

**Управление образования и молодежной политики администрации г. Владимира
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
г. Владимира «Детский сад № 93»
(МБДОУ «Детский сад № 93»)**

Принята на заседании
Советом педагогов
Протокол №1
От «28»августа 2025г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом заведующего
МБДОУ «Детский сад №93»
от 29.08.2025г. № 96-од

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

«Чудесная песочница»

Направленность - социально-гуманитарная
Уровень сложности - базовый
Возраст обучающихся: 3-4 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Иванова Лилия Алексеевна
Педагог дополнительного образования

г. Владимир, 2025

№ п/п	Содержание	Стр.
1	Комплекс основных характеристик программы	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цель и задачи программы	6
1.3	Содержание программы	7
	Учебно - тематический план	7
1.4	Планируемые результаты	32
2	Комплекс организационно-педагогических условий	33
2.1	Календарный учебный график	33
2.2	Условия реализации программы	39
2.3	Формы аттестации	39
2.4	Методические материалы	40
2.5	Список литературы	41
	Приложения:	
	Оценочные материалы	
	Лист внесения изменений и дополнений в программу	

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Чудеса проекции» имеет социально-гуманитарную направленность и разработана в соответствии с:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Письмо Министерства образования РФ от 18 июня 2003 г. № 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»;
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года"
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11);
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России от 18.08.2017 № 09-1672 «Методические рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, разработанные в рамках реализации приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» Институтом образования ФГАУ ВО «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» совместно с ФГБОУ ВО «Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина»;

- Распоряжение Администрации Владимирской области от 02 августа 2022 года № 735-р «Об утверждении Плана работы и целевых показателей Концепции развития дополнительного образования детей во Владимирской области до 2030 года».

- Устав МБДОУ «Детский сад № 93»

Актуальность и новизна программы

Актуальностью создания данной образовательной программы послужил социальный запрос родителей. Программа направлена на развитие саморегуляции, стабилизации психоэмоционального состояния, снятие тревожности, а также развитие сенсорных способностей и познавательной активности.

Игры с песком - одна из форм естественной деятельности ребенка, которая позитивно влияет на его эмоциональное состояние. Манипуляции с песком, успокаивают импульсивных, чересчур активных детей и раскрепощают зажатых, скованных и тревожных детей. Также игры с песком очень полезны для развития мелкой моторики, воображения, тактильных ощущений и координации движений. Все это напрямую связано с развитием речи, мышления, внимания, наблюдательности, воображения, памяти. Совершенствуется развитие предметно-игровой деятельности, что в дальнейшем способствует развитию сюжетно-ролевой игры и коммуникативных навыков ребенка.

Данная программа предоставляет возможность комплексно решать проблемы социальной адаптации детей младшего дошкольного возраста к новым условиям, направлена на создание комфортных условий для развития ребёнка, его мотивации к познанию, укрепление его психического и физического здоровья через использование технологий здоровьесбережения.

Новизна данной программы заключается в том, что она предполагает использование современных, инновационных технологий. Интерактивная песочница – современное игровое оборудование, включающее в себя обычный песок и интерактивные технологии. Проецируемое изображение на песке взаимодействует с движениями рук, позволяя строить различные ландшафты, окрашенные в разные цвета. Реальная река, проложенная на песке, и летающими над ней птицами, настоящие горы, извергающийся вулкан, моря с плавающими рыбами, города и т. д. Крышка, закрывающая интерактивную песочницу, превращает её в интерактивный стол, обогащающий детей знаниями и дающий задания по темам.

Интерактивная песочница подходит для любых занятий с детьми в детском саду, материал подается в новой, занимательной форме, ребенок создает свой, неповторимый волшебный мир. Дети учатся находить гармонию в песочной картине, получают опыт владения собой и конструктивного взаимодействия с окружающим миром.

Отличительные особенности программы.

- Занятия с интерактивной песочницей вызывают интерес у дошкольников к учебной деятельности и способствуют созданию положительной эмоциональной обстановки, ведь именно приём удивления ведёт за собой процесс понимания.
- Обучение не несёт оценочный характер со стороны взрослого. Дети с помощью экспериментирования (интерактивная песочница), либо с помощью проб и ошибок приходят к нужному результату (интерактивная песочница, интерактивный стол).
- Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования, обозначенные в п. 4.6 Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, обозначают сформированность у ребёнка любознательности, интересов к причинно-следственным связям, самостоятельности при объяснении явлений природы, а также склонности к наблюдению и экспериментированию. Данный ориентир проблематично достичь без создания среды для проведения экспериментов и исследований совместно с ребёнком. Здесь интерактивная песочница может стать развивающим средством данной среды.

Особенности организации образовательного процесса

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Чудесная песочница» имеет социально- гуманитарную направленность, осуществляется на платной основе.

Программа рассчитана на обучение детей в возрасте 3 – 4 лет. Набор обучающихся осуществляется на добровольной основе.

Уровень освоения программы - базовый.

Курс обучения – 1 год.

Занятия по дополнительной программе дополнительного образования детей проводятся во второй половине дня после дневного сна, 1 раз в неделю. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 1 академический час – дети с 3-4 лет-15 минут, в неделю – 1 час.

Занятия проводят с группой детей в количестве до 8 человек.

Форма обучения очная

Классификация программы дополнительного образования детей:

- по степени авторства – типовая;
- по уровню усвоения
- по форме организации содержания и процесса педагогической деятельности – комплексная

Формы организации образовательного процесса и виды занятий по программе определяются содержанием программы.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы:

Создание условий для развития познавательной, эмоционально-волевой сфер, детей младшего дошкольного возраста и гармонизации психических процессов через проекцию интерактивной песочницы. Сформировать у воспитанников любознательность, интересы к причинно-следственным связям, самостоятельность при объяснении явлений природы, а также склонности к наблюдению и экспериментированию.

- гармонизация развития личности через развитие способности самовыражения и самопознания;
- формирование психологического здоровья детей;
- психологическая поддержка и сопровождение детей дошкольного возраста;
- привлечение детей к активной продуктивной деятельности, способствующей развитию всех психических процессов.

Задачи программы:

Личностные задачи

- Формирование устойчивой культуры общения и поведения в социуме.
- Формирование коммуникативных навыков детей.

Метапредметные задачи

- Формирование потребности в саморазвитии, самостоятельности, активности, аккуратности и т.п.
- Развитие высших психических функций и познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения, произвольного поведения, наблюдательности, сообразительности, фантазии.
- Развивать навыки саморегуляции эмоциональных состояний;
- Развивать умение совместно работать со сверстниками в группах разной комплектации.
- Развивать интерес к нестандартным играм с песком;

Образовательные задачи (предметные)

- Формирование развития речи: расширение словарного запаса, обогащение активного словаря.
- Обучать техническим приемам и способам изображения с использованием песка.
- Формировать сенсорные способности, ориентировку в пространстве, аналитическое восприятие изображаемого предмета.
- Продолжать знакомить детей с особенностями песка, его свойствами (сыпучесть, рыхлость).

1.3 Содержание программы

Учебно-тематический план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие «Знакомство с песочницей»	1	0.3	0.7	Устный опрос Практическая работа
2.	«Домашние животные»	1	0.3	0.7	Практическая работа
3	«Такие разные животные»	1	0.3	0.7	Практическая работа
4.	«Фрукты и овощи»	1	0.3	0.7	Практическая работа
5.	«Фруктовое и овощное разнообразие»	1	0.3	0.7	Практическая работа
6.	«Осень»	1	0.3	0.7	Практическая работа
7.	«Изучаем размеры предметов»	1	0.3	0.7	Практическая работа
8	«Лесные животные»	1	0.3	0.7	Практическая работа
9.	«Домашние и дикие животные»	1	0.3	0.7	Практическая работа
10	«Птицы и морские обитатели»	1	0.3	0.7	Практическая работа
11	«Отгадай загадки»	1	0.3	0.7	Практическая работа
12	«Личная гигиена»	1	0.3	0.7	Практическая работа
13	«Футбол»	1	0.3	0.7	Практическая работа
14	«Мир съедобного»	1	0.3	0.7	Практическая работа
15	«Мир несъедобного»	1	0.3	0.7	Практическая работа
16	«Зима»	1	0.3	0.7	Практическая работа
17	«Скоро праздник Новый год»	1	0.3	0.7	Практическая работа
18	«Зимние забавы и	1	0.3	0.7	Практическая

	опасность игр на открытом льду»				работа
19	«Спортивные зимние забавы»	1	0.3	0.7	Практическая работа
20	«Разноцветный мир»	1	0.3	0.7	Практическая работа
21	«Геометрические фигуры»	1	0.3	0.7	Практическая работа
22	«Все профессии нужны, все профессии важны»	1	0.3	0.7	Практическая работа
23	«Инструменты, помогающие профессиям»	1	0.3	0.7	Практическая работа
24	«Цвет на геометрических фигурах»	1	0.3	0.7	Практическая работа
25	«В поисках сокровищ»	1	0.3	0.7	Практическая работа
26	«Знаки дорожного движения»	1	0.3	0.7	Практическая работа
27	«Правила дорожного движения»	1	0.3	0.7	Практическая работа
28	«Весна»	1	0.3	0.7	Практическая работа
29	«Высоко и низко»	1	0.3	0.7	Практическая работа
30	«Волшебная палитра»	1	0.3	0.7	Практическая работа
31	«Космос»	1	0.3	0.7	Практическая работа
32	«Приключение среди планет»	1	0.3	0.7	Практическая работа
33	«Раскопки древнего мира»	1	0.3	0.7	Практическая работа
34	«Цветик- семицветик»	1	0.3	0.7	Практическая работа
35	«Насекомые»	1	0.3	0.7	Практическая работа
36	«Лето»	1	0.3	0.7	Практическая работа
	ИТОГО	36			

Содержание

- **Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с песочницей.**

Теория. Ознакомление с правилами поведения в кабинете интерактивной песочницы и правилами техники безопасности. Установление контакта с детьми, группой. Знакомство с ритуалом начала (приветствие) и заканчивания (прощание) занятия.

Практика. Знакомство с песком. Познакомить детей с состояниями (сухой, мокрый) и со свойствами песка (сыпучий, рыхлый, лепится); формировать интерес к экспериментальной деятельности; развивать мелкую моторику рук, координацию движений; Игра «Топография» (интерактивная песочница). Дети собирают горку из песка руками или небольшим совком. Благодаря дополненной реальности, поверхность песка окрашивается в различные цвета в зависимости от высоты. Равнины и горы – зелёный, впадины (водоёмы) — в голубой и т.д. Закрепление понятий высоко и низко. Развивать предпосылки к учебной деятельности (исполнительские способности, волевые качества, мотивацию) ребенка. Тренировать самостоятельность, инициативность, ответственность, умение сосредотачиваться.

Компетентностные результаты. Знает правила поведения в кабинете интерактивной песочницы. Познакомился с ритуалом начала и заканчивания занятия. Знает состояния песка и его свойства. Проявляет интерес к нестандартным играм с песком.

- **Тема 2. «Домашние животные»**

Теория. Беседа «Домашние животные». Рассматривание наглядного материала.

Практика. Игра на интерактивном столе «Кто что ест?». Дети, опираясь на изображение домашнего животного, называют его и подбирают необходимые продукты питания. Игра «Ферма» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.22). На проекции — фермерский двор, на котором гуляет домашний скот: коровы, овцы, свиньи, куры, кони и др. Когда дети делают углубление на ровном песке, в местах этих углублений песок окрашивается голубым цветом. На проекции это имитирует водоём. Животные реагируют на появление водоёма. При касании животных, они издают характерные звуки. Детям предлагается выбрать и погладить обитателей фермерского двора по принципу одной из предложенных классификаций. Дети могут выбирать

животных по очереди, заранее выстроенной или один ребёнок называет всех домашних животных, которые подходят для конкретной классификации («Погладь того, кто даёт молоко», «Погладь того, кто даёт яйца»).

Компетентностные результаты. Знает и различают домашних животных. Проявляет потребность в саморазвитии, самостоятельности, активности и аккуратности.

- **Тема 3. «Такие разные животные»**

Теория. Беседа «Разнообразие животного мира». Педагог рассказывает об отличии животных по внешнему виду, расцветки, по месту обитания. Чем отличаются дикие животные от домашних.

Практика. Игра на интерактивном столе «Запомни и покажи зверюшек» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.35). Условия игры: на полянку выбегают звери, детям необходимо запомнить всех зверей и когда они второй раз появятся на полянке, показать, кто из них остался. К выбранному зверю необходимо прикоснуться рукой.

«Африканские животные» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.20). Описание действий: на проекции — ландшафты Африки, по которым гуляют звери: лев, жираф, зебра, бегемот и др. Когда дети делают углубление на ровном песке, в местах этих углублений песок окрашивается голубым цветом. На проекции это имитирует водоём. Животные реагируют на появление водоема. При касании животных, они издают характерные звуки.

Компетентностные результаты. Знает некоторых животных и отличает их от других по внешним признакам. Имеет представление о диких животных Африки, особенностях их поведения. Умеет взаимодействовать в группе, не мешая другим детям.

- **Тема 4. «Фрукты и овощи»**

Теория. Беседа чем отличаются овощи от фруктов.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Фрукты и овощи. Изучаем, сортируем» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.64). Описание действий: 1 игра: на проекции тарелка, на которой появляется половинка овоща или фрукта, а вокруг тарелки расположены целые овощи и фрукты, дети ищут к половинкам правильный вариант фрукта или овоща. К выбранному овощу или фрукту дети прикасаются рукой. После выбора правильного ответа, произносится название правильного фрукта или овоща, а также

дублируется его название текстом; 2 игра: дети правильно раскладывают по тарелкам овощи и фрукты. Овощи кладут на голубую тарелку, а фрукты на красную (к выбранной тарелке дети прикасаются рукой). Игры в интерактивной песочнице: «Фрукты на дереве, овощи на грядке». Условия игры: дети раскладывают фрукты к деревьям, а овощи на грядки; «Источник воды» (польём наш урожай). Условия игры: когда дети делают углубление на ровном песке, в местах этих углублений песок окрашивается голубым цветом. На проекции это имитирует водоём. Воду к грядкам и деревьям можно провести от источников, которые расположены справа и слева проекционного поля, ведя лопаточкой в нужном направлении.

Развитие логического мышления, навыков общения и речи, пространственной ориентации. Продолжать формировать у детей навыки здорового образа жизни и заботы о своём здоровье.

Компетентностные результаты. Знает названия овощей и фруктов, на чём и как они растут. Умеет находить целое по фрагменту, взаимодействовать в паре, подгруппе. Ориентируется в пространстве и относительно себя.

- **Тема 5. «Фруктовое и овощное разнообразие»**

Теория. Закрепление темы 4. Беседа о разнообразии овощей и фруктов (цвет, форма, вкус) и о их пользе для здоровья.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Фруктовый ниндзя, лови фрукты на время» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.74). Описание действий: на интерактивном столе в хаотичном порядке появляются различные фрукты, а также ловушки в виде бомбочек с фитилём. Необходимо за определённое время поймать как можно больше фруктов, при этом надо стараться не попасть на бомбочки.

Программа «Художник» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.43). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции каждый уровень песка будет подсвечен различным цветом: красным, фиолетовым, жёлтым, мятным, синим и др. В зависимости от высоты и глубины конструкции, будет отражаться определённое количество цветов. Так каждый уровень рисунка будет «раскрашен» в свой цвет. Задача ребёнка нарисовать и раскрасить любой овощ в необходимый цвет (баклажан- фиолетовым, помидор-красным и т.д.).

Продолжать формировать у детей навыки здорового образа жизни и заботы о своём здоровье.

Компетентностные результаты. Знает технические приемы и способы изображения с использованием песка. Умеет просить помощи, как у взрослого, так и у сверстника. Умеет взаимодействовать в паре, подгруппе. Ориентируется в пространстве и относительно себя.

- **Тема 6. «Осень»**

Теория. Беседа: признаки осени. Занятие на интерактивном столе «Изучаем времена года и атрибуты» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.97). Описание действий: дети слушают рассказ о каждом сезоне года.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Изучаем времена года и атрибуты» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.97). Описание действий: необходимо выбрать все предметы, которые относятся к осени. «Четыре сезона» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.10). Описание действий: на проекции можно рассмотреть характерные для осени природные явления и атрибуты для прогулки и игры. В ходе создания своего рельефа дети выбирают атрибуты характерные для осени. При возможности проговаривают их.

Формировать знания о временах года, развлечениях, дать представление об особенностях времен года, в особенности осени. Развивать высшие психические функции и познавательные процессы: внимание, восприятие, мышление, память, воображение, произвольное поведение, наблюдательность, сообразительность, фантазию. *Компетентностные результаты.* Различает времена года, знает отличительные атрибуты (признаки) осени. Умеет просить помочь, как у взрослого, так и у сверстника.

- **Тема 7. «Изучаем размеры предметов»**

Теория. Дать понятия большой и маленький. Сравнение предметов по величине.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Изучение размеры предметов» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.42). Описание действий: на проекции лесная полянка, усыпанная опавшими листвами. Дети разгоняют листву, под которой находятся грибы разного размера. Дети помогают белочке собрать грибы начиная от меньшего к большему. Если собрать (привести линию рукой) грибы в нужном порядке – Белочка пройдёт по дорожке. Следующее задание аналогично предыдущему, только под листвами шишки, которые необходимо собрать от самой большой к меньшей.

Теория. Педагог объясняет, что размеры всегда относительны и предлагает отправиться в путешествие по странам и материкам.

Практика. Программа «Материки» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.12). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции множество не ярких контуров материков. Поочерёдно на проекции появляется один из материков крупным планом. Участники игры сгребают песок по фигуре материка таким образом, чтобы изображение материка стало цветным. Когда «закрашивается» весь материк, на нем появляется название. Педагог и дети сравнивают по величине материки, находят на каком находится Россия.

Формировать у детей представления о понятии «Карта», «Материки». Воспитывать у детей познавательный интерес к различным картам, стремление ориентироваться в них.

Компетентностные результаты. Умеют сравнивать предметы по размеру (больше-меньше). Умеют понимать поставленную задачу (что нужно делать), способы её выполнения (как делать). Умеет взаимодействовать в паре, подгруппе. Ориентируется в пространстве и относительно себя.

- **Тема 8. «Лесные животные»**

Теория. Беседа «Животные леса». Рассматривание наглядного материала.

Практика. Игра на интерактивном столе «Что ест заяц?». Описание действий: на проекции лесная тропинка, на которую выбегает заяц. На тропинке рассыпаны овощи, фрукты, ягоды. Задача игроков – собрать овощи, которые ест заяц. Игра «Лесные животные» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.16). На проекции — лесная поляна, на которой гуляют лесные звери

(медведь, заяц, лиса, лоси, олени, белки и др.), летают птицы и на секомые (бабочки, божьи коровки и др.). Когда дети делают углубление на ровном песке, в местах этих углублений песок окрашивается голубым цветом. На проекции это имитирует водоём. Животные реагируют на появление водоёма. При касании животных, они издают характерные звуки. Один ребёнок называет животных, далее дотрагивается до них, другие дети наблюдают, в случае необходимости подсказывают. И так, по очереди. Детям предлагается выбрать и погладить обитателей леса по принципу одной из предложенных классификаций. Дети могут выбирать животных по очереди, заранее выстроенной, или один ребёнок называет

всех обитателей леса, которые подходят для конкретной классификации (например: травоядное животные или хищники). Возможности меню проекции: изменение количества воды; размера деревьев, животных.

Цели игры: формировать у детей представление о диких животных, средней полосы, особенностях их поведения; формировать уважение к природе и животным. Развитие зрительного восприятия, логического мышления, навыков общения и речи, пространственной ориентации.

Компетентностные результаты. Знает и различают животных живущих в лесу. Проявляет потребность в саморазвитии, самостоятельности, активности и аккуратности. Сформированы сенсорные способности, ориентировки в пространстве, аналитического восприятия изображаемого предмета.

- **Тема 9. «Домашние и дикие животные»**

Теория. Беседа о домашних и диких животных.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Найди тень животного» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.53). Описание действий: на проекционную лесную полянку выходит животное, а внизу находятся тени зверей. Детям необходимо найти и показать тень того животного, которое появилось на полянке (до выбранной тени необходимо дотронуться рукой). «Раскрась животных» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.18). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — поляна, на которой изображены контуры животных. Участники игры, по очереди, основываясь на контур, определяют называние своего животного и его место обитания (это дикое животное, потому что оно живёт в лесу). Затем откапывают животное лопаткой или рукой, пока оно окончательно не станет цветным. Когда животное полностью раскрашивается, то оживает и убегает. Также, об оживлении животного символизирует золотая звёздочка.

Формировать у детей представление о домашних и диких животных средней полосы, особенностях их поведения. Закреплять уважительное отношение к природе. Вызывать эмоционально-положительный отклик на игровое действие. Развивать у детей высшие психические процессы (речь, внимание, память и т.д.)

Компетентностные результаты. Знают и различают домашних и диких животных. Расширился словарный запас, обогатился активный словарь. Проявляет потребность в саморазвитии, самостоятельности, активности и аккуратности.

- **Тема 10. «Птицы и морские обитатели»**

Теория. Педагог рассказывает об отличии птиц (по внешнему виду) от других животных. Рассматривание наглядного материала, называние птиц. Беседа о морских обитателях (рассматривание наглядного материала).

Практика. Игра на интерактивном столе «Угадай птицу» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.58). Описание действий: на заборчик прилетают птицы, а внизу находятся их тени. Необходимо найти и показать рукой тень той птички, которую видим на заборчике. Программа «Морские животные» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.24). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — морской ландшафт, на котором появляются морские обитатели: рыбы, крабы, черепахи, осьминоги и др. Когда дети делают горку на ровном песке, в местах этих горок, песок окрашивается жёлто-зелёным цветом. На проекции это имитирует остров суши. Морские обитатели сразу чувствуют островки и стремятся их оплыть. Если суши слишком много, морских обитателей не видно на проекции. Детям предлагается выбрать, назвать и погладить морских обитателей по принципу одной из предложенных классификаций. Дети могут выбирать животных по очереди, заранее выстроенной, или один ребёнок называет всех морских жителей, а другие, по очереди показывают на названного обитателя.

Обобщение у детей представления о многообразии птиц и обитателей морей, особенностях их поведения. Формировать уважительное отношение к природе и животным. Развивать зрительное восприятие, память, мышление.

Компетентностные результаты. Знает некоторых птиц и обитателей морей, отличает их от других по внешним признакам. Развито умение совместно работать со сверстниками в группах разной комплектации.

- **Тема 11. «Отгадай загадки»**

Теория. Беседа: «Что такое загадка?».

Практика. Занятие на интерактивном столе «Отгадай загадки» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.40). Описание действий: дети слушают внимательно загадку, а ответ выбирается рукой (прикасаются), внизу из предложенных обитателей природы (отгадка является рифмой и последним словом). Педагог просит показать повадки отгаданного животного (Покажешь нам, как прыгает белка? А как грызёт орешки? И т.д.). Программа «Раскопки черепахи» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная

песочница методическое пособие стр.35). Описание действий в интерактивной песочнице: педагог загадывает загадку про черепаху, но при этом говорит, что проверить это, можно раскопав песок (обитатель нашей природы закопался в песок). (Педагог напоминает о правилах поведения в песочнице). В ходе раскопок, дети анализируют, где находится какая часть и как она называется. Задача участников игры – проверить свой ответ на загадку, аккуратно откопав черепаху полностью.

Продолжать развивать у детей выдержку, а также умение согласовывать движения. Закрепление умения узнавать обитателя природы (например -животного) по его признакам и повадкам. Развитие логического мышления, навыков общения и речи, пространственной ориентации. Формировать у детей представление о понятии «раскопки». Формировать познавательный интерес к теме загадывания и разгадывания загадок.

Компетентностные результаты. Узнаёт известных обитателей природы по их признакам и повадкам. Умеет взаимодействовать в паре, подгруппе. Ориентируется в пространстве и относительно себя. Устойчивость культуры общения и поведения в социуме.

- **Тема 12. «Личная гигиена»**

Теория. Беседа: «Что такое личная гигиена и какие атрибуты (вещи) для неё необходимы».

Практика. Занятие на интерактивном столе «Личная гигиена» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.108). Описание действий: на проекции ванная комната. Детям необходимо отгадать загадки. Ответы на загадки размещены на пузырях. До варианта ответа дети касаются рукой. Если ответ правильный, то предмет займёт своё место в ванной комнате. Педагог просит сказать и показать, как правильно пользоваться предметами личной гигиены (Покажешь нам, как ты будешь намыливать руки мылом. Как мы делаем мыльные перчатки? И т.д.). Программа «Вулкан» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр. 8). Описание действий в интерактивной песочнице: Дети собирают горку из песка руками или небольшим совком. Благодаря дополненной реальности, поверхность песка окрашивается в различные цвета. Равнины и горы – зелёный, впадины (водоёмы) — в голубой. Если на вершине горы сделать углубление, проекция на песке окрашивается в красно-оранжевые цвета, имитируется извержение лавы. Каждый ребёнок создаёт свой вулкан. Задача участников — сделать самый яркий вулкан

на выделенном участке. Педагог сравнивает вулканы с чирьями на коже, после того как микробы попадают через ранки в организм и предлагает помыть руки с мылом (разровнять поверхность песка).

Продолжать формировать у детей культурно-гигиенические навыки. Расширять знания о средствах гигиены. Сформировать представление о том, что человек в силах уберечь себя от болезней. Воспитывать аккуратность и опрятность.

Компетентностные результаты. Сформирована потребность в соблюдении навыков гигиены и опрятности, желание быть здоровым. Ребёнок аккуратно, самостоятельно выполняет предложенные задания.

- **Тема 13. «Футбол»**

Теория. Продолжая тему здоровья, педагог подводит детей к выводу необходимости заниматься спортом. Рассматривает наглядные материалы по спортивным играм. Предлагает поиграть в футбол на и в Чудесной песочнице.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Футбол» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.68). Описание действий: на проекции футбольное поле. Детям необходимо попасть мячом (в проекции) в ворота (касаясь руками или небольшим совком). Если вы попали в ворота соперника — это «гол» и вашей команде засчитывается одно очко (предварительно педагог делит детей на команды). Программа «Закати шарик» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр. 36). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — шарики и корзинки разных цветов. Задача участников, лопatkой или рукой, делая «дорожку» перед шариком, закатить его в корзину, соответствующую цвету шарика. Дети, по очереди прокладывают маршрут для шарика к корзине. Задача участников игры — закатить все шарики.

Развивать логическое мышление моторику рук, координацию движений и концентрацию внимания. Закреплять представление детей об основных цветах спектра.

Компетентностные результаты. Умеет ориентироваться в пространстве, аналитически воспринимать изображаемый предмет, а также соотносить теоретические знания и практические действия.

- **Тема 14. «Мир съедобного»**

Теория. Беседа о съедобных продуктах и о вкусовом разнообразии (сладкий, горький, кислый, солёный вкус). Рассматривание наглядного материала.

Практика. Игра на интерактивном столе «Выбери съедобное». Описание действий: на проекции появляются несколько предметов. Задача игроков – собрать только съедобные предметы (овощи, фрукты, мороженое и т.д.). Участники игры, по очереди, выбирают предметы. Ребёнок вначале описывает предмет по цвету, форме и вкусу (я хочу съесть красное, круглое и сладко-кислое), а остальные дети отгадывают (Это яблоко?). Только после этого ребёнок нажимает на предмет. Игра «Планета сладостей» (интерактивная песочница). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — цветное пространство с полу закопанными сладостями. Дети роют ямку откапывая их, пока на проекции не появится белочка, съедающая откопанную сладость (например пряник). Это означает, что сладость найдена и откопана. Привлечение детей к активной продуктивной деятельности, способствующей развитию всех психических процессов. *Компетентностные результаты.* Знает, что можно есть, а что нет. Умеет взаимодействовать в паре, подгруппе. Ориентируется в пространстве и относительно себя.

- **Тема 15. «Мир несъедобного»**

Теория. Беседа о несъедобных продуктах. Рассматривание наглядного материала.

Практика. Игра на интерактивном столе «Выбери несъедобное». Описание действий: на проекции появляются несколько предметов. Задача игроков – собрать только несъедобные предметы. Участники игры, по очереди, выбирают предметы. Ребёнок вначале описывает предмет по цвету, форме и действию с этим предметом (я хочу взять белый с чёрным, круглый и можно играть в футбол), а остальные дети отгадывают (Мяч?). Только после этого ребёнок нажимает на предмет. Игра «Проведи ёжика через воздушные шарики» (интерактивная песочница). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — лесная поляна, на которой находятся норки ежей. По полянке среди воздушных шариков передвигаются ежи. Когда участник делает ямку лопаткой или рукой на ровном песке, эти места превращаются в дорожку. Задача участников: проложить путь ежам к норке. Когда ёж натыкается на воздушный шарик шар, шарик лопается. Если ёж добегает до норки, то вспыхивает звезда, если нет — грустный смайлик.

Развитие логического мышления, навыков общения и речи, пространственной ориентации.

Компетентностные результаты. Умеет совместно работать со сверстниками в группах разной комплектации, планировать действия.

- **Тема 16. «Зима»**

Теория. Беседа: признаки зимы. Занятие на интерактивном столе «Изучаем времена года и атрибуты» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.97). Описание действий: дети слушают рассказ о зиме.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Изучаем времена года и атрибуты» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.97). Описание действий: необходимо выбрать предметы, которые относятся к зиме. Программа «Четыре сезона» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.10). Описание действий: на проекции можно рассмотреть характерные для зимы природные явления и атрибуты для прогулки и игры. В ходе создания своего рельефа дети выбирают атрибуты характерные для зимы. При возможности проговаривают их.

Формировать знания о временах года, развлечениях, дать представление об особенностях времен года, в особенности зимы. Развивать воображение, мышление и речь.

Компетентностные результаты. Различает времена года, знает отличительные атрибуты (признаки) зимы. Умеет просить помочь, как у взрослого, так и у сверстников.

- **Тема 17. «Скоро праздник Новый год»**

Теория. Беседа о празднике и подготовке к нему. Рассматривание наглядного материала.

Практика. Программа на интерактивном столе «Зимняя выюга». Описание действий: педагог предлагает детям помочь Деду Морозу в подготовке к празднику. 1 помочь состоит в том, что всю землю посыпать снегом (чтоб на праздник добраться на санях и было тепло деревьям, животным в лесу). Педагог «Волшебной палочкой» дотрагивается до кулачков детей, после чего дети делают вид, что посыпают снежинками землю (На проекции белое поле, от манипуляций руками и воздуха (можно дуть) на поле появляется зимняя выюга виде шлейфа из снежинок). 2 помочь состоит в том, чтобы украсить ёлки разноцветными шарами. Программа «Художник» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.43). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции каждый уровень песка будет подсвечен различным цветом: красным, фиолетовым, жёлтым, мятным, синим и др. В зависимости от высоты и глубины конструкции, будет отражаться определённое количество цветов. Так каждый уровень рисунка будет

«раскрашен» в свой цвет. Педагог заранее выкладывает контур ёлки. Задача ребёнка – сделать ёлку нарядной (насыпает в контур ёлки песок разной высоты и делает углубления).

Развивать воображение, мышление, речь, чувство поддержки и помощи другому человеку.

Компетентностные результаты. Умеет сравнивать, выделять главное, устанавливать взаимосвязь. Знает технические приемы и способы изображения с использованием песка.

- **Тема 18. «Зимние забавы и опасность игр на открытом льду»**

Теория. Беседа о зимних забавах (скатывание с горок, игры в снежки, лепка снежной бабы и т.д.). Рассматривание наглядного материала. Беседа об зимних опасностях при зимних забавах (выход на открытый лёд (на реках, озёрах, прудах)).

Практика. Программа на интерактивном столе «Ледяное озеро». Описание действий: педагог даёт каждому ребёнку по игрушке человечка. На проекции ледяное озеро. Дети по очереди пытаются «пройти» человечком через озеро без треска льда (при манипуляции с предметом в проекции лёд трескается и издаёт соответственный звук). После нескольких попыток, педагог объясняет опасность льда на реках, озёрах, прудах. Затем педагог предлагает поиграть в безопасную зимнюю забаву - закатить свой снежный ком в корзину. Дети выбирают свой цвет «снежного кома». Программа «Закати шарики» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.36). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — шарики и корзинки разных цветов. Задача участников, лопаткой или рукой, делая «дорожку» перед шариком, закатить его в корзину, соответствующую цвету шарика.

Развивать интерес к нестандартным играм с песком. Развивать навыки саморегуляции эмоциональных состояний.

Компетентностные результаты. Владеет первичными навыками саморелаксации, саморегуляции эмоциональных состояний. Умеет работать в группе, ожидая своей очереди.

- **Тема 19. «Спортивные зимние забавы»**

Теория. Продолжая предыдущую тему, педагог беседует с детьми о спортивных зимних забавах (лыжный и санный спорт, фигурное катание (коньки), хоккей и т.д.) Подводит детей к выводу необходимости заниматься спортом. Рассматривает наглядные материалы по зимним спортивным играм. Рассказывает, что для спортивных игр на льду есть специально отведённые места, созданные

человеком — катки, где искусственно наливной лёд. Предлагает поиграть в коллективную игру хоккей в Чудесной песочнице.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Хоккей» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.71). Описание действий: на проекции хоккейное поле. Детям необходимо попасть шайбой (в проекции) в ворота (касаясь руками или небольшим совком) соперника. Если вы попали в ворота соперника — это «гол» и вашей команде засчитывается одно очко (предварительно педагог делит детей на команды). Педагог предлагает ещё поиграть в песочнице, только вместо шайбы будет мяч, а вместо ворот корзина. Программа «Закати шарик» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр. 36). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — шарики и корзинки разных цветов. Задача участников, лопаткой или рукой, делая «дорожку» перед шариком, закатить его в корзину, соответствующую цвету шарика. Дети, по очереди прокладывают маршрут для шарика к корзине. Задача участников игры — закатить все шарики.

Развивать логическое мышление моторику рук, координацию движений и концентрацию внимания. Закреплять представление детей об основных цветах спектра.

Компетентностные результаты. Умеет ориентироваться в пространстве, аналитически воспринимать изображаемый предмет, а также соотносить теоретические знания и практические действия.

- **Тема 20. «Разноцветный мир»**

Теория. Беседа о разнообразии цветов. Рассматривание наглядного материала.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Изучаем цвета» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.45). Описание действий: на проекции Зайчик пошёл на рыбалку и ему необходимо помочь поймать фигуру такого цвета, такого цвета, какого цвета и клякса над ним. Увидев правильную фигуру необходимо назвать её и коснуться рукой. Программа «Собери шары по цвету» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.42). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — фигуры, напоминающие праздничные фольгированные шары. участники «хлопают» шары касанием рук. По результату игры, участники видят количественный результат. (Дети, по заранее выбранной очереди (Например, при помощи считалочки), хлопают шарики определённого цвета. Задача каждого участника — как можно быстрее выбрать все фигуры данного ему цвета).

Закрепление основных цветов (Красный, желтый, зеленый, синий, черный и белый). Развивать логическое мышление у детей, моторику рук и координацию движений, концентрацию внимания. *Компетентностные результаты.* Знает названия и различает основные цвета. Умеет взаимодействовать в паре, подгруппе. Ориентируется в пространстве кабинета и относительно себя.

- **Тема 21. «Геометрические фигуры»**

Теория. Беседа о разнообразии геометрических фигур. Рассматривание наглядного материала.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Изучение геометрических фигур» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.27). Описание действий: на проекции появляются картинки, состоящие из геометрических фигур. Дети по очереди называют фигуру показывая на неё в рисунке и находя соответствующую внизу (выбирают дотрагиваясь рукой). «Изучение цветов на фигурах» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.40). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции: геометрические фигуры в верхней части проекции — мелкие в ряд, по центру проекции — крупные, в хаотичном порядке. Задача участников, прикалывать нужные фигуры так, чтобы у них менялся цвет. Каждая фигура, которая поменяет цвет и будет соответствовать по цвету и форме одной из фигур в верхней части экрана, после появления звёздочки, встаёт в верхний ряд и исчезнет.

Закрепление представления детей о геометрических фигурах и основных цветов (Красный, желтый, зеленый, синий, черный и белый). Развитие логического мышления, навыков общения и речи, пространственной ориентации.

Компетентностные результаты. Знает названия и различает основные цвета и формы. Умеет взаимодействовать в паре, подгруппе. Ориентируется в пространстве и относительно себя.

- **Тема 22. «Все профессии нужны, все профессии важны»**

Теория. Беседа о профессиях и их значимости. Рассматривание наглядного материала.

Практика. Программа на интерактивном столе «Изучаем профессии» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.119). Описание действий: на проекции по три представителя профессий. Дети по очереди отгадывают загадку про профессию, называют находя соответствующую, показывая на неё (выбирают

дотрагиваясь рукой). Педагог предлагает побыть пожарными. Программа «Потуши лесной пожар» (интерактивная песочница). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции лес с очагами возгорания. По обе стороны леса протекают реки.

Задача участников, лопаткой или рукой, делая «дорожку» от реки, затушить пожар (в углублениях «появляется» вода).

Развивать интерес к нестандартным играм с песком. Развивать навыки саморегуляции эмоциональных состояний.

Компетентностные результаты. Умеет применять полученные знания в практической деятельности, сравнивать, выделять главное, устанавливать взаимосвязь.

- **Тема 23. «Инструменты, помогающие профессиям»**

Теория. Продолжая предыдущую тему, педагог беседует с детьми об инструментах, помогающих той или иной профессии. Рассматривает наглядные материалы по теме.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Найди предметы, кому что нужно?» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.122). Описание действий: на проекции появляются люди разных профессий, а внизу-предметы и инструменты. Детям необходимо, по очереди выбрать все предметы, которые нужны человеку изображённой профессии (до нужных предметов необходимо дотронутся рукой). Педагог предлагает ещё отправиться в космос (побыть космонавтами). Дети «строят» невидимую ракету, одеваются невидимые скафандры. Программа «Космическое приключение» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр. 14). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — космическое пространство с летательными аппаратами. В разных местах проекции появляются красочные фигуры в виде кристаллов. Дети роют ямку «космической» лопаточкой в местах, где появляются кристаллы, пока на проекции не появится звёздочка (открывают новую звезду). Задача игроков: увидеть и откопать как можно больше кристаллов.

Развивать воображение, логическое мышление, моторику рук, координацию движений и концентрацию внимания.

Компетентностные результаты. Умеет ориентироваться в пространстве, аналитически воспринимать изображаемый предмет, а также соотносить теоретические знания и практические действия.

- **Тема 24. «Цвет на геометрических фигурах»**

Теория. Закрепляя темы 20 и 21, педагог предлагает рассмотреть нейроковрик, найти на нём одинаковые фигуры (по форме и цвету) поставив на них ладошки.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Пройди путь». Описание действий: на проекции широкая дорога из геометрических фигур разного цвета. В конце дорожки сидит заяц у определённой цветной фигуры, в начале дорожки на такой же, по цвету и форме, фигуре лежит морковка. Задача игроков – угостить морковкой зайца, пройдя весь путь только по конкретной фигуре (цвет, форма). Программа «Закати шарики» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.36). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — шарики и корзинки разных цветов. Задача участников, лопаткой или рукой, делая «дорожку» перед шариком, закатить его в корзину, соответствующую цвету шарика.

Развивать интерес к нестандартным играм с песком. Развивать навыки саморегуляции эмоциональных состояний. Закрепление у детей представления о геометрических фигурах и основных цветов (Красный, желтый, зеленый, синий, черный и белый). Развитие логического мышления, навыков общения и речи, пространственной ориентации.

Компетентностные результаты. Знает названия и различает основные цвета и формы. Умеет взаимодействовать в паре, подгруппе. Ориентируется в пространстве и относительно себя.

- **Тема 25. «В поисках сокровищ»**

Теория. Продолжая предыдущую тему, педагог предлагает отправиться в путешествие за сокровищами, а для этого необходимо вспомнить чем может отличаться одна фигура от другой (форма, цвет).

Практика. Занятие на интерактивном столе «Собери драгоценные камни». Описание действий: в проекции шахта, по которой ездит вагонетка, на которой меняется образ (без цвета) драгоценного камня. Сверху падают разноцветные камни разной формы. Задача игроков как можно больше набрать (дотронутся рукой) соответствующих с вагонеткой драгоценных камней (разноцветных, но в соответствии с формой). Педагог говорит детям, что самое большое сокровище – это не богатство, а хорошее настроение и предлагает половить воздушные шарики. Программа «Собери шары по цвету» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.42). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — фигуры разной формы, напоминающие праздничные фольгированные шары. Дети, по заранее выбранной очереди хлопают шарики определённого цвета. Задача каждого участника — как можно

быстрее выбрать все фигуры данного ему цвета (участники «хлопают» шары касанием рук).

Развивать логическое мышление у детей, развивать моторику рук и координацию движений, концентрацию внимания. Закреплять представление детей об основных формах и цветах спектра.

Компетентностные результаты. Знает названия и различает основные цвета и формы. Умеет контролировать свои движения и управлять ими, благодаря развитой крупной и мелкой моторике.

- **Тема 26. «Знаки дорожного движения»**

Теория. Беседа о безопасности дорожного движения и наших помощниках — знаков дорожного движения. Рассматривание наглядного материала.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Правила дорожного движения» (часть1) (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.137). Описание действий: на проекции появляется улица с дорожными знаками, светофором и разметками. Сопровождающий голос знакомит детей с светофором, дорожными разметками (пешеходными переходами), знаками и их значением. После каждого знакомства детям необходимо выполнить задание, по закреплению знания. Программа «Проведи ёжика через воздушные шарики» (интерактивная песочница). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — полянка, на которой находятся несколько ежинных норок и в соответствии с их количеством бегают и катаются ежи. В хаотичном порядке по полянке перемещаются и разноцветные воздушные шарики. Дети делают (роют лопаточкой) дорожку перед ежом до норки. Задача игроков: провести ежа к норе, не лопнув воздушных шаров.

Развивать логическое мышление, моторику рук, координацию движений и концентрацию внимания. Обогащать знания детей о дорожных знаках.

Компетентностные результаты. Умеет ориентироваться в пространстве, аналитически воспринимать изображаемый предмет, а также соотносить теоретические знания и практические действия.

- **Тема 27. «Правила дорожного движения»**

Теория. Продолжая предыдущую тему, педагог говорит о важности знания правил дорожного движения. Рассматривает наглядные материалы по теме.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Правила дорожного движения» (часть2) (книга 1 развивающий интерактивный пол

методическое пособие стр.137). Описание действий: на проекции появляются дети (мальчик с девочкой) просыпающие помочь добраться до бабушки с дедушкой, живущих на другом конце города. Сопровождающий голос знакомит детей с правилами дорожного движения (перехода через проезжую часть дороги; ожидания общественного транспорта (остановка); поведение в транспорте; обход общественного транспорта по пешеходному переходу (автобус, трамвай); движение пешком только по тротуару (по краю дороги -по обочине- навстречу движению транспорта)). (После каждого знакомства детям необходимо выполнить задание, по закреплению темы (подсказывают детям выбирая правильный ответ на предъявленных картинках). Программа «Проведи ёжика через воздушные шарики» (интерактивная песочница). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — полянка, на которой находятся несколько ежинных норок и в соответствии с их количеством бегают и катаются ежи. В хаотичном порядке по полянке перемещаются и разноцветные воздушные шарики. Дети делают (роют лопаточкой) дорожку перед ежом до норки. Задача игроков: провести ежа к норе, не лопнув воздушных шаров.

Развивать логическое мышление, моторику рук, координацию движений и концентрацию внимания. Обогащать знания детей о правилах дорожного движения.

Компетентностные результаты. Умеет ориентироваться в пространстве, аналитически воспринимать изображаемый предмет, а также соотносить теоретические знания и практические действия.

- **Тема 28. «Весна»**

Теория. Беседа: признаки весны. Педагог предлагает рассмотреть нейроквик «Признаки весны». Занятие на интерактивном столе «Изучаем времена года и атрибуты» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.97). Описание действий: дети слушают рассказ о весне.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Изучаем времена года и атрибуты» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.97). Описание действий: необходимо выбрать предметы, которые относятся к весне. Программа «Четыре сезона» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.10). Описание действий: на проекции можно рассмотреть характерные для весны природные явления и атрибуты для прогулки и игры. В ходе создания своего рельефа дети выбирают атрибуты характерные для весны. При возможности проговаривают их.

Формировать знания о временах года, развлечениях, дать представление об особенностях времен года, в особенности весны. Развивать воображение, мышление и речь.

Компетентностные результаты. Различает времена года, знает отличительные атрибуты (признаки) весны. Умеет просить помочь, как у взрослого, так и у сверстников.

- **Тема 29. «Высоко и низко»**

Теория. Беседа «Что такое высоко, а что такое низко». Подвижная игра «Гора, дерево, кочка».

Практика. Занятие на интерактивном столе «Высота звука». Описание действий: на проекции полянка, на которую выбегают разные животные, издавая характерные звуки. В каждом углу полянки находятся по три пня разных размеров (самый большой пень обозначает низкие звуки, самый маленький-высокие, а в середине-средние звуки). Задача игроков – послушать звуки животных и нажать на соответствующий звук. Если ответ правильный, то животному даётся подарок (котам - средние звуки-рыба; собакам-низкие-кости; медведям-низкие-банки с мёдом; мышам-высокие-головки сыра; пчёлам-средние звуки -цветы). Игра «Топография» (интерактивная песочница). Дети собирают горку из песка руками или небольшим совком. Благодаря дополненной реальности, поверхность песка окрашивается в различные цвета в зависимости от высоты. Равнины и горы – зелёный, впадины (водоёмы) — в голубой и т.д. Закрепление понятий высоко и низко. Развивать предпосылки к учебной деятельности (исполнительские способности, волевые качества, мотивацию) ребенка. Тренировать самостоятельность, инициативность, ответственность, умение сосредотачиваться.

Компетентностные результаты. Умеет применять полученные знания в практической деятельности, сравнивать, выделять главное, устанавливать взаимосвязь.

- **Тема 30. «Волшебная палитра»**

Теория. Беседа о разнообразии инструментов творчества (Кистью, карандашом, мелками, краской... -создаются картины, с помощью музыкальных инструментов создаётся музыка и т.д.). Педагог предлагает познакомиться с некоторыми из музыкальных инструментов.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Музыкальные инструменты». Описание действий: на интерактивном столе появляются несколько (2-4) музыкальных инструментов. Дети по

очереди выбирают инструмент. При касании происходит знакомство с инструментом (Голос произносит название инструмента, который начинают звучать). Когда знакомство со всеми присутствующими инструментами произошло детям даётся задание. Звучит мелодия, а детям необходимо отгадать и дотронутся до соответствующего инструмента (труба, скрипка, гитара, рояль, флейта, барабан, аккордеон, синтезатор, электрогитара, арфа, домра и т.д.).

Педагог предлагает написать картину с помощью своих рук и песка (свободная тематика). Программа «Художник» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.43). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции каждый уровень песка будет подсвечен различным цветом: красным, фиолетовым, жёлтым, мятным, синим и др. В зависимости от высоты и глубины конструкции, будет отражаться определённое количество цветов. Так каждый уровень рисунка будет «раскрашен» в свой цвет.

Дети рассказывают, что изобразили и что им больше понравилось.

Компетентностные результаты. Знает технические приемы и способы изображения с использованием песка. Умеет просить помощи, как у взрослого, так и у сверстника. Умеет взаимодействовать в паре, подгруппе. Ориентируется в пространстве и относительно себя.

- **Тема 31. «Космос»**

Теория. Беседа «Что такое космос». Педагог показывает карту звёздного неба и предлагает отправиться в космос. Дети «строят» невидимую ракету, одеваются в скафандры.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Изучаем планеты» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.80). Описание действий: вначале идёт повествование, которое знакомит детей с Солнечной системой (на проекции поочерёдно показываются все планеты солнечной системы). Затем появляется задание. В центре проекции- планета с названием и знаком вопроса. Вокруг- планеты Солнечной системы. Детям необходимо выбрать планеты из задания. После того, как соответствующие планеты найдены, появляется следующая. Игра «Космос» (интерактивная песочница). Описание действий в интерактивной песочнице: звучит космическая, релаксирующая музыка. На проекции космос, подсвеченный различными цветами (возвышенности похожи на северное сияние, ниже тёмное небо со звёздами). По всей проекции летают космические корабли, ракеты, неопознанные объекты, тела солнечной системы (астEROиды, метеориты, кометы, метеоры), объекты виде кристаллов. Задача игроков: найти и раскопать все кристаллы (раскопав кристалл

появляется одна из планет солнечной системы). По итогу игры появляется большое, светящееся солнце, а вокруг все планеты солнечной системы.

Компетентностные результаты. Усвоили понятия «звезды», «планеты», «космос», «Солнечная система». Владеют первичными навыками саморелаксации. Умеют слушать музыку, регулируя эмоциональное состояние.

- **Тема 32. «Приключение среди планет»**

Теория. Продолжая предыдущую тему, педагог предлагает вспомнить планеты Солнечной системы. Рассматривание наглядного материала «Планета Земля из космоса». Педагог говорит, что недавно получил письмо, оно было от инопланетян, которые просили их спасти... Предлагает отправиться в полёт на Звездолёте, для спасения инопланетян.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Спаси инопланетян» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.18). Описание действий: звучит космическая музыка. На проекции космос, где на каждой планете сидит инопланетянин (космическая буря разбросала их по разным планетам, и теперь им нужна помощь). Задача игроков: следя за ракетами, спасти всех инопланетян (когда ракета пролетает около планеты с инопланетянином, необходимо дотронутся до ракеты и соответствующей планеты, при этом инопланетянин пропадёт). Игра «Изучаем планеты» (интерактивная песочница). Описание действий в интерактивной песочнице: вначале идёт повествование, которое напоминает детям о Солнечной системе (на проекции поочерёдно показываются все планеты солнечной системы). Затем появляется задание. В центре проекции- бесцветный контур планеты, название которой озвучивается. Детям необходимо с помощью уровня песка (раскапывать или закапывать) раскрасить её в необходимый цвет. После того, как планета раскрашена в необходимый цвет, появляется следующая. По итогу игры появляются все раскрашенные планеты Солнечной системы.

Компетентностные результаты. Умеет сравнивать, выделять главное, устанавливать взаимосвязь, работать в группе, ожидая своей очереди, общаться со взрослыми и ровесниками.

- **Тема 33. «Раскопки древнего мира»**

Теория. Беседа о животных, живущих очень давно, которых (живых) мы уже увидеть не сможем (можем увидеть только на картинках ...). Рассматривание иллюстраций с мамонтом и динозаврами. Педагог знакомит с профессией археолог и предлагает на несколько минут

побыть им. Даёт выбор очерёдности экспедиции (на раскопки динозавров или мамонта).

Практика. Игры: «Раскопки мамонта» и «Раскопки динозавра» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр. 32 и 34). Описание действий в интерактивной песочнице: на проекции — песок. Когда участники игры начинают рыть песок, то обнаруживают скелет мамонта или динозавра. Задача участников игры — откопать скелет полностью.

Формировать у детей представление о понятии «раскопки», «скелет», «археология», «динозавры», «мамонты» и познавательный интерес к данной теме.

Компетентностные результаты. Аккуратно, самостоятельно выполняет предложенное задание, контролирует свои движения и управляет ими, благодаря развитой крупной и мелкой моторике.

- **Тема 34. «Цветик-семицветик»**

Теория. Продолжая темы - 20, 24, 25, педагог предлагает вспомнить цвета и формы (фигуры). (Как вы думаете, дети, насекомые плохо различают цвета? У некоторых насекомых даже есть любимый цвет. Этот любимый цвет обычно соответствует цветкам, в которых можно найти самый вкусный нектар). Рассматривание наглядного материала.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Семицветик, разноцветные жуки» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.77). Описание действий: в центре проекции (полянки) появляется цветок определённого цвета, и детям ставится задача пропустить к цветку жука только нужного цвета. После правильных действий детей, они получают слова одобрения. «Изучение цветов на фигурах» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.40). На проекции: геометрические фигуры: в верхней части проекции — мелкие в ряд (образец — каким цветом какую фигуру (форму) «раскрасить»); по центру проекции — крупные, в хаотичном порядке (те, которые необходимо «покрасить» в соответствующий цвет). Задача участников, прикалывать нужные фигуры так, чтобы у них менялся цвет. Каждая фигура, которая поменяет цвет и будет соответствовать по цвету и форме одной из фи

тур в верхней части экрана, после появления звёздочки, встаёт в верхний ряд и исчезнет.

Закрепление представления детей о геометрических фигурах и основных цветов (Красный, желтый, зеленый, синий, черный и белый). Развитие логического мышления, навыков общения и речи, пространственной ориентации.

Компетентностные результаты. Знает названия и различает основные цвета и формы. Умеет взаимодействовать в паре, подгруппе. Ориентируется в пространстве и относительно себя.

- **Тема 35. «Насекомые»**

Теория. Продолжая тему 34, педагог предлагает вспомнить каких насекомых дети знают. Рассматривание наглядного материала.

Практика. «Подземные жители» (насекомые) (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.28). На проекции — трава и её обитатели: бабочки, улитки, жуки, муравьи и личинки. Когда участники делают углубление на ровном песке, в местах углублений проявляются слои. Чем глубже рыть, тем больше можно увидеть слоёв почвы и песка. На каждом слое обитают различные насекомые.

Развитие логического мышления, навыков общения и речи, пространственной ориентации. Формировать у детей представление о насекомых, проживающих в траве и под землёй, особенностях их поведения, уважительное отношение к природе и животным.

Компетентностные результаты. Знает названия нескольких насекомых. Активизировался интерес детей к окружающему миру.

- **Тема 36. «Лето»**

Теория. Беседа: признаки лета. Педагог предлагает рассмотреть Занятие на интерактивном столе «Изучаем времена года и атрибуты» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.97). Описание действий: дети слушают рассказ о лете.

Практика. Занятие на интерактивном столе «Изучаем времена года и атрибуты» (книга 1 развивающий интерактивный пол методическое пособие стр.97). Описание действий: необходимо выбрать предметы, которые относятся к лету. Программа «Четыре сезона» (интерактивная песочница) (книга 3 интерактивная песочница методическое пособие стр.10). Описание действий: на проекции можно рассмотреть характерные для лета природные явления и атрибуты для прогулки и игры. В ходе создания своего рельефа дети выбирают атрибуты характерные для лета. При возможности проговаривают их.

Формировать знания о временах года, развлечениях, дать представление об особенностях времен года, в особенности лета. Развивать воображение, мышление и речь.

Компетентностные результаты. Различает времена года, знает отличительные атрибуты (признаки) лета. Умеет просить помощь, как у взрослого, так и у сверстников.

1.4 Планируемые результаты

Личностные результаты.

Владеет:

- первичными коммуникативными навыками, способствующими успешной адаптации в коллективе;
- первичными навыками саморелаксации, саморегуляции эмоциональных состояний;
- умением соотносить теоретические знания и практические действия.

Метапредметные результаты

- ✓ Умеет применять полученные знания в практической деятельности.
- ✓ Умеет сравнивать, выделять главное, устанавливать взаимосвязь.
- ✓ Умеет работать в группе, ожидая своей очереди.
- ✓ Умеет общаться со взрослыми и ровесниками.
- ✓ Умеет просить помощи, как у взрослого, так и у сверстника.

Образовательные (предметные) результаты

Теоретическая подготовка

По итогам прохождения данной программы обучающийся

Знает:

- Технические приемы и способы изображения с использованием песка.
- Особенности песка, его свойства и состояния.
- Правила поведения и безопасности в песочнице.
- Основные цвета и геометрические фигуры.
- Фрукты и овощи, их отличие.
- Понятие съедобное и несъедобное.
- Животных, их классификацию на домашних и диких.
- Кто такие насекомые и где они могут жить.
- Времена года.

Практическая подготовка

Умеет:

- совместно работать со сверстниками в группах разной комплектации, планировать деятельность.
- ориентироваться в пространстве, аналитически воспринимать изображаемый предмет.
- аккуратно, самостоятельно выполнять предложенные задания.
- контролировать свои движения и управлять ими, благодаря развитой крупной и мелкой моторике.

Общим результатом освоения программы является

- ✓ Освоение программы 100% учащихся

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарно-учебный график

№ раздела название	Темы занятий	Кол-во часов	Форма организации занятия	Средства обучения	Месяц
1.	Вводное занятие	1	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	сентябрь
2.	«Знакомство с песочницей»	1	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	сентябрь
3	«Домашние животные»	1	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	сентябрь
4.	«Такие разные животные»	1	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	сентябрь
5.	«Фрукты и овощи»	1	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	октябрь
6.	«Фруктовое и овощное	1	Индивидуаль	интерактивная	октябрь

	разнообразие»		но, подгруппой	песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	
7.	«Осень»	1	Индивидуаль но, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	октябрь
8.	«Лесные животные»	1	Индивидуаль но, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	октябрь
9.	«Домашние и дикие животные»	1	Индивидуаль но, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	октябрь
10.	«Птицы и морские обитатели»	1	Индивидуаль но, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	ноябрь
11.	«Отгадай загадки»	1	Индивидуаль но, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	ноябрь
12.	«Личная гигиена»		Индивидуаль но, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны	ноябрь

				й стол + песочница), иллюстрации, совочки	
13.	«Футбол»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	ноябрь	
14	«Мир съедобного»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	декабрь	
15	«Мир несъедобного»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	декабрь	
16	«Зима»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	декабрь	
17	«Скоро праздник Новый год»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	декабрь	
18	«Зимние забавы и опасность игр на открытом льду»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница),	январь	

				илюстрации, совочки	
19	«Спортивные зимние забавы»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	январь	
20	«Разноцветный мир»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	январь	
21	«Геометрические фигуры»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	февраль	
22	«Все профессии нужны, все профессии важны»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	февраль	
23	«Инструменты, помогающие профессиям»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	февраль	
24	«Цвет на геометрических фигурах»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	февраль	

25	«В поисках сокровищ»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	март
26	«Знаки дорожного движения»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	март
27	«Правила дорожного движения»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	март
28	«Весна»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	март
29	«Высоко и низко»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	апрель
30	«Волшебная палитра»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивный стол + песочница), иллюстрации, совочки	апрель
31	«Космос»	Индивидуально,	интерактивная песочница	апрель

			подгруппой (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	
32	«Приключение среди планет»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	апрель
33	«Раскопки древнего мира»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	май
34	«Цветик-семицветик»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	май
35	«Насекомые»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	май
36	«Лето»	Индивидуально, подгруппой	интерактивная песочница (интерактивны й стол + песочница), иллюстрации, совочки	май

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в кабинете психолога МБДОУ «Детского сада № 93». Кабинет соответствует всем нормам СанПина. Кабинет оснащён интерактивным оборудованием. Для проведения занятий используются:

- Интерактивная песочница (INTERACTIVE PROJECT);
- Игрушки (человечки, сказочные персонажи);
- Фигурки диких, домашних животных, постройки (домики, башенки, заборчики);
- Природный и бросовый материал (камушки, веточки, ракушки)
- Совочки, грабельки, и формочки для песка
- Раковиной для мытья рук;
- Салфетки- полотенца.

Информационное обеспечение

Учебно-методическое и информационное обеспечение по программе включает в себя список литературы. (см. список литературы)
Ведется систематическая работа по созданию предметно-развивающей среды.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом, имеющим высшее педагогическое образование. Обязательным условием является выполнение требований квалификации по должности «педагог дополнительного образования». Для повышения эффективности реализации программы возможно взаимодействие с воспитателем, родителями (законными представителями) обучающихся.

2.3 Формы аттестации

Для отслеживания результатов работы по программе предусмотрены текущий контроль. Текущий контроль осуществляется на каждом занятии: наблюдение за деятельностью детей в процессе занятия, устный опрос в начале и в конце занятия, в ходе выполнения заданий, проведение дидактической игры, самооценка детьми выполненных заданий. Промежуточный контроль проводится после каждого тематического блока. Используется устный опрос, практические упражнения. Оценка результата заключается в анализе детских работ в песочнице педагогом-психологом вместе с детьми.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка о выполнении программы, журнал посещаемости, готовые работы (творческие), грамоты и дипломы учащихся, фото, отзывы детей и родителей, статьи о проведенных мероприятиях.

2.4 Методические материалы

Успешная реализация программы зависит от наглядного, демонстрационного, использования различных технологий, форм, приёмов и методов работы на развивающих занятиях.

Настоящий раздел представляет краткое описание методики работы по программе и включает в себя:

Структура занятий: все занятия имеют общую структуру, наполняемую разным содержанием в зависимости от темы занятия.

Часть 1. Вводная. Цель – установка эмоционального контакта между детьми. Основные процедуры: ритуал приветствия, игры – разминки.

Часть 2. Основная. На основную часть приходится основная смысловая нагрузка всего занятия. В нее входят теоретическая и практическая часть, где упражнения и игры направлены на развитие эмоционально-личностную и познавательную сферу ребенка. Основные процедуры: выполнение заданий на интерактивном столе и песочная терапия (в интерактивной песочнице), рисование песком, игры и упражнения на развитие мышления, внимания, памяти, игры на развитие навыков общения.

Часть 3. Завершающая. Основные цели: подведение итога занятия, создание у каждого ребенка чувства принадлежности к группе и закрепление положительных эмоций от работы на занятии. Основные процедуры: рефлексия и ритуал прощания.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса:
словесные - рассказ педагога, проведение бесед;
наглядные – показ проекций на интерактивном столе, иллюстраций;
практические - работа на интерактивном столе и в интерактивной песочнице с песком;

Специфика реализации - групповая, индивидуальная формы работы

Формы подведения итогов по каждой теме или разделу дополнительной общеобразовательной программы - педагогическое наблюдение, мониторинг, участие обучающихся в выполнении задач поискового характера.

Методическая литература для реализации программы.

1. М.Г. Ячменева.- Интерактивная песочница Interactive Project. Методическое пособие / Редакция первая / — Москва. 2023. — 44 с. (книга 3)
2. С.В. Ровинская, Е.С. Шрейбер – Развивающий интерактивный пол. Методическое пособие / Редакция первая / — Москва. 2020. — 144 с. (книга 1)
3. Галанова, А. С. Игры, которые лечат. – М.: ТЦ «Сфера», 2004. – 96с.
4. Мазнин, И. А. Стихи – загадки для детей. – М., 2004. – 96 с.
5. Интерактивная обучающая система «Играй и развивайся» : методическое пособие / Е. В. Зубкова [и др.]. - Челябинск : ИП Мякотин И. В., 2016. - 96 с. : ил.
6. Пичугина И.И. Интерактивная песочница: методическое пособие / И.И. Пичугина –, 2016. – 32 с.
7. Зубкова Е.В., Бехтерева Е.Н., Пичугина И.И., Шакаева Е.В. Б555 Интерактивная обучающая система «Умный стол - Играй и развивайся»: методическое пособие / Е.В.
8. Зубкова, Е.Н. Бехтерева, И.И. Пичугина, А.В. Шакаева. – Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ, 2014. – 35 с.
9. Т.А. Андреенко. Использование кинетического песка в работе с дошкольниками.
10. Сачкович Н. А. «Технология игры в песок».

Прощито, пронумеровано и скреплено печатью

на 111 (одном листе) листах

Заключительный МБДОУ «Детский сад № 93»

Е. С. Тихонова

Л. С. Тихонова 20 декабря 20 2015 г.

