

Департамент образования Администрации г.Екатеринбурга  
Управление образования Ленинского района  
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение -  
**детский сад №73**

---

620144, г. Екатеринбург, ул.Уктусская, д.31-А, т.(343) 257-74-00  
e.mail: [mbdou73@yandex.ru](mailto:mbdou73@yandex.ru)

**ПРИНЯТО:**

Решением Педагогического совета  
МАДОУ – детский сад №73  
Протокол № 1 от «29» августа 2018г.



**УТВЕРЖДАЮ:**

Заведующий МАДОУ – детский сад №73  
О.А.Саушкина  
Приказ №36-ОД от «29» августа 2018г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**Кружок «Мастерилка»**

Возраст детей: 4-7 лет

Срок обучения: 3 года

Екатеринбург, 2018

## СОДЕРЖАНИЕ

I. Целевой раздел	
1. Пояснительная записка	3
1.1. Цели и задачи реализации программы	4
1.2. Принципы и подходы к формированию программы	5
II. Содержательный раздел	
2. Организационно педагогические условия	
2.1. Учебный план	7
2.2. Материально – технические условия	
III. Организационный раздел	
3. Рабочая программа по реализации дополнительной общеразвивающей программы «Мастерилка»	10
3.1. Планируемые результаты	10
3.2. Оценочные материалы	24
3.3. Методические материалы	27
Список информационных источников	28

## **I. Целевой раздел**

### **1. Пояснительная записка**

Программа дополнительного образования детей разработана в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» и Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Содержание Программы включает дополнительное образование детей дошкольного возраста по реализации образовательной области художественно – эстетическое развитие и обеспечивает социальную ситуацию развития личности ребенка.

Программа создана для детей МАДОУ № 73, возраст детей от 4 до 7 лет. Программа рассчитана на 3года.

Дополнительная образовательная программа развития способностей детей в конструктивно-игровой деятельности является частью программы учебно-воспитательного процесса воспитания дошкольного образовательного учреждения.

Конструктивная деятельность способствует развитию мыслительных способностей, творческого воображения, инициативы, обостряет наблюдательность, развивает волю и упорство. Все это является основой в дальнейшем для любой продуктивной деятельности. В результате последовательного использования конструирования в организованной и самостоятельной деятельности дети приобретают навыки умственного труда, учатся работать производительно и организованно, становятся более сдержанными в согласовании своих замыслов и способов их воплощения с замыслами и способами других. Игровое конструирование позволяет реализовать творческие строительные замыслы в процессе результативной практической деятельности.

В программе предполагается развитие ребенка по нескольким направлениям: развитие творческого мышления и воображения; развитие речи; воспитание сенсорной культуры; развитие активности в познании мира, ознакомлении с окружающим; воспитание этических норм семейных и общественных отношений; воспитание коммуникативной активности в игровой деятельности. В дополнение основной общеобразовательной Программы дошкольного образования занятия с Лего материалом способствуют развитию пространственной ориентировки, мелкой моторики, сенсорных представлений, могут использоваться всеми специалистами во всех направлениях обучения. В программе «Мастерилка» отражена

взаимосвязь с другими направлениями коррекции и развития: развитие элементарных конструктивных навыков, развитие мелкой моторики, развитие пространственной ориентировки, сенсорное развитие, развитие познавательных процессов, обогащение и развитие представлений об окружающем мире, классификация, развитие творческих способностей, развитие сенсорно-аналитической деятельности, знакомство с многообразием животного мира, формирование бережного и ответственного отношения ко всему живому, формирование элементарного представления о взаимосвязи и взаимодействии живых организмов со средой обитания.

Анализ контингента воспитанников МБДОУ № 73 , позволяет сделать вывод об увеличении количества детей с недостатками развития речи, что обуславливает необходимость систематичной работы учителя-логопеда и воспитателей. Программа «Мастерилка» адаптирована для детей с общим недоразвитием речи, в полной мере реализуя принцип соответствия возрастным возможностям и особенностям воспитанников.

Программа рассчитана на 3 года обучения, каждый последующий из которых дополняет предыдущий и расширяет содействие на развитие способностей детей.

Первый год обучения состоит из 36 часов из расчета на проведение занятий 1 раз в неделю; второй и третий год обучения – 72 часа, 2 раза в неделю продолжительностью, соответствующей нормам определенного возраста детей. Количество часов может варьироваться в зависимости от степени усвоения основных знаний, умений и навыков и от уровня подготовленности детей каждой отдельной группы.

Возрастные рамки соответствуют возрасту детей в группах дошкольного учреждения:

- 1 год – дети средней группы, 4-5 лет;
- 2 год – дети старшей группы, 5-6 лет;
- 3 год – дети подготовительной к школе группы, 6-7 лет.

### **1.1. Цели и задачи реализации программы**

**Цель дополнительной образовательной программы:** Развитие творческих способностей и познавательной активности ребенка в конструктивно-игровой деятельности.

#### **Задачи:**

1. Развитие познавательной активности ребенка посредством комплекса игр по конструированию и оригами.
2. Формирование у детей основ простейших, внешних, форм символизации на базе развития сенсорных способностей и конструктивного мышления для перехода к использованию внутренних, образных, форм восприятия.

3. Совершенствование уровня речевого развития детей путем развития моторики рук в конструктивно-игровой деятельности и создания речевых условий в игре.
4. Вооружение дошкольника доступными способами активного воссоздания знакомых социальных ситуаций в игре с целью социальной адаптации.
5. Создание игровых условий для формирования способности перевоплощения в игровой роли, т.е. развития воображения.

Коррекционные задачи:

- развивать лексико-грамматические средства речи в рамках определенных лексических тем («Домашние и дикие животные», «Насекомые» и др.);
- развивать сенсорные представления (посредством использования деталей разной формы, окрашенных в основные цвета и их оттенки);
- овладение звуко-буквенным анализом слов (применяются «волшебные человечки» с традиционным цветовым обозначением гласных, твердых и мягких согласных, звонких и глухих);
- формировать пространственную ориентацию (профилактика нарушений письма);
- развивать тонкие дифференцированные движения пальцев и кистей рук (оказывает стимулирующее влияние на развитие речедвигательных зон коры головного мозга, что в свою очередь стимулирует развитие речи);
- формировать и закреплять позитивные «саногенные состояния» (состояния успеха, т.к. любую постройку можно перестроить в случае неудачи).

Организационная структура занятий предоставляет детям возможность для самореализации детей в деятельности.

## **1.2. Принципы и подходы к формированию программы**

Система занятий построена на основе принципов:

- творческого характера развития, совместной деятельности участников образовательного процесса и их общения как движущие силы развития, как средства обучения и воспитания;
- определения зоны ближайшего развития ребенка;
- амплификации (расширения) детского развития;
- единства аффекта и интеллекта в процессе выбора, поиска и самостоятельного принятия решения. Реализация принципов развивающего обучения осуществляется в процессе осмысления ребенком предмета деятельности (выбор элементов конструктора, ориентиров в построении), и

способа получения информации (помощь педагога, схема, готовый образец, замысел), и глубины игрового и социального погружения. Содержание программы построено на основе принципов:

- интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей (развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности, формирование элементарных математических представлений, приобщение к элементарным общепринятым нормам и правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми (в том числе моральным),
- развивающего образования, целью которого является развитие ребенка;
- научной обоснованности и практической применимости;
- единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста, в процессе реализации которых формируются такие знания, умения и навыки, которые имеют непосредственное отношение к развитию детей дошкольного возраста.

Каждое занятие имеет завершение - итоговое общение по теме занятия в различных формах, и сложенные наборы или выставленные на выставке постройки. В ходе изучения дополнительной образовательной программы предлагается участие в праздниках, выставках, конкурсах экскурсиях и т.д.

Условиями реализации дополнительной образовательной программы является наличие комплекта оборудования, наборов конструктора ЛЕГО и инструкций к ним. Количество наборов должно быть достаточным: В 1 и 2 год количество наборов должно совпадать с количеством занимающихся детей плюс демонстрационный комплект. Тематические наборы в 3 году предполагают объединение детей в сотрудничество, но не более трех человек на каждую тему. Общая наполняемость группы не должна превышать 8-10 человек. Каждый ребенок должен иметь место для деятельности, соответствующее теме занятия. Для демонстрационного и дополнительного материала также должно быть отведено соответствующее место. Раздаточный материал (помимо необходимых индивидуальных наборов) должен быть в достаточном количестве и в соответствующем исполнении. Каждый ребенок должен получать своевременную и понятную консультацию в организации деятельности и помощь от педагога. Подбор участников на занятиях по уровням развития, умение увлечь их в процесс создания проекта. Последовательное выполнение задачи, целей поставленных программой работы. Осуществление коррекционно-развивающей работы, подбор индивидуальных методов.

**II. Содержательный раздел**  
**2. Организационно педагогические условия**

**2.1. Тематический план и содержание непрерывной образовательной деятельности**

Название раздела, темы	Количество часов		
	1 год	2 год	3 год
1. ВВЕДЕНИЕ.	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
2. БАЗОВЫЕ ПОСТРОЙКИ.	<b>12</b>	<b>24</b>	<b>12</b>
3. ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПОСТРОЙКИ.	<b>14</b>	<b>28</b>	<b>30</b>
4. ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ МОДЕЛИ.	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>20</b>
5. ОБОБЩЕНИЕ.	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
<b>ВСЕГО:</b>	<b>36</b>	<b>72</b>	<b>72</b>

**1 ГОД ОБУЧЕНИЯ**

Первый год обучения является начальным этапом образовательной. Возрастные рамки этого этапа соответствуют младшему дошкольному возрасту (4 – 5 лет). При использовании курса в обучении более старших детей количество занятий по темам данного уровня может варьироваться в зависимости от степени усвоения изучаемого материала.

*Задачи* первого года обучения:

- формирование интереса к конструированию;
- развитие общих сенсорных способностей;
- освоение представлений о системности связей и зависимостей между разновидностями свойств предметов, первичная оценка свойств вещей;
- расширение социальных представлений ребенка;
- развитие мелкой моторики рук, стимулирующее общее речевое развитие;
- освоение способов игрового сотрудничества.

В ходе выполнения программы перед детьми ставятся проблемы *конструктивного* характера, решение которых опирается на исследование реальных предметов и создаваемых в воображении. Здесь начинается процесс понимания некоторых существенных (структурно-функциональных) связей на основе наглядного восприятия внешних свойств предметного мира, таких как величина, форма, пространственные и размерные отношения. Необходимые *технические* умения и навыки этого уровня являются начальной ступенькой для развития общих познавательных

способностей. Эти способности получают развитие и при обучении *пространственным* ориентировкам на этом уровне: знание пространственных признаков; соотношение размеров игрушек с размерами построек; выделение функциональных частей в постройке, определение их пространственное расположение относительно друг друга. В качестве *приемов* организации процесса обучения этого уровня являются *показ и демонстрация образца*. Применяется *обозначение условий*, стимулирующее возникновение и развитие замысла. *Конструктивный замысел* основывается на первичных навыках анализа образца.

*Речевое* развитие направлено на формирование звуковой и интонационной культуры, понятие и использование в речи новых слов, некоторые этапы словообразования, чтение наизусть, формулирование диалоговых фраз.

В *социальном* плане акцентируется внимание на отдельных навыках самообслуживания, бережливости, нормах поведения в обществе, в играх, расширяются знания об окружающем мире, о некоторых взаимозависимых связях между живой и неживой природой, о родственных отношениях в своих семьях, о некоторых элементах труда отдельных профессий.

*Игровая среда* создается в «Играй – городе» (игротеке). Педагог использует *приемы сопровождения игры*, которые формируют умения осуществлять условные игровые действия с сюжетными игрушками и предметами-заместителями, развешивать цепочку из нескольких, связанных по смыслу, игровых действий в индивидуальных играх. На основе этих умений идет *обучение парным играм* с партнером-взрослым и затем - сверстником.

Занятия проходят 1 раз в неделю с группой детей 6-8 человек.

### УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Название раздела, темы	Количество часов	Оборудование
	Теория	
1. ВВЕДЕНИЕ. Здравствуй, Играй - город. Здесь живут игрушки Лего.	2	Видео – фильм, выставка игр.
2. БАЗОВЫЕ ПОСТРОЙКИ. Башня. Дорожка. Лестница. Забор. Ворота. Мост. Горка. Мебель. Дом. Двор.	12	ДУПЛО 2317, 2327, пластины, человечки, иллюстрации, рисунки детей.



<p><b>3.ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПОСТРОЙКИ</b>  <i>Архитектура:</i> Комната с мебелью. Дом с крыльцом и крышей.  <i>Транспорт:</i> Автомобиль легковой, грузовой.  Поезд. Самолет. Корабль. <i>Животные:</i> Собака и щенок.  Лошадь и жеребенок. Курочка и цыпленок.  Кошка и котенок.  <i>Растения:</i> Цветок. Елочка.  <i>Человек:</i> Здравствуйте, это я! (Модель человека). Герои сказок.</p>	<b>14</b>	<p>ДУПЛО  2337, 2347  тележки,  колеса  дороги,  иллюстрации.</p>
<p><b>4. ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ МОДЕЛИ.</b>  Новоселье в кукольном доме.  Мы строим сказку.  Мы едем в далекие края.</p>	<b>6</b>	<p>ДУПЛО  сюжетные  игрушки.</p>
<p><b>5. ОБОБЩЕНИЕ.</b>  Конкурс «Чья постройка лучше?»  Праздник «Мы строим сами!»</p>	<b>2</b>	<p>ВСЕ НАБОРЫ</p>
<b>ВСЕГО:</b>	<b>36 часов</b>	

### **III. Организационный раздел**

#### **3. Рабочая программа по реализации дополнительной общеразвивающей программы «Мастерилка»**

##### **СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

**ВВЕДЕНИЕ.** Здравствуй, Играй – город. Знакомство с Игротекой. Просмотр видео – фильма «Здесь живут игрушки ЛЕГО». Рассматривание карты мира. Знакомство с расположением на карте мира России. Рассматривание открыток с видами Леголенда.

**БАЗОВЫЕ ПОСТРОЙКИ.** Башня. Дорожка. Лестница. Забор. Ворота. Мост. Горка. Мебель: стол, стул, кровать. Дом. Двор. Конструирование по показу. Строительная и сюжетно-ролевая игра.

**ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПОСТРОЙКИ.** Архитектура: Дом с крышей и крыльцом. Комната с мебелью. Транспорт: Автомобиль легковой, грузовой. Поезд. Самолет. Корабль. Животные: Собака и щенок. Лошадь и жеребенок. Курочка и цыпленок. Кошка и котенок. Растения: Цветок. Елочка. Люди: Модель человека. Герои сказок. Рассматривание иллюстраций и готовых образцов. Конструирование по показу, по образцу, по замыслу. Строительная и сюжетно-ролевая игра.

**ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ МОДЕЛИ.** Организация пространства по темам русских народных сказок: «Теремок», «Лиса и заяц», «Машенька и медведь» (и др. по усмотрению преподавателя). Размещение в пространстве мебели (тема «Дом»), дворовых построек (тема «Двор»), дорожных атрибутов (тема «Дорога»). Размещение построек в игровом пространстве для сюжетно-ролевой игры. Индивидуальное и парное конструирование. Строительная и сюжетно-ролевая игра.

**ОБОБЩЕНИЕ.** Конкурс «Чья постройка лучше?» Праздник «Мы строим сами!»

##### **ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**ВВЕДЕНИЕ.** Первичное представление о странах мира, о родной стране. Запоминание названия Родины - Россия. Узнавание на карте ее месторасположения. Общее понятие о разнице и общности людей разных стран. Узнавание игр Лего, первичное восприятие их разнообразия. Знакомство с кубиками Дупло, запоминание их названия, узнавание способа скрепления кубиков. Приобщение к атмосфере праздника в играх Лего. Представление об Играй-городе. Знакомство с правилами Играй-города: правило ноль-ноль, правило игры, правило чистого стола.

## БАЗОВЫЕ ПОСТРОЙКИ.

*СЕНСОРНОЕ ВОСПРИЯТИЕ.* Знание 4 цветов спектра (красный, желтый, зеленый, синий), 2 цвета (белый и черный). Умение выбирать среди однородных предметы одного цвета. Определение на ощупь принципа крепления кубиков с помощью "зерен". Знание 5 основных форм (прямоугольник, квадрат, круг, треугольник, овал). Умение соотносить элементы конструктора по форме "на глаз". Умение группировать предметы по какому-либо одному признаку, отвлекаясь от других. Различение предметов по величине (большой, средний, маленький). Представление о нарастающей и убывающей величине.

*КОНСТРУКТИВНЫЕ НАВЫКИ И ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ОРИЕНТИРОВКИ.* Узнавание элементов конструктора Лего и Лего - Дупло: кубики и дополнительные элементы. Понимание принципа скрепления кубиков с помощью "зерен". Умение скреплять кубики вертикально способом наложения. Умение скреплять кубики по горизонтали способом приложение. Умение и понимание правильного сочетания разных элементов конструктора для большей устойчивости постройки. Узнавание комбинированного способа крепления: приложение и наложение. Узнавание дополнительных элементов: лапка, крыша, брусок, пластина. Знакомство с ритмом чередования кубиков и элементов конструктора. Умение строить по показу.

*РАЗВИТИЕ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ УСТНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ.* Понимание значения и правильное произнесение новых слов: Лего, Дупло, Фристайл, Леголенд, Играй - город, а также названия кубиков и элементов конструктора разной формы: кирпич, квадрат, прямоугольник, круг, треугольник, лапка, крыша. Называние окружающих предметов, в т.ч. своих построек, персонажей игр. Понятие о комментировании действий при конструировании вслед за образцом. Выслушивание вопросов и высказываний окружающих. Умение слушать тексты художественных произведений. Подражание звукам окружающего мира. Умение отвечать громко и четко, интонационно грамотно (при вопросе - вопросительно и др.). Умение выразительно читать наизусть отдельные литературные тексты по темам занятий.

*ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА.* Знание названия своей Родины. Представление о других странах, других народах. Знание своего пола, имени, фамилии, своих родственников, своих поручений по дому, труда своих родителей по дому, в саду. Узнавание элементов труда строителя, садовника. Начальное различение времен года. Группирование предметов по назначению. Понятие о наблюдении за окружающим миром. Узнавание транспортных средств, элементов правил дорожного движения (дорога - тротуар, переход, светофор). Первичная оценка окружающих: хорошо - плохо, добрый - злой, правильно - неправильно.

*ЭТИКА ОБЩЕНИЯ. КУЛЬТУРА САМООБСЛУЖИВАНИЯ.* Знание и выполнения правил Играй-города (ноль-ноль, правило игры, правило

чистого стола). Умение выкладывать кубики из коробок, после окончания работы складывать их на место. Понятие о приветствии, прощании, благодарности. Представление об основных правилах личной гигиены (мытьё рук, лица, пользование мылом, расческой, полотенцем, салфеткой, столовыми приборами), использование этих знаний в играх по отношению к персонажам игры.

*ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.* Умение вступать в игру, используя свои постройки и сюжетные персонажи (Лего-человечки, мелкие животные, матрешки и т.п.). Представление об игре в парах (со взрослыми, а потом сверстником), об игровой роли, словесном ее обозначении. Умение вступать в игровую роль. Способность производить условно-игровые действия с предметными игрушками и предметами заместителями в последовательной цепочке односторонней, одноперсонажной игры.

#### ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПОСТРОЙКИ

*СЕНСОРНОЕ ВОСПИТАНИЕ.* Узнавание белого и черного цветов. Понятие о новых формах: овал, прямоугольник. Различение предметов по величине 3 градаций: высокий - низкий, широкий - узкий, короткий - длинный. Понимание о нарастающей и убывающей величине предмета. Сравнение величин путем накладывания и на глаз. Умение ориентироваться при выборе предметов на 2 признака одновременно.

*КОНСТРУКТИВНЫЕ НАВЫКИ И ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ОРИЕНТИРОВКИ.* Узнавание и использование пространственных признаков: узкий - широкий, низкий - высокий, короткий - длинный. Умение пользоваться комбинированными способами крепления кубиков. Узнавание кубиков Лего-Фристайл. Узнавание и использование способности кубиков Дупло и Фристайл скрепляться друг с другом. Узнавание элементарной схемы (3-4 элемента). Умение строить по образцу за комментарием взрослого и без него. Умение выделять в постройке составные части, т.е. начальный анализ структуры. Узнавание и использование в построении ритма чередования кубиков. Использование элементов замысла в индивидуальной игре.

*РАЗВИТИЕ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ УСТНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ.* Понимание значения и правильное произнесение названий новых элементов конструктора: овал, брусок, пластина. Умение правильно называть и своевременно употреблять название пространственных признаков: узкий - широкий, низкий - высокий, короткий - длинный. Понимание комментирования своих действий и комментирование вслед за образцом. Умение формулировать фразы - вопросы, фразы - ответы.

*ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА* Различение транспортных средств по назначению: легковой, грузовой, "Скорая помощь", пожарная, милицейская машина. Узнавание новых ПДД: переход-зебра, перекресток. Запоминание своих наблюдений, переживаний, впечатлений от окружающих событий. Оценивание отдельных своих поступков.

### *ЭТИКА ОБЩЕНИЯ. КУЛЬТУРА САМООБСЛУЖИВАНИЯ.*

Представление об общественных нормах поведения (умение подождать, не мешать другим, выполнение элементарных поручений, оказание помощи). Умение определять положительные и отрицательные поступки и давать элементарную оценку.

*ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.* Умение определять роли в игре индивидуальной (1-2 роли), парной. Знание ролей в простых детских художественных произведениях, умение выделять роли в реальных сюжетах окружающей жизни (врач - пациент, продавец - покупатель, шофер - пассажир и др.)

### *ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ МОДЕЛИ*

*СЕНСОРНОЕ ВОСПРИЯТИЕ.* Умение сравнивать величину предметов путем накладывания. Восприятие и воспроизведение (с помощью взрослого) при построении пропорциональности расположения элементов конструктора по форме. Умение выбирать путем накладывания предметы тождественные и различные по величине и форме.

*КОНСТРУКТИВНЫЕ НАВЫКИ И ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ОРИЕНТИРОВКИ.* Представление об элементарной схеме. Умение строить по образцу за комментарием взрослого. Узнавание в постройке составных частей. Знакомство с элементами планирования строительных действий в индивидуальной игре. Умение замыкать пространство.

*РАЗВИТИЕ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ УСТНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ.* Образование однокоренных слов от уже известных, в т.ч. названия детенышей животных, уменьшительные названия предметов. Слышание и воспроизведение звуков в начале слова. Использование звукоподражания в играх. Использование в игровых комментариях и диалогах средств художественной выразительности (прилагательные в прямом и переносном смысле, сравнение, преувеличение). Воспроизведение коротких текстов по условным заместителям.

*ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА* Различение живой и неживой природы (живые: люди, домашние и дикие животные, их детеныши, сказочные персонажи; неживые: предметы домашнего обихода (посуда, белье, вещи), некоторая мебель (стол, стул, кресло, табурет, диван, кровать, шкаф), предметы окружающего мира. Различение овощей и фруктов. Узнавание различий между животными: домашние (лошадь, корова, курица, утка, петух, собака, кошка), дикие (медведь, волк, заяц, лиса, олень, барсук), экзотические (жираф, бегемот, тигр, крокодил).

*ЭТИКА ОБЩЕНИЯ.* Знание и выполнение элементарных норм поведения в обществе: приветствие, прощание, благодарность, объяснение своих потребностей, выражение просьбы, слушание собеседника.

*ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.* Понимание ролевого взаимодействия, умение вступать в ролевой диалог, выделяя название себя именем игрового персонажа, а своего партнера по игре - именем его игрового персонажа. Привычка соблюдать в игре доброжелательные отношения.

## ОБОБЩЕНИЕ.

Умение использовать знание сенсорных эталонов и способов конструирования при пользовании другими материалами, играми. Способность создавать постройки самостоятельно и использовать их в играх. Навык простейшего рассказывания с соблюдением соответствующих возрасту артикуляционных, орфографических и грамматических норм. Владение начальными игровыми навыками парной групповой игры. Использование приобретенных знаний в произвольных ситуациях.

## 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Второй год программы является продолжением общего курса. При работе с Дупло - кубиками возраст детей определяется рамками 5-6 лет. Главные особенности этого уровня заключаются в том, что конструктивная сторона остается основополагающей, но немаловажное значение приобретает другая направленность - тематическая. В деятельности детей это выражается в том, что строительная игра становится непосредственной частью сюжетно-ролевой игры, что открывает перед педагогом возможности расширения воздействия на развитие способностей детей.

В *конструктивном* направлении продолжается формирование навыков мыслительной деятельности. Совершенствуется уровень сенсорной культуры (вводится ряд новых понятий этого плана и углубляются имеющиеся знания и умения). Продолжается развитие мелкой моторики рук и двигательных функций, что стимулирует общее речевое развитие и развитие мышления. Формируются собственно конструктивные навыки и пространственные ориентировки, где начинается перевод мыслительных процессов в область условно-схематической деятельности с элементами моделирования.

Кроме конструктивной стороны более глубокое развитие получает тематическая. Первое тематическое направление - *развитие речи* - предполагает создание в игровых ситуациях полноценного игрового диалога. В этом случае наряду с пополнением активного словаря, с освоением орфоэпических и грамматических норм формируются умения строить и использовать развернутые образы воображения, модели-планы рассказывания за образцом и самостоятельно.

Во втором направлении тематической стороны - *познании мира* и наблюдении за окружающим - выходит на первый план социализация игры. Ребята знакомятся с целым рядом реальных социальных отношений в семье и обществе. В процессе игры они воспроизводят взаимоотношения членов собственных семей и узнают способы гармонизации этих отношений. К познанию определенных норм поведения в обществе и особенностей этикета приводит работа педагога в еще одном направлении - моделировании *этики* реальных общественных отношений.

Важным здесь является также развитие *игровой* деятельности. Именно на этом уровне происходит совмещение индивидуальной игры с совместной

по единому игровому замыслу. Дальнейшее совершенствование получает ролевое поведение, творческое комбинирование событий для создания сюжета.

Часть занятий теперь представляют блок особого игрового погружения. Структура занятия подвижная: этапы строительной игры, сюжетной игры, поисковой деятельности, моделирования не фиксируются по времени. Каждый ребенок или игровая пара детей выбирают последовательность и содержание деятельности самостоятельно. Педагог помогает детям определиться в сюжете, выборе игровых ролей, в последовательности игрового замысла. Для выполнения конструктивных действий детям предлагаются варианты источников информации: схемы-инструкции, фотографии-иллюстрации, помощь педагога, схемы-иллюстрации, образцы построек. Тема занятия определяется условно. Фактически, это интеграция 4-х тем (например: "Больница", "Почта", "Магазин", "Пожарные"). Игровые пары детей выбирают последовательно одну из тем на протяжении 4-х занятий. Соответственно теме, они выбирают материал для постройки, выбирают игровые роли, сюжет, тему.

На следующем занятии они вступают в роли уже другой темы, дальше 3-й, 4-й. Желательно, чтобы все дети смогли погрузиться во все тематические ситуации. Хотя при активном предпочтении, не следует "давить" на ребенка. Лучше предложить совместную игру. В результате такой технологии сотрудничества детей между собой и со взрослым, наиболее эффективно решаются задачи развития познавательной активности ребенка, формирования навыков самостоятельности в решении конструктивных и игровых задач, обогащается социальный опыт ребенка при моделировании различных сюжетных ситуаций, наконец, осуществляется право ребенка на свободный выбор деятельности и самостоятельный поиск.

Для создания игровой мотивации используются "сюрпризные" персонажи, в роли которых выступает взрослый или кукла, водимая взрослым, или кто-то из детей. Это занятия, основанные на коллективной игре. Такие игры обычно продолжительные. Лучше, если они будут продолжаться в группе. Эти игры монтируются постепенно: сначала выстраивается одна тема, далее к ней монтируются постройки другой темы, не разбирая предыдущих. В целом возможно создание макета города и окрестностей и коллективная игра с использованием полученного макета. Дети делятся на игровые пары, выбирают объект постройки, разрабатывают замысел, выполняют его. Затем, объединяясь с другими, выстраивают общую сюжетную линию, воплощают игровой замысел. Роль взрослого заключается в организации взаимодействия игровых пар внутри и между собой, а также в оказании индивидуальной помощи при конструировании.

Таким образом, 2 год обучения продолжает развитие умственных и творческих способностей детей в произвольной игровой деятельности.

## УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Название раздела, темы	Количество часов	Оборудование
	Теория	
1. ВВЕДЕНИЕ. Знакомые незнакомцы LEGO. Строим Леголенд - парк	<b>4</b>	Видео – фильм, выставка игр.
2. БАЗОВЫЕ ПОСТРОЙКИ. Фасад - дом. Одномерное здание в высоту с крышей и другими атрибутами (крыльцо, окно и др.). Фасад - ворота. Дом для куклы. Здание с внутренним пространством, 4 стены, потолок, крыша, вход. Комнаты для куклы. Мебель: кресло, диван, шкаф. Скамейка. Качели. Беседка. Гараж с воротами.	<b>24</b>	ДУПЛО 2317, 2327, 2337, 2347 пластины, человечки, иллюстрации, рисунки детей.
3. ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПОСТРОЙКИ <i>Архитектура:</i> Здания для жилья. Комнаты разного назначения. Гаражи. Дворовые постройки. Здания разного назначения. Дороги. Дорожная архитектура. Вокзал. <i>Транспорт:</i> Служебный, строительный, личный. Автомобильный, ж/дорожный, воздушный, морской. <i>Животные:</i> Домашние(1 год обучения). Дикие (волк, заяц, лиса, медведь, дятел) Экзотические и морские (лев, слон, жираф, крокодил, черепаха, рыбы). <i>Растения:</i> Цветок. Дерево с плодами. Куст с цветами. <i>Человек:</i> Девочка. Мальчик. Робот. Вымышленный или литературный персонаж.	<b>28</b>	ДУПЛО 2634, 2637 2920, 2930, 2940 Пластины различного цвета, тележки, колеса, дороги, иллюстрации.
4. ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ МОДЕЛИ. Интерьер в кукольном доме. Улица. Ферма. Зоопарк.	<b>12</b>	ДУПЛО 2688, 2689, 2691 сюжетные игрушки.
5. ОБОБЩЕНИЕ.	<b>4</b>	



Конкурс «Лего – играй хорошо!»		ВСЕ НАБОРЫ
Праздник «Отправляемся в путь!»		
<b>ВСЕГО:</b>	<b>72 часа</b>	

## **СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

**ВВЕДЕНИЕ.** Знакомые незнакомцы LEGO. Строим Леголенд – парк

**БАЗОВЫЕ ПОСТРОЙКИ.** Фасад - дом. Одномерное здание в высоту с крышей и другими атрибутами (крыльцо, окно и др.). Фасад - ворота. Дом для куклы. Здание с внутренним пространством, 4 стены, потолок, крыша, вход. Комнаты для куклы.

Мебель: кресло, диван, шкаф. Скамейка. Качели. Беседка. Гараж с воротами.

**ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПОСТРОЙКИ** Архитектура: Здания для жилья. Комнаты разного назначения. Гаражи. Дворовые постройки. Здания разного назначения. Дороги. Дорожная архитектура. Вокзал. Транспорт: Служебный, строительный, личный. Автомобильный, ж/дорожный, воздушный, морской. Животные: Домашние (1 год обучения). Дикие (волк, заяц, лиса, медведь, дятел) Экзотические и морские (лев, слон, жираф, крокодил, черепаха, рыбы). Растения: Цветок. Дерево с плодами. Куст с цветами. Человек: Девочка. Мальчик. Робот. Вымышленный или литературный персонаж.

**ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ МОДЕЛИ.** Интерьер в кукольном доме. Улица. Ферма. Зоопарк.

**ОБОБЩЕНИЕ.** Конкурс «Лего – играй хорошо!» Праздник «Отправляемся в путь!»

## **ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**ВВЕДЕНИЕ**

**КОНСТРУКТИВНЫЕ НАВЫКИ.** Узнавание знакомых элементов конструктора. Воспроизведение известных уже способов крепления: горизонтально (приложение), вертикально (наложение), комбинированно. Знание пространственных ориентировок: короткий - длинный, широкий - узкий, высокий - низкий.

**РАЗВИТИЕ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ УСТНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ.** Умение правильно называть и выговаривать детали конструктора. Знакомство с новыми словами географического характера - названий местных достопримечательностей (парк, сквер, площадь, проспект). Узнавание названий отдаленных местностей (столица, зарубежные страны, международные парки, Леголенд - парк).

**ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА** Отдельные факты из истории конструктора ЛЕГО. Ознакомление с играми в других странах. (Диснейленд, Леголенд).

*ЭТИКА ОБЩЕНИЯ.* Знание и выполнение правил Играй - города (ноль-ноль, игры чистого стола.). Навык доброжелательности сдержанности в игре.

*ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.* Умение вступать в игру с правилами.  
**БАЗОВЫЕ ПОСТРОЙКИ**

*СЕНСОРНОЕ ВОСПИТАНИЕ.* Умение соблюдать пропорциональность, устойчивость строений. Совершенствование навыков определения сенсорных эталонов: определение остальных цветов спектра, 1-2 оттенков, различение новых элементов конструктора. Узнавание 2-3-мерных величин: длины. Понятие о плоских и объемных фигурах, замкнутости пространства.

*КОНСТРУКТИВНЫЕ НАВЫКИ.* Совершенствование навыков крепления кубиков и элементов конструктора. Умение видеть и анализировать конструкции реальной жизни и образцы. Навыки анализа конструкции с целью выделения структурных особенностей, частей постройки - основные и дополнительные. Соотношение элементов постройки с их графическими заместителями. Умение изображать на бумаге основные строительные детали (полукуб, кирпичик, брусок, овал) "на глаз" или путем наложения. Знакомство со схемой из двух-трех элементов. Представление о протяженности предметов по длине, высоте, (дальше - ближе, выше - ниже, уже - шире) и сравнение предметов по пространственным признакам. Выполнение правила чередования элементов конструктора.

*РАЗВИТИЕ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ УСТНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ.* Совершенствование орфоэпических навыков: произношение звуков языка, соответственно возрастным нормам, в т.ч. сонорных, регулирование высоты голоса, интонационное ударение. Формирование правильных грамматических форм, предложно-падежных сочетаний, конструкций простых предложений. Умение вступать в диалог, поддерживать беседу.

*ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА.* Формирование потребности наблюдения за окружающим. Ознакомление с трудом взрослых отдельных профессий (бытовые службы, домашние обязанности). Понимание элементарных причинно следственных связей (въезд и вход, состояние природы - соответствующее изменение поведения людей и животных и др.). Умение сопоставлять свои постройки с наиболее значительных праздниках: день рождения, новоселье, семейные обеды. Называние города, дом. адреса.

*ЭТИКА ОБЩЕНИЯ.* Понятие о первичном оценивании своих поступков и окружающих. Использование навыков вежливого, доброжелательного поведения в общественных местах и при организации игры.

*ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.* Совершенствование планирования игровых действий в паре между сверстниками и педагогом, установления ролевых связей в определенном сюжете. Умение осуществлять игровые

действия в индивидуальной игре: последовательное исполнение нескольких ролей.

#### ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПОСТРОЙКИ

*СЕНСОРНОЕ ВОСПИТАНИЕ.* Усвоение сенсорных эталонов в качестве единиц измерения" при оценке свойств вещей. Формирование способности сравнивать предметы по одному или нескольким признакам, устанавливать их тождественность или различие.

*КОНСТРУКТИВНЫЕ НАВЫКИ.* Умение конструировать по образцу разных вариантов (частичный, расчлененный). Анализ взаимного расположения предметов образца или рисунка. Формирование умений соразмерять постройки с игрушками, соотносить связи между функциями частей постройки и целесообразностью организации в пространстве. Практическое применение понятий пространственного

ориентирования (сзади, спереди, сбоку, слева, ближе, дальше). Умение изобразить на бумаге композицию из 2-3 элементов и составлять реальную конструкцию по этой схеме. Начальные умения "читать" схему.

*РАЗВИТИЕ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ УСТНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ.* Последовательное рассказывание сюжета игры (по вопросам или в монологе) , в т. ч. на основе знакомых тем: русские сказки, сказки детских писателей (К. Чуковский, В. Бианки, Братья Гримм, Д. Хармс, Н. Носов ) и др. литературные произведения по усмотрению педагога. Использование элементов описания игрушки, животного; сюжетов реальных событий быта (принятие гостей, вечерние занятия, выходной день, домашний праздник и др.) в игре. Различение краткой и развернутой речи. Использование средств художественной выразительности: красочных прилагательных, сравнений.

*ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА.* Общее представление об отношениях людей в более широком социуме: врач - пациент, продавец - покупатель, милиционер - нарушитель. Первичные навыки поведения в общественных местах. Понятие об учреждениях социально-бытового назначения: больница, почта, магазин, милиция, пожарная служба. Представление о профессиях, связанных с этими учреждениями. Ознакомление с транспортными средствами (легковой автомобиль, грузовик, фургон, автобус, поезд, корабль, катер, самолет, вертолет). Знакомство с трудом шофера, машиниста, строителя, моряка, летчика.

Первичное представление о видах транспортных учреждений: вокзал, порт, аэропорт. Знакомство с домашними животными и их детенышами: корова - теленок, лошадь - жеребенок, свинья - поросенок, овца - ягненок, коза - козленок, курица - цыпленок, гусь - гусенок, утка - утенок, собака - щенок, кошка - котенок. Понятие о диких животных наших лесов и жарких стран: заяц - зайчонок, лиса - лисенок, медведь - медвежонок, еж - ежонок, волк - волчонок; зебра, жираф, бегемот, крокодил, лев, обезьяна. Умение

различать понятия: ферма - зоопарк и животных, которые там содержатся. Знание названий своего города, своей страны.

*ЭТИКА ОБЩЕНИЯ.* Понимание и использование при обыгрывании элементов этикета: поведение за столом, при утренних и вечерних процедурах, при встрече гостей и поведение в гостях, при выражении чувств, при знакомстве. Навыки вступления в общение с незнакомыми людьми. Элементы вежливости: приветствие, прощание, благодарение, уважительное обращение к старшим). Элементы этикета разговора по телефону.

*ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.* Совершенствование умений осуществлять игровые действия в паре, группе. Начальные умения создавать в сюжете образы воображения с опорой на признаки реальности. Совершенствование умения в сюжетно-ролевой игре обозначать свою роль, менять и вновь обозначать ее для партнеров в процессе изменения сюжета. Активизирование ролевого диалога.

#### ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ МОДЕЛИ

*СЕНСОРНОЕ ВОСПИТАНИЕ.* Умение разбираться в сочетании цветов реального предмета и при конструировании, в том числе для обозначения цветом функциональных частей постройки (фундамент дома, клюв птицы и др.). Умение расчленять целое на части в реальном предмете и в деталях конструктора. Навык измерять величину предмета минимальной деталью конструктора (кубик).

*КОНСТРУКТИВНЫЕ НАВЫКИ.* Понятие о едином конструктивном замысле (в паре со сверстниками). Умение определять переднюю и боковую стороны постройки. Понятие о плане комнаты, умение размещать знакомые предметы в реальной комнате в соответствии с планом и, наоборот, отмечать на плане место расположения предметов в реальной комнате. Узнавание способов моделирования из мелких деталей более крупные (из кирпичиков - брусок, из кубиков Фристайл - кубик Дупло).

*РАЗВИТИЕ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ УСТНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ. ЭТИКА ОБЩЕНИЯ.* Использование в речи комментирования конструктивных действий, в т.ч. последовательность этапов конструктивного замысла. Проговаривание слов общественно-социальной лексики по темам занятий. Умение строить телефонный диалог с использованием вежливой лексики.

*ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА.* Умение различать понятия: ферма – зоопарк; животных, которые там живут. Знание названий своего города, своей страны.

*ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.* Начальные умения ролевого взаимодействия со сверстником: определение своей роли, умение менять ролевое поведение в ответ на изменившуюся роль партнера. Умение вербально обозначать момент смены роли.

#### ОБОБЩЕНИЕ

Использование сенсорных и конструктивных умений, навыков моделирования для выполнения практических задач на конкурсах и

праздниках. Использование орфоэпических и грамматических норм в нестандартных ситуациях импровизирования: сюжетный рассказ или описание; телефонный разговор; коллективное письмо. Знание и называние тематических общественно-бытовых учреждений, видов транспорта; элементов интерьера, освоенных на данном уровне.

### 3 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Третий год обучения представляет собой завершающую ступень первого цикла актуализации самовыражения ребенка. Здесь превалирует социальная направленность игры. Полученные на предыдущих базовых уровнях навыки сенсорно-моторного, конструктивного, речевого направлений используется детьми как способы отражения запечатленного мира.

Программа предлагает тематику социально-бытового направления. Задачи развития акцентируют самостоятельный выбор детьми способа достижения игрового замысла. Роль педагога заключается в сопровождении ребенка в процессе самостоятельного поиска решений, активизации воображения и изобретательности. Каждое последующее занятие должно открывать перед ребенком его новые индивидуальные достижения. Такие возможности предоставляет серийность конструктора Лего и его взаимозаменяемость. Немаловажной задачей данного уровня является стимулирование действий "второго плана". Необходимо создавать условия для перехода от манипулирования с предметами (метода проб и ошибок) к элементам аналитического подхода к воплощению своих задумок (с помощью последовательно усложняющихся инструкций, анализа этапов и всей проделанной работы в ходе игры, оценки коллективных и индивидуальных построек и т.д.). На этом же уровне возможно обучение способам организации пространства вне видимости ребенка с дальнейшим отображением и наоборот (чтение плана).

3 год завершает возрастное использование Дупло - материала и является базовым для начала работы с Фристайл - кубиками. Для дошкольников это означает переход к более мелкому материалу и, соответственно, усложнение задач самореализации. Обязательным является наличие раздаточного иллюстрированного, инструктивного материала, стимулирующего самостоятельную деятельность ребенка.

Среди форм работы активизируются соревновательные: конкурсы, выставки и др. Педагог создает условия доброжелательности и взаимодействия в игровой деятельности.

Наполняемость группы и продолжительность занятия зависит от возрастных требований. Рекомендуется формирование группы детей не более 10 человек с продолжительностью игры 2 занятия 30 мин.

Стратегия совместной деятельности педагога и детей - в активизации познавательного интереса каждого ребенка и раскрытии его индивидуальных возможностей.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Название раздела, темы	Количество часов	Оборудование
	Теория	
1. ВВЕДЕНИЕ Здравствуй, наш Солнечный город.	<b>4</b>	Видео – фильм, выставка игр.
2. БАЗОВЫЕ ПОСТРОЙКИ. Жилые здания с декоративным фасадом: фундамент, кирпичная кладка стен, перекрытия (потолок, дверь), лестница, крыша – лестница. Служебные здания с характерными фасадами.  Фасад - дом. Одномерное здание в высоту с крышей и другими атрибутами (крыльцо, окно и др.). Фасад - ворота. Дом для куклы. Здание с внутренним пространством, 4 стены, потолок, крыша, вход. Комнаты для куклы. Мебель: кресло, диван, шкаф. Скамейка. Качели. Беседка. Гараж с воротами.	<b>12</b>	иллюстрации и ДУПЛО 2317, 2327, 2337, 2347 пластины, человечки, иллюстрации и, рисунки детей.
3. ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПОСТРОЙКИ <i>Архитектура:</i> Здания для жилья. Комнаты разного назначения. Гаражи. Дворовые постройки. Здания разного назначения. Дороги. Дорожная архитектура. Вокзал. <i>Транспорт:</i> Служебный, строительный, личный. Автомобильный, ж/дорожный, воздушный, морской. <i>Животные:</i> Домашние (1 год обучения). Дикая (волк, заяц, лиса, медведь, дятел) Экзотические и морские (лев, слон, жираф, крокодил, черепаха, рыбы).	<b>30</b>	ДУПЛО 2634, 2637 2920, 2930, 2940 Пластины различного цвета, тележки, колеса, дороги,

<i>Растения:</i> Цветок. Дерево с плодами. Куст с цветами. <i>Человек:</i> Девочка. Мальчик. Робот. Вымышленный или литературный персонаж.		иллюстрации и.
4. ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ МОДЕЛИ. Интерьер в кукольном доме. Улица. Ферма. Зоопарк.	<b>20</b>	ДУПЛО 2688, 2689, 2691 сюжетные игрушки.
5. ОБОБЩЕНИЕ. Конкурс «Лего – играй хорошо!» Праздник «Отправляемся в путь!»	<b>6</b>	ВСЕ НАБОРЫ
<b>ВСЕГО:</b>	<b>72 часа</b>	

### ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

**СЕНСОРНОЕ ВОСПИТАНИЕ.** Совершенствование навыка использования сенсорных эталонов в качестве единиц измерения. Развитие на основе этих навыков аналитичности восприятия: умение разбираться в сочетании цветов, способности расчленять форму на функциональные части, выделение отдельных измерений величины (кубик, кирпичик). Продолжение формирования способности сравнивать предметы по одному или нескольким признакам. Развитие глазомера при сравнении функциональных частей построек.

**КОНСТРУКТИВНЫЕ НАВЫКИ.** Закрепление навыков парной (или коллективной) работы с единым игровым замыслом. Отрабатывание навыков графического изображения деталей строителя. "Чтение" схематического изображения простейших конструкций и построение по данной схеме. Преобразование реальных композиций в соответствии с изменениями, внесенными в схему. Соблюдение этапов построения модели по расчлененной схеме. Использование в построении безопасной отвертки. Овладение новыми приемами скрепления элементов конструктора при помощи отвертки.

**РАЗВИТИЕ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ УСТНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ.** Закрепление полученных прежде речевых навыков. Совершенствование игрового диалога. Называние новых элементов конструктора (отвертка, болт, гайка); функциональных частей автомобиля (лопасти, шланги, стрелы, ковш, корпус, двигатель).

**ЭТИКА ОБЩЕНИЯ.** Совершенствование навыка доброжелательности, сдержанности, справедливости на занятиях и вне их. Знакомство с нормами поведения в общественном транспорте. Элементы правил дорожного движения (светофор, переход, подземный переход, дорога, перекресток дорог, остановка).

**ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.** Участие в сюжетно-ролевой игре с данным началом или с предложенными частями сюжета в паре и группе сверстников. Умение исполнять основную роль в игре и дополнительные роли с определением их. Умение устанавливать множественные ролевые связи в игре с партнерами.

### 3.2. Оценочные материалы

Карта индивидуальных наблюдений является листом сведений об успехах каждого ребенка по приоритетному для данного уровня направлению развития. Она не-обходима как взрослому, так и ребенку: взрослый видит степень усвоения программных задач, а для ребенка наглядным становится рост его собственных возможностей. В "Карте..." фиксируются сведения об умениях сенсорного, конструктивного, игрового, речевого и познавательного направлений развития. Результаты определяются педагогическим наблюдением и заносятся в "Карту..." во время или сразу после занятия при выполнении ребенком учебной задачи: (схематически или словесно).

Уровень сформированности умений к концу года определяется общим тестированием, принятым в образовательном учреждении, Диагностика сенсорно-моторных и конструктивно-технических умений проводится в форме группового конкурса или в парной игре-соревновании. Схема проведения таких игр представлена в методических рекомендациях к программе.

<b>Объект</b> (интегративные качества)	<b>Содержание</b> по образовательной программе	<b>Периодичность</b>
физически развитый, овладевший основными культурно-гигиеническими навыками	проявляет самоконтроль в процессе конструктивно-игровой деятельности	2 раза в год
любопытный, активный	самостоятельно определять количество деталей в конструкции моделей;	2 раза в год
эмоционально-отзывчивый	умеет делиться со взрослыми и детьми разнообразными впечатлениями; проявляет эмоциональное отношение к поступкам	2 раза в год



	окружающих в процессе конструктивно-игровой деятельности	
овладевший средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми и сверстниками	умеет работать в паре и в коллективе; умеет рассказывать о постройке, реализовывать творческий замысел	2 раза в год
способный управлять своим поведением и планировать свои действия	способный называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей	2 раза в год
способный решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы)	способный перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы, сравнивать и группировать предметы и их образы	2 раза в год
имеющий первичные представления о себе, семье, обществе, государстве, мире и природе	способный оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие	2 раза в год
овладевший универсальными предпосылками учебной деятельности	способный ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного.	2 раза в год
овладевший необходимыми умениями и навыками	овладевший умениями и навыками определять, различать и называть детали конструктора, конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по	2 раза в год

	заданной схеме и самостоятельно строить схему.	
--	--	--

Уровень сформированности умений к концу года определяется общим тестированием в соответствии с мониторингом основной общеобразовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. Диагностика сенсорно-моторных и конструктивно-технических умений проводится в форме группового конкурса или в парной игре-соревновании.

### 3.3. Методические материалы

Методические приёмы, используемые в деятельности с конструктором:

- Обследование Лего - деталей, которое предполагает подключение различных анализаторов (зрительных и тактильных) для знакомства с формой, определения пространственных соотношений между ними (на, под, слева, справа), восприятия целостности постройки из Лего – деталей.
- Показ некоторых действий и комментирование действий с конструктором. Для того чтобы задать направление деятельности, необходимо показать один вариант действия, чтобы дети, в дальнейшем активизируя мыслительную деятельность, нашли другие. Например, показать, как скрепляются две детали, и попросить найти другие способы скрепления.
- Предъявление речевого образца. Педагог должен предъявить детям образцы высказываний.
- Выполнение словесных инструкций. Словесные инструкции в процессе занятия сначала формулируются воспитателем, а потом – детьми.
- Использование словесного объяснения, просьбы, поручения.
- Показ картинок с изображением Лего-деталей и предметов окружающего мира.
- Проведение бесед.
- Оценка работы.

Методические приёмы определяются в соответствии с психическими особенностями, уровнем развития речи детей. Они направлены на развитие восприятия, зрительного и слухового сосредоточения, внимания к речи педагога, развития познавательной активности.

В процессе деятельности с Лего-конструктором используются разнообразные формы заданий: по образцу, по карточкам с моделями, по собственному замыслу, задание дает воспитатель, выполняют дети, задания формулируется ребенком, и выполняются детьми и воспитателем, задания дают дети друг другу, задание дает воспитатель, выполняют родители с ребенком.

#### Методическое обеспечение

1. Конспекты занятий, сценарии праздников 1 года обучения // Методические рекомендации для педагогов
2. Конспекты занятий, сценарии праздников 2 года обучения // Методические рекомендации для педагогов
3. Конспекты занятий, сценарии праздников 3 года обучения // Методические рекомендации для педагогов
4. Сценарии игротек, конкурсов, выставок // Методические рекомендации для педагогов
5. Рабочая тетрадь по разделу «Базовые постройки»
6. Рабочая тетрадь по разделу «Тематические постройки»
7. Рабочая тетрадь по разделу «Пространственные модели»
8. Электронная игровая программа «Строим сами»

## Список литературы

1. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2001. – 125 с.
2. Энциклопедический словарь юного техника. – М., «Педагогика», 1988. – 463
3. Гоушка В. «Дайте мне точку опоры...», - «Альбатрос», Изд-во литературы для детей и юношества, Прага, 1971. – 191 с.  
Комарова Л.Г. строим из Лего (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора Лего).- М.:”ЛИНКА-ПРЕСС”,2001 г.
4. Лусс Т.В. Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО: Пособие для педагогов-дефектологов.-М.:Гуманит.изд.центр ВЛАДОС, 2003 г.
5. Альтхауз, Дагмар. Цвет, форма, количество / Дагмар Альтхауз, Эрнст Дум. – М., 1984. –96 с.
6. Ананьев, Б.Г. Особенности восприятия пространства у детей/ Б.Г. Ананьев, Е.Ф. Рыбалко – М., 1964. –303 с.
7. Белкин, А.С. Компетентность, профессионализм, мастерство/ А.С. Белкин. – Челябинск, 2004. –171 с.
8. Белкин, А.С. Основы педагогических технологий: краткий толковый словарь. – Екатеринбург, 1995. –150 с.
9. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии/ В.П. Беспалько. – М. : Педагогика, 1989. – 190 с.
- 10.Богданова, Е. Игра - дело серьезное / Е.Богданова //МоскваЛюкс. –М.: Весна, 1998. – С. 52-53.