

MAGIUM

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 5»



Проект совместной
деятельности педагогов и детей

МАГИУМ

Составитель:
Ярина Геннадьевна Лукина,
старший воспитатель



АННОТАЦИЯ

В данном описании проекта представлена система работы по внедрению в непрерывный воспитательно-образовательный процесс игрового интерактивного пола «магиум».

В структуру входит: цель, программное содержание, описание этапов проекта, направленных на развитие подвижности и любознательности у детей дошкольного возраста, начиная с младших групп.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ

Цель: развитие подвижности и любознательности у детей через применение интерактивного пола

Программное содержание

- Актуализировать, полученные ранее знания, обучать новому и закреплять знания детей о предметах и явлениях окружающего мира;
- развивать память, внимание, мышление, воображение, речь, моторику;
- воспитывать навыки саморегуляции и самооценки.

РИСКИ

Дети

- Сложность при переносе умений, полученных в виртуальной игре, в графические действия (на листе бумаги)

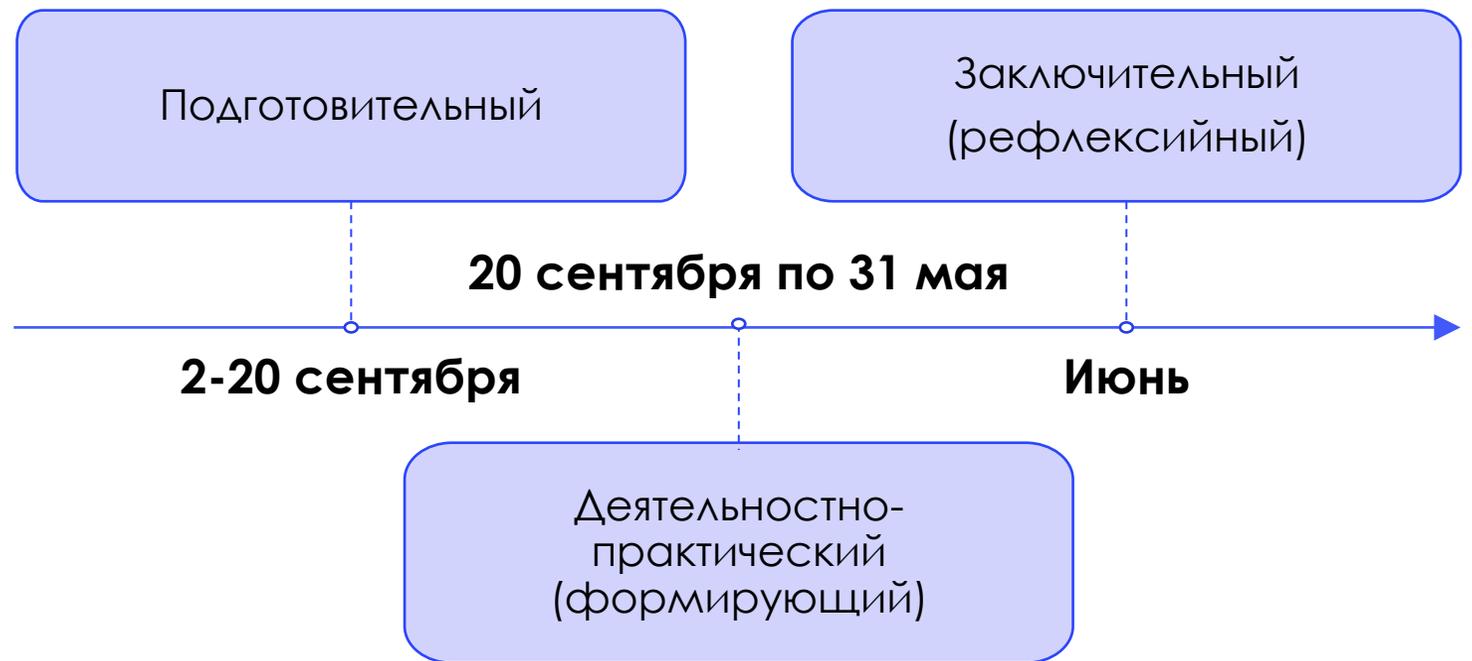
Педагоги

- Неготовность внедрять современное оборудование в образовательный процесс

ЭТАПЫ ПРОЕКТА

- Подготовительный
- Деятельностно-практический (формирующий)
- Заключительный (рефлексийный)

Временная шкала запуска проекта (2024 год)



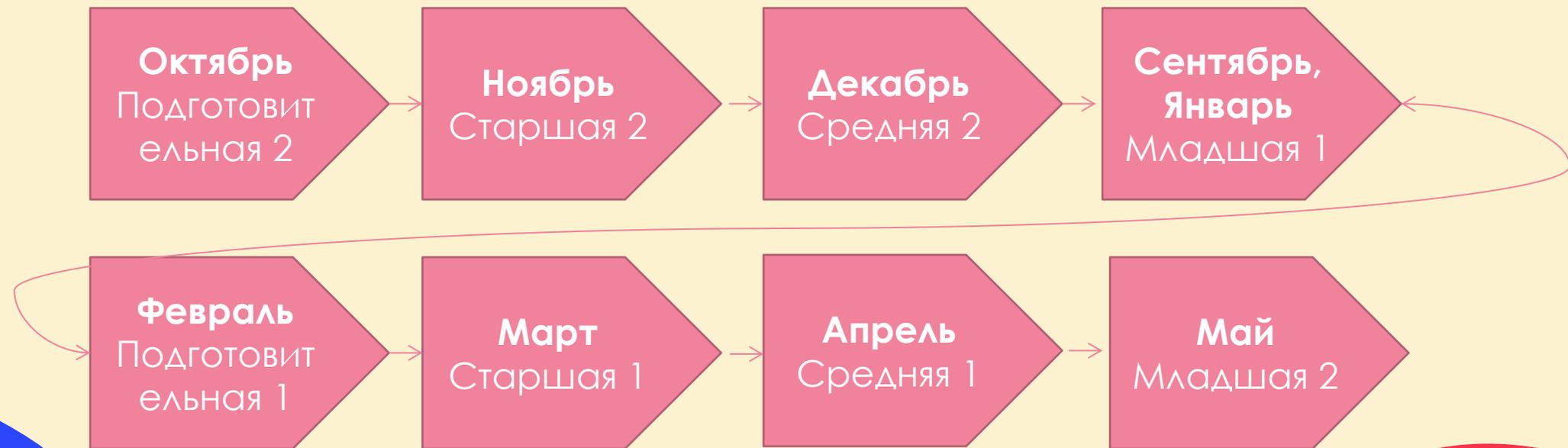


ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

- установка оборудования;
- обучение персонала работе с интерактивным полом «магиум».

ДЕЯТЕЛЬНОСТНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ (ФОРМИРУЮЩИЙ)

Проведение игровых занятий с использованием интерактивного пола «магиум». Занятия проводятся во 2 половину дня.



ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ (РЕФЛЕКСИЙНЫЙ)

- Анкетирование педагогов о пользе оборудования;
- Подведение итогов проекта.



MAGIUM

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

1. Дети получают удовольствие от обучения с применением интерактивного пола «магиум»;
2. У детей сформированы представления о количестве и счете, о цвете и форме, о размере;
3. У детей улучшилась зрительная память;
4. Дети стали более внимательны;
5. Логическое мышление стало более развито, отмечаются навыки нестандартного, мышления;
6. У детей улучшилась крупная моторика, координация, навыки ориентировки в пространстве.

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

1. Педагоги обрели новый инструмент для проведения воспитательно-образовательной работы; получили знания и навыки для работы с интерактивным полом.

«Игра — это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский.

