:

- обучить техническим приемам и способам игры на соответствующем интерактивном оборудовании (интерактивном полу, стене)
- организовать игровую активность, в процессе которой обучающиеся закрепят и расширят знания предметных областей: математика, русский язык, окружающий мир;
- познакомить с многообразием профессий, востребованных в нашем районе и деятельностью в рамках данных профессий;

Развивающие:

- развивать умения планировать и анализировать деятельность;
- развивать умение ставить учебную задачу и определять способы её решения;
- развивать навыки безопасного поведения обучающихся;

Воспитательные:

- формировать коммуникативные навыки детей, способствующие успешной адаптации в коллективе;
- способствовать формированию моральных норм, бережного отношения к окружающему миру.

Объем программы – общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы всего: 72 часа

Особенности организации учебного процесса

Реализация программы предусматривает 3 этапа:

1 Этап (Диагностический).

Цель: выявление интересов, потребностей и возможностей детей для их реализации через обучение и развитие по ДОП «Интерактивный островок».

Педагогическое наблюдение за детьми и их знакомство с интерактивным оборудованием. Первичный мониторинг детей.

2 Этап (Практический)

Цель: Осуществление речевой, двигательной и познавательно-исследовательской практики в процессе использования интерактивного оборудования.

Формирование двигательных функции ребенка в процессе игры, координируя движения в пространстве с учётом своих игровых границ.

Совершенствование двигательных умений и обучение технике выполнения игровых задач.

Овладение элементарными мыслительными операциями (анализа, синтеза, сравнения, обобщения).

3 Этап (Контрольный)

Цель: Выявление эффективности использования интерактивного оборудования во всестороннем развитии личности детей.

Интерактивные пол и стена дают педагогу возможность планирования игровой деятельности по всем образовательным областям.

Познавательное развитие.

Специально подобранные игры способствуют развитию познавательной активности детей, помогают легко воспринимать материал, закрепляют положительный опыт в решении поставленных игровых задач.

Речевое развитие.

Игровое интерактивное пространство позволяет ребенку раскрыть свои таланты оратора и доброго собеседника. Составить рассказ по картинке, развить речевые способности и образную память, самостоятельно придумать загадки.

Физическое развитие.

Невозможно представить ребенка без активных игр, которые помогают улучшить координацию и моторику, способствуют общему физическому развитию. Используя возможности интерактивного пола дети смогут поиграть в подвижные игры:

Важным плюсом подобных игр является возможность организовывать среди детей командные игры.

Занятия на интерактивном оборудовании базируются на определенных принципах. Это поможет проводить занятия с наибольшим эффектом.

Комфортная среда для ребёнка

Любое занятие должно быть местом, где дети чувствуют себя в безопасности, где они могут свободно творить и где их идеи не оцениваются с негативной стороны. «Интерактивный островок» создаёт уютную атмосферу для занятий, с помощью направленного светового потока и приглушённого света в кабинете.

Инструкция к играм в сказочной или стихотворной форме

Так дети лучше усваивают правила. К тому же, они, таким образом, развивают свою фантазию и творческий подход. Не нужно бояться изменять знакомые сказки или придумывать новые, к этому процессу можно подключать и детей. А интерактивные песочница и пол с помощью цветовой стимуляции надолго удерживают внимание даже маленьких детей.

Контакт с педагогом

Педагог с детьми выстраивает открытые отношения, где каждый ребёнок может свободно обмениваться впечатлениями, проговаривать свои ощущения. Интерактивное оборудование вызывает восторженные эмоции у детей, это поможет педагогу получить их доверие и по-настоящему заинтересовать темой занятия.

Упражнения подходящие возрастным и индивидуальным особенностям детей

Важно выбрать оптимальную сложность упражнений, чтобы детям было немного трудно их выполнять. Используемое интерактивное оборудование позволяет подбирать необходимую сложность под каждого ребёнка.

«Проживание» разных ситуаций в игровой форме

У ребёнка в процессе игры осуществляется взаимный переход «воображаемого» в «реальное» и наоборот. Это помогает ему осознать, какой поступок он совершил: правильный или ошибочный. Задействованное интерактивное оборудование имеет специальные режимы для проживания ситуаций в игровой форме и для оценки своих действий.

«Оживление» абстрактных символов

Когда ребёнок взаимодействует с цифрами или геометрическими фигурами, он лучше усваивает знания. А режимы интерактивной оборудования визуализируют на новом уровне абстрактные понятия.

Содержание программы:

1. Вводное занятие - 1ч.

Теория: Знакомство с игровым полем пола и стены. Знакомство со структурой поверхности и свойствами материалов из которых выполнены интерактивные поверхности. Просмотр видеоролика.

Практика: Закрепление умения аккуратно пользоваться мягким покрытием пола, атрибутами по взаимодействию со стеной через игровые упражнения. Простые упражнения на индивидуальные и командные взаимодействия. Инструктаж по технике безопасности при работе с интерактивным оборудованием. Проведение входной диагностики.

2. Профориентационный раздел – 12 ч.

Теория: Труд – основа жизни. Есть много профессий хороших и нужных. Профессии будущего.

Практика: Игры и игровые упражнения на знакомство с разными профессиями. Презентация видеовизиток «Профессия моих родителей». Выполнение коллективного творческого проекта «Профессия будущего»
Контроль: Интеллектуальная игра «Аукцион профессий»

3. Увлекательная математика – 16 ч.

Теория: актуализация понятий: величины и единицы измерения, геометрические фигуры, таблица умножения.

Практика: Игры и игровые задания различной сложности на упражнение в счёте, умножении, делении и сравнении целых чисел в одиночном и командном режиме: «Проложи путь», «Математика с примерами», «Изучение геометрических фигур», «Посчитай-ка», «Изучаем размер и цвет», «Собери фигуры», «Интерактивные классики», «Сортировка», «Предметы и пространство»

Контроль: Математическое соревнование

4. С русского на русский -16ч.

Теория: актуализация основных понятий по темам: состав слова, гласные-согласные, синонимы-антонимы, части речи.

Практика: игры и игровые упражнения на выполнение слогового анализа, на развитие умения выполнять поставленную задачу разными способами, на развитие мотивации к чтению: «Составь слова», «Запомни и покажи», «Буквоед», «Найди буквы», «Найди лишнее», «Правильный ответ», «Собери буквы», «Расположи правильно»,\

Контроль: Лингвистический квест.

5. Мир вокруг меня – 14 часов.

Теория: актуализация понятий: времена года, предметы в пространстве, время, живая и неживая природа, космос

Практика: игры и игровые задания на запоминание среды обитания диких животных и птиц нашего края, на распознавание названий по описанию, на сравнение предметов по размеру и признакам, на систематизацию знаний о строении Солнечной системы, на знакомство с месяцами года и атрибутами месяца,: «Заколдованный замок», «Неизвестная планета», «Дорога джунглей», «Собери картинку», «Угадай птицу», «Пазлы», «Семицветик»,

создание лэпбука, групповые мини-проекты «виртуальная экскурсия по городу»

Контроль: интерактивная викторина

6. Безопасность и я – 10 ч.

Теория: актуализация основных понятий в рамках следующих тем: правила дорожного движения, информационная безопасность, я и моё здоровье

Практика: Игры и игровые упражнения на воспитание бережного отношения к своему здоровью, на расширение знаний о средствах личной гигиены, на формирование умений безопасного поведения на дороге и улице, «Собери трубы», «Устрани протечку», «Семицветик», «Собери фрукты», «Собери портфель», «Времена года», просмотр видеороликов, разработки агитационных плакатов в творческих группах.

Контроль: презентация агитационных плакатов.

Итоговая аттестация: КВИЗ-игра «В поисках золотого ключика» - 2 часа

Планируемые результаты

Будут знать

- технические приемы работы с интерактивной стеной и полом;
- правила проведения игр с интерактивным оборудованием;
- закрепят и расширят знания предметных областей: математика, русский язык, окружающий мир;
- познакомятся с разнообразием профессий;

Будут уметь

- выбирать наиболее эффективные способы решения творческих задач;
- формулировать для себя цели и задачи в творческой деятельности;
- соотносить свои практические действия с планируемыми результатами, корректировать свои действия в соответствии с ситуацией;
- владеть своим психоэмоциональным состоянием (саморелаксация и саморегуляция эмоционального состояния);
- осуществлять командное взаимодействие в рамках использования интерактивного оборудования;
- разовьют навыки безопасного поведения;
- осуществлять речевую, двигательную и познавательно-исследовательскую практику в процессе использования интерактивного оборудования;

Учебный план дополнительной общеразвивающей программы «Интерактивный островок»

№	Название разделов, тем	Количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие.	2			

1.1	Знакомство с оборудованием. Правила техники безопасности при работе с интерактивным оборудованием. Входной контроль.	2	0,5	1,5	Наблюдение, входная диагностика
2	Профориентационный раздел	12	3	9	
2.1.	Труд-основа жизни. Мир профессий.	1	0,5	0,5	
2.3	Профессии, связанные с приготовлением пищи	2	0,5	1,5	
2.4	Профессии, связанные с сельских хозяйством	2	0,5	1,5	
2.5	Профессии, связанные с животным миром.	2	0,5	1,5	
2.6	Профессии, связанные с безопасностью.	2	0,5	1,5	
2.7	Творческие и педагогические профессии	1	0,5	0,5	
2.10	Профессии моих родителей	1	0	1	
2.13	Аукцион профессий	1	-	1	Интеллектуальная игра.
3	Увлекательная математика.	16	1	15	
3.1.	Величины и единицы измерения	2	0,5	1,5	
3.2	Сравнение	2	0	2	
3.3	Таблица умножения	8	0	8	
3.4	Геометрические фигуры	2	0,5	1,5	
3.5	Итоговое занятие по разделу	2	0	2	Математическое соревнование
4.	С русского на русский	16	3	13	
4.1	Гласные-согласные	4	1	3	
4.2	Состав слова.	4	1	3	
4.3	Части речи	4	1	3	
	Синонимы-антонимы	2	0	2	
4.4	Итоговое занятие по	2	0	2	Лингвистический

	разделу				квест
5.	Мир вокруг меня	14	2	12	
5,1	Что такое время	2	1	1	
5,2	Времена года	2	0	2	
5,3	Солнечная система	2	0	2	
5,4	Природа вокруг нас	6	1	5	
5,5	Обобщающее занятие по разделу	2	0	2	Интерактивная викторина
6	Безопасность и я	10	2,5	7,5	
6,1	В мире информации	2	1	1	
6,2	ПДД и я	2	0,5	1,5	
6,3	Путешествие в страну Здоровье	5	1	4	
6,4	Итоговое занятие по разделу	1	0	1	Презентация агитационных плакатов
	Итоговое занятие «В поисках золотого ключика» Итоговая аттестация	2	-	2	Квиз-игра Наблюдение. Оценка участия, обучающегося
Итого		72	12	60	

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график дополнительной общеразвивающей программы «Интерактивный островок»

Количество учебных недель в 2026-2027 учебном году – 36, количество учебных дней – 36, количество учебных часов – 72.

Дата начала реализации программы 1 сентября 2026 года, дата окончания реализации – 31.05.2027г.

занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа

Сентябрь 2026 г. – 4 недели, 4 учебных дня, 8 учебных часов.

Октябрь 2026 г. – 5 недель, 5 учебных дней, 10 учебных часов.

Ноябрь 2026 г. – 4 недели, 4 учебных дня, 8 учебных часов.

Декабрь 2026 г. – 3 недели, 3 учебных дня, 6 учебных часов.

Январь 2027 г. – 3 недели, 3 учебных дня, 6 учебных часов.

Февраль 2027 г. – 4 учебных недели, 4 учебных дня, 8 учебных часов.

Март 2027 г. – 4 учебных недели, 4 учебных дня, 8 учебных часов.

Апрель 2027 г. – 5 учебных недель, 5 учебных дней, 10 учебных часов.

Май 2027 г. – 4 учебных недели, 4 учебных дня, 8 учебных часов.

Раздел /месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	Всего по разделу
Вводное занятие	2									2
Теория	0,5									
Практика	1,5									
Профориентационный раздел	6 2 4	6 1 5								12
Увлекательная математика		4 1 3	8 0 8	4 0 4						16
С русского на русский				2 1 1	6 1 5	8 1 7				16
Мир вокруг меня							8 1 7	6 1 5		14
Безопасность и я								4 1 3	6 1,5 4,5	10
Итоговая аттестация									2 0 2	2
Итого	8ч	10ч.	8ч.	6ч.	6ч	8ч.	8ч.	10ч.	8ч.	

Условия реализации Программы

Кадровые условия

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий:

- педагогическое образование или профессиональную подготовку в области дополнительного образования;
- знания возрастной психологии и педагогики;
- навыки организации игровой и групповой деятельности;
- представления о безопасной эксплуатации интерактивного оборудования;
- умение применять игровые, развивающие и цифровые технологии.

Педагог должен владеть способами:

- организации индивидуальной, парной и командной работы;
- предупреждения и разрешения конфликтных игровых ситуаций;
- создания ситуации успеха;
- адаптации заданий для детей с разным уровнем подготовки;
- проведения педагогического наблюдения;
- организации рефлексии и подведения итогов.

Материально-технические условия

Для реализации программы необходимы:

Помещение

- учебный кабинет или зал;
- свободная зона для двигательной активности;
- достаточное освещение и проветривание;
- возможность быстро освободить игровое пространство в случае необходимости;
- столы и стулья из расчета количества обучающихся.

Интерактивное оборудование

- интерактивный пол Interaktive Proj;
- интерактивная стена Project;
- ноутбук;
- проектор;
- акустическая система;
- комплект программ и интерактивных игровых приложений.

Санитарно-гигиенические и безопасностные условия

Перед началом занятий педагог знакомит обучающихся с правилами безопасного поведения и использования оборудования.

В процессе занятий необходимо:

- соблюдать инструкции по эксплуатации интерактивного оборудования;
- не допускать нахождения детей в зоне проекции и у технических элементов оборудования без разрешения педагога;
- контролировать количество участников, одновременно работающих с оборудованием;
- не допускать толчков, резких столкновений и самовольного перемещения детей;
- следить за исправностью оборудования и кабелей;
- проверять устойчивость интерактивной песочницы и других конструкций;
- поддерживать порядок в игровой зоне;
- чередовать двигательные, познавательные и спокойные виды деятельности;
- соблюдать зрительный режим при работе с экранными элементами;
- учитывать состояние здоровья и индивидуальные ограничения обучающихся.

Использование оборудования осуществляется только под руководством педагога. При появлении у ребёнка признаков усталости, дискомфорта или ухудшения самочувствия участие в задании временно прекращается.

Информационное обеспечение:

Редактор интерактивных заданий «методист» (программное обеспечение, в котором есть 9 блоков, каждый из которых даёт возможность создавать множество игровых заданий для детей от 5 до 11 лет)

Комплект из 40 обучающих игр по основным образовательным направлениям для развивающего интерактивного пола Interaktive Project

Комплект из 20 обучающих игр для интерактивной стены Project

Методическое пособие «Развивающий интерактивный пол» под редакцией С.В.Ровинской, Е.С.Шрейбер.

Формы аттестации

Мониторинг развития детей по дополнительной общеразвивающей программе «Интерактивный островок» проводится 3 раза в год.

В начале года мониторинг проводится с целью определения уровня подготовки детей и их образовательных потребностей для планирования программы, учитывая при этом индивидуальные качества детей, в середине года и в конце с целью определения степени усвоения детьми данной программы и влияние образовательного процесса на развитие детей.

Формы и виды контроля

№	Этапы	Какие знания, умения, навыки контролируются	Форма
1	Входной	Базовые знания по предметным областям. Умение работать в группе.	Наблюдение
2	Текущий	Оценка усвоения пройденных тем, мотивации познавательной деятельности.	Наблюдение. Игра-викторина, практическое задание
3	Итоговая аттестация	Оценка объёма усвоенных знаний и сформированных умений	Квиз-игра

Оценочные материалы.

1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы). Соответствие теоретических знаний, предусмотренных программой.

минимальный уровень (овладели менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний);

средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$);

максимальный уровень (дети освоили практически весь объем знаний, предусмотренных программой).

Формы контроля: соревнование, наблюдение, создание игровых ситуаций, викторина, квиз

1.2. Коммуникативные умения:

Умение слушать и слышать педагога. Адекватность восприятия информации, идущей от педагога.

Умение организовать коммуникативное взаимодействие в среде сверстников.

минимальный (испытывают серьезные затруднения);

средний (частичные затруднения);

максимальный (работают самостоятельно, не испытывает затруднения).

Форма контроля: наблюдение

1.3. Организационные умения и навыки

Уровни усвоения:

максимальный уровень (высокая активность ребёнка, самостоятельность, инициатива, быстрое осмысление задания, точное выполнение заданий без помощи взрослых).

средний уровень (интерес к заданиям, желание включиться в деятельность. Но ребёнок затрудняется в выполнении заданий. Требуется помощь взрослого, дополнительные объяснения, показ, повтор).

минимальный уровень (низкая активность, без интереса относится к деятельности и к заданиям. Не готов к самостоятельности).

Форма контроля: наблюдение

Результаты, отражающие достижения детьми целей и задач программы, заносятся в диагностическую карту.

Диагностическая карта

№ п/п	ФИ ребенка	Теоретические знания		Коммуникативные умения		Организационные умения		Итоговый

Методические материалы

Используемые методы обучения

Словесные методы: объяснение, беседа, инструктаж, обсуждение правил, педагогический комментарий, вопросы и ответы, речевое сопровождение игровых действий, рефлексивная беседа.

Словесные методы используются для объяснения правил, уточнения условий игры и обсуждения результатов.

Наглядные методы: демонстрация игровых действий, использование экранных изображений и анимации, визуальные схемы и карточки, обозначение маршрутов и игровых зон, демонстрация примеров взаимодействия.

Практические методы: игровые упражнения, выполнение заданий на интерактивном полу, работа с интерактивной стеной, создание изображений и маршрутов на интерактивной песочнице, решение логических задач, выполнение двигательных и сенсорных заданий

Игровой метод

Игровой метод является ведущим в программе. Он используется для: развития познавательных процессов, формирования навыков общения, освоения правил поведения, развития самостоятельности, повышения мотивации; создания ситуации успеха.

Метод педагогического наблюдения

Педагог наблюдает за:

- вниманием ребёнка;
- соблюдением правил;
- способами взаимодействия;
- уровнем самостоятельности;
- реакцией на успех и неудачу;
- способностью разрешать спорные ситуации.

Информационно-коммуникационная технология

Применяется при использовании:

- интерактивного пола;
- интерактивной стены;
- интерактивной песочницы;
- цифровых игровых программ;
- интерактивных изображений, звуков и анимации.

Интерактивное оборудование обеспечивает обратную связь, позволяет оперативно менять задания и повышает вовлечённость детей.

Структура учебного занятия, проводимого в традиционной форме..

1. Каждое занятие начинается с приветствия.

Приветствие помогает создать благоприятный эмоциональный фон, установить эмоциональный контакт педагог-ребенок, ребенок-ребенок, стимулирует у детей речевое развитие, мотивацию к совместной деятельности. Используются игры на приветствие, а именно: «Передай настроение», «Покажи настроение», «Поздороваемся как...» и др.

2. Основная часть занятия: занятия с использованием интерактивного оборудования многофункциональны и фактически универсальны по содержанию, позволяют включать любой тематический материал.

3. Практическая часть занятия - работа с использованием интерактивной стены и интерактивного пола. Занятия с использованием интерактивного оборудования имеют вариативный характер. Сюжетно - тематическая организация занятий включает в себя сенсорные игры (развитие познавательного интереса) и сенсорно – двигательной активности детей, игры на подражание (побуждение к проявлению собственной активности) , игры по правилам(развитие произвольного внимания и произвольной деятельности, умения соблюдать условия игры), игры на развитие кругозора (стимулирование познавательной активности детей)

4. Закрепление темы занятия – продуктивная коллективная творческая деятельность с использованием подручного материала.

5. Заключительная часть: в конце занятия дается возможность детям обменяться впечатлениями, проговорить, актуализировать тему занятия.

Во время занятий дети занимаются без обуви (в носках), так как интерактивный пол оснащён мягкими модулями, а также для лучшего реагирования на любое движение.

Воспитательная компонента программы.

Взаимодействие с родителями

Основной целью в работе с родителями является установление потребности в общении, в совместной деятельности и включающий в себя обмен информацией об использовании интерактивного оборудования в работе с детьми.

Задачи взаимодействия с родителями: содействовать повышению уровню психолого-педагогической компетенции родителей по вопросам использования интерактивного оборудования в образовательном процессе для всестороннего развития ребёнка.

Формы работы с родителями, применяемые в данной программе :

Анкетирование;

Консультативная помощь;

Родительские собрания;

Открытые занятия;

Совместные мероприятия детей и родителей;

Индивидуальные беседы.

План работы с родителями

	Тема родительского собрания	Форма проведения	Дата
	Начало занятий, изучение программ в объединении, организационные моменты.	беседа-презентация	сентябрь
	Конец года, анализ полученных знаний и навыков у детей.	беседа	май
	Консультации индивидуальные/групповые	беседа	по необходимости/за просу родителей

План воспитательной работы с обучающимися

Воспитательная работа является неотъемлемой частью реализации программы и осуществляется в процессе игровых, интерактивных, командных и творческих занятий. Содержание воспитательной работы направлено на формирование у детей культуры общения, ответственности, взаимопомощи, самостоятельности, уважительного отношения к другим участникам, навыков безопасного поведения и конструктивного разрешения конфликтных ситуаций

Раздел тематического плана	Направление воспитательной работы	Содержание воспитательной работы
Игры на знакомство. Правила техники	Социально-коммуникативное,	Создание доброжелательной атмосферы в группе.

безопасности	воспитание культуры безопасного поведения	Знакомство детей друг с другом и педагогом. Обсуждение правил поведения, взаимодействия и безопасного использования интерактивного оборудования
Игры на взаимодействие	Нравственное и социальное воспитание	Развитие умения слушать, обращаться по имени, учитывать особенности другого человека
Игры на концентрацию и переключение внимания	Воспитание самодисциплины	Формирование умения управлять вниманием, быстро переключаться между заданиями и соблюдать установленные условия
Игры на развитие мелкой и крупной моторики	Физическое и здоровьесберегающее воспитание	Формирование представлений о значении двигательной активности, координации и безопасного поведения во время игр
Игры на развитие мышления и логики	Интеллектуальное воспитание	Воспитание любознательности, самостоятельности мышления, стремления к поиску решения и проверке собственных предположений
Творческие словесные и образные игры	Речевое и творческое воспитание	Развитие культуры речи, умения выражать мысли, слушать собеседника и участвовать в коллективном обсуждении
Разрешение конфликтных игровых ситуаций	Нравственное и эмоционально-волевое воспитание	Формирование умений договариваться, находить компромисс, признавать ошибки, использовать взаимные уступки
Командные интерактивные игры	Воспитание коллективизма и сотрудничества	Формирование чувства принадлежности к команде, взаимопомощи, ответственности за общий результат

Литература

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Интерактивная обучающая система «Играй и развивайся»: методическое пособие / Е. В. Зубкова [и др.]. - Челябинск : ИП Мякотин И. В.,

2016. - 96 с.: ил.

Пичугина И.И. Интерактивная песочница: методическое пособие / И.И.

Пичугина —, 2016. — 32 с.

Зубкова Е.В., Бехтерева Е.Н., Пичугина И.И., Шакаева Е.В. Б555

Интерактивная обучающая система «Умный пол - Играй и развивайся»:

методическое пособие / Челябинск: Издательский центр ЮУр

Развивающий интерактивный пол. Методическое пособие/ Редакция первая/

С.В. Ровинская, Е.С. Шрейбер – Москва, 2020-144с.

Интерактивная песочница Interaktive Project. Методическое пособие/

Редакция первая/М.Г.Ячменева-Москва.2023-44с.

Кондратьева О.С. Инновации для дошколят, как построить занятие с

интерактивной песочницей. На примере детского сада №87 Красносельского

района Санкт-Петербурга/

Грабенко Т. М., Зинкевич-Евстигнеева Т. Д. Чудеса на песке. Песочная

игротерапия. - СПб.: Институт специальной педагогики и психологии, 1998.-

50 с.

Н.В. Кузуб, Э.И. Осипук Н.В. Организация «педагогической песочницы» и

игр с песком для детей дошкольного возраста

Эль Г. Н. Человек, играющий в песок. Динамичная песочная терапия. — СПб.:

Речь, 2010.— 208 с.

Сакович Н. А. Технология игры в песок. Игры на мосту. — СПб.: Речь, 2006.

— 176 с.

Любовь Олтаржевская, Интерактивная песочница. Журнал для специалистов,

использующих в своей работе интерактивное оборудование том 1, выпуск 2,

май 2022.

Использование интерактивного оборудования в дошкольной образовательной

организации: учебно-методическое пособие / авт.-сост.: С.А. Гайдукова. —

Тула: ГОУ ДПО ТО «ИПК и ППРО ТО», 2022 — 68 с.

Ковба М. В., Утёмов В. В. Интерактивная песочница в работе воспитателя:

Познавательное развитие. ФГОС дошкольного образования: Методическое

пособие. – Киров: Изд-во МЦИТО, 2017 – 40 с.

Приложение 1

Календарный учебно-тематический план
к программе «Интерактивный островок» на 2026 -2027 учебный год
возраст обучающихся: 7-9 лет

№	Дата	Название раздела; темы раздела; темы занятия/содержание	Объём часов	Форма занятия	Форма контроля
	Группа 1				
1	04.09	Вводное занятие. (Игры на знакомство . Инструктаж по ТБ. Входной контроль)	2	Практико-ориентированное	Наблюдение Входная диагностика
		Профориентационный раздел			
2	11.09	Знакомство с понятием «Профессия» (Интерактивная игра «Изучаем профессии» Творческие и педагогические профессии Упражнение «Изучаем ноты и мелодии», «Художник»)	2	Теоретически-практическое	Практическое выполнение заданий
3	18.09	Профессии, связанные с приготовлением пищи (повар, кондитер). (Упражнения «Фрукты и овощи. «Изучаем, сортируем», «Фруктовый ниндзя»)	2	Практическое	Выполнение игровых упражнений
4	25.09	Профессии, связанные с сельским хозяйством (фермер). Упражнение «Ферма».	2	Практическое	Выполнение игровых упражнений
5	02.10	Профессии, связанные с животным миром (зоолог, орнитолог, ветеринар). (Упражнение «Найди тень животного», «Угадай птицу»)	2	Практическое	Выполнение игровых упражнений
6	09.10	Профессия моих родителей. Выполнение	2	Теоретически-	Самооценка

		коллективного творческого проекта «Профессия будущего»		практическое	
7	16.10	Аукцион профессий. (Игра «Найди предметы, кому что нужно») Промежуточный контроль.	2	Теоретически-практическое	Интеллектуальная игра
Раздел		Увлекательная математика			
8	23.10	Величины и единицы измерения (Упражнения: «Посчитай», «Проложи путь». «Изучаем размеры предметов», «Зеркальные фигуры» «Изучаем размер и цвет»)	2	Теоретически-практическое	Педагогическое наблюдение
9	30.10	Сравнение чисел. (Знаки(отношения) сравнения: меньше, больше и равно» Упражнение «Изучение цифр», «Сортировка»)	2	Теоретически-практическое	Педагогическое наблюдение
10	06.11	Таблица умножения на 2,3 (Игра «Интерактивные классики», «Математика с примерами»)	2	Теоретически-практическое	Педагогическое наблюдение
11	13.11	Таблица умножения на 4,5 (Игра «Интерактивные классики», «Математика с примерами»)	2	Теоретически-практическое	Педагогическое наблюдение
12	20.11	Таблица умножения на 6,7 (Игра «Интерактивные классики», «Математика с примерами»)	2	Теоретически-практическое	Педагогическое наблюдение
13	27.11	Таблица умножения на 8,9 (Игра «Интерактивные классики», «Математика с примерами»)	2	Теоретически-практическое	Педагогическое наблюдение
14	04.12	Геометрические фигуры. (Их признаки.	2	Теоретически-	Педагогическое

		Классификация по форме. Упражнение «Изучение геометрических фигур», «Собери геометрические фигуры»)		практическое	наблюдение
15	11.12	Итоговое занятие по разделу «Посчитай-ка»	2	Практическое	Математическое соревнование
Раздел		С русского на русский			
16	18.12	Повторяем буквы и звуки. (Алфавит. Упражнение «Найди все буквы алфавита», «Расположи правильно»)	2	Теоретически-практическое	
17	15.01	Гласные-согласные. (Упражнение «Находим правильный ответ», «Буквоед»)	2	Теоретически – практическое.	
18	22.01	Состав слова. (Упражнение «Подбери слог», «Собери буквы правильно»)	2	Теоретически-практическое	
19	29.01	Состав слова. (Игровые упражнения «Запомни и покажи», «Составь слова»)	2	Теоретически-практическое	
20	05.02	Части речи. (Упражнение «Азбука», «Найди лишнее слово»)	2	Теоретически-практическое	
21	12.02	Части речи. («Найди лишнее», «Правильный ответ»)	2	Теоретически-практическое	
22	19.02	Синонимы-антонимы. (Игра-викторина. Интерактивные пазлы «Собери картинку»)	2	Теоретически-практическое	
23	27.02	Итоговое занятие по разделу	2	Теоретически-практическое	Лингвистический квест
Раздел		Мир вокруг меня			
24	05.03	Что такое время. (Упражнение «Изучение времени на часах». Город. Групповые мини-проекты «Виртуальная	2	Теоретически-практическое	

		экскурсия по городу»)			
25	12.03	Времена года (Упражнение «Изучаем времена года и атрибуты», «Четыре сезона» Разработка лэпбука)	2	Теоретически – практическое.	
26	19.03	Солнечная система (Космос. Упражнение «Изучаем планеты», « Спаси инопланетян»)	2	Теоретически – практическое.	
27	26.03	Природа вокруг нас. (Формирование представления о понятиях «Карта», «Материки». Упражнение «Раскрась материк», «Где водоем, где суша» Источники воды. Упражнения « Назови морских обитателей», «Проводи черепашку к яйцу»)	2	Теоретически – практическое.	
28	02.04	Природа вокруг нас. (живая и неживая природа. Упражнения «Заколдованный замок», «Неизвестная планета», «Назови динозавра», «Раскопки динозавра», «Раскопки мамонта», «Раскопки черепахи»)	2	Теоретически- практическое	
29	09.04	Природа вокруг нас. (среды обитания диких животных и птиц нашего края«Дорога джунглей» , «Угадай птицу»)	2	Теоретически- практическое	
30	16.04	Обобщающее занятие «Разноцветный мир». («Самый яркий вулкан», «Оживи и назови». Презентация лэпбуков)	2	Практическое	Интерактивная викторина
Раздел		Безопасность и я			
31	23.04	В мире информации. (Интерактивная беседа. Игры «Собери трубы», «Устрани протечку», «Викторина», «Найди лишнее»)	2	Теоретически- практическое	

		.			
32	30.04	ПДД и я (Упражнение « Правила дорожного движения», «Город»)	2	Теоретически-практическое	
33	07.05	Путешествие в страну Здоровья (Упражнение «Личная гигиена»)	2	Теоретически-практическое	
34	14.05	Путешествие в страну Здоровья (распорядок дня. Упражнения «Собери фрукты», «Собери портфель»),	2	Теоретически-практическое	
35	21.05	Путешествие в страну Здоровья: моё душевное здоровье. (Игра «Семицветик». Итоговое занятие по разделу. Разработки агитационных плакатов в творческих группах)	2	Практическое	Контроль: презентация агитационных плакатов
36	28.05	Итоговое занятие.. КВИЗ-игра «В поисках золотого ключика».	2		Итоговая аттестация Наблюдение.

Приложение 2

Конспект занятия по теме Живая и неживая природа «Знакомство с вулканом»

ХОД ЗАНЯТИЯ

Цель – знакомство с вулканом как с природным явлением.

Задачи:

- Формировать у детей умение делать умозаключения и поощрять их за самостоятельное формулирование выводов по итогам беседы, эксперимента с опорой на полученные ранее представления и собственные предположения.
- Развивать познавательную активность детей в процессе самостоятельной работы в интерактивной песочнице.
- Воспитывать интерес к познавательно-исследовательской деятельности, волевые качества.

Блок 1. Ритуал приветствия

Здравствуйте, ребята! Я рада встрече с вами. Давайте улыбнёмся друг другу и проведём упражнение:

Собрались все дети в круг.

Ты мой друг и я твой друг!

Вместе за руки возьмёмся

И друг другу улыбнёмся!

Блок 2. Основное содержание занятия

(совместная деятельность со взрослым)

Послушайте, ребята, мою загадку.

Ото сна гора проснулась,

Забурлила, закипела,

И из шапки вверх взметнулось

Много дыма, сажи, пепла.

Лаву льёт, как мёд, густую.

Как назвать гору такую? (...)

Я предлагаю отправиться в поход-путешествие и разузнать всё. Вы со мной?

Ну что, пошли?

Включается аудиозапись звуков леса.

Мы готовы для похода.

Поднимаем выше ноги.

По дороге мы идём,

Не спешим, не отстаём.

Руки за спину кладём

И по брёвнышку идём.

Вот куда-то мы забрались.

Где мы с вами оказались?

Изображения гор на магнитной доске.

Я предлагаю отдохнуть и устроить привал. Посмотрите, ребята, как вокруг красиво! Какие высокие, величественные горы! А что такое горы? А из чего состоят горы?

Горы – это высокие участки земли, состоят они из камней. А верх горы называется вершиной, они бывают острые и куполообразные (показывает на картинке).

Ещё что есть у горы? А что вы видите на вершинах гор?

Дети. Это снег!

Педагог: А почему на горах снег?

Дети. Потому что наверху очень холодно!

Педагог: Вы совершенно правы! Там действительно очень холодно. Какие бывают горы?

Дети. Горы бывают высокие, низкие, средние, широкие, узкие. У одних верхушки острые, а у других как будто срезанные, пологие, крутые, белоснежные.

Педагог: А кто-то знает, откуда горы взялись? Вспомните, как называется наружный слой земли.

Дети. Земная кора.

Педагог: Она никогда не бывает в покое: то вздрагивает, растрескивается, то опускается, то собирается складками. Это мы с вами попробуем показать.

Для этого мы проведём эксперимент с ладошками.

Эксперимент

Педагог: Представьте, что наши ладони – это каменные пласты, из которых состоит земля. Эти пласты постоянно двигаются, но очень медленно.

Подвигаем ладонями; что происходит? А вот места, где большие плиты отходят друг от друга – получилось углубление, впадина, а вот одна плита находит на другую, ещё и ещё; что получилось? (Горы.)

Вывод: горы образуются смещением плит.

На Земле, ребята, есть и необычные горы. Когда они спят, то почти ничем не отличаются от других гор. Но иногда эти горы «просыпаются».

Я чёрный страшный великан,

Что делать мне – решаю сам:

Могу я спать, могу рычать,

Огонь и пепел извергать,

А ну, попробуй угадать –

Как же меня звать? (...)

Педагог: Я предлагаю продолжить наше путешествие и отправиться к вулкану; я думаю, там мы найдём ответ на наш вопрос.

Блок 3. Разминка

По дорожке мы шагаем

И ворон мы не считаем,

Смело мы идём вперёд,

Где вулкан уже нас ждёт.

*Когда в гости мы пришли,
Можно крикнуть: «Раз, два, три!»*

Воспитатель. Вот мы и пришли в гости к вулкану. Устроим ещё один привал. Усаживайтесь так, чтобы не мешать друг другу.

Просмотр мультимедийной презентации.

Педагог: В наше время, чтобы не случилось беды, учёные специально наблюдают за вулканами. Свои наблюдения они снимают на видеокамеру. (Просмотр слайдов сопровождается пояснением педагога.)

Педагог: Вулкан на вид обычная гора, но внутри у неё есть очень горячая жидкость – магма, пока магма живёт в домике, вулкан считается спящим. А та же самая гора, только с извергающейся из неё магмой, огнём, дымом, – это действующий вулкан. Посмотрите: какой формы вулкан, на что похож?

Дети. На конус, пирамиду.

Педагог: А на что похожа верхняя часть?

Дети. На большую яму, воронку.

Педагог: Она называется кратер.

Ребята, а почему такие горы называют вулканами? (Рассуждения детей.) В древности люди не знали, что происходит на самом деле, и придумали легенду: «Жил на свете бог по имени Вулкан, и нравилось ему кузнечное дело – стоять у наковальни, бить тяжёлым молотом по железу, раздувать огонь в горне. Построил он себе кузницу внутри высоченной горы. А гора стояла прямо посреди моря. Когда вулкан работал молотом, гора дрожала от верхушки до основания, а грохот и гул разносились далеко вокруг. Из отверстия на вершине горы с оглушительным рёвом летели раскалённые камни, огонь и пепел. С тех пор люди все огнедышащие горы стали называть вулканами. “Вулкан работает”, – со страхом говорили люди и уходили жить подальше от этого места».

Хотя извержение вулканов всегда вселяло ужас, люди жили рядом с ними, причём не всегда догадывались об этом. Ведь такие горы могут спать очень долго. Так произошло с одним городом Помпея в Италии, который находился рядом с вулканом Везувий.

Про это событие написал картину художник К. Брюллов, она называется «Последний день Помпеи».

Педагог: Действующие вулканы окутываются дымом, звучат взрывы, а из кратера по склонам течёт настоящий огненный поток – лава. Лава – это расплавленные, очень горячие камни. Она течёт вниз по склону и вытекает очень-очень далеко от вулкана. По пути она сжигает траву и деревья, уничтожает всё живое и неживое, превращая в пепел. Когда лава утечёт далеко от вулкана, она застывает и превращается в камни. А уже из этого камня на специальных фабриках изготавливают вот такие маленькие аккуратненькие предметы – пемзы. Ребята, откуда появилась пемза?

Дети. Из вулканической лавы.

Педагог: Благодаря вулканам образуются горные породы, из которых состоит земная кора. Вулканы, как лифты, поднимают на поверхность много

полезных веществ. Поэтому почва вокруг них очень плодородная. Из вулканической пыли делают лекарства, удобрения, очистители для воды. Из затвердевшей лавы строят дома. А ещё вулканы доставляют нам из земных недр углерод, азот и другие газы, без которых жизнь на Земле невозможна.

Педагог: Теперь прошу подойти к макету вулкана и посмотреть ещё раз на кратер, который расположен сверху, жерло – внутри, магму – снизу.

(Включается аудиозапись извержения вулкана.)

Пора нам уходить. А чтобы ближе и на безопасном расстоянии посмотреть, как оживает спящий вулкан и начинает извергаться, мы продолжим наше путешествие в нашей волшебной песочнице.

Блок 4. Основное содержание занятия

(совместная деятельность со сверстниками или самостоятельность)

Педагог: Ребята, посмотрите: на песке изображён пейзаж – горы, реки, озёра, трава, песок. Нужно построить высокую гору, чтобы появился вулкан.

Посмотрите, наш вулкан оживает (аудиозапись извержения вулкана). Что произошло с нашим вулканом? Что вытекло из жерла вулкана?

Дети. Извержение вулкана. Лава.

Педагог: Обратите внимание, «лава» спокойно изливается на поверхность, на воздухе она остывает и затвердевает. А как мы ранее говорили, из кусочков застывшей лавы получают камни с «пузырьками», из которых потом изготавливают пемзу.

В полёт отправляют самолёт,

Правое крыло – вперёд,

Левое крыло – вперёд,

Полетел наш самолёт!

Блок 5. Рефлексия и подведение итогов

Педагог: Вот мы и в группе. Давайте вспомним, что мы узнали сегодня: что такое вулкан? Как называется яма, расположенная вместо вершины горы?

Как называется огненная река, которая вытекает из кратера вулкана? Давайте расскажем, как получается пемза и для чего она нужна, обязательно отметим пользу этого природного явления. (Ответы детей.)

Блок 6. Ритуал прощания

Наше занятие подошло к концу, давайте пожелаем друг другу что-нибудь хорошее, как и в начале занятия: «Я желаю тебе прекрасного настроения!» (Каждый желает друг другу что-либо по очереди, пока круг не замкнётся.) До свидания, ребята! Давайте похлопаем друг другу!

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЯ

Во время предварительной работы необходимо познакомить детей с понятием «вулкан». Рассказать, какие бывают горы, из чего они состоят.

Рассмотреть иллюстрации с изображением гор.

Подготовить мультимедийную презентацию.

Подготовить материалы и оборудование: макет вулкана; ноутбук (аудиозапись); интерактивную песочницу.