

Каменск – Уральский городской округ

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 8» (Детский сад № 8)
Россия, 623414, Свердловская область, город Каменск – Уральский, улица
Лермонтова, дом 95, тел.:(3439)385929, e – mail: detsad-8@bk.ru

Принята на заседании
педагогического совета
от 28.08.2019 г.
протокол № 1

Утверждаю
Заведующего Детским садом №8
_____/М.Г. Емелина/
от 28.08.2019г. № 112

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Юный логик»**

**Возраст обучающихся: 5-7 лет
Срок реализации: 2 года**

Автор-составитель: Бокова Вера Леонидовна

Содержание:

I. Целевой раздел.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Планируемые результаты	7
II. Содержательный раздел	9
2.1. Учебный план 18	
2.2. Календарно-тематический план.....	9
III. Организационный раздел	29
3.1. Организационно-педагогические условия	29
IV. Дополнительный раздел	32

I. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Период дошкольного детства – наиболее интенсивный период развития, фундамент дальнейшего развития человека. В этом возрасте активно развиваются познавательные процессы, являющиеся важнейшей составной частью психического развития ребёнка, которые выступают основой формирования его умственных способностей.

Огромную роль в умственном развитии способностей и интеллекта ребенка играет математическое развитие. Математика обладает уникальным развивающим эффектом и способствует развитию мышления, памяти, речи, воображения, эмоций, формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности.

Ведущей стороной умственного развития дошкольника является развитие логического мышления, оно подразумевает формирование логических приёмов мыслительной деятельности, а также умения понимать и проследивать причинно-следственные связи явлений и умений выстраивать простейшие умозаключения на основе причинно-следственной связи.

Современное социально – экономическое развитие общества направленно на переход к новому технологическому укладу. Государством четко обозначена линия на сохранение и приумножение интеллектуального и творческого потенциала страны, а также необходимость в высококвалифицированных инженерных кадрах, в людях с развитым инженерным мышлением.

Инженерное мышление - это системное творческое техническое мышление, позволяющее видеть проблему целиком с разных сторон, видеть связи между ее частями. Инженерное мышление позволяет видеть одновременно систему, надсистему, подсистему, связи между ними и внутри них. По мнению ведущих специалистов и психологов, дошкольное детство является благоприятным временем для развития предпосылок инженерного мышления.

Базой для формирования инженерного мышления является развитие наглядно-схематического мышления, когда ребенок начинает оперировать образами не самих предметов, а логических связей и отношений между ними, выражая эти отношения в виде наглядных схем, моделей. Для функционирования наглядно-схематического мышления дошкольник должен овладеть действиями наглядного моделирования, усвоение которых ведет к развитию общих познавательных способностей дошкольника и является условием формирования внутреннего, идеального плана мыслительной деятельности.

Социальный заказ ставит перед современной педагогикой задачу по созданию условий, обеспечивающих развитие логического и инженерного мышления через внедрение инновационных образовательных технологий, привлечение ресурсов дополнительного образования, непрерывный поиск новых форм и методов работы. Поэтому для более успешного и эффективного

обучения математике дошкольников необходимо внедрение новых методов и разнообразных форм обучения, что определяет **актуальность** разработки программы дополнительного образования детском саду. Результатом поиска уникальных образовательных технологий и методик стали конструкторы ТИКО, блоки Дьенеша и палочки Кюизенера, кубики Никитина, развивающие игры Воскобовича, ТРИЗ-технология.

ФГОС дошкольного образования определяет одним из приоритетных образовательных векторов становление личностных характеристик дошкольника, формирование познавательных интересов и познавательных действий в различных видах деятельности. Поэтому внимание уделено в программе и развитию алгоритмического мышления посредством работы с программируемыми мини-роботами Bee-Bot «Умная пчелка».

Раннее обучение детей началам программирования способствует развитию важнейших когнитивных навыков, таких как, умение планировать и организовывать свою деятельность, развитию математических способностей и абстрактного мышления, развитию особого типа мышления, называемого алгоритмическим. Этот тип мышления подразумевает умение планировать структуру действий, разбивать сложную задачу на простые, составлять план решения задачи.

Обогащение развивающей предметно-пространственной среды ДОО программируемыми роботами Bee-Bot «Умная пчела» обеспечило возможность педагогам обучать детей основам программирования, эффективно развивать индивидуальность каждого ребенка с учетом его склонностей, интересов, уровня активности. Создавая программы для робота «Bee-Bot», выполняя игровые задания, ребенок учится ориентироваться в окружающем его пространстве, тем самым развивается пространственная ориентация дошкольника. Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. В дальнейшем, учиться ему станет легче и интереснее, а значит, и процесс обучения, будет приносить радость и удовлетворение.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена развитием логического, инженерного, алгоритмического мышления через практическую деятельность. Важно всегда помнить, что математическое развитие является длительным и весьма трудоёмким процессом для дошкольников. Поэтому лучше, чтобы процесс развития познавательных способностей осуществлялся целенаправленно. Потенциал педагога дошкольного учреждения состоит не в передаче тех или иных математических знаний и навыков, а в приобщении детей к материалу, дающему пищу мышлению и воображению, затрагивающему не только часто интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребенка.

Новизна данной программы определяется в том, что она направлена на развитие предпосылок логического, инженерного, алгоритмического мышления в системе и в совокупности таких видов деятельности как: моделирование из

конструктора ТИКО, программирование с помощью робота Bee-Bot «Умная пчела», формирование элементарных математических представлений по средствам развивающих игры и логических блоков Дьенеша, палочек Кюизенера, работы по ТРИЗ-технологии.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2018г. №204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024г.»;
- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- Указом губернатора Свердловской области от 6 октября 2014 года №453-УГ «О комплексной программе «Уральская инженерная школа»;
- Приказом Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта»;
- СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013г. № 26),
- Уставом Детского сада № 8 (Утвержден приказом начальника органа местного самоуправления «Управление образования города Каменска-Уральского» от 19.01.2016г. № 19).

Цель программы: создание условий для развития познавательной активности, логико-математических представлений, предпосылок инженерного, алгоритмического мышления у детей дошкольного возраста, с учетом их особенностей развития, посредством конструирования, программирования и развивающих игр.

Задачи:

- формировать у детей познавательную, исследовательскую, творческую активность;
- развивать конструктивные, математические, логически, алгоритмические и коммуникативные способности и умения;
- воспитывать ответственность, дисциплинированность, умение работать в команде;
- поощрять самостоятельность в принятии оптимальных решений в различных ситуациях;
- организовать целенаправленную работу с родителями воспитанников.

Данная программа основана на **принципах:**

Принцип систематичности и последовательности предполагает взаимосвязь знаний, умений и навыков.

Принцип повторения умений и навыков - один из самых важнейших, так как в результате многократных повторений вырабатываются динамические стереотипы.

Принцип активного обучения - образовательный процесс организован с использованием активных форм и методов обучения, способствующих развитию у детей самостоятельности, инициативы и творчества (игровые технологии, работа в парах, подгруппе, индивидуально и др.).

Принцип коммуникативности помогает развивать у детей потребность в общении.

Принцип результативности предполагает получение положительного результата.

Принцип индивидуализации - развитие личных качеств, через решение проблем разноуровневого обучения.

Принцип проблемности - ребенок получает знания не в готовом виде, а в процессе собственной деятельности.

Принцип психологической комфортности - создание спокойной доброжелательной обстановки и установки на успех.

Программа предполагает возможность индивидуального пути саморазвития дошкольников в собственном темпе за счёт выбора заданий, соответствующих уровню подготовки и познавательной мотивации детей.

Основные методы работы:

- познавательно-поисковый (восприятие, осмысление и запоминание нового материала с привлечением наблюдения готовых примеров, моделирования, изучения иллюстраций, восприятия, анализа и обобщения демонстрируемых материалов);

- проблемный метод (поиск путей решения проблемы, логические задачи);

- игровой (развивающие игры, соревнования, конкурсы)

- систематизирующий и практический (беседа по теме, составление схем, выполнение упражнений и т.д.);

- контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий).

Форма организации деятельности детей на занятии – очная, групповая.

Программа предназначена для работы с детьми 5-7 лет.

Участники программы: дети старшего дошкольного возраста, педагоги.

Условия приема детей: достижение ребёнком указанного возраста; желание родителей.

Программа будет реализована в течение 5 лет.

Продолжительность реализации программы: 2 года.

Срок реализации дополнительной образовательной программы «Юный логик» рассчитан на два учебных года: 1 год обучения - 36 часов, 2 год обучения - 36 часов.

1.2. Планируемые результаты

В результате реализации дополнительной образовательной программы «Юный логик», дети развиваются в собственном ритме и в соответствии с собственными интересами, закрепляют фундаментальные математические представления, знакомятся с основами конструирования и моделирования.

У дошкольников развивается аналитическое и стратегическое мышление; внимательность, трудолюбие, ловкость, усидчивость, выносливость; развивается творческое, логическое, наглядно – образное мышление, предпосылки инженерного мышления; тренируется пространственное воображение; развивается речь. Дети в процессе выполнения заданий смогут работать с информацией, находить её, анализировать, фиксировать, составлять и записывать алгоритм, зарисовывать схемы, заполнять таблицы. Они научатся согласованно работать в команде, соблюдая внутреннюю дисциплину, которая выражается в умении рационально спланировать свою деятельность, в умении принимать правила группы, уважать друг друга.

Критерии оценки усвоения программы:

Высокий уровень:

- Ребенок владеет основными логическими операциями.
- Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам.
- Способен объединять и распределять предметы по группам.
- Свободно оперирует обобщающими понятиями.
- Умеет мысленно делить целое на части и из частей формировать целое, устанавливая между ними связь.
- Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать.
- Может при помощи суждений делать умозаключения.
- Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги.
- У ребенка достаточно большой словарный запас, широкий спектр бытовых знаний. Он наблюдателен, внимателен, усидчив, заинтересован в результатах своей работы.
- Владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микрогруппе.
- Владеет различными приемами работы с роботами Bee-Bot «Умная пчела».
- Решает задачи практического содержания, моделирует и исследует процессы программирования.
- Овладевает началами программирования, задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания.
- Умеет составлять алгоритмы, может разбить общую задачу на подзадачи, спланировать этапы и время своей деятельности, оценивать ее эффективность.
- Излагает мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- Хорошо ориентируется в окружающем пространстве.

Средний уровень:

- Ребенок владеет такими логическими операциями, как сравнение, обобщение, классификация, систематизация.
- Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов, но не всегда видит все их существенные признаки.
- Умеет объединять предметы в группы, но испытывает трудности в самостоятельном распределении их по группам, т.к. не всегда оперирует обобщающими понятиями. Деление целого на части и наоборот вызывает затруднения, но с помощью взрослого справляется с заданиями.
- Ребенок не всегда видит закономерности в явлениях, но способен составить описательный рассказ о них. Затрудняется самостоятельно делать умозаключения. Ребенок имеет достаточный словарный запас.
- Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги.
- Ребенок чаще всего внимателен, наблюдателен, но не усидчив.
- Умеет работать в паре, но испытывает трудности при работе в микрогруппах.
- Работает со схемой и таблицей, ориентируется в пространстве игрового поля (тематического коврика).
- Управляет поведением роботов Bee-Bot при помощи простейшего программирования.

Мониторинг проводится два раза в год (сентябрь, май).

Реализация программы позволит:

1. Пополнить развивающую предметно-пространственную среду в соответствии с современными требованиями.
2. Сформировать предпосылки логического, инженерного, алгоритмического мышления.
3. Повысить качество результата образования, показателями которого являются:
 - достижения воспитанников;
 - достижения педагогов;
 - повышение имиджа образовательной организации.
5. Организовать работу стажерских площадок, обеспечивающих трансляцию лучших педагогических практик в области технического творчества.
6. Повысить уровень педагогических знаний родителей (законных представителей) воспитанников.

Критерии оценки результатов:

- уровень участия воспитанников в конкурсах, фестивалях разного уровня;
- уровень познавательного развития, логического, инженерного, алгоритмического мышления, конструктивных умений;
- уровень повышения профессионализма педагогов.

Формы представления результативности реализации программы:

- Представление опыта работы по реализации программы на конференциях, семинарах, мастер-классах городскому профессиональному сообществу.
- Публикация опыта в педагогических изданиях, на интернет-ресурсах.
- Повышение результативности участия в конкурсных мероприятиях разного уровня.

II. Содержательный раздел

2.1. Учебный план

Учебный план – нормативный документ, содержащий структуру непосредственно образовательной деятельности и дополнительного образования дошкольного образовательного учреждения с учетом его специфики, учебно-методического, материально-технического оснащения и кадрового потенциала.

Программа в старшем дошкольном возрасте рассчитана 36 часов в год, на 1 час в неделю продолжительностью 25 минут. Второй год обучения (6-7 лет) - 36 учебных часа в год, 1 час в неделю, продолжительностью 30 минут (СанПиН). В середине каждого развивающего занятия педагог проводит физкультминутку. Перерывы между занятиями не менее 10 минут. Занятия проводятся во второй половине дня 1 раз в неделю.

Учебный план

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

Дополнительная образовательная программа	Количество занятий/часов в неделю/ год			
	старшая группа (5 – 6 лет)		подготовительная к школе группа (6 – 7 лет)	
	неделя	уч. год	неделя	уч. год
«Юный логик»	1x25 мин	36x25 мин	1x30 мин	36x30 мин
Всего	25 мин	900 мин или 15 часов	30 мин	1080мин или 18 часов

2.2. Календарно-тематическое планирование

Содержание программы состоит из двух образовательных модулей:

- «Моделирование»
- «Алгоритмика».

Модуль «Моделирование»

Содержание и методы реализации проекта, необходимые условия организации работ:

Модуль «Моделирование» рассчитан на период сентябрь-февраль.

Задачи модуля «Моделирование»:

- формировать у детей систему знаний об окружающем мире;
- формировать представления о плоскостных и объёмных геометрических фигурах, телах и их свойствах;
- формировать математические навыки, направленные на конструирование и моделирование;
- формировать у детей приемы и навыки самостоятельной познавательной деятельности;

- развивать важные психические процессы: восприятие, внимание, логическое мышление, память, воображение, речь и приемы умственной деятельности (анализ, синтез, сравнение, классификация и обобщение);
- развивать регулятивную структуру деятельности (целеполагание, прогнозирование, планирование, контроль, коррекция и оценка действий и результатов деятельности в соответствии с поставленной целью);
- развивать креативный взгляд на простые предметы, тренировка воображения, гибкости и оригинальности мысли, фантазию;
- формировать у детей потребность в познании и саморазвитии;
- воспитание доброжелательные взаимоотношения в ходе совместной работы, самоконтроль, организованность и самодисциплину;
- воспитывать аккуратность, усидчивость, уважительное отношение к своему и чужому труду;
- создавать условия для творческой самореализации и формирования мотивации успеха и достижений на основе предметно-преобразующей деятельности.

Принципы:

- лично - ориентированного подхода;
- природосообразности (учитывается возраст воспитанников);
- принцип креативности;
- принцип сознательности, творческой активности и самостоятельности ребенка при руководящей роли педагога;
- принцип наглядности, единства конкретного и абстрактного, рационального и эмоционального, репродуктивного и продуктивного как выражение комплексного подхода;
- систематичности, последовательности;
- поддержка инициативы детей в продуктивной творческой деятельности.

Планируемые результаты освоения модуля «Моделирования»

- дети научатся произвольно управлять (сосредотачивать) своим вниманием;
- устанавливать смысловые связи, прodelывать мыслительные операции;
- активно проявлять логическое мышление, воображение;
- повысится уровень знаний и практических навыков по техническому мастерству;
- будет проявлен интерес к познанию и к самопознанию;
- дети будут проявлять волевые усилия для достижения своих желаний и побуждений;
- дети научатся конструировать и моделировать объекты из различных материалов;
- работать со схемами, моделям, чертежам;
- активизируется творческо-техническая деятельность старших дошкольников, появится желание демонстрировать свои успехи, участвовать в конкурсах.

Формы подведения итогов

- организация выставки лучших работ;
- представление результатов на фестивалях, конкурсах.

**Календарно-тематическое планирование НОД
(старшая группа, возраст 5-6 лет)**

Дата	Тема	Программное содержание	Материал
Сентябрь	«Волшебные резиночки»	Знакомство с игрой, сказкой; учить плести из паутинок разные четырёхугольники, треугольники, называть их; разделить прямоугольник на две, четыре равные части; конструирование различных сначала по образцу взрослого, затем по картинке и по собственному замыслу.	Развивающая игра Воскобовича «Геокоонт»
Сентябрь	«Сложи узор»	Умение работать со схемой, выкладывать самостоятельно Продолжать учить выкладывать изображение по карточке-заданию.	Кубики Никитина «Сложи узор»
Сентябрь	«Гусеница»	Развивать внимание, зрительную память, пространственные представления, конструктивные способности, логическое и творческое мышление.	Кубики Никитина «Сложи узор»
Сентябрь	«Путешествие в загадочный город на ковре самолете»	Развивать творческое фантазирование в подборе сравнений (на что похоже). Продолжать учить детей выкладывать задание по образцу.	Кубики Никитина «Сложи узор»
Октябрь	«Фантазейка на рыбалке»	Учить выкладывать лодку и крючок. Выкладывание по памяти: рыбка, озеро и домик. Развивать фантазию (учить придумывать небольшие рассказы).	Кубики Никитина «Сложи узор»
Октябрь	Конструируем из палочек	Закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления детей.	Палочки Кюизенера
Октябрь	«Животные»	Конструирование узоров, силуэтов животных по образцу. Зарисовывание и	Палочки Кюизенера

		раскрашивание их.	
Октябрь	«Лесной заповедник»	Побуждать придумывать и сооружать постройки, удобные для животных в природе; - учить строить по условию;	Конструктор «ТИКО», танграм
Ноябрь	«Забавные узоры»	развитие зрительного внимания и памяти; развитие наглядных форм мышления и конструктивного праксиса; совершенствование графических навыков, тонкой моторики и зрительно-моторной координации.	Конструктор «ТИКО», танграм
Ноябрь	«Дивное животное (кенгуру) »	Учить создавать силуэты из геометрических фигур; Упражнять в решении логических игр и головоломок.	Танграм
Ноябрь	Воссоздание фигур по образцам-контурам.	Развивать умение воссоздавать модель по образцу, пространственное воображение, умение составлять задачи на преобразование.	Танграм
Ноябрь	Игры «Цепочка», «Раздели фигуры»	Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление. Учить читать карточки-схемы и по ним находить нужные блоки.	Блоки Дьенеша
Ноябрь	«Город, в котором мы живём»	Закрепить умения выделять, называть, классифицировать разные объемные геометрические тела (брусok, шар, куб, цилиндр, конус, пирамида, призма, многогранник) и архитектурные формы (купола, крыши, арки, колонны, двери, лестницы, окна, балконы, эркеры), входящие в состав конструкторов. Познакомить с профессией инженера – строителя, архитектора.	Кубики Никитина «Сложи узор»
Декабрь	«Транспорт» «Автопарк»	Закрепить умение подбирать адекватные способы соединения деталей	Конструктор «ТИКО»

		конструктивного образа, придавая им прочность и устойчивость. Дать начальные представления о профессии горного инженера, инженера – механика, дорожного строителя.	
Декабрь	Творческое конструирование по замыслу детей	Развивать эстетическое отношение к произведениям архитектуры, дизайна, продуктам своей конструктивной деятельности и поделкам других.	Конструктор «ТИКО», кубики Никитина «Сложи узор»
Декабрь	«Необычное путешествие»	Выработать способность осознанно заменять одни детали другими. Формировать навык в создании конструкции по словесной инструкции, описанию, условиям, схемам.	Танграм
Декабрь	«Необычные животные»	Познакомить с плоскостным конструированием, совершенствовать умение использовать различные приемы и техники в процессе создания конструктивного образа. Формировать навык в создании конструкции по словесной инструкции, описанию, условиям, схемам.	Танграм
Январь	«Я - конструктор»	Формировать навыки приемов конструирования геометрических форм.	Развивающая игра Воскобовича "Игровизор"
Январь	«Послание пирата»	Составление фигур – головоломок из частей по алгоритму «цвет», определение пространственного положения фигур на игровом поле (слева сверху, справа сверху, справа снизу, слева снизу, над, под)	Развивающая игра Воскобовича «Чудо – крестики 2»
Январь	«Волшебная дощечка»	Придумывание и выкладывание контура предмета заданного цвета, его название	Развивающая игра Воскобовича «Геококт»

Февраль	«Наши превращения»	Самостоятельное складывание фигуры «конфета» путем перемещения частей в пространстве, трансформация ее по цвету в соответствии со словесным описанием.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)
Февраль	Любые игры по выбору	Конструирование картинки, иллюстрирующей вариант решения проблемной ситуации	
Февраль	«Волшебные превращения»	Поиск геометрических фигур по признакам (цвет и форма), решение задач на пересечение множеств, придумывание и достраивание геометрической фигуры до предметного силуэта, называние его, конструирование силуэтов «домашние животные» по составной схеме.	Развивающая игра Воскобовича «Чудо-крестики 2»
Февраль	«Приключения Эли и Тотоши»	Способствовать развитию конструктивных умений: -развивать мелкую моторику; -вызывать познавательный интерес к решению логических и проблемных задач; -способствовать развитию творческого мышления и воображения путём создания предметных силуэтов по собственному замыслу	Развивающие игры Воскобовича

**Календарно-тематическое планирование НОД
(подготовительная группа, возраст 6-7 лет)**

Дата	Тема	Программное содержание	Материал
Сентябрь	Игра - соревнование: «составь больше предметов из кубиков»	Развивать интерес, внимание, быстроту, мелкую моторику рук. Учить детей выполнять элементарные постройки, ориентируясь на схемы.	Кубики Никитина «Сложи узор»
Сентябрь	«Найди клад»	Продолжать выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов. Развивать	Блоки Дьенеша

		<p>способность декодировать информацию, изображенную на карточке (технология ТРИЗ), умение выбирать блоки по заданным свойствам. Обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.).</p>	
Сентябрь	«Сказочный домик»	<p>Развивать внимание, зрительную память, пространственные представления, конструктивные способности, логическое и творческое мышление, воображения- использование методов и приемов ТРИЗ – технологий.</p>	Танграм
Сентябрь	«Зоопарк»	<p>Создать условия для формирования навыка создания большой постройки, используя различные виды конструирования.</p>	Кубики Никитина «Сложи узор»
Октябрь	«Загадочная паутина»	<p>Знакомство с игрой, сказкой; знакомство с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая» с помощью сказки; познакомить с именами гвоздиков; плетение из паутинок разных многоугольников, назвать их; плетение фигур по замыслу и по образцу взрослого</p>	Развивающая игра Воскобовича «Геококт»
Октябрь	Творческое конструирование	<p>Совершенствовать умения работать с различными конструкторами, учитывая их свойства и выразительные возможности. Закрепить умение подбирать адекватные способы соединения деталей конструктивного образа, придавая им прочность и устойчивость. Расширять представления о профессии инженера механика</p>	Кубики Никитина «Сложи узор», конструктор «ТИКО»

Октябрь	Игры «Переводчики»	Закрепить умение декодировать информацию, изображенную на карточке (технология ТРИЗ). Учить находить нужные блоки по карточкам-схемам, затем по словесной инструкции	Блоки Дьенеша
Октябрь	«Там на неведомых дорожках»	Конструирование предметных форм по схемам; самостоятельно придумывать фигуры из заданных частей	Танграм
Ноябрь	«Город мастеров»	Закрепить умение использовать композиционные закономерности: масштаб, пропорцию, динамику/статичность в процессе конструирования. Расширять представления о профессии инженера строителя, архитектора.	Кубики Никитина «Сложи узор», конструктор «ТИКО»
Ноябрь	«Путешествие на другую планету»	Развивать конструктивное творчество. Воспитывать у детей творческую инициативу в создании вариативных моделей. Закрепление представлений о профессиях: инженер - технолог, инженер-конструктор, инженер-электромеханик, радиоинженер.	Кубики Никитина «Сложи узор», конструктор «ТИКО»
Ноябрь	«Я – юный инженер»	Способствовать развитию конструкторских, инженерных навыков. Развивать мелкую моторику, пространственное мышление, воображение, творчество.	Танграм
Ноябрь	«Составление фигур по собственному замыслу»	Развивать исследовательские навыки в использовании деталей конструктора. Воспитывать интерес к конструированию	Кубики Никитина «Сложи узор», конструктор «ТИКО»
Декабрь	«Фантазируем новые силуэты»	Развивать творчество. Воспитывать интерес к конструированию	Танграм
Декабрь	«Двор будущего»	Собрать из готовых деталей конструктора жилой дом по	Кубики Никитина

		<p>рисунку. Закреплять умение детей моделировать детскую площадку. Учить строить горки, дорожки, лавочки, ворота.</p>	«Сложи узор», Конструктор «ТИКО»
Декабрь	«Подводная лодка»	<p>Знакомство с профессией инженера-технолога, инженера-электромеханика. Расширение представлений о профессии радиоинженера.</p>	Кубики Никитина «Сложи узор», Конструктор «ТИКО»
Декабрь	Творческое конструирование по замыслу	<p>Совершенствовать умения работать с различными конструкторами, учитывая в процессе конструирования их свойства и выразительные возможности. Закрепить умение подбирать адекватные способы соединения деталей конструктивного</p>	Кубики Никитина «Сложи узор», Конструктор «ТИКО», танграм
Январь	«Детский сад моей мечты»	<p>Формировать устойчивый интерес к конструктивной деятельности, желание творить, изобретать. Развивать фантазию, конструктивное воображение и умение творчески использовать приобретённые навыки -развивать самостоятельность при работе со схемами.</p>	Кубики Никитина «Сложи узор», Конструктор «ТИКО»
Январь	«Школа волшебников»	<p>Развитие творческих способностей, операций логического мышления</p>	«Квадрат Воскобовича - двухцветный»
Январь	Квест – игра «Морское путешествие»	<p>Уметь выявлять и абстрагировать свойства, читать схему, - развивать пространственное воображение, умение синтезировать, комбинировать; - развивать логическое мышление, способность к моделированию и конструированию, - развивать внимание, память</p>	Блоки Дьенеша, кодовые карточки, геометрический конструктор «Танграм», карточки-схемы

Январь	«Мы - конструкторы»	Складывание фигур по схеме путем трансформации, изменение одной фигуры в другую.	«Квадрат Воскобовича – двухцветный»
Февраль	«Наше путешествие»	Конструирование фигуры «ковер-самолет» по частично силуэтной схеме, придумывание и составление силуэта «замок»	«Квадрат Воскобовича – двухцветный», танграм
Февраль	«Как друзья сделали гусенице Фифе оригинальный подарок»	Совершенствовать умения у детей конструировать заданную форму, складывать забавные фигурки из игр В. Воскобовича	Развивающие игры Воскобовича «Волшебный квадрат», «Геоконт», «Чудо – крестики 2»,
Февраль	«Помоги Незнайке»	Закреплять умение находить нужные блоки по карточкам - схемам, затем по словесной инструкции; освоение детьми слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства.	Блоки Дьенеша
Февраль	«Новая сказка»	Дети придумывают новые фигуры, используют приёмы сложения хорошо известных фигур. Сочиняют свою сказочную историю. Развитие творческого мышления, воображения.	Различные виды конструктора по выбору детей

Модуль «Алгоритмика»

Содержание и методы реализации проекта, необходимые условия организации работ:

Модуль «Алгоритмика» рассчитан на период март-май.

Задачи модуля «Алгоритмика»:

- формировать первичные представления о программировании, его значении в жизни человека, о профессиях, связанных с изобретением и производством технических средств;
- способствовать формированию у детей элементарных навыков программирования, умение задавать роботу план действий и разрабатывать для него различные задания;
- обучать способам составления элементарных алгоритмов;

- развивать у старших дошкольников элементарные математические представления (количественных, пространственных, временных и т.д.) посредством работы с мини-роботом;
- развивать словесно-логическое мышление, воображение, речь;
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, микро-группе (в паре);
- воспитывать интеллектуальную культуру личности на основе познавательной деятельности.

Принципы:

Принцип доступности - предполагает учет возрастных особенностей детей; адаптированность материала к возрасту.

Принцип дифференциации - предполагает учет возрастных особенностей; создание благоприятной среды для усвоения каждым ребенком содержания программы.

Принцип наглядности и интерактивности - наличие наглядного материала (ковриков и интерактивных игрушек - роботов) позволяет повысить у детей активность, концентрацию их внимания, улучшить понимание и запоминание материала. Обучение детей дошкольного возраста становится более привлекательным и захватывающим. Применение программируемого робота Bee-Bot позволяет моделировать различные ситуации. Игровые компоненты, включенные в образовательный процесс, активизируют познавательную деятельность дошкольников и усиливают усвоение материала.

Принцип систематичности - обучать, переходя от простого к сложному, что обеспечивает равномерное накопление и углубление знаний, развитие познавательных возможностей детей.

Принцип комфортности - атмосфера доброжелательности, создание для каждого ребенка ситуации успеха.

Принцип активности - реализация творческих задач достигается путем использования в работе активных методов и форм обучения.

Принцип диагностирования - программируемый робот Bee-Bot, станет отличным помощником в диагностике развития детей: развития внимания, памяти, мышления, речи, личности, навыков учебной деятельности.

Планируемые результаты, как ориентиры освоения модуля «Алгоритмика»:

- Дети проявляют интерес к начальному программированию.
- Слушают и понимают взрослого, действует по заданному алгоритму, правилу или схеме.
- Стремятся к результативному выполнению работы в соответствии с темой, к позитивной оценке результата взрослым.
- Работают со схемой и таблицей, ориентируется в пространстве игрового поля (тематического коврика).
- Владеют различными приемами работы с роботами Bee-Bot.
- Овладевают началами программирования, задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания.

- Умеют составлять алгоритмы, могут разбить общую задачу на подзадачи, спланировать этапы и время своей деятельности, оценить её эффективность.

Владеют коммуникативными навыками, умеют работать в команде, эффективно распределяют обязанности.

Хорошо ориентируются в окружающем пространстве.

Формы подведения итогов освоения детьми модуля «Алгоритмика»

- решение развивающих игровых ситуаций;
- праздники и развлечения;
- представление результатов деятельности на конкурсах и фестивалях.

**Календарно-тематическое планирование
НОД с использованием мини-роботов bee-bot «Умная пчела»
(возраст 5-6 лет)**

Месяц	Тема	Программное содержание	Оборудование
Март	«Поиграй со мной!»	Цель: Расширить представления детей об основах программирования через знакомство с мини - роботом «Умная пчела». 1. Познакомить детей с мини роботом «Умная пчела» и элементами ее управления. 2.Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины.	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»
Март	«Почемучки»	Цель: Расширить представления детей об основах программирования через знакомство с мини роботом «Умная пчела». 1. Продолжать знакомить детей с мини роботом «Умная пчела» и элементами ее управления. 2.Развивать познавательную активность детей, ориентировку, восприятие, цвета, формы, величины с использованием коврика «Геометрические фигуры».	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»
Март	Будь осторожен!	Цель: Знакомить детей с дорожными знаками через	Мини-роботы bee-bot «Умная

	«Путешествие по городу»	использование мини-робота «Пчелка» 1. Составлять несложные программы для мини-робота с использованием дорожных знаков с использованием коврика «Город». 2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку восприятие цвета, формы, величины 3. Развивать коммуникативные навыки детей друг с другом.	пчела»
Март	«На помощь к умной пчеле»	Цель: Совершенствовать умения детей в решении проблемных задач. Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе через использование мини-робота «Пчелка». 1. Дать возможность детям составлять несложные программы для мини робота с использованием коврика «Дом умной пчелы». 2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»
Апрель	«Путешествие по стране сказок»	Цель: Совершенствовать умения детей в решении проблемных задач. 1. Систематизировать знания детей сказок и сказочных персонажей. Дать возможность детям составлять несложные программы для мини-робота к заданной сказке. 2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»

Апрель	«Путешествие по лесу»	<p>Цель: Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе через использование мини-робота «Пчелка».</p> <p>1. Дать возможность детям составлять несложные программы для мини-робота с использованием коврика «Лес».</p> <p>2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины</p>	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»
Апрель	«Водоем и его обитатели»	<p>Цель: Продолжать знакомить детей с обитателями морей и океанов через использование мини-робота «Пчелка».</p> <p>1. Дать возможность детям составлять несложные программы для мини робота с использованием коврика «Остров сокровищ».</p> <p>2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку восприятие цвета, формы, величины.</p>	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»
Апрель	«Лесная прогулка»	<p>Цель: формирование элементарных экологических знаний у детей.</p> <p>1. Совершенствовать умение понимать и моделировать предметно-пространственные отношения, ориентироваться в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам.</p> <p>2. Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, мышление.</p>	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»
Май	«Помоги пчелке найти дорогу к Винни-Пуху»	<p>Цель: развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. 1. Продолжать учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью</p>	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»

		<p>простейшей системы координат.</p> <p>2.Формировать навыки чтения плана.</p>	
Май	«Зоопарк»	<p>Цель: Продолжать знакомить детей с многообразием животных разных континентов через использование мини-робота «Пчелка».</p> <p>1. Дать возможность детям составлять несложные программы для мини робота с использованием коврика «Животные ».</p> <p>2.Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку восприятие цвета, формы, величины</p>	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»
Май	«У бабушки в деревне»	<p>Цель: закрепить знания детей о разных видах питания домашних животных.</p> <p>1.Совершенствовать умение понимать и моделировать предметно-пространственные отношения, ориентироваться в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам с использованием коврика «Ферма»</p> <p>2. Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, мышление,</p>	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»
Май	«Прощание с «Умными пчелками»	<p>Цель: Закрепить представления детей о основах программирования через мини робота «Пчелка».</p> <p>1.Совершенствовать умение понимать и моделировать предметно-пространственные отношения, ориентироваться в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам с использованием коврика «Лес»</p> <p>2.Развивать познавательную</p>	Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»

		активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины	
--	--	--	--

**Календарно-тематическое планирование
НОД с использованием мини-роботов bee-bot «Умная пчела»
(возраст 6-7 лет)**

Дата	Тема	Программное содержание	Материал
Март	«Дорожная грамота»	Дать возможность детям составлять несложные программы для мини-робота с использованием дорожных знаков, предназначенных для пешеходов, водителей. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку восприятие цвета, формы, величины.	Коврик «Цвета и формы» Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»
Март	«Строим сказочные замки»	Схематично изображать из геометрических фигур постройки. Систематизировать знания детей в восприятии геометрических форм. Составлять программы для мини-робота самостоятельно и по заданию сверстника. Упражнять в ориентировке на плоскости.	Коврик «Цвета и формы» Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»
Март	«Путешествие в страну Загадок»	Составление программ для мини-робота к ответу загаданной загадки. Развивать познавательную активность, пространственную ориентировку на горизонтальной плоскости. Побуждать детей к созданию дружеских отношений в коллективе.	Коврик с многофункциональной основой
Март	«Экскурсия по набережной»	Составлять программы для мини-робота самостоятельно, для объекта названного педагогом. Закреплять и расширять пространственные представления в соответствии с возрастом. Воспитывать толерантное отношение к ответам детей.	Коврик «Городская набережная» Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»

**Календарно-тематическое планирование
НОД с использованием комплекса интерактивных развивающих и
обучающих игр «Волшебная поляна»
(блок «Инженерная школа», игра «Робби»)
(подготовительная группа, возраст 6-7 лет)**

Месяц	Тема	Программное содержание	Оборудование
Апрель	«Путешествие в прошлое на летающей тарелке»	Цель: Обучение оперирования разными знаками, в том числе речевыми. 1.Продолжать составлять программы для мини-робота с использованием дорожных знаков с использованием ПАК «Колибки» 2.Способствовать умению читать готовые схемы и действовать в соответствии с ними, произвольность внимания, ориентировке на плоскости	ПАК «Колибри» , комплекс интерактивных развивающих и обучающих игр «Волшебная поляна» (блок «Инженерная школа», игра «Робби»)
Апрель	«Знакомимся с профессиями»	Цель: закрепление знаний детей о профессиях. 1. Развивать межполушарное взаимодействие и вестибулярно-моторную активность кистей рук. 2. Способствовать умению читать готовые схемы и действовать в соответствии с ними.	ПАК «Колибри» , комплекс интерактивных развивающих и обучающих игр «Волшебная поляна» (блок «Инженерная школа», игра «Робби»)
Апрель	«Кто где живёт?»	Цель: формирование умения детей соотносить изображение животных, с его местом обитания правильно называя животное. 1.Закрепить названия диких животных и их детенышей. 2.Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку.	ПАК «Колибри» , комплекс интерактивных развивающих и обучающих игр «Волшебная поляна» (блок «Инженерная школа», игра «Робби»)
Апрель	«Накорми животных»	Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных в природе.	ПАК «Колибри» , комплекс

		<p>1.Продолжать учить определять положение объекта на листе бумаги, с помощью простейшей системы координат используя игровое поле «Лес»</p> <p>2.Формировать навыки чтения плана.</p>	<p>интерактивных развивающих и обучающих игр «Волшебная поляна» (блок «Инженерная школа», игра «Робби»)</p>
Май	«Космическое путешествие»	<p>Цель: Продолжать знакомить детей с планетами солнечной системы через использование мини-робота «Пчелка».</p> <p>1. Дать возможность детям составлять программы для мини робота с использованием игрового поля «Космос».</p> <p>2.Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку восприятие цвета, формы, величины</p>	<p>ПАК «Колибри» , комплекс интерактивных развивающих и обучающих игр «Волшебная поляна» (блок «Инженерная школа», игра «Робби»)</p>
Май	«Помоги Робби найти дорогу домой»	<p>Цель: развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров.</p> <p>1.Учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей системы координат с использованием игрового поля «Геометрические фигуры»</p> <p>2.Способствовать умению читать готовые схемы и действовать в соответствии с ними, произвольность внимания, ориентировке на плоскости.</p>	<p>ПАК «Колибри» , комплекс интерактивных развивающих и обучающих игр «Волшебная поляна» (блок «Инженерная школа», игра «Робби»)</p>

Май	«Учим правила дорожного движения»	Цель: Продолжать знакомить детей с правилами дорожного движения через использование мини-робота «Робби». 1. Дать возможность детям составлять программы для мини-робота с использованием игрового поля «Город». 2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины	ПАК «Колибри», комплекс интерактивных развивающих и обучающих игр «Волшебная поляна» (блок «Инженерная школа»), игра «Робби»)
Май	«До свиданья, Робби!»	Цель: Закрепить представления детей о основах программирования через мини робота «Робби». 1. Совершенствовать умение понимать и моделировать предметно-пространственные отношения, ориентироваться в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам. 2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины.	ПАК «Колибри», комплекс интерактивных развивающих и обучающих игр «Волшебная поляна» (блок «Инженерная школа»), игра «Робби»)

Планируемые результаты освоения программы

детьми 5-6 лет:

- ребенок обладает начальными знаниями и элементарными представлениями о робототехнике, знает компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования; демонстрирует технические возможности роботов;
- ребёнок проявляет интерес к технике, развиты инженерные и вычислительные навыки;
- ребенок проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования мини-роботов Bee-Bot «Умная пчела», познавательно-исследовательскую и техническую деятельность;
- ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малую группу (пару);
- у ребёнка в соответствии с возрастом развиты психические познавательные процессы: прединженерное мышление, различные виды памяти, внимание,

зрительное восприятие, воображение;

- ребенок обладает установкой положительного отношения к программированию к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства;
- ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместном программировании, имеет навыки работы с различными источниками информации;
- ребенок способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;
- ребёнок умеет общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в паре, уважать мнение и желания других.

Детями 6 – 7 лет

- ребенок владеет разными формами и видами творческо-технической игры, Знаком с основными компонентами программирования мини-роботов Bee-Bot «Умная пчела»; видами подвижных и неподвижных соединений в конструкторе, основными понятиями, применяемые в робототехнике различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;
- ребёнок достаточно самостоятельно решает технические задачи в процессе работы, умеет работать по образцу и по правилу; показывает позитивную мотивацию к учебной деятельности;
- у ребёнка в соответствии с возрастом развиты психические познавательные процессы: прединженерное мышление, различные виды памяти, внимание, зрительное восприятие, воображение
- ребёнок умеет создавать, обобщать и использовать продукт деятельности (программу для робота);
- ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, способен объяснить техническое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, может давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения, объективно оценивать свою работу и работу сверстника;
- у ребенка развита крупная и мелкая моторика, он может контролировать свои движения и управлять ими при работе с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»;
- ребенок способен к волевым усилиям при решении познавательных задач, может следовать социальным нормам поведения и правилам в техническом соревновании, в отношениях со взрослыми и сверстниками;
- ребенок проявляет интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения техническим задачам; склонен наблюдать, экспериментировать;
- у ребёнка развиты положительные чувства при достижении поставленной цели; показывает самостоятельную познавательную активность и мыслительную деятельность.

III. Организационный раздел

3.1. Организационно-педагогические условия

Организационно-педагогические условия рассматриваются на основании:

- материально-технического обеспечения;
- информационного обеспечения;
- программно-методического обеспечения;
- кадрового обеспечения.

Материально-техническое обеспечение:

Требования к материально-техническим условиям реализации дополнительной образовательной программы следующие:

- 1) требования, определенные в соответствии с СанПин;
- 2) требования, определенные в соответствии с правилами пожарной безопасности;
- 3) требования к средствам обучения в соответствии с возрастом и индивидуальными особенностями развития детей.

Помещение групповых комнат для занятий достаточно просторные, хорошо освещены согласно нормативам, проветриваемые, оснащены водным и канализационным санитарно-техническим оборудованием, т. к. детям необходимо убрать собой свое рабочее место и вымыть руки.

Материально-технические условия:

№	Наименование	Количество
1.	Стол детский (трапеция)	10шт.
3.	Стул детский	20шт.
4.	Шкаф для пособий	1шт.
5.	Мольберт	1шт.
6.	Магнитно-маркерная доска	1шт.
7.	Ноутбук ASUS E3N0CV17469511A	1шт.
8.	Интерактивная панель «Колибри»	1шт.
9.	Набор мини-роботов Bee-Bot «Умная пчела» с зарядным устройством и пчёлками в кол-ве бшт.	2шт.
10.	Коврик «Геометрические фигуры»	1шт.
11.	Коврик с многофункциональной основой.	1шт.
12.	Коврик «Цвета и формы»	1шт.
16.	Коврик «Городская набережная»	1шт.
17.	Коврограф «Ларчик»	2шт.
18.	«Фиолетовый лес»	1шт.
19.	Игры Воскобович «Волшебный квадрат»	20шт.
20.	«Чудо – крестики 2», «Чудо – крестики 3»	20шт.
21.	«Фонарики»	10шт.
22.	«Чудо - Соты»,	10шт.
23.	«Лого – Формочки»	10шт.

24.	«Игровизор»	60шт.
25.	«Волшебная восьмёрка»	20шт.
26.	«Геоконт»,	20шт.
27.	Конструктор «ТИКО»	20шт.
28.	Кубики Никитина «Сложи узор»	40шт.
29.	«Танграм»	20шт.
30.	Палочки Кюизенера	20шт.
31.	Блоки Дьенеша	60шт.
32.	Карточки – схемы (набор)	5 шт.
33.	Кодовые карточки (набор)	5 шт.

Информационное обеспечение:

№	Наименование	Количество
1.	Комплект развивающих игр на электронном носителе	1шт.
2.	Диск с логико-математическими заданиями	1шт.

Программно-методическое обеспечение:

№	Программно-методическое обеспечение	Количество
1.	Баранникова Н.А. Программируемый мини-робот «Умная пчела». Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций Москва, 2014.	2шт.
2.	Коростелева Е.А. Логомиры. Учебно-методическое пособие. Хабаровск МБОУ ЛИТ 2013. - 64 с.	2шт.
3.	Никитин Б.П. Развивающие игры / Б.П.Никитин. - М.: Знание, 1994.	1шт.
4.	Захарова Н.И.Играем с логическими блоками Дьенеша. – Санкт –Петербург: Детство - Пресс, 2018	2шт.
5.	Белова, Т. В. Познавательное-творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности: методические рекомендации / Т. В. Белова, А. В. Строганова, И. А. Чибрикова. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; Каро, 2017	2шт.
6.	Комарова, Л.Д. Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5 – 7 лет/ сост. Л.Д.Комарова - М: Изд. Гном и Д, 2012.	1шт.
7.	Рылеева, Е.В. Вместе веселее. Дидактические игры для развития навыков сотрудничества у детей 4-6 лет./ сост Е.В. Рылеева М. Айрис – Пресс, 2004.	1шт.
8.	Михайловская С.Н., Пупина И.П. Развитие мыслительных и творческих способностей дошкольников в продуктивных видах деятельности. Под ред.В.В.Воскобовича Санкт –Петербург ООО «Развивающие игры Воскобовича» 2019	1шт.

9.	Логинова И.В. Тетрадь по ТИКО-моделированию. С.Пб - 2016	5 шт.
----	--	-------

Кадровое обеспечение.

Реализуют программу 10 воспитателей групп старшего возраста.

Наличие квалификационной категории: все имеют первую или высшую категорию – 5 (50%) имеют 1КК, 5 (50%) имеют ВКК.

Педагогический стаж: от 5 до 35 лет.

Образовательный ценз педагогов: 3 (30%) средне-специальное образование, 6 (70%) высшее образование.

Сведения о дополнительном профессиональном образовании:

Образовательная программа повышения квалификации	Кол-во педагогов
2019г., ГБПОУ СО «Каменск-Уральский педагогический колледж» «Организация конструктивно-модельной деятельности дошкольников» (24 часа)	2
2020г., «Современные образовательные технологии в дошкольном образовании» (27 часа)	2
2020г., участие в вебинаре по теме «Новые компетенции педагога дополнительного образования» (ООО АИСТ УЦ «Всеобуч»)	1

Дополнительный раздел

Квест - игры «Морское путешествие»

Цели: Расширять понятие об окружающем мире, развивать познавательную активность детей путем моделирования, развивать мелкую моторику рук, мышление.

Задачи:

- упражнять в умении классифицировать множества по нескольким свойствам (цвет, форма, размер, толщина), сравнивать, обобщать, декодировать информацию со знаком отрицания. Уметь выявлять и абстрагировать свойства, читать схему.
- развивать пространственное воображение, умение синтезировать и комбинировать;
- развивать логическое мышление, способность к моделированию и конструированию, внимание, память;
- воспитывать инициативу, настойчивость в достижении цели, самостоятельность, уважение друг к другу, желание помогать товарищам;
- воспитывать любознательность, желание обыграть постройки; воспитывать умение работать в группе, договариваться друг с другом для решения общей задачи. Формировать умение доводить начатое дело до конца.

Возраст детей 6-7 лет

Предварительная работа: дидактические игры с блоками Дьенеша, с игрой-головоломкой «Танграм», индивидуальная работа с детьми по использованию карточек-схем.

Оборудование: демонстрационный материал: блоки Дьенеша, карта острова с заданиями, песок, нарисованные закодированные замки, блоки с буквами слова «Молодцы», сундук.

Раздаточный материал: кодовые карточки, разноцветные обручи, геометрический конструктор «Танграм», карточки-схемы

Ход игры:

Воспитатель: Ребята, вы знаете, сегодня со мной творятся какие-то чудеса. Утром, когда я пришла в детский сад возле дверей ко мне подошел мужчина, и передал мне вот этот свиток и конверт (*показывает*).

Воспитатель: Как вы думаете, от кого этот свиток с конвертом?

Дети: От пиратов.

Воспитатель: Почему вы, так думаете?

Дети: Такой свиток со значком бывает только у пиратов.

Воспитатель: Интересно. Давайте посмотрим, что внутри конверта.

(*Воспитатель открывает конверт, а там письмо*)

Воспитатель: Здесь письмо. Прочитаем его?

Дети: Да.

Воспитатель: «Привет, ребята! Вы, конечно же, узнали меня?! Когда -то давным - давно, мы спрятали клад на Таинственном острове. Сегодня я собираю команды для путешествия на таинственный остров за древними сокровищами. Но дорогу туда не помню. У меня есть одна часть карты с обозначением пути до первого острова. Остальные части карты мы найдем на остальных 3-х островах и доберемся до острова сокровищ. Но, учтите, путешествие будет нелегким. Много трудностей встретятся нам на пути. Вам придется выполнять трудные задания. За это получите Золотые монеты». Здесь в письме есть подсказка - маршрут.

Вы готовы к испытаниям? (ответы детей) Тогда давайте разделимся на команды и выберем капитана команды.

Ребята, давайте рассмотрим маршрут и определим, с чего нам нужно начать.

(рассматривают маршрутные листы)

(Воспитатель из конверта достает первую часть карты и показывает)

Воспитатель: Вот первая часть карты.

(Воспитатель прикрепляет на магнитную доску первую часть карты)

Воспитатель: Мы должны найти все недостающие части карты, чтобы попасть на «Остров сокровищ». Ну что, готовы к путешествию?

Дети: Да, готовы.

Воспитатель: Как вы думаете, на каком транспорте мы с вами будем путешествовать?

Дети: На корабле.

Воспитатель: Тогда нам надо построить свой корабль.

Сейчас мы с вами пройдем за столы, и из счетных палочек построим схему корабля. *(За столами строят схему корабля)*

Воспитатель: Молодцы, все справились. У всех получились схемы. А сейчас мы должны с вами по этой схеме построить сам корабль. Корабль мы будем строить из набора кубиков «Сложи узор»

Воспитатель: Какие мы с вами молодцы. Построили такие красивые корабли. Готовы, к путешествию?

Далее каждая команда отправляется по своему маршруту

1 станция «Остров Папуасов»

Цель: упражнять в умении классифицировать множества по нескольким свойствам (цвет, форма, размер, толщина), сравнивать, обобщать)

Воспитатель: Давайте откроем конверт и прочитаем письмо.

(Воспитатель открывает конверт, и читает письмо)

Воспитатель: Это ребята задание называется «Волшебный песок».

Проходя по Волшебному песку свойства блоков изменяются, может изменится одно свойство, но может и несколько. Нужно определить, какие именно свойства блоков изменились при прохождении по Волшебному песку.

- Сначала был квадрат тонкий, красный, маленький. А стал квадрат толстый, синий, большой. Поменялся размер, цвет и толщина, а форма осталась такой же.

Перед детьми лежит блок, а в песке другой блок. Дети определяют, что поменялось.

Воспитатель: Молодцы. Мы справились с заданием, и получили часть карты.

2 станция «Остров Обезьян».

Цель: развивать логическое мышление, способность к моделированию и конструированию

Воспитатель: Давайте откроем конверт и прочитаем письмо.

(Воспитатель открывает конверт, и читает письмо)

«у нас случилась беда, была сильная волна, она переместила все камни. Ребята, помогите нам, пожалуйста, навести порядок». «Волшебные камни»

- Надо навести порядок в Волшебных камнях разложить их по коробкам, но смотрите ничего не напутайте.

- Ребята, возьмите карточки-схемы.

1. вам надо разложить блоки в два обруча по двум признакам.

2. в три обруча по трём признакам. (Дети выполняют задание.)

(рассказывают, как они выполнили задания.)

Воспитатель: Молодцы, ребята, мы с вами справились и с этим заданием!

3 станция «Остров Попугаев».

Цель: развивать пространственное воображение, умение синтезировать и комбинировать;- развивать логическое мышление, способность к моделированию и конструированию

Воспитатель: Давайте откроем конверт и прочитаем письмо.

- «Ребята, мы попали в беду. Запутались в постройке дома. Ждем от вас помощи, помогите, пожалуйста». Каждый из вас по схеме соберёт дом из деталей «Танграма».

- У всех ребят получилось построить дом, все справились с заданием.

Станция «Загадочный остров»

Прыгун-трусишка:

Хвост-коротышка,

Глазки с косинкой,

Ушки вдоль спинки,

Одежка в два цвета –

На зиму, на лето. Кто это? (заяц)

Воспитатель: итак, нам надо сложить фигурку зайца.

Воспитатель: Вот мы и на последнем острове, на «Острове сокровищ». Вот и сундук с сокровищами. Ребята, посмотрите, внимательно, вы не видите ничего? Может что-то лежит рядом с сундуком с сокровищами.

Дети: Это конверт.

Давайте посмотрим, что внутри конверта.

Воспитатель: Здесь письмо. Давайте прочитаем это письмо. «Чтобы открыть сундук с сокровищами, вам нужно найти код ключа от этого сундука». *«Подбери ключ к замку»*

- Ребята, каждой команде надо подобрать код к замку.

На замках коды:

1 код – треугольник, красный, маленький, тонкий.

2 код – круг, не красный, не синий, не тонкий, большой.

3 код – не круг, не треугольник, не квадрат, не толстый, не маленький, синий.

Воспитатель: Молодцы! Мы с вами справились и с последним заданием. Выполнили все задания, карту собрали, ключ получили. Но сундук с сокровищами откроется только тогда, когда мы окажемся в детском саду.

Воспитатель: Наш путь к острову сокровищ был долгим, но домой возвратимся мы быстро. Закройте, пожалуйста, глаза. Сделайте глубокий вдох и выдох. Расслабьтесь. Вообразите себя птицей, большой или маленькой. Главное, что вы свободная птица. Вы делаете взмах крыльями, еще один и еще и летите. Вы чувствуете, как теплый ветерок нежно овеивает ваше тело. Еще один взмах — и вы парите над землей, широко расправив крылья. Рассмотрите, что находится вокруг вас. Почувствуйте удовольствие от полета. Ваш полет подошел к концу. Вы медленно снижаетесь. Сделайте глубокий вдох, выдох. Откройте глаза. Потянитесь.

(Музыка останавливается, дети открывают глаза).

Воспитатель: Посмотрите ребята, что это?

(Воспитатель показывает на накрытый сундук на столе)

Дети: Это же сундук с сокровищами.

Воспитатель: Давайте откроем сундук с помощью нашего ключа. *(Воспитатель открывает ключом сундук)*

Воспитатель: Ребята, посмотрите, здесь золотые монеты для смелых, и отважных путешественников. Что это? *(Игры: Танграм, блоки Дьенеша, кубики Никитина «сложи узор», палочки Кюизенера).*

- Какой пират умный!? Что он нам хотел сказать, положив вместо драгоценностей игры?

- Так что же будем делать с нашим кладом? Играть. И я буду играть с вами. Выбирайте по желанию игры и проходите за столы.

Воспитатель: Вам понравилось наше путешествие?

Воспитатель: Давайте вспомним, кем мы с вами сегодня были? Какие острова мы с вами посетили?

Дети: «Остров Папуасов», «Остров обезьян», «Остров попугаев», «Остров сокровищ».

Воспитатель: На каком острове вам больше всего понравилось?

Дети: «Остров обезьян», собирали камни, «Остров сокровищ» - искали код ключа, строили корабль из геометрических фигур...

Воспитатель: Сегодня вы очень хорошо потрудились. Вы были смелыми, отважными, остроумными. Желая вам всегда быть такими дружными и находчивыми.