

казенное общеобразовательное учреждение Омской области
«Нововаршавская адаптивная школа – интернат»
(КОУ «Нововаршавская школа-интернат»)

Рассмотрено
Методическим объединением
Протокол № _____
от « ____ » августа 2023 г.

Согласовано
Заместитель директора
по ВР _____
Е.Н. Мошнина

Утверждаю
и.о. директора школы

Л.Ю. Арнович
Приказ № 125/од
от 31 августа 2023г.

**Адаптированная
дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Учимся, играя!»**

Возраст: 8 - 11 лет
Срок реализации программы: 1 год

Составитель: педагог дополнительного
образования Р.Ш.Куандыкова

Нововаршавка 2023 г.

Содержание программы

1. Пояснительная записка.....	2
2.Общая характеристика курса.....	5
3.Описание места курса в учебном плане.....	6
4.Планируемые результаты освоения программы.....	7
5. Содержание программы	10
6. Учебно-тематический план.....	16
7.Материально- техническое обеспечение.....	19
8. Список литературы.....	20
9.Приложение.....	21

1. Пояснительная записка

Разноуровневая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Учимся, играя!» разработана на основании следующих нормативно – правовых документов:

Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р)
3. Приказ Минобрнауки России Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ от 23.08.2017 N 8164.
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
5. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» - вступил в силу с 01.03.2023 годаб.
6. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации Методические рекомендации по реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий от 19.03.2020 № ГД-39/04).

Разноуровневая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее - Программа) «Учимся, играя» ориентирована на развитие интереса к техническому творчеству и приобретению у обучающихся конкретных навыков в сфере конструирования и моделирования.

Программа «Учимся, играя» имеет два уровня реализации: стартовый и базовый. Содержание стартового уровня основано на работе с готовыми инструкциями и алгоритмами. При освоении содержания Программы на базовом уровне обучающиеся имеют возможность самостоятельного творческого проектирования моделей.

Разноуровневая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Учимся, играя» предназначена для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) 7-11 лет. Программа «Учимся, играя» определяется запросом со стороны родителей (законных представителей) воспитывающих детей с особыми образовательными потребностями, так как для ребенка очень значимо быть признанным в обществе, а также обусловлена необходимостью раннего формирования у дошкольников интереса к техническому творчеству, к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями, которые в современном мире являются неотъемлемой частью жизни любого человека.

Основным инструментом реализации программы является использование на занятиях по моделированию, основам программирования современных образовательных наборов KUBO CODING, 3D ручек, ноутбуков в сочетании с дидактическими возможностями современных наборов для конструирования LiveZone, магнитным конструктором.

Программа ориентирована на формирование технически грамотной личности с развитым творческим и креативным мышлением, умеющей логически мыслить, анализировать и конструировать, способной к саморазвитию и самореализации, а так же способствует творческому труду детей, их социализации и адаптации к жизни в обществе.

Пропедевтический характер содержания программы является подготовительным курсом к занятиям техническим творчеством в старшем возрасте.

Образовательная деятельность направлена на развитие у обучающихся инженерного мышления. Данный тип мышления необходим как для изучения и эксплуатации техники, так и для приучения ребенка с раннего возраста исследовать цепочку «кнопка — процесс — результат».

Актуальность программы заключается в выстраивании разноуровневой системы обучения, позволяющей выбрать воспитаннику тот уровень (стартовый, базовый), который соответствует его образовательным потребностям. Программой предусмотрен проектный подход, позволяющий максимально раскрыть творческий и исследовательский потенциал обучающихся в группе и индивидуально.

Программа имеет модульную структуру с инвариантным и вариативным компонентами содержания. Инвариантная часть предусматривает идентичные по названиям разделы и обязательные для изучения разделы: Конструирование с Lego LiveZone, Магнитный конструктор MagicalMagnet, Программирование с «Cubo», Рисование на плоскости 3D ручкой, предназначенные для овладения техническими навыками. Практическая значимость программы в том, что сочетание различных форм работы помогает визуализировать новые знания, наработать социальные навыки, моторику, речь и коммуникации. Эти качества формируются только практическим путем. Знания трансформируются в опыт, которым ребенок может пользоваться в жизни. А так же в том, что формирование начальных технических умений и навыков, элементарной экспериментально - исследовательской деятельности происходит на уровне возрастных и психологических особенностей обучающихся с ОВЗ. Моделирование и конструирование способствуют познанию мира техники и расширению технического кругозора, развивают конструкторские способности, техническое мышление, мотивацию к творческому поиску, технической деятельности.

Цель программы: Формирование творческих способностей ребенка, посредством обучения начальным элементам конструкторско-технологической деятельности

Задачи:

Стартовый уровень (1 год обучения)

- освоить навыки выполнения логических операций планирования, контроля и оценки учебных действий в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- уметь разрабатывать схемы и инструкции, применять их в работе, применять основные принципы построения простых механизмов и ориентироваться в программах по виртуальному проектированию;

Задачи:

Базовый уровень (2 -3 год обучения)

- освоить исследовательские навыки;
- уметь применять программирование в конструкторской деятельности;
- приобрести опыт алгоритмического и логического мышления;
- приобрести опыт выполнения индивидуальных и коллективных проектов, таких как моделирование с помощью Lego - работа объекта реального мира, его программирование и исследование.

Практическая значимость. Настоящий курс помогает учащимся получить опыт работы с компьютером, используя онлайн-редактор Paint, конструированию, моделированию и компьютерному управлению модели. В основе программы лежит целостный образ окружающего мира, который преломляется через результат деятельности учащихся. Конструирование и моделирование как учебный предмет является комплексным и интегрированным по своей сути, он предполагает реальные взаимосвязи практически со всеми предметами начальной школы. Программа носит интеллектуально-познавательный характер и позволяет расширить содержание программы общего образования детей в школе. Особенности данной программы является то, что на занятиях обучающиеся знакомятся с основами конструирования, графики, объемно-пространственной композиции, которые направлены на развитие логического мышления и формирует навыки, способствующие развитию личности ребенка.

Форма обучения: очная.

Форма проведения занятия: аудиторная.

Форма организации занятия: групповая.

2.Общая характеристика курса

Содержание программы разработано с учетом возрастных психофизических особенностей данной категории детей и имеет практико ориентированный характер, реализующийся через игровую и элементарную экспериментально - исследовательскую деятельность. Дети с ОВЗ отличаются стремлением к активной практической деятельности, поэтому самостоятельная практическая деятельность выступает в качестве условия формирования познавательных процессов. Идеи программы заключаются:

- в организации условий, провоцирующих детскую любознательность;
- в самостоятельной практической деятельности, выступающей в качестве условий формирования познавательных процессов;
- в возможности последовательно реализовывать техническое творчество и формирование начальной профессиональной ориентации детей, придавая педагогическому процессу последовательный и перспективный характер. Из-за особенностей развития у детей с ОВЗ могут возникать сложности в использовании техники, что делает невозможным не только их дальнейшее развитие в технической области, но и усложнит повседневную жизнь в целом. Дети с ОВЗ не всегда имеют достаточно ресурсов для самостоятельного развития общего инженерного мышления и навыков работы в группе, поэтому им необходима помощь педагога.

Программа «Учимся, играя» представлена в формате очного обучения, с возможностью реализации в формате дистанционных образовательных технологий, в том числе посредством автоматической информационной системы «Навигатор». Образовательный процесс представляет собой организацию проектной деятельности, в том числе, через проведение видеоконсультаций по созданию технологических проектов, с разработкой индивидуальных моделей и конструкций по предложенной педагогом тематике. Раздел может быть реализован в каникулярное время в рамках образовательной программы, либо как комплекс заданий для отработки навыков у мотивированных обучающихся.

Программа предлагает использование конструктора, как инструмента для обучения конструированию, моделированию и компьютерному управлению, при этом сам компьютер используется как средство управления моделью. В качестве платформы для создания роботов используется конструктор LegoWedo 2.0. и LEGO MINDSTORMS Education NXT. Для создания программы, по которой будет действовать модель, используется специальный язык программирования ПервоРобот NXT, LegoWedo.

Преимущество программы в том, что она объединяет детей разного возраста: 7-11 лет. Группы формируются по возрасту, с учетом особенностей учащихся. Программа педагогически целесообразна, так как объединяет специально организованные групповые и индивидуальные занятия с детьми с особыми образовательными потребностями и их родителями (законными представителями)

Уровень сложности программы: стартовый.

Второй, третий год обучения: базовый углубленное изучение с опорой на практику.

Методы:

- игровой;
- словесный;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- наглядно-демонстрационный.

. Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры.

Обязательные моменты на занятии: физминутка, гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика. Время работы детей за компьютерами – от 5 до 10 минут. Работа с ноутбуком проводится в следующих формах: демонстрационная, самостоятельная. Педагог обеспечивает контроль. В программу включены занятия в осенние и весенние каникулы с учетом увеличения программного материала. Программу можно корректировать, внося изменения.

Для реализации программы активно привлекаются родители. Родители приглашаются на занятия, в течение года проводятся встречи – показы умений и навыков обучающихся, консультации.

Возрастной диапазон обучающихся составляет категорию от 7 до 11 лет.

Состав группы постоянный - 15 человек.

На занятиях предусмотрена индивидуальная работа, по группам и совместно, в зависимости от понимания изучаемого материала. Занятия с каждой подгруппой детей проводятся один раз в неделю по одному часу (40 минут).

Форма обучения: очная.

Виды занятий: самостоятельная индивидуальная работа, практическая работа, сюжетные игры, групповая работа (кооперативное обучение)

Направленность программы - техническая.

Форма занятий - очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

3.Описание места курса в учебном плане

Разноуровневая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее - Программа) «Учимся, играя» входит в обязательную часть учебного плана дополнительного образования КОУ «Нововаршавская школа-интернат» в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями). В соответствии с планом ДООП и годовым календарным графиком» КОУ «Нововаршавская школа-интернат» на 2023-2024 учебный год» программа рассчитана на 68 часов (2 часа в неделю), 34 учебные недели.

Количество часов по четвертям с учетом выходных дней составило:

Кол-во часов в неделю 2 часа	Кол-во часов в I четверти	Кол-во часов в II четверти	Кол-во часов в III четверти	Кол-во часов в IV четверти	Кол-во часов за год
1 группа	14 часов	15 часов	20 часов	16 часов	65 часов
2 группа	14 часов	15 часов	20 часов	16 часов	65 часов

4. Планируемые результаты освоения курса программы «Учимся играя»

Личностные:

- проявление интереса к конструированию, моделированию, программированию;
- проявление творческой инициативы при создании модели;
- формирование уважительного отношения к труду;
- формирование уважительного отношения к окружающим;
- умение работать в команде;
- умение выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, планировать свою работу и доводить начатое дело до конца, соотносить результат с целью;
- формирование способности к саморазвитию, самостоятельности.

Предметные:

- развитие мотивации к выбранному виду деятельности;
- развитие умения взаимодействовать и сотрудничать;
- осуществление самостоятельного планирования своей работы и доведение ее до конца;
- выполнение заданий в соответствии с инструкцией и поставленной целью;
- соотнесение результатов своего труда с поставленной целью;
- формирование первоначальных знания о науке и технике как способе практического освоения окружающего мира и сфере деятельности человека;
- приобретение знаний о счете, форме, пропорции, части и целого.

По направленности программы:

- овладение умением читать простые схемы;
- овладение знаниями об основных компонентах конструктора и их назначении;
- иметь начальные представления о принципах устойчивости конструкций;
- обучить детей работать по плану, по картам – схемам, по образцу, по условиям, и соотносить с ним свои результаты;
- умение самостоятельно определять этапы будущей работы;
- овладение способами скрепления деталей конструктора;
- основные детали конструктора Lego (кубики, кирпичики, пластины);
- детали магнитного конструктора (треугольник, квадрат);
- приемы крепления деталей;
- правила работы с 3D-ручкой;
- функции пазл TagTile;
- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью.

Контрольно-оценочные средства

Степень усвоения и реализации программы проверяется и оценивается 2 раза в год: вводная – сентябрь, итоговая – май с помощью таблицы «Диагностика личностного роста и продвижения». Итоговое оценивание осуществляется в конце учебного года - путем выполнения устного опроса, наблюдения, анализа результатов деятельности.

Диагностика проводится: 2 раза в год: вводная – сентябрь, итоговая – май.

Формами подведения итогов реализации программы и контроля деятельности являются:

- педагогическое наблюдение за работой детей;
- опрос;
- выставки творческих работ дошкольников.

Для отслеживания результативности используются карты оценки результатов освоения программы. (табл. 3):

Педагогический мониторинг	Мониторинг образовательной деятельности детей
Диагностика личностного роста и продвижения	Оформление фотоотчетов
Ведение журнала учета	

Таблица 3

Для отслеживания результативности усвоения программных занятий используется диагностика личностного роста и продвижения (таб. 4)

Таблица 4

Диагностика личностного роста и продвижения

Учебный год _____

Фамилия, имя _____

Название группы _____

№	Показатели	Вводная диагностика	Итоговая диагностика
1.	Взаимодействие с педагогом		
2.	Внимание к инструкциям педагога		
3.	Интерес к игровой деятельности		
4.	Взаимодействие с детьми		
5.	Речевые высказывания		
6.	Интерес к конструированию		
7.	Интерес к набору KUBOCODING		
8.	Умеет работать в паре		
9.	Умеет работать в коллективе		
10.	Знает геометрические фигуры (квадрат, круг, треугольник)		
11.	Знает цвет (красный, синий, желтый, зеленый)		
12.	Знание деталей конструктора		
13.	Умение конструировать по образцу, схеме		
14.	Умение конструировать по замыслу		
15.	Умеет скреплять детали конструктора		
16.	Самостоятельно подбирает строительный материал		
17.	Обыгрывание постройки		
Итоговый результат (средний балл)			

Примечание: поставьте балл, которым оценивается качество ребенка.

Анализ производится по трём критериям:

Оценка уровня развития:

4 - качество проявляется всегда;

3 - качество проявляется часто;

2 - качество проявляется редко;

1 - качество не проявляется никогда.

- **высокий уровень:** знания усвоены, умения сформированы, действует самостоятельно.

Ребенок действует самостоятельно, воспроизводит конструкцию правильно по образцу, схеме, не требуется помощь взрослого. Ребенок может рассказать о своем замысле,

описать ожидаемый результат, назвать некоторые из возможных способов конструирования.

-**средний уровень** от 12 - 22 баллов: знания не конкретные, путается, ошибается, допускает незначительные ошибки, иногда требуется помощь взрослого. Ребенок допускает незначительные ошибки в конструировании по образцу, схеме, но самостоятельно «путем проб и ошибок» исправляет их. Может создать условную символическую конструкцию, но затрудняется в объяснении ее особенностей

- **низкий уровень** от 1 – 11 баллов: знания не усвоены, допускает ошибки, требуется постоянная помощь взрослого. Допускает ошибки в выборе и расположении деталей в постройке, готовая постройка не имеет четких контуров. Требуется постоянная помощь взрослого. Нечеткость представлений о последовательности действий и неумение их планировать. Объяснить способ построения ребенок не может.

Итоговая таблица

Диагностика личностного роста и продвижения

Учебный год _____

Группа _____

№	Показатели	В. - Вводная И. - Итогов.	Критерии (кол-во человек)		
			Активное проявление (высокий уровень)	Слабое проявление (средний уровень)	Не проявляет (низкий уровень)
	Коммуникативные навыки				
1.	Взаимодействие с педагогом	В. И.		16б	
2.	Внимание к инструкциям педагога	В. И.			8б
3.	Интерес к игровой деятельности	В. И.		18б	
4.	Взаимодействие с детьми	В. И.		17б	
5.	Речевые высказывания	В. И.		15б	
6.	Интерес к конструированию	В. И.		18б	
7.	Интерес к набору KUBOCODING	В. И.		16б	
8.	Умеет работать в паре	В. И.		18б	
9.	Умеет работать в коллективе	В. И.		16б	
	Итог	В. И.		16б(сред.ур)	
	Сенсорное развитие		Знает	Допускает ошибки	Не знает
10.	Геометрические фигуры (квадрат, круг, треугольник)	В. И.		14б	
11.	Цвет (красный, синий,	В.	23б		

	желтый, зеленый)	И.			
12.	Знание деталей конструктора	В.			116
		И.			
	Итог	В.			176(сред.ур)
	Конструкторские умения	И.			
			Выполняет	Выполняет после показа	Не выполняет
13.	Конструирование по образцу, схеме	В.			196
		И.			
14.	Конструирование по творческому замыслу	В.			
		И.			
15.	Умеет скреплять детали конструктора	В.			146
		И.			
16.	Самостоятельно подбирает строительный материал	В.			136
		И.			
17.	Обыгрывание постройки	В.			136
		И.			
		В.			
		И.			
	Итоговый результат:	В.			146(сред.ур)
		И.			

5. Содержание программы.

Раздел 1 Конструирование с LegoLiveZone - 18 часов.

- 1.1. Комплектование группы. Входная диагностика. Анкетирование с родителями. Подписание договоров. Инструктаж обучающихся по технике безопасности и правилам поведения на занятии.
- 1.2. Вводное занятие. «Путешествие в страну Lego». Знакомство с компонентами конструктора Lego Duplo. Знакомство с семьей Lego. Словарь Lego: основные понятия. Классификация конструктора Lego по цвету, по размеру, по форме. Игра " Найди кирпичик, как у меня", игра " Разложи по цвету". Пальчиковая гимнастика.
Практика: способы соединения деталей. Рассматривание основных частей, формы, цвета.
- 1.3. « Разные ворота». Постройка ворот по образцу. Индивидуальная работа. Понятие об устойчивости построек, о прочности конструкции. Архитектура. Основа фундамента ворот. Ворота в сказке, ворота современных домов. Обыгрывание в сюжетно ролевой игре обустройство ворот. Знакомим детей с названиями деталей, и способами их соединения. Игра «Найди деталь такую же, как на карточке». Рассматривание иллюстраций. Пальчиковая гимнастика. Освоение объемного конструирования. Дети узнают о возможностях конструктора и устройстве дома. Рассказ детей о постройках. Знакомство с компьютером. Правила поведения при работе с компьютером. Мультимедийная презентация «Техника безопасности». Гимнастика для глаз.
- 1.4. «Легопланета «Космический корабль» ». Постройка космического корабля по замыслу. Индивидуальная работа. Обыгрывание сюжетно ролевой игры профессии на корабле. обустройство ванной комнаты. Продолжаем знакомить детей с соединением элементов конструктора в простейшие конструкции. Рассматривание иллюстраций. Игра «Найди деталь такую же, как на карточке». Рассматривание основных частей, формы, цвета. Игра "Разложи по цвету". Пальчиковая гимнастика. Конструирование по образцу. Сюжетно – ролевая игра «Как живет семья Lego». Стихотворение «Мы построим новый дом». Рассматривание иллюстраций. Закрепить умение подбирать адекватные способы соединения деталей конструктивного образа, придавая им прочность и устойчивость. Правила поведения при работе с компьютером. Мультимедийная презентация. Формируем элементарные навыки обращения с ноутбуком. Гимнастика для глаз. Научить элементарным навыкам обращения с мышью. Подвижная игра.
- 1.5. «Пригласим семью Lego жить в новый дом», коллективная работа. Итоговое возведение здания по правилам. Принципы соединения деталей различной формы. Игры на развитие внимания и памяти. Игра «Собери модель по памяти». Закрепляем Правила поведения при работе с компьютером. Обыгрывание в сюжетно ролевой игре обустройство спальни. Конструирование по образцу. Игра «Найди деталь такую же, как на карточке». Рассматривание основных частей, формы, цвета. Игра " Разложи по цвету". Игра «Украсим двор», «Дарим подарки». Рассказ детей о постройках.
- 1.6. «Нарисуйте государственный флаг страны. Учимся рисовать в программе Paint. Знакомство с техникой каркасного моделирования «Изготовление 3D конструктора». Моделирование животных и рыб из пластилина и зубочисток. Познакомить с понятием 3D фигура. Просмотр презентации "3D фигуры в жизни человека". Проведение техники безопасности при работе с зубочистками и пластилином. Игра "Что похоже на круг (квадрат, ромб и т.д.)". Загадки. Рассматривания иллюстраций 3D конструктора.
- 1.7. Учимся рисовать в программе Paint. «Как рисовать предметы круглой формы арбузы, мяч». Правила поведения при работе с компьютером. Мультимедийная презентация «Техника безопасности». Знакомство с компьютером. Средства управления. Мышь. Перемещение объектов по экрану мышью. Запуск графического редактора Paint с помощью ярлыка на рабочем столе. Индивидуальная самостоятельная работа.
- 1.8. Учимся рисовать в программе Paint. Нарисуй зонтик. Вначале трость, затем полукруг. Рассматривание иллюстраций. Игра «Найди деталь такую же, как на карточке».

1.9. Учимся рисовать в программе Paint. Птица в полете. Гимнастика для глаз, музыкальная физминутка. Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint. Изменение размера рисунка. Операции с цветом. Создание простых фигур. Заливка областей. Сохранение рисунка. Отработка практических навыков.

Раздел 2 Магнитный конструктор MagicalMagnet - 16 часов

- 2.1. Моделирование «Грузовик везет кирпичи». Знакомство с компонентами конструктора, способами скрепления деталей. Загадывание загадки. Игра «Волшебный мешочек». Рассматривание основных частей, формы, цвета. Игра «Найди деталь такую же, как на карточке». Рассматривание, обследование образца. Обсуждение из чего состоит поделка. Демонстрация и анализ образца. Конструирование по образцу. Обыгрывание постройки, музыкальная физминутка. Знакомство с компьютером. Средства управления. Мышь. Перемещение объектов по экрану мышью. Индивидуальная самостоятельная работа. Отработка навыков работы на компьютере в программе Paint. Гимнастика для глаз.
- 2.2. Моделирование «Животные на ферме». Загадка про животных. Проблемная ситуация: засели на ферму домашних животных. Рассматривание иллюстраций. Пальчиковая гимнастика. Рассматривание, обследование образца. Обсуждение из чего состоит постройка. Конструирование по замыслу, индивидуальная работа. Оценка, музыкальная физминутка.
- 2.3. Моделирование «Роботы» из пластилина и зубочисток, по замыслу. Проведение техники безопасности при работе с зубочистками и пластилином. Рассматривание иллюстраций роботов. Обсуждение вариантов работы. Пальчиковая гимнастика. Индивидуальная работа. Музыкальная физминутка. Игра «Собери модель по памяти». Моделирование фигуры человека: командная работа. Анализ результатов деятельности. Сочиняем сказку.
- 2.4. Моделирование «Роботы». Чтение стихотворения «На ракете полечу». Что такое ракета? Куда хотел мальчик полететь?. Рассматривание основных частей, формы, цвета. Игра "Разложи по цвету". Рассматривание иллюстраций. Обсуждение из чего состоит поделка. Упражнять в создании плоскостной и конструкции. Рассматривание, обследование образца. Игра " Кто быстрее". Знакомство с компьютером. Средства управления. Мышь. Перемещение объектов по экрану мышью. Запуск графического редактора Paint. Отработка навыков работы на компьютере в программе Paint. Гимнастика для глаз. Игры - соревнования. Игра «Собери узор». Моделирование снежинки.
- 2.5. «Новогодние звездочки». Загадывание загадки. Показ и анализ образца новогодней звездочки. Конструирование по образцу. Музыкальная физминутка. Практическая работа под музыкальное сопровождение. Игра «Найди деталь такую же, как на карточке». Взаимооценивание поделки. Рассматривание основных частей, формы, цвета.
- 2.6. Рисование в программе Paint. «Новогодняя елка». Запуск графического редактора Paint с помощью ярлыка на рабочем столе. Индивидуальная самостоятельная работа. Загадывание загадок на зимнюю тематику. Рассматривание иллюстраций елок. Выбор фигур подходящих для изображения елки. Работа с палитрой: устанавливать основной и фоновый цвета; изменять цветовую палитру. Заливка цветом фона и изображений. Свободное рисование под музыкальное сопровождение. Запуск графического редактора Paint. Отработка навыков работы на компьютере в программе Paint. Гимнастика для глаз. Самоанализ деятельности.
- 2.7. Рисование в программе Paint. «Зимние фантазии». Запуск графического редактора Paint с помощью ярлыка на рабочем столе. Работа с палитрой: устанавливать основной и фоновый цвета; изменять цветовую палитру. Индивидуальная самостоятельная работа. Очистка рабочей области. Заливка цветом фона и изображений. Работа с набором инструментов: создавать графические изображения с помощью основных инструментов; с изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты. Индивидуальная

работа. Свободное рисование под музыкальное сопровождение. Сохранение рисунка. Гимнастика для глаз. Самоанализ деятельности.

2. 8. Поздравительная открытка в программе Paint «С Новым годом». Работа с палитрой: устанавливать основной и фоновый цвета; изменять цветовую палитру.

Очистка рабочей области. Работа с набором инструментов:

создавать графические изображения с помощью основных инструментов; с изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты. Индивидуальная работа. Заливка цветом фона и изображений. Исполнение надписей.

Раздел 3 Программирование с Cubo - 18 часов.

3.1. «Знакомство с малышом KUBO». Загадывание загадки. Сборка. Включение. Правила работы с роботом. Общение с KUBO с помощью пазл TagTile. Игра «Найди пазл, как на карточке». Рассматривание основных частей, формы, цвета. Знакомство с понятием программирования: маршрут.

3.2. «Управление KUBO. Команда на движение». Создание движений вперед, назад, налево, направо. Игра «Принеси и покажи». Знакомство с пазлами TagTile на движение, терминами вперед, назад, налево, направо. Работа в группе. Игра «Построй маршрут», индивидуальная деятельность. Знакомство с понятием программирования: функция.

Классификация предметов. Я знаю цвета и геометрические фигуры. Управление KUBO. Создание движений с изменением скорости. Игра «Принеси и покажи». Игра «Построй маршрут», индивидуальная деятельность. Игра «Запомни и выложи ряд». Классификация предметов. Я знаю цвета и геометрические фигуры. Работа с ноутбуком.

3.3. «Управление KUBO. Команда поворот». Проблемная ситуация, научи KUBO выполнять команды на движение вперед, назад, налево, направо. Составление маршрута с помощью пазл TagTile. Работа в группе. Закрепление терминов вперед, назад, налево, направо. Игра «Запомни и выложи ряд». Игра «Построй маршрут», индивидуальная деятельность. Классификация предметов.

3.4. Выстраивание маршрута «Поможем KUBO пройти под мостиком из конструктора «MagicalMagnet». Создание движений с поворотами 90° , 180° . Знакомство с пазлами TagTile поворот. Работа в группе. Объяснение терминов поворот 90° , поворот 180° . Игра «Построй маршрут», индивидуальная деятельность. Классификация предметов. Я знаю цвета и геометрические фигуры.

3.5. Робот Cubo играет. Знакомим с пазлами запомнить движение и повтор. Работа в группе, составление алгоритма движений вперед, назад, налево, направо, поворотами 90° , 180° . Конструирование по образцу. Знакомство с простейшей технологией строительства моста, для чего люди строят мосты. Строим мост. Составление маршрута движения робота «Помоги KUBO под мостом».

3.6. «Робот Cubo садится в автобус» Научим запоминать и повторять движения». Работа в группе, составление алгоритма движений разворот, запомнить движение и повтор. Игра «Принеси и покажи». Игра «Запомни и выложи ряд». «Построй маршрут», индивидуальная деятельность. Построим дом для KUBO из конструктора Lego Duplo. Создание движений с разворотами, запомнить движение и повтор, вперед, назад, налево, направо. Проблемная ситуация, KUBO боится дождя. Бережное обращение с роботом. Работа в парах «Построй дом из Lego». «Помоги KUBO попасть в дом», групповая деятельность. Научим KUBO запоминать и повторять движения. Проблемная ситуация «Поможем KUBO перейти дорогу». Игра «Построим школу для KUBO», конструктор по выбору детей. «Поможем KUBO дойти до школы», строим маршрут движения робота. Прогулка робота Cubo на выходных

3.7. Рисуем и раскрашиваем в программе Paint. «Объемное изображение на плоскости. Кубик». Работа с палитрой: устанавливать основной и фоновый цвета; изменять цветовую палитру. Очистка рабочей области. Работа с набором инструментов: создавать графические изображения с помощью основных инструментов; с изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты.

3.8. Рисуем и раскрашиваем в программе Paint. «Виноградную гроздь». Работа с палитрой: устанавливать основной и фоновый цвета; изменять цветовую палитру. Очистка рабочей области. Работа с набором инструментов: создавать графические изображения с помощью основных инструментов; с изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты. Индивидуальная работа. Заливка цветом фона и изображений. Исполнение надписей. Свободное рисование под музыкальное сопровождение. Сохранение рисунка.. Самоанализ деятельности.

Раздел 4. Рисование на плоскости 3D ручкой- 16 часов.

- 4.1. «Правила работы с 3-d ручкой». Знакомство с правилами и техникой безопасности при работе с 3-d ручкой. Работа с ноутбуком, гимнастика для глаз. Рассматривание. Учимся держать ручку. Знакомство с возможностями 3-d ручки.
- 4.2. «Разноцветная бабочка». Рисование по трафарету, закрепляя умение правильно держать ручку. Техники рисования на плоскости. Практическая работа: Выполнение линий по шаблону. Работа с ноутбуком, гимнастика для глаз
- 4.3. «Ежик с грибочком». Загадывание загадки. Работа с ноутбуком, гимнастика для глаз. Рассматривание иллюстраций. Создание модели колечка. Рисование круглых предметов: создание контурных рисунков, замыкание линии в кольцо. Дети получают простейшие представления о технологии рисования 3-d ручкой по шаблону на плоскости.
- 4.4. «Самолет». Чтение стихотворения. Создание предметных аппликативных картинок из 2-3 элементов: составление композиции из готовых (разнородных) элементов. Рассматривание иллюстраций. Способы заполнения межлинейного пространства. Работа с ноутбуком, гимнастика для глаз Весенний листок. Чтение стихотворения. Моделирование весенних листьев для создания сюжетной композиции. Развитие чувства цвета и ритма. Создание модели листочка. Развитие творческого воображения, мелкой моторики. Способы заполнения межлинейного пространства. Рассказ детей о своей поделке. Работа с ноутбуком, гимнастика для глаз. Чтение стихотворения. Составление образа солнца из большого круга. И 7-10 лучей (полосок, треугольников, трапеций – по выбору детей). Рассматривание иллюстраций. Рассказ детей о своей поделке.
- 4.5. «Дерево желаний», коллективная работа.
Чтение стихотворения. Создание аппликативной композиции: соединение готовых форм листьев с основой ветки дерева. Дети узнают об особенностях строения дерева (ствол, веточки, листья, записывают свои желания). Дети получают простейшие представления о технологии создания из пластика отдельных частей и моделировании композиции.
- 4.6. Рисование в программе Paint. «Рисуем веточку». Загадки про деревья.
Работа с палитрой: устанавливать основной и фоновый цвета; изменять цветовую палитру. Очистка рабочей области. Работа с набором инструментов: создавать графические изображения с помощью основных инструментов; с изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты. Индивидуальная работа. Заливка цветом фона и изображений. Исполнение надписей. Свободное рисование под музыкальное сопровождение. Сохранение рисунка. Гимнастика для глаз. Самоанализ деятельности.
- 4.7. Рисование в программе Paint. «Кукурузный початок». Работа с палитрой: устанавливать основной и фоновый цвета; изменять цветовую палитру. Очистка рабочей области. Работа с набором инструментов: создавать графические изображения с помощью основных инструментов; с изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты. Индивидуальная работа. Заливка цветом фона и изображений. Исполнение надписей. Свободное рисование под музыкальное сопровождение. Сохранение рисунка. Самоанализ деятельности.
- 4.8. Итоговая диагностика.
- 4.9. Выставочная деятельность «Вот что я умею!». Итоговое занятие. Подготовка работ к выставке: просмотр творческих работ учащихся, сделанных в течение года; устранение дефектов; ремонт сломанных 3D изделий; оформление работ, этикетки. Практическая работа: Просмотр и оценка работ, подведение итогов

6. Учебно-тематический план с основными видами деятельности обучающихся

- Режим занятий – 2 часа в неделю;
- Продолжительность занятий: 40 мин.

№ темы	Тема урока	Кол-во часов	Основные виды деятельности
Конструирование с LegoLiveZone (16 часов)			
1	Комплектование группы. Входная диагностика. Инструктаж по технике безопасности	2	Знакомство и комплектование детей по группам, правила ТБ,
2	Вводное занятие. Путешествие в страну Lego	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы. Образцы изделий,
3	Легопланета «Разные ворота»	2	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
4	Легопланета «Космический корабль»	2	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
5	«Пригласим семью Lego жить в новый дом», коллективная работа	2	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
6	Учимся рисовать в программе Paint. Нарисуйте государственный флаг страны.	2	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование флага страны
7	Нарисуй арбузы, мяч	2	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование арбуза, мячика
8	Нарисуй зонтик	2	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование зонтика
	Нарисуй птицу в полете		
Магнитный конструктор MagicalMagnet (16 часов)			
9	Моделирование по образцу «Грузовик везёт кирпичи»	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны,
10	Моделирование по теме «Животные на ферме»	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг.
11	Моделирование «Роботы»	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
12	Моделирование «Ракеты»	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
13	Новогодние звездочки	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,

14	Рисование в программе Paint. «Новогодняя елка»	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,
15	Рисование в программе Paint. «Зимние фантазии»	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,
16	Поздравительная открытка в программе Paint «С Новым годом»	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,
Программирование с «Cubo» (18 часов)			
17	«Управление KUBO. Команда на движение»	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
18	«Управление KUBO. Команда поворот»	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
19	Выстраивание маршрута «Поможем KUBO пройти под мостиком из конструктора «MagicalMagnet»	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
20	Робот Cubo играет	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
21	Робот Cubo садится в автобус.	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
22	Прогулка робота Cubo на выходных	2	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.
23	Рисуем и раскрашиваем в программе Paint. «Объемное изображение на плоскости. Кубик	2	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование на плоскости кубика
24	Рисование в программе Paint. «Виноградную гроздь»	2	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование виноградной грозди
Рисование на плоскости 3D ручкой (18 часов)			
25	«Правила работы с 3-d ручкой»	2	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.
26	«Разноцветная бабочка»	2	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.
27	«Ежик с грибочком »	2	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.
28	«Самолет»	2	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.
29	«Дерево желаний», коллективная работа	2	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.
30	Рисование в программе	2	Образцы изделий, иллюстрационный

	Paint. «Рисуем веточку»		материал, шаблоны, схемы. Рисование веточки
31	Рисование в программе Paint «Бабочку»		Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование бабочки
32	Рисование в программе Paint. «Кукурузный початок »	2	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование кукурузного початка
33	Итоговая диагностика	2	Самостоятельная работа
34	«Вот что я умею!» Итоговое занятие	2	Презентация творческой работы
ИТОГО:		68 часов (2 часа в неделю)	

7. Описание материально- технического обеспечения образовательного процесса.

Для достижения цели и задач программы «Учимся, играя» создана предметно-развивающая среда:

- В помещении для осуществления образовательной деятельности имеются рабочие места и игровая зона.

- имеется МФУ для распечатки дидактического материала для занятия (картинки, фигурки из бумаги и т. д.).

- представлен перечень дидактических материалов:

- набор конструкторов LiveZone 6 шт;

- набор магнитных конструкторов MagicalMagnet 7 шт;

- роботехнический набор «Kubo» 1 шт;

- 3D ручки 7 шт;

- представлен перечень материально-технического обеспечения:

- одноместные столы - 7 шт.;

- стулья - 7 шт;

- ноутбуки 7 шт ;

- МФУ 1 шт;

- Информационно-образовательные ресурсы:

- Мультимедиа Lego Duplo Веселая семья Лего покажет, как они строили дом из умного конструктора [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

https://www.youtube.com/watch?v=gX_J1bNJSx0 – Заглавие с экрана. – (Дата обращения: 24.04.2020);

- План - конспект занятия по конструированию с использованием магнитного конструктора "Магформерс". Тема " Симметрия". [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

https://rosprosvet.ru/material/pub_19511/ – Заглавие с экрана. – (Дата обращения: 25.04.2020);

[Электронный ресурс]. – Режим доступа:

https://sad-berezka.ru/images/docs/inno_d/id_35.pdf – Заглавие с экрана. – (Дата обращения: 25.04.2020);

- Руководство пользователя 3D ручки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.losprinters.ru/articles/instruktsiya-dlya-3d-ruchki-muriwell-400a – Заглавие с экрана. – (Дата обращения: 27.04.2020);

- Знакомьтесь, KuboCoding. Обзор образовательного набора [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://xn--j1amdg6b.xn--c1awjj.xn--p1ai/news/znakomtes-kubo-coding-obzor-obrazovatel'nogo-nabora/> – Заглавие с экрана. – (Дата обращения: 02.05.2020);

- Краткое руководство ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ С KUBO [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kubo.education/QSG/RUS-KUBO-Coding-QuickStartGuide.pdf> – Заглавие с экрана. – (Дата обращения: 03.05.2020).

8.Список литературы

Нормативно-правовые документы:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее — Федеральный закон № 273-ФЗ, ФЗ № 273);
- План мероприятий на 2015 - 2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 г. № 729-р
- Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы).
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242; Письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. N ВК-641/09 " О направлении методических рекомендаций "Санитарно-эпидемиологическими требованиями к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адаптированным основным общеобразовательным программам для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, СанПиН2 .4.2.328615,утвержденные Постановлением главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 10.07.2015г. №26;
- СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 -«Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы» и СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных учреждениях»;
- Проект положения о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах КОУ «Нововаршавская школа-интернат».

Учебно-методическое обеспечение:

- 1.Лыкова И. А. Конструирование в детском саду. Учебно – методическое пособие / И. А. Лыкова. – Издательство: Цветной мир, 2016 г. – 144 с.;
- 2.Деркунская В. А. "Сюжетно-ролевые игры для социализации детей 4-5 лет. Методическое пособие" / В. А. Деркунская, А.Н. Харчевникова: Изд-во АРКТИ, 2017. – 64 с.

**Календарно-тематическое планирование .
на 2023-2024 учебный год**

АДООП «Учимся, играя»

Группа №1

Педагог дополнительного образования Куандыкова Рысты Шайхуловна

№ темы	Тема урока	Кол-во часов	Основные виды деятельности обучающихся	Дата	
				По плану	По факту
1	Комплектование группы. Входная диагностика. Инструктаж по технике безопасности	1	Знакомство и комплектование детей по группам, правила ТБ,	04.09	
2	Комплектование группы. Входная диагностика. Инструктаж по технике безопасности	1	Знакомство и комплектование детей по группам, правила ТБ,	07.09	
3	Вводное занятие. Путешествие в страну Lego	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	11.09	
4	Вводное занятие. Путешествие в страну Lego	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	14.09	
5	Легопланета «Разные ворота»	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	18.09	
6	Легопланета «Разные ворота»	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	21.09	
7	Легопланета «Космический корабль»	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	25.09	
8	Легопланета «Космический корабль»	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	28.09	

9	.«Пригласим семью Lego жить в новый дом», коллективная работа	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	02.10	
10	«Пригласим семью Lego жить в новый дом», коллективная работа	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	05.10	
11	Учимся рисовать в программе Paint. Нарисуйте государственный флаг страны.	1	Иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование флага страны	09.10	
12	Учимся рисовать в программе Paint. Нарисуйте государственный флаг страны.	1	Иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование флага страны	12.10	
13	Нарисуй арбузы, мяч	1	Иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование арбуза, мячика	16.10	
14	Нарисуй зонтик	1	Иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование зонтика	19.10	
			Итого	14 часов	
15	Моделирование по образцу «Грузовик везёт кирпичи»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны,	30.10	
16	Моделирование по образцу «Грузовик везёт кирпичи»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг.	02.11	
17	Моделирование по теме «Животные на ферме»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	09.11	
18	Моделирование по теме «Животные на ферме»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	13.11	
19	Моделирование «Роботы»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,	16.11	
20	Моделирование «Роботы»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,	20.11	
21	Моделирование	1	Раздаточный материал,	23.11	

	«Ракеты»		образцы изделий, иллюстрационный материал,		
22	Моделирование «Ракеты»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,	27.11	
23	Новогодние звездочки	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны,	30.11	
24	Новогодние звездочки	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг.	04.12	
25	Рисование в программе Paint. «Новогодняя елка»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	07.12	
26	Рисование в программе Paint. «Новогодняя елка»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	11.12	
27	Рисование в программе Paint. «Зимние фантазии»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,	14.12	
28	Рисование в программе Paint. «Зимние фантазии»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,	18.12	
29	Поздравительная открытка в программе Paint «С Новым годом»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг.	21.12	
			Итого	15 часов	
30	Знакомство с малышом KUBO	1	Научится запоминать и повторять движения»	11.01	
31	Знакомство с малышом KUBO	1	Научится запоминать и повторять движения»	15.01	
32	Управление KUBO. Команда на движение	1	Научится запоминать и повторять движения»	18.01	
33	Управление KUBO. Команда на движение	1	Научится запоминать и повторять движения»	22.01	
34	Управление KUBO. Команда поворот	1	Научится запоминать и повторять движения»	25.01	
35	Управление KUBO. Команда поворот	1	Научится запоминать и повторять движения»	29.01	
36	«Поможем KUBO пройти под мостиком»	1	Выстраивание маршрута Научится запоминать и повторять движения»	01.02	

37	«Поможем KUBO пройти под мостиком»	1	Выстраивание маршрута Научится запоминать и повторять движения»	05.02	
38	Робот Cubo играет	1	Научится запоминать и повторять движения»	08.02	
39	Робот Cubo играет	1	Научится запоминать и повторять движения»	12.02	
40	Робот Cubo садится в автобус.	1	Научится запоминать и повторять движения»	15.02	
41	Робот Cubo садится в автобус.	1	Научится запоминать и повторять движения»	19.02	
42	Научим KUBO запоминать и повторять движения»	1	Научится запоминать и повторять движения»	22.02	
43	Научим KUBO запоминать и повторять движения»	1	Научится запоминать и повторять движения»	26.02.	
44	Прогулка робота Cubo на выходных	1	Научится запоминать и повторять движения»	29.02.	
45	Прогулка робота Cubo на выходных	1	Научится запоминать и повторять движения»	04.03	
46	Рисуем и раскрашиваем в программе Paint. Кубик	1	Иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование кубика	07.03	
47	Рисуем и раскрашиваем в программе Paint. Кубик	1	Иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование кубика	11.03	
48	Рисование в программе Paint. «Виноградную гроздь»	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование виноградной грозди	14.03	
49	Рисование в программе Paint. «Виноградную гроздь»	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование виноградной грозди	18.03	
			Итого	20 часов	
50	Правила работы с 3-d ручкой	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	28.03	
51	Правила работы с 3-d ручкой	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, шаблоны, схемы.	01.04	
52	«Разноцветная бабочка»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	04.04	

53	«Разноцветная бабочка»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	08.04	
54	«Ежик с грибочком »	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	11.04	
55	«Ёжик с грибочком»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	15.04	
56	« Самолет»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	18.04	
57	«Самолет»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	22.04	
58	«Дерево желаний», коллективная работа	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	25.04	
59	«Дерево желаний», коллективная работа	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	02.05	
60	Рисование в программе Paint. «Рисуем веточку»	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование веточки	06.05	
61	Рисование в программе Paint. «Рисуем веточку»	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование веточки	13.05	
62	Рисование в программе Paint. «Кукурузный початок »	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование кукурузного початка	16.05	
63	Рисование в программе Paint. «Кукурузный початок »	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование кукурузного початка	20.05	
64	Итоговая диагностика	1	Самостоятельная работа	23.05	
65	«Вот что я умею!» Итоговое занятие	1	Презентация творческой работы	28.05	
			Итого	16 часов	
			Всего за год	65 часов	

**Календарно-тематическое планирование
на 2023-2024 учебный год**

АДООП «Учимся, играя»

Группа №2

Педагог дополнительного образования Куандыкова Рысты Шайхуловна

№ темы	Тема урока	Кол-во часов	Основные виды деятельности обучающихся	Дата	
				По плану	По факту
1	Комплектование группы. Входная диагностика. Инструктаж по технике безопасности	1	Знакомство и комплектование детей по группам, правила ТБ,	06.09	
2	Комплектование группы. Входная диагностика. Инструктаж по технике безопасности	1	Знакомство и комплектование детей по группам, правила ТБ,	06.09	
3	Вводное занятие. Путешествие в страну Lego	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	13.09	
4	Вводное занятие. Путешествие в страну Lego	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	13.09	
5	Легопланета «Разные ворота»	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	20.09	
6	Легопланета «Разные ворота»	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	20.09	
7	Легопланета «Космический корабль»	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	27.09	
8	Легопланета	1	Раздаточный материал Lego,	27.09	

	«Космический корабль»		образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.		
9	.«Пригласим семью Lego жить в новый дом», коллективная работа	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	04.10	
10	«Пригласим семью Lego жить в новый дом», коллективная работа	1	Раздаточный материал Lego, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	04.10	
11	Учимся рисовать в программе Paint. Нарисуйте государственный флаг страны.	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование флага страны	11.10	
12	Учимся рисовать в программе Paint. Нарисуйте государственный флаг страны.	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование флага страны	11.10	
13	Нарисуй арбузы, мяч	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование арбуза, мячика	18.10	
14	Нарисуй зонтик	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование зонтика	18.10	
			Итого	14 часов	
15	Моделирование по образцу «Грузовик везёт кирпичи»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны,	01.11	
16	Моделирование по образцу «Грузовик везёт кирпичи»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг.	01.11	
17	Моделирование по теме «Животные на ферме»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	08.11	
18	Моделирование по теме «Животные на ферме»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	08.11	
19	Моделирование	1	Раздаточный материал,	15.11	

	«Роботы»		образцы изделий, иллюстрационный материал,		
20	Моделирование «Роботы»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,	15.11	
21	Моделирование «Ракеты»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,	22.11	
22	Моделирование «Ракеты»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,	22.11	
23	Новогодние звездочки	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны,	29.11	
24	Новогодние звездочки	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг.	29.11	
25	Рисование в программе Paint. «Новогодняя елка»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	06.12	
26	Рисование в программе Paint. «Новогодняя елка»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг, шаблоны, схемы.	06.12	
27	Рисование в программе Paint. «Зимние фантазии»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,	13.12	
28	Рисование в программе Paint. «Зимние фантазии»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал,	13.12	
29	Поздравительная открытка в программе Paint «С Новым годом»	1	Раздаточный материал, образцы изделий, иллюстрационный материал, подборка книг.	20.12	
			Итого	15 часов	
30	Знакомство с малышом KUBO	1	Научится запоминать и повторять движения»	10.01	
31	Знакомство с малышом KUBO	1	Научится запоминать и повторять движения»	10.01	
32	Управление KUBO. Команда на движение	1	Научится запоминать и повторять движения»	17.01	
33	Управление KUBO. Команда на движение	1	Научится запоминать и повторять движения»	17.01	
34	Управление KUBO.	1	Научится запоминать и	24.01	

	Команда поворот		повторять движения»		
35	Управление KUBO. Команда поворот	1	Научится запоминать и повторять движения»	24.01	
36	«Поможем KUBO пройти под мостиком»	1	Выстраивание маршрута Научится запоминать и повторять движения»	31.01	
37	«Поможем KUBO пройти под мостиком»	1	Выстраивание маршрута Научится запоминать и повторять движения»	31.01	
38	Робот Cubo играет	1	Научится запоминать и повторять движения»	07.02	
39	Робот Cubo играет	1	Научится запоминать и повторять движения»	07.02	
40	Робот Cubo садится в автобус.	1	Научится запоминать и повторять движения»	14.02	
41	Робот Cubo садится в автобус.	1	Научится запоминать и повторять движения»	14.02	
42	Научим KUBO запоминать и повторять движения»	1	Научится запоминать и повторять движения»	21.02	
43	Научим KUBO запоминать и повторять движения»	1	Научится запоминать и повторять движения»	21.02.	
44	Прогулка робота Cubo на выходных	1	Научится запоминать и повторять движения»	28.02.	
45	Прогулка робота Cubo на выходных	1	Научится запоминать и повторять движения»	28.02	
46	Рисуем и раскрашиваем в программе Paint. «Объемное изображение на плоскости. Кубик	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование кубика	06.03	
47	Рисуем и раскрашиваем в программе Paint. «Объемное изображение на плоскости. Кубик	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование кубика	06.03	
48	Рисование в программе Paint. «Виноградную гроздь»	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование виноградной грозди	13.03	
49	Рисование в программе Paint. «Виноградную гроздь»	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование виноградной грозди	13.03	
			Итого	20 часов	
50	Правила работы с 3-	1	Работа по схеме с 3-d	27.03	

	d ручкой		ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.		
51	Правила работы с 3-d ручкой	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	27.03	
52	«Разноцветная бабочка»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	03.04	
53	«Разноцветная бабочка»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	03.04	
54	«Ежик с грибочком»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	10.04	
55	«Ёжик с грибочком»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	10.04	
56	« Самолет»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	17.04	
57	«Самолет»	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	17.04	
58	«Дерево желаний», коллективная работа	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	24.04	
59	«Дерево желаний», коллективная работа	1	Работа по схеме с 3-d ручкой, образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы.	24.04	
60	Рисование в программе Paint. «Рисуем веточку»	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование веточки	08.05	
61	Рисование в программе Paint. «Рисуем веточку»	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование веточки	08.05	
62	Рисование в программе Paint. «Кукурузный початок»	1	Образцы изделий, иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование кукурузного початка	15.05	
63	Рисование в	1	Образцы изделий,	15.05	

	программе Paint. «Кукурузный початок »		иллюстрационный материал, шаблоны, схемы. Рисование кукурузного початка		
64	Итоговая диагностика	1	Самостоятельная работа	22.05	
65	«Вот что я умею!» Итоговое занятие	1	Презентация творческой работы	22.05	
			Итого	16 часов	
			Всего за год	65 часов	