

Комитет по образованию администрации города Мурманска

муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение города Мурманска №123 (МАДОУ г.Мурманска №123)

ПРИНЯТА

Протокол педагогического совета
МАДОУ г. Мурманска № 123
№1 от «06» сентября 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО

Заведующий
МАДОУ г. Мурманска №123
/Патлаенко О.В./

Приказ №178-ОД от «06» сентября 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности «Мастер Кон»**

Для детей старшего дошкольного возраста (5–7 лет)

Срок реализации 2 года
(2022/2023, 2023/2024)

Составитель:
Колегова Е. В., воспитатель
высшей квалификационной категории

г. Мурманск
2022

Нормативная база разработки и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Мастер Кон»

В программе соблюдены положения законодательных и нормативных документов:

1. Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Приказа Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685–21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

7. Локальные нормативные акты образовательной организации.

Дополнительная программа по лего-конструированию «Мастер Кон» для детей 5–7 лет (далее — Программа), разработана с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования; направлена на развитие технического творчества у детей старшего дошкольного возраста.

Пояснительная записка

Программа разработана с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования и способствует развитию технического творчества у детей старшего дошкольного возраста и формированию первичных представлений о робототехнике, ее свойствах, назначении в жизни человека.

Основное предназначение программы – развитие технических способностей у детей дошкольного возраста. Лего-конструирование – это современное средство обучения, одна из самых известных и распространенных педагогических систем, широко использующая трехмерные модели реального мира и предметно игровую среду для обучения

и развития ребенка. В основе курса лежит целостный образ окружающего мира, который преломляется через результат деятельности учащихся. Занятия по лего – конструированию главным образом направлены на развитие пространственного мышления, технических конструктивных способностей, мелкой моторики, речевых, изобразительных и графических навыков, информационных технологий, что очень важно для всестороннего развития личности.

Дети с помощью занятий лего-конструированием повышают умственную и физическую работоспособность, расширяют представление о предметах и явлениях, развивают умение наблюдать, анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений, обобщают их по признакам.

На сегодняшний день существует большое количество образовательных программ и методических пособий по лего-конструированию. В результате изучения методической и специальной литературы, образовательных программ была разработана дополнительная общеобразовательная программа «Мастер Кон» по лего-конструированию для детей дошкольного возраста.

Новизна программы

Новизна программы заключается в том, что позволяет воспитанникам в форме познавательной деятельности раскрыть практическую целесообразность LEGO-конструирования, развить необходимые в дальнейшей жизни приобретенные умения и навыки. Интегрирование различных образовательных областей в программе «Лего-конструирование» открывает возможности для овладения новыми навыками и расширения круга интересов.

Работа, с конструктором LEGO Education «Учись учиться», позволяет детям в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в жизни навыки. При построении модели затрагивается множество проблем из разных областей от теории механики до психологии – это вполне естественно. С набором «Построй свою историю» обучающиеся развивают навыки в области русского языка, творческое и критическое мышление во время практических занятий, на которых они работают над созданием своих рассказов. Сценарии обучения, которые можно корректировать согласно уровню подготовки обучающихся, очень разнообразны и стимулируют совместную работу детей и обмен идеями, методами и опытом. Также при работе объединяется классическое и цифровое обучение.

Программа «Мастер Кон» по лего - конструированию позволит существенно повысить мотивацию дошкольников, организовать их творческую и исследовательскую работу, в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развивать необходимые в дальнейшей жизни навыки.

Актуальность программы

В настоящее время развитию детского технического творчества уделяется пристальное внимание. Конструирование больше, чем другие виды деятельности, подготавливает почву для развития технических способностей

детей, что очень важно для всестороннего развития личности. Помимо традиционных методик обучения в последнее время всё шире используются легио-технологии. В силу своей универсальности легио-конструкторы служат важнейшим средством обучения.

Легио-конструирование одно из современных развивающих направлений в техническом творчестве. Актуальность применения легио-конструирования обуславливается его высокими образовательными возможностями: многофункциональностью, техническими и эстетическими характеристиками, использованием в различных игровых и учебных зонах. Очень важным представляется работа в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества. Простота в построении модели в сочетании с большими конструктивными возможностями LEGO позволяет детям в конце занятия увидеть сделанную своими руками модель, которая выполняет поставленную ими же самими задачу. Изучая простые механизмы, дети учатся работать руками (развитие мелких и точных движений), развивают элементарное конструкторское мышление, фантазию, изучают принципы работы многих механизмов. Манипулируя элементами LEGO, ребёнок учится добру, творчеству, созиданию.

Педагогическая целесообразность

Программа объединяет в одно целое задания из разных областей. Каждый ребёнок, участвующий в работе по выполнению предложенного задания, выражает своё отношение к данной работе, рассказывает о последовательности выполнения задания, о назначении выполненного проекта.

Легио – конструирование на базе конструктора «Учись учиться» LEGO Education (*первый год обучения, 5-6 лет*) - это образовательный инструмент, который помогает детям старшего дошкольного возраста получать знания по конструированию и проектированию, языковым навыкам, математике, окружающему миру и обществознанию и одновременно осваивать, и развивать самые важные навыки, такие как: совместная работа, общение, творчество, критическое мышление и решение задач. Как и все образовательные решения LEGO Education, предназначенные для использования в старшем дошкольном возрасте - эти материалы базируются на принципах конструктивизма.

Основным принципом конструктивизма в понимании LEGO Education является то, что дети обучаются лучше всего, когда они узнают о вещах из непосредственного опыта и в значимом контексте. В отличие от простого запоминания абстрактных принципов, практическое экспериментирование с конкретными материалами обеспечивает большее вовлечение и лучшее запоминание материала, в особенности, когда дети осознают важность своей работы.

Образовательные решения LEGO Education сочетают в себе специально подобранные кубики LEGO и учебные задания, разработанные специалистами в области образования, и идеально подходят для практического обучения. Все решения позволяют обучающимся экспериментировать с реальными

моделями, получая практические, предметно-ориентированные знания в процессе решения тщательно сформулированных задач.

Практический процесс обучения, включающий четыре этапа. Этот процесс базируется на принципах конструктивизма и методах эффективного обучения.

С помощью набора LEGO «Учись учиться» воспитатель помогает детям находить решения; способствует совместной работе, общению, творчеству, критическому мышлению и, в конечном счете, решению поставленной задачи. Применение этого процесса в рамках учебной программы обеспечивает не только усвоение знаний по программе, но и укрепление основных, стартовых навыков обучения.

«Построй свою историю» LEGO Education (*второй год обучения, 6–7 лет*) — это уникальный творческий обучающий инструмент, который позволяет обучающимся освоить навыки повествования и научиться создавать рассказы в естественных условиях. Он способствует развитию навыков устной речи, чтения, письма и языкового восприятия, а также включает обучающихся в работу с самого начала, мотивирует их использовать своё воображение для разработки и создания рассказов, персонажей и сюжетных линий.

Применение конструкторов LEGO в детском саду, позволяет существенно повысить мотивацию детей на творческую и исследовательскую работу. А также позволяет детям в форме познавательной игры узнавать многие важные идеи и развивать необходимые в дальнейшей жизни навыки.

Уровень реализации программы

1-й год обучения имеет стартовый уровень реализации программы и предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

2-й год обучения имеет базовый уровень реализации программы и предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

Направленность программы - техническая

Программа направлена на то, чтобы через развитие конструктивных навыков и информационных технологий приобщить детей к техническому творчеству и развивать их в данном направлении.

Использование LEGO-конструктора является великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающее интеграцию различных видов деятельности. Программа носит интегрированный характер и строится на основе деятельностного подхода в обучении.

Цель программы:

Развить научно-технический и творческий потенциал личности у детей старшего дошкольного возраста средствами конструктивной деятельности с использованием лего-технологий.

Задачи программы:

На занятиях по лего-конструированию ставится ряд обучающих, развивающих и воспитательных задач:

Обучающие

- Формировать начальные представления: о конструировании и моделировании и их значении; о мире техники, конструкций, механизмов и их месте в окружающем мире.
- Способствовать формированию первоначальных конструкторских знаний и умений конструирования; познавательного интереса в области технического творчества; мотивации к самостоятельному творческому поиску объектов для конструирования и моделирования.
- Обучить основным элементарным приемам и способам начального технического конструирования и моделирования посредством конструктора Лего.
- Научить применять в процессе учебно-игровой деятельности специальную терминологию (Лего-словарь).
- Учить уверенно говорить на разные темы; сочинять, последовательно выстраивать и пересказывать рассказы; анализировать рассказы, персонажей и сюжеты; определять и понимать концепции разных жанров.

Развивающие

- Способствовать развитию: мелкой моторики, сенсорных способностей, внимания, памяти, мышления, воображения, логического мышления, познавательной активности, цветового восприятия, устной речи и языкового восприятия.
- Развивать регулятивную структуру деятельности, включающей целеполагание, планирование (умение составлять план действий и применять его для решения практических задач), прогнозирование (предвосхищение будущего результата при различных условиях выполнения действия), контроль, коррекцию и оценку; умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- Развивать навыки устной речи, чтения, письма и языкового восприятия.
- Усовершенствовать технологическую компетенцию.
- Объединять классическое и цифровое обучение.

Воспитательные:

- Формировать мотивацию успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности.
- Формировать умение искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий.
- Развивать коммуникативную компетентность воспитанников на основе организации совместной продуктивной деятельности (умения работать над проектом в команде, эффективно распределять

обязанности, развитие навыков межличностного общения и коллективного творчества).

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности по лего-конструированию «Мастер Кон» предназначена для детей в возрасте 5-6 лет на базе конструктора «Учись учиться» (первый год обучения); в возрасте 6-7 лет на базе конструктора «Построй свою историю». Курс является пропедевтическим для подготовки к дальнейшему изучению лего-конструирования с применением компьютерных технологий и робототехники. При формировании содержания программы использованы рекомендации и материалы на основе анализа научно – педагогической литературы и нормативно – правовых источников. Содержание программы «Мастер Кон» учитывает психолого-возрастные особенности обучающихся в соответствии с СанПиН. Учитывая возраст детей, занятия в группе сочетаются с индивидуальной помощью педагога к каждому ребёнку. Рекомендуемое количество детей в подгруппе должно быть не более 12 человек.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности по лего-конструированию «Мастер Кон» может быть использована педагогами, работающими в данном направлении и заинтересованными родителями.

Образовательные решения LEGO Education сочетают в себе специально подобранные кубики LEGO и учебные задания, разработанные специалистами в области образования, и идеально подходят для практического обучения. Все решения позволяют обучающимся экспериментировать с реальными моделями, получая практические, предметно-ориентированные знания в процессе решения тщательно сформулированных задач.

Срок реализации

Срок реализации программы «Мастер Кон» рассчитан на 2 года обучения и включает 72 занятия (27 часов)

Занятия кружка проводятся за рамками основной образовательной деятельности - 1 раз в неделю для каждой возрастной группы с 01 сентября по 31 мая.

Режим занятий

Возрастная группа	Количество занятий (часов в неделю)	Количество Занятий (часов в месяц)	Количество Занятий (часов в год)
Старшая группа	1(20 мин.)	4 (1 час. 20 мин.)	36 (12 часов)
Подготовительная группа	1 (25 мин.)	4 (1 час. 40 мин.)	36(15 часов)

Форма реализации программы

Форма обучения	Очная
Образовательная технология	С применением электронного обучения
Форма организации содержания и процесса педагогической деятельности	Интегрированная, комплексная

Форма и тип организации работы воспитанников	Групповая, индивидуально – групповая, коллективная работа
Форма обучения и виды занятий	Практические занятия
Форма проведения занятий	Аудиторная. Расписание занятий составлено с учетом режима дня в дошкольных образовательных учреждениях и свободного времени воспитанников.

Учебный план
1-й год обучения (старшая группа 5–6 лет)
«Учись учиться»

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Кол-во занятий	Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел I «Первые шаги»	2 ч.	30 мин.	1 ч. 30 мин.	6	Демонстрация знаний, приобретенных при выполнении заданий для получения детской «Лицензии на ЛЕГО-конструирование».
2	Раздел II «Конструирование и проектирование»	2 ч. 40 мин.	40 мин.	2 ч.	8	Выставка творческого проекта «Мистер Знайка».
3	Раздел III «Развитие языковых навыков»	1 ч. 20 мин.	20 мин.	1 ч.	4	Защита леги-истории.
4	Раздел IV «Математика»	2 ч.	30 мин.	1 ч. 30 мин.	6	Стратегическая математическая леги-игра.
5	Раздел V «Окружающий мир»	1 ч. 40 мин.	25 мин.	1 ч. 15 мин	5	Леги-тест на устойчивость и равновесие своей конструкции.
6	Раздел VI «Обществознание»	1 ч. 40 мин.	25 мин.	1 ч. 15 мин.	5	Фотовыставка творческих проектов.
7	Раздел VII «Фестиваль креативных идей»	40 мин.	10 мин.	30 мин.	2	Итоговое мероприятие – Защита проекта «Мир будущего»
ВСЕГО ЧАСОВ		12 ч.	3 ч.	9 ч.	36	

Содержание учебного плана
1-й год обучения (старшая группа 5–6 лет)
«Учись учиться»

Учитывая возрастные особенности детей, занятие состоит из двух частей. Первая часть занятия (5 минут) – теория, вторая часть занятия (15 мин.) – конструирование и игра.

№ п/п	Раздел Тема	Содержание
Раздел I.		«Первые шаги» Знакомство с конструктором «Учись учиться»
1.	Путешествие в страну Лего	<i>Теория.</i> «Происхождение LEGO и его разработчики». <i>Практика.</i> Знакомство с набором «Учись учиться», отработывая навыки работы с кубиками. Конструирование, рефлексия, развитие.
2.	Волшебная коробочка	<i>Теория.</i> «Разрешения и лицензии». <i>Практика.</i> Знакомство с названиями деталей LEGO-конструктора. Продолжать учить детей рассматривать предметы и образцы, анализировать готовые постройки. Конструирование, рефлексия, развитие. Лицензия на ЛЕГО-конструирование 1.
3.	Сортировщики	<i>Теория.</i> «Способы правильного обращения с мини-наборами». <i>Практика.</i> Формирование представлений об особенностях конструирования. Закрепление названий деталей набора «Учись учиться». Сортировка и упорядочивание кубиков несколькими способами. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Лицензия на ЛЕГО-конструирование 2.
4.	Единый список	<i>Теория.</i> «Единый список» <i>Практика.</i> Придумать названия для всех кубиков, исходя из их свойств и категорий. Создание плаката, на котором будет изображен список кубиков и деталей, входящих в один мешочек «Учись учиться» с указанием названия каждой детали. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Лицензия на ЛЕГО-конструирование 3.
5.	На старт, внимание, строим!	<i>Теория.</i> Закрепить полученные ранее навыки. <i>Практика.</i> Демонстрация знаний, приобретенных при выполнении заданий 1 раздела для получения детской «Лицензии на ЛЕГО-конструирование». Работа с картами, установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
6.	Конструирование по замыслу	<i>Теория.</i> Формировать умение заранее обдумывать содержание будущей постройки, называть ее тему, давать ее общее описание. <i>Практика.</i> Дети рассказывают о том, что они хотят построить и как это будут делать, из каких деталей. Самостоятельно

		строят свои постройки. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
Раздел II.		«Конструирование и проектирование»
7.	По ту сторону реки	<i>Теория.</i> «Разные мосты» <i>Практика.</i> Изучение элементов конструкции моста, конструируя и строя свои собственные мосты. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие
8.	Дом Мистера Знайки	<i>Теория.</i> «Дома будущего» <i>Практика.</i> Развивать конструктивные способности детей. Учить самостоятельно задумывать предстоящую постройку. Умение работать в паре, советоваться друг с другом. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
9.	Таинственный Мистер Знайка	<i>Теория.</i> «Необычная планета» <i>Практика.</i> Закрепить полученные ранее навыки; учить заранее обдумывать содержание будущей постройки, называть ее тему, давать ее общее описание; развивать творческую инициативу и самостоятельность. Учить передавать характерные черты сказочных героев средствами LEGO-конструктора. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие
10.	Кресло-каталка	<i>Теория.</i> «Колеса и оси» <i>Практика.</i> Изучать колеса и оси, а также учиться понимать потребности других людей. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
11.	Как я изобрёл машину	<i>Теория.</i> «Машины-роботы» <i>Практика.</i> Изучать и исследовать машины, а также изобретения, конструируя и строя свои собственные машины для решения задач и облегчать труд кого-либо из людей. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
12.	Поиски Мистера Знайки	<i>Теория.</i> «Многообразие животного мира» <i>Практика.</i> Развивать творческую инициативу и самостоятельность. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
13.	Спасение Мистера Знайки	<i>Теория.</i> «Карты и схемы» <i>Практика.</i> Учить собирать постройку по заданной схеме. Работа с картами, установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
14.	День рождения Мистера Знайки	<i>Теория.</i> «Подарок» <i>Практика.</i> Закрепить полученные ранее навыки. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Выставка творческого проекта «Мистер Знайка».
Раздел III. «Развитие языковых навыков»		
15.	Создадим историю	<i>Теория.</i> «Структура истории» <i>Практика.</i> Используя кубики ЛЕГО, дети строят значимую

		<p>сцену из рассказа, который они прочитали, или из оригинальной истории, которую они придумали. Обсудить такие важные характеристики рассказов, как время и место действия, действующие лица и сюжет.</p> <p>Обсудить более сложные элементы рассказа, такие как настроение и конфликт. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
16.	Что это за звук?	<p>Теория. «Звуки и буквы»</p> <p>Практика. Назвать предметы или объекты, в названиях которых содержится названный первый звук. С помощью наборов «Учись учиться» построить эти предметы и расположить в порядке алфавита.</p> <p>Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p> <p>Лего-азбука.</p>
17.	Для чего нужно описание?	<p>Теория. «Слова или прилагательные, используемые для описания предмета или объекта»</p> <p>Практика. Построить человека, место или предмет.</p> <p>Обсуждение на тему слов или прилагательных, используемых для описания. Работа в парах и по очереди отгадывать человека, место или предмет, которые построил их партнер. После каждого неверного предположения ребёнок, который построил модель, добавляет к своей модели некую описательную деталь. Продолжать отгадывать до тех пор, пока один из детей не определит модель правильно, или до трех неправильных предположений.</p> <p>Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
18.	Зимние забавы	<p>Теория. Активизировать речь детей по средствам вовлечения их в разговор на определенную тему.</p> <p>Практика. Предложить детям построить значимую сцену из рассказа, или из оригинальной истории, которую они придумали. Способствовать развитию связной речи: составлять небольшой описательный рассказ о своей постройке; обозначать свои действия словами.</p> <p>Содействовать совершенствованию умений конструктивной деятельности, закрепление навыков построения моделей.</p> <p>Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
Раздел IV. «Математика»		
19.	Блокируй и накрывай	<p>Теория. «Дискуссия об играх»</p> <p>Практика. Дети продемонстрируют навыки пространственного мышления, счета и решения задач, играя в стратегическую игру.</p> <p>Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
20.	Зеркальце	<p>Теория. «Симметрия»</p> <p>Практика. Построить симметричные конструкции, размещая кубики на строительной пластине как мозаику, или конструируя вертикальную</p>

		конструкцию. Часть подгруппы может сосредоточиться на симметрии формы, а другая часть — на симметрии цвета. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
21.	Что у меня за спиной?	Теория. «Математические термины, связанные с положениями, числами и цветами» Практика. Обсуждение на тему общения, акцентируя важность ясности и конкретности речи. Игра на запоминание модели. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
22.	Суперконструкции	Теория. «Конструкция, устойчивость» Практика. Обсудить приемы, использованные для построения самой высокой башни. Решить каким способом измерить башни, чтобы определить самую высокую из них. Сделать выводы на основе ранее высказанных предположений. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
23.	Эквилибристика	Теория. «Равновесие, вес и весы» Практика. Обсудить компоненты весов и их назначение. Показать, как построить механизм поддержания равновесия. Экспериментирование с построенными весами, изменяя положение центра вращения и расстояние между усилием и нагрузкой. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
24.	Угадай фигуру	Теория. «Проекция» Практика. Формировать у детей умение распознавать фигуры, расположенные на плоскостях. Дети выбирают карточку с изображением фигуры в трех проекциях – сзади, снизу, с боку. Создают из лего-блоков эту фигуру. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
Раздел V. «Окружающий мир»		
25.	Улица полна неожиданностей	Теория. Правила дорожного движения. Основные дорожные знаки. Практика. Способы передачи формы объекта средствами конструктора. Моделирование дорожной ситуации. Повторение основных правил дорожного движения. Закрепление навыков скрепления, обучение созданию сюжетной композиции. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
26.	Биология из кубиков	Теория. Обсуждение на тему животных и среды их обитания Практика. Исследовать и изучать животных, а также места их обитания. Работа в парах. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
27.	Птицы	Теория. Виды птиц. Условия их обитания. Практика. Конструирование двух разных по величине птиц. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.

28.	Эко-транспорт	<p>Теория. «Причины загрязнения воздуха и способы его охраны»</p> <p>Практика. Познакомить детей с понятием транспортный мир, с новыми видами экологического транспорта. Уточнять знания детей о факторах загрязняющих окружающую среду. Совершенствовать умение собирать модели. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
29.	Космические корабли	<p>Теория. Виды космических кораблей. Понятие «Вселенная», «Космос».</p> <p>Практика. Конструирование космической ракеты. Создание «космического пространства». Передача формы космического объекта деталями конструктора. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
Раздел VII. «Обществознание»		
30.	Наш дом	<p>Теория. «Типы домов в различных культурах»</p> <p>Практика. Обсудить основные элементы конкретной культуры.</p> <p>Предложить построить дом для людей, принадлежащих к указанной культуре. Подумать, как будут выглядеть дома в будущем. Обсудить, как новые изобретения и технологии повлияют на функциональность и облик дома. Предложить детям построить дом будущего. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p> <p>Фото - выставка моделей домов из настоящего и из будущего.</p>
31.	План застройки района	<p>Теория. «Сообщества и потребности граждан»</p> <p>Практика. Обсуждение с детьми на тему сообществ. Описать район, в котором они живут. Предложить построить целый район. В этом районе должны быть магазины, школы, рестораны, службы экстренной помощи и т. п. С помощью наборов «Учись учиться» построить один из таких объектов в их районе. Распланировать городской район, используя построенные здания. Что нужно добавить или изменить, чтобы обеспечить потребности всех жителей района. Придумать название своему району. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p> <p>Изготовление постера, брошюры или визитки, которые способствуют развитию бизнеса или описывают функции объекта, который построили дети.</p>
32.	Значение личности	<p>Теория. «Члены общества с помощью определенных характеристик»</p> <p>Практика. Обсуждение о том, какие функции люди выполняют в своих сообществах по всему миру. Предложить детям подумать о деталях и важных характерных особенностях этого человека. Это может быть то, как человек выглядел, что он делал, кого он знал и т. д. Построить модель, представляющую этого человека, включая детали, которые вспомнили дети. Подумать, какие новые функции будут нужны в наших сообществах и в мире в будущем.</p>

		Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
33.	В чем моя роль?	<p>Теория. У каждого человека есть основные потребности, например, потребность в еде, одежде, жилище. Но в обществе удовлетворены потребности не всех людей. Изучить благотворительную деятельность, миссия которой заключается в оказании помощи другим людям.</p> <p>Практика. Обсуждение гражданской ответственности и неотъемлемой социальной обязанности помогать друг другу. Предложить детям выработать идеи для их собственного проекта, благотворительной деятельности и построить модель. Составить рассказ в котором описаны действия, предпринимаемые в рамках их проекта, благотворительной деятельности или организации, а также их влияние на общество. Подумать об их личной роли и обязанностях.</p>
34.	Наши защитники	<p>Теория. «Государственный праздник-день защитника Отечества»</p> <p>Практика. Предложить детям построить модели военной техники. Совершенствовать познавательные способности детей в процессе практической деятельности, поощрять стремление находить творческие конструктивные решения. Учить самостоятельно задумывать предстоящую постройку. Умение работать в паре, советоваться друг с другом. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
Раздел VIII. «Фестиваль креативных идей» (итоговое мероприятие - демонстрация творческих проектов)		
35.	Моя задумка	<p>Теория. «Архитектура и архитекторы»</p> <p>Практика. Закрепить полученные ранее навыки; учить заранее обдумывать содержание будущей постройки, называть ее тему, давать ее общее описание; развивать творческую инициативу и самостоятельность. Учить демонстрировать свои умения, навыки по сборке конструкций. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
36.	Презентация проекта «Мир будущего»	<p>Теория. «Фантастика»</p> <p>Практика. Построить модель мира будущего, придумать персонажей, особенности и основные события, представляющие данный мир. Подумать, какие новые функции будут нужны в будущем. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>

Учебный план
2-й год обучения (подготовительная группа 6–7 лет)
«Построй свою историю»

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Кол-во занятий	Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Первые шаги	1 ч. 40 мин.	20 мин.	1 ч. 20 мин.	4	Фотографирование сценических конструкций и импортирование изображений в программу StoryVisualizer.
2	Ежедневное повествование	5 ч. 25 мин.	1 ч. 05 мин.	4 ч. 20 мин.	13	Используя программное обеспечение StoryVisualizer создать газету: новости с интервью персонажей; фоторепортажи о событиях; статьи и т.п.
3	Создание и пересказ историй	2 ч. 55 мин.	35 мин.	2 ч. 20 мин.	7	Изготовление афиш об историях, созданных с помощью StoryVisualizer. Выставка их в группе.
4	Пересказ и анализ рассказов	1 ч. 40 мин.	20 мин.	1 ч. 20 мин.	4	Написание отчётов, писем, стихотворений, легенд и т.п., используя программное обеспечение StoryVisualizer
5	Построй свою историю. Сказки.	2 ч. 30 мин.	30 мин.	2 ч.	6	Написание книги сказок, используя программное обеспечение StoryVisualizer.
6	Подведение итогов	50 мин.	10 мин.	40 мин.	2	Результаты, достижения, награждение по итогам года.
ВСЕГО ЧАСОВ		15 ч.	3 ч.	12 ч	36	

Содержание учебного плана
2-й год обучения (подготовительная группа 6–7 лет)
«Построй свою историю»

Учитывая возрастные особенности детей, занятие состоит из двух частей. Первая часть занятия (5 минут) – теория, вторая часть занятия (20 мин.) – конструирование, игра, работа с по StoryVisualizer.

№ п/п	Раздел Тема	Содержание
Первые шаги		
1	Вводное занятие. Правила работы на занятиях. Знакомство с легио конструктором «Построй свою историю»	<i>Теория.</i> Вводная беседа. Ознакомление с конструктором ЛЕГО «Построй свою историю» Содержание и правила работы. Безопасность труда и правила санитарной гигиены. Что такое конструктор. Виды конструкторов LEGO. <i>Практика.</i> Освоение технологии работы с конструктором. Знакомство с деталями конструктора, возможностями набора. Сортировка деталей по категориям. Свободное конструирование. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
2	Вращай и строй	<i>Теория.</i> «Стрелка-указатель» <i>Практика.</i> Собрать стрелку-указатель и создать первый рассказ на строительной пластине. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
3	Знакомство с программой для создания комиксов «StoryVisualizer»	<i>Теория.</i> «Программное обеспечение StoryVisualizer» <i>Практика.</i> Знакомство с программой для создания комиксов «StoryVisualizer». Работа со стрелкой-указателем. Создание истории. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
4	Создай настроение	<i>Теория.</i> «Как конкретные аспекты рассказа влияют на настроение» <i>Практика.</i> Работа со стрелкой-указателем. Создание истории. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
Ежедневное повествование		
5	Какой прекрасный опыт!	<i>Теория.</i> «Случай из жизни» <i>Практика.</i> Предложить детям создать историю на основе произошедшего с ними случая. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Представить новостной репортаж о событиях из реальной жизни.
6	Спасите дерево	<i>Теория.</i> «Различия между формальным стилем авторской речи и неформальным стилем речи персонажей» <i>Практика.</i> Построение рассказа «Особенный дуб». Добавить демонстрантов. Использовать много персонажей. Решить, каким людям нравится дерево, против чего они выступают и почему. Размышление друг с другом о персонажах в процессе создания. Работа в программе StoryVisualizer.

		Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
7	Извержение вулкана в Малиновке	Теория. «Вулкан. Интересные факты извержения вулкана» Практика. Предложить детям построить свой «особенный» вулкан с репортёром и оператором. Размышление друг с другом о персонажах в процессе создания. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Используя программное обеспечение StoryVisualizer сделать новостной сюжет с интервью персонажей, используя программное обеспечение StoryVisualizer.
8	Подарок старика	Теория. «Как действия персонажей влияют на очерёдность событий». «Различия между формальным и неформальным стилями в устной и письменной речи». Легенды и научные факты, лежащие в основе популярной литературы о магии и волшебстве. Практика. Предложить детям создать собственную сцену, описывающую, что произойдёт в школе, когда Маша придёт туда с золотой рыбкой и золотыми кристаллами. Размышление друг с другом о создаваемых персонажах. Составить список известных произведений, раскрывающих секрет волшебства. Работа в программе StoryVisualizer (статья для местной газеты) Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
9	Сбежавший котёнок	Теория. «Анализ конца рассказа для создания подходящего начала». Практика. Предложить детям сочинить собственный сценарий рассказа «Сбежавший котёнок» со счастливым концом. Обсудить в процессе рассказа элементы, обеспечивающие его связность и последовательность. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Сделать короткий документальный телефильм о спасении Кисы из большого старого дома.
10	Лесной остров	Теория. «Острова» Практика. Работа со стрелкой-указателем. Создание истории. Обсудить возможности побега с Лесного острова и использовать свои сценические конструкции для изложения своих идей и точек зрения. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Используя программное обеспечение StoryVisualizer представить фоторепортаж о событиях истории.
11	Зимний мир чудес	Теория. «Зимние Олимпийские игры» Практика. Предложить детям абсолютно новый зимний вид спорта, который был бы одновременно и весёлым, и захватывающим. Придумать свои собственные правила и рассказать всем! Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Используя программное обеспечение StoryVisualizer представить новость о новых зимних видах спорта.

12	Суперстадион	<p>Теория. «Виды игровых полей»</p> <p>Практика. Предложить детям построить свою маленькую спортплощадку. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p> <p>Придумать спортивную речёвку для команды.</p> <p>Используя программное обеспечение StoryVisualizer сделать календарь событий для стадиона.</p>
13	У костра	<p>Теория. «Пожарная безопасность»</p> <p>Практика. Предложить детям построить свой лагерь с костром. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p> <p>Используя программное обеспечение StoryVisualizer создать рекламную брошюру о лагере.</p>
14	Невероятные новости	<p>Теория. «Общая структура (причина, следствие, проблема и решение) событий, идей и информации в тексте»</p> <p>Практика. Предложить детям построить своё «особенное» место заключения и продемонстрировать, как персонаж Ларри убегает из неё. Работа в программе StoryVisualizer. Составить объявление, которое передадут по телевидению, чтобы помочь поймать Ларри, пообещать награду за его поимку. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
15	Прикольный цирк	<p>Теория. «Цирковые мини-трюки»</p> <p>Практика. Предложить детям создать своё собственное представление «Цирковые мини-трюки».</p> <p>Продемонстрировать, как их сценические конструкции помогают им выражать мысли. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p> <p>Используя программное обеспечение StoryVisualizer сделать комикс, рекламирующий ваш цирк, для привлечения большего количества зрителей.</p>
16	Освобождение Принцессы Амелии	<p>Теория. Развитие навыков повествования.</p> <p>Практика. Работа со схемами моделей. Создание истории. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
17	Озеро	<p>Теория. «Озёра родного края»</p> <p>Практика. Работа со схемами моделей. Создание истории. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
Создание и пересказ историй		
18	«Липкие» ситуации	<p>Теория. Пояснить, как соединяются сцены и достигается плавный переход между ними, и как они формируют основную структуру рассказа, драмы или стихотворения.</p> <p>Практика. Работа со стрелкой-указателем, чтобы определить настроение двух персонажей в последней сцене. Затем предложить детям построить историю и расскажите её целиком, от начала до конца, соблюдая последовательность событий. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p> <p>Используя программное обеспечение StoryVisualizer создать комикс</p>

		«Весёлое приключение Максима и Маши в парке».
19	Стеснительный Андрей катается на скейте в парке	Теория. «Сценарий», «Книгоиздатель» Практика. Разработать с детьми сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события. Создание истории. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Разработать афишу о книге «Приключения Андрея в парке»
20	Мечта Антона	Теория. «Правила безопасности в скейтпарке» Практика. Разработать с детьми сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события. Создание истории. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Воспользуйтесь стрелкой-указателем, чтобы изменить сценарий. Измените время действия в рассказе. Перескажите историю в другом времени. С помощью программного обеспечения StoryVisualizer создайте плакат с объявлением об открытии нового «Скейт-парка» Антона.
21	Очень секретная карта	Теория. Проанализировать, как графические и мультимедийные элементы помогают раскрыть смысл, создать настроение и сделать текст привлекательнее. Практика. Разработать с детьми сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события. Создание истории. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Воспользуйтесь стрелкой-указателем, чтобы изменить сценарий. Измените время действия в рассказе. Перескажите историю в другом времени. Используя программное обеспечение StoryVisualizer напишите ваш рассказ. Используйте фотографии и добавьте ваше собственное стихотворение или песенку.
22	Выбери меня, выбери меня!	Теория. «Истории о рыцарях» Практика. Создание истории. Сосредоточить внимание детей на изменении стиля подачи материала во время повествования или представления персонажа перед аудиторией. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
23	Ночь в музее	Теория. «Музейные экспонаты исторического периода» Практика. Создание истории. Сосредоточить внимание детей на изменении стиля подачи материала во время повествования или представления персонажа перед аудиторией. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
24	Русалочка	Теория. Сравнение и противопоставление темы, жанра, сюжета и цепи событий в историях, мифах и традиционной литературе. Практика. Предложить детям сочинить другую версию сказки «Русалочка» с неожиданным поворотом сюжета.

		Создание истории. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Используя программное обеспечение StoryVisualizer предложить детям создать афиши о новой версии сказки «Русалочка». Раздать афиши детям других групп или родителям и пригласить их на показ новой версии сказки.
Пересказ и анализ рассказов		
25	Страшилка	Теория. «Художественные факты в текстах для анализа и рассуждения», «Научная фантастика и фэнтези» Практика. Предложить детям выработать идеи, затем создать сценарий из трёх или пяти сцен. Работа со стрелкой-указателем для определения, как изменится место действия. Создание истории. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Используя программное обеспечение StoryVisualizer написать отчёт полиции о неожиданном и невероятно страшном событии, включив в него следующую информацию: анализ текущей ситуации; описание улик и основных фактов; описание событий, персонажей и сцены с точки зрения следователя.
26	Одинокая роботесса Заклёпка	Теория. «Роботы-трансформеры» Практика. Создание истории. Работа в программе StoryVisualizer. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. С помощью программного обеспечения StoryVisualizer предложить детям написать письмо воображаемому другу из космоса. Рассказать своему другу, как живётся на Земле.
27	Моё маленькое стихотворение	Теория. «Строение стихотворений и использовании строк» Практика. Обсудить с детьми основные детали стихотворения; определить жанр и особенности стихотворения. Что такое рифма и как её использовать? Предложить детям выработать идеи, затем создать стихотворение и рифмы. Стихотворения могут представлять собой историю с началом, серединой и концом или описывать одну сцену. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Опубликовать свои стихотворения с помощью программного обеспечения StoryVisualizer и добавить аспекты, необходимые для раскрытия смысла стихотворения. Поупражняться в декламации стихотворения, а затем выступить с ним перед детьми в группе.
28	Давняя легенда	Теория. «Легенды и мифы» Практика. Обсудить с детьми основные детали легенды. Поговорить об отличительных особенностях и характеристиках жанра легенды. Что значит слово «подлинный»? Что значит иметь историческое содержание? С помощью программного обеспечения StoryVisualizer подготовить показ «Давней легенды» с учётом исторических аспектов. Пригласить на показ детей из других групп или родителей.

		Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.
Построй свою историю. Сказки.		
29	Из чего состоит сказка?	<p>Теория. «Сказки»</p> <p>Практика. Изучить отличительные особенности сказок, такие как время и место действия, сюжет и персонажей, а также то, как они влияют на повествование. Предложить детям совместно выработать идеи. Затем построить и составить рассказ из трех–пяти сцен. Дети придумывают свои истории, используя список особенностей жанра сказки. Предложить им подумать, как эти особенности влияют на сюжет. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Используя программное обеспечение StoryVisualizer оформляют свои рассказы и демонстрируют их в группе. Обратит внимание детей на правильность последовательности событий и использование связующих слов. Попросить указать особенности сказки, которые они используют в своих рассказах, а также последовательность событий и уровень детализации.</p>
30	Рассказы о путешествиях	<p>Теория. «Жанр сказки»</p> <p>Практика. Узнать о важности места действия, пересказывая классическую сказку в необычном месте действия. Воссоздать в подробностях персонажей, место действия и события на основании выводов и фактов из текста. Попросить детей выработать идеи и затем создать сюжет из трех–пяти сцен, пересказав классическую сказку на свой выбор, события которой происходят в другом времени и месте действия. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Предложить подумать, как время и место действия изменяет сюжет, персонажей и используемые описательные языковые средства.</p>
31	Две стороны в каждой сказке	<p>Теория. «Мотивы действий добрых и злых персонажей»</p> <p>Практика. Исследовать мотивы действий добрых и злых персонажей, рассказывая известную историю с другой точки зрения. Попросить детей выбрать какую-нибудь сказку, вместе выработать идеи и затем придумать сюжет из трех–пяти сцен. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Оформить свои рассказы с помощью программного обеспечения StoryVisualizer.</p>
32	Замечательные авторы	<p>Теория. «Известные сказочники»</p> <p>Практика. Изучить известных сказочников и использовать их стиль повествования в своих собственных сказках. Выработать идеи и затем создать рассказ из трех–пяти сцен в стиле автора, оригинальный рассказ которого изучили. Включить в рассказ явные особенности и элементы, которые определяют стиль автора. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>

33	Улучшенная концовка	<p>Теория. «Известные сказки»</p> <p>Практика. Выделить и описать персонажей, места действия и основные события рассказа, используя основные детали. Сделать вывод, используя связующие слова, фразы и смысловые элементы для описания персонажей и событий. Попросить детей изучить сказку, конец которой они хотели бы изменить. Выработать идеи и затем составить рассказ из трех–пяти сцен на основании первоначальной сказки, но с другой концовкой. Дети могут выбрать настроение сами или использовать указатель настроения, который поможет определить вид концовки. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
34	Сказки народов мира	<p>Теория. «Культурные особенности сказок»</p> <p>Практика. Предложить детям построить две сцены, по одной из каждой версии сказки, изображающие какой-либо эпизод, присутствующий в обеих версиях. Сосредоточить их внимание на основных сходствах и различиях. Какова главная идея в каждой версии? Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие. Используя программное обеспечение StoryVisualizer оформить обе сцены и написать сценарий для режиссерского монтажа сцен, объясняя различия и сходства между двумя вариантами. Подумать, как культурные факторы влияют на выбранный ими рассказ.</p>
Подведение итогов		
35	Итоговое мероприятие. Проект «Мы любим Лего»	<p>Теория. «Праздники»</p> <p>Практика. Разработать с детьми сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события. Создание истории. Установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия, развитие.</p>
36	Подведение итогов.	<p>Теория. Результаты, достижения, награждение по итогам года.</p> <p>Практика. Самостоятельное конструирование моделей по желанию детей. С помощью программного обеспечения StoryVisualizer оформить общее фото на память «Мы любим Лего».</p>

Методы, приемы обучения

Наглядные– рассматривание, описание, наблюдение, показ способов действий, показ образца, последовательности выполнения, демонстрация наглядных пособий, книжной графики, просмотр видео, слайдов, компьютерных программ.

Словесные– беседа, рассказ, вопросы, художественное слово, объяснение.

Практические – упражнения, экспериментирование, конструирование, моделирование, тестовые задания, самостоятельная работа детей.

Игровые – игровые обучающие ситуации.

Алгоритм организации совместной деятельности

Обучение с «LEGO Education» всегда состоит из 4 этапов: установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия и развитие.

Установление взаимосвязей. При установлении взаимосвязей дети получают новые знания, основываясь на личный опыт, расширяя, и обогащая свои представления. Каждая образовательная ситуация, реализуемая на занятии, проектируется на задании комплекта, к которому прилагается анимированная презентация с участием фигурок героев. Использование анимации, позволяет проиллюстрировать занятие, заинтересовать детей, побудить их к обсуждению темы занятия. К каждому занятию предлагаются и другие способы установления взаимосвязей.

Конструирование. Новые знания лучше всего усваивается тогда, когда мозг и руки «работают вместе». Работа с продуктами LEGO Education базируется на принципе практического обучения: сначала обдумывание, а затем создание моделей.

Рефлексия. Обдумывая и осмысливая проделанную работу, дети углубляют и конкретизируют полученные представления. Они укрепляют взаимосвязи между уже имеющимися у них знаниями и вновь приобретённым опытом. В разделе «Рефлексия» дети исследуют, какое влияние на поведение модели оказывает изменение ее конструкции: они заменяют детали, проводят измерения, оценки возможностей модели, проводят презентации, придумывают сюжеты, разыгрывают сюжетно-ролевые ситуации, задействуют в них свои модели. На этом этапе педагог получает прекрасные возможности для оценки достижений воспитанников.

Развитие. Творческая активность детей и полученный ими опыт рождает у них идеи для продолжения исследования. Дети будут экспериментировать, менять свои модели, усовершенствовать их, а также придумывать игры с ними.

Привлечение родителей расширяет круг общения, повышает мотивацию и интерес детей. Формы и виды взаимодействия с родителями: приглашение на презентации технических изделий, подготовка фото-видео отчетов создания приборов, моделей и других технических объектов, как в детском саду, так и дома, оформление буклетов, постеров, брошюры и т.п.

Планируемые результаты 1-го года обучения

К концу обучения дети будут иметь представление: о конструировании и моделировании и их значении; о мире техники, конструкций и их месте в окружающем мире. Будут знать: правила по технике безопасности труда и поведения на занятиях; краткую историю возникновения конструктора лего; простейшие основы механики (устойчивость конструкций, прочность соединений, виды соединения деталей, технологическую последовательность изготовления несложных конструкций); основные понятия лего- словаря. Будут уметь: организовывать рабочее место; соблюдать правила по технике безопасности труда и поведения во время занятий; различать цвет, форму, величины; выбирать и группировать предметы в соответствии с поставленной

задачей; создавать различные модели по схеме, по словесной инструкции, по собственному замыслу; планировать процесс изготовления объекта.

Планируемые результаты 2-го года обучения

Устная речь.

- будут готовы активно участвовать в обсуждениях и совместных проектах с разными партнёрами, развивать идеи других людей, чётко и убедительно выражать собственные идеи.

- научатся оценивать точку зрения говорящего, доводы, доказательства и риторику.

- усвоят навыки представления информации, результатов и подкрепляющих доказательства таким образом, чтобы слушатели могли следить за ходом рассуждения; построение, развитие и стиль выступления должны соответствовать заданию, цели и аудитории.

- научатся использовать цифровые и визуальные средства отображения данных, чтобы лучше донести представляемую информацию и сделать выступление понятнее.

- усвоят способы перестраивания речи с учётом контекста и коммуникативных задач, демонстрируя владение литературным русским языком, когда это необходимо или уместно.

Чтение литературы, чтение неофициальных текстов.

- научатся определять основные идеи или темы текста и анализировать их развитие; смогут делать выводы об основных сопутствующих подробностях и идеях.

- научатся анализировать, как и почему в тексте взаимодействуют персонажи, развиваются события и идеи.

- анализировать, как выбор конкретного слова влияет на смысл или тон высказывания.

- анализировать структуру текстов.

- смогут самостоятельно читать информационные тексты, размышляя над ними.

Язык.

- получают знание правил грамматики и словоупотребления, действующих в нормативном русском языке, при письме и в устной речи.

- при выполнении письменных заданий в программе StoryVisualizer научатся печатать слова.

- научатся использовать знания о языке, чтобы понять, как он действует в разных контекстах, выбирать подходящее значение или стиль и улучшать понимание при чтении или слушании.

- получают понимание метафорического языка, взаимоотношения слов и оттенков значений слов.

- расширять словарный запас, встречая незнакомые термины, необходимые для понимания или выражения мысли.

Письмо.

- научатся создавать письменные информационные/пояснительные тексты.

**Комплекс организационно-педагогических условий, включающий
формы аттестации:**

**Календарный учебный график
2022/2023
1-й год обучения (старшая группа 5–6 лет)
«Учись учиться»**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	05	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Путешествие в страну Лего	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Опрос о происхождении LEGO и его разработчики.
2	сентябрь	12	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Волшебная коробочка	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Тест «Состав конструктора»
3	сентябрь	19	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Сортировщики	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Правила по технике безопасности труда и поведения на занятиях
4	сентябрь	26	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Единый список	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Тест «Перечень терминов»
5	октябрь	03	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	На старт, внимание, строим!	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита модели по собственному замыслу.
6	октябрь	10	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Конструирование по замыслу	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Выставка моделей.
7	октябрь	17	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	По ту сторону реки	МАДОУ № 123, г.Мурманск	Защита модели «Мост»

							Лего-комната	
8	октябрь	24	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Дом Мистера Знайки	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Защита модели «Дом будущего»
9	октябрь	31	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Таинственный Мистер Знайка	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Защита модели по собственному замыслу «Мистер Знайка»
10	ноябрь	07	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Кресло-каталка	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Тест «Колёса и оси»
11	ноябрь	14	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Как я изобрёл машину	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Защита модели «Машина-робот»
12	ноябрь	21	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Поиски Мистера Знайки	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Защита модели по собственному замыслу «Необычные животные»
13	ноябрь	28	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Спасение Мистера Знайки	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Конструирование модели «Мистер Знайка» по схеме.
14	декабрь	05	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	День рождение Мистера Знайки	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Защита модели «Подарок»
15	декабрь	12	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Создадим историю	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Опрос по теме «Важные характеристики рассказов»
16	декабрь	19	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Что это за звук?	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Назвать первый звук своей модели. Защита модели по собственному замыслу.
17	декабрь	26	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа	очная	20 мин.	Для чего нужно описание?	МАДОУ № 123, г.Мурманск	Обсуждение на тему слов или прилагательных,

			18 ⁰⁰ -18 ²⁰				Лего-комната	используемых для описания.
18	январь	09	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Зимние забавы	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Обсуждение на тему «Структура рассказа»
19	январь	16	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная		Блокируй и накрывай	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Стратегическая игра.
20	январь	23	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Зеркальце	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Тест по теме «Симметрия»
21	январь	30	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Что у меня за спиной?	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Обсуждение на тему «Математические термины» Игра на запоминание модели.
22	февраль	06	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Супер-конструкции	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита модели «Башня»
23	февраль	13	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Эквилибристика	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита модели «Весы»
24	февраль	20	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Угадай фигуру	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Тест по теме «Проекция»
25	февраль	27	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Улица полна неожиданностей	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита моделированной дорожной ситуации.
26	март	06	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Биология из кубиков	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита моделей животных и среды их обитания.
27	март	13	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа	очная	20 мин.	Птицы	МАДОУ № 123, г.Мурманск	Защита моделей птиц и среды их обитания.

			18 ⁰⁰ -18 ²⁰				Лего-комната	
28	март	20	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Эко-транспорт	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Способы охраны воздуха. Защита модели «Эко-транспорт»
29	март	27	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Космические корабли	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита модели «Космические корабли»
30	апрель	03	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Наш дом	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита моделей домов в различных культурах.
31	апрель	10	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	План застройки района	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Тест «Сообщества и потребности граждан»
32	апрель	17	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Значение личности	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита модели «Человек в будущем»
33	апрель	24	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Наши защитники	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита моделей.
34	май	15	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	В чем моя роль?	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита проекта «Благотворительная деятельность»
35	май	22	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Моя задумка	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Тест «Архитектура и архитекторы»
36	май	29	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Презентация собственного Проекта «Мир будущего»	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Презентация проекта «Мир будущего»

**Календарный учебный график
2023/2024**

**2-й год обучения (подготовительная группа 6 –7 лет)
«Построй свою историю»**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	04	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Вводное занятие. Правила работы на занятиях. Знакомство с лего конструктором «Построй свою историю»	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Правила работы. Безопасность труда и правила санитарной гигиены.
2	сентябрь	11	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Вращай и строй	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Тест. Функции стрелки-указателя и карточек.
3	сентябрь	18	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Знакомство с программой для создания комиксов StoryVisualizer	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Работа в программе StoryVisualizer. Панель меню.
4	сентябрь	25	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Создай настроение	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Работа в программе StoryVisualizer. Захват изображения с помощью внешней или встроенной веб-камеры.
5	октябрь	02	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Какой прекрасный опыт!	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита истории «Случай из жизни»
6	октябрь	09	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Спасите дерево	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита истории «Особенный дуб»
7	октябрь	16	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	20 мин.	Извержение вулкана в Малиновке	МАДОУ № 123, г.Мурманск	Работа в программе StoryVisualizer.

							Лего-комната	Новостной сюжет с интервью персонажей.
8	октябрь	23	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Подарок старика	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Работа в программе StoryVisualizer. Статья для местной газеты «Маша с золотой рыбкой и золотыми кристаллами пришла в школу»
9	октябрь	30	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Сбежавший котёнок	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Документальный телефильм о спасении Кисы из большого старого дома.
10	ноябрь	06	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Лесной остров	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Работа в программе StoryVisualizer. Фоторепортаж о событиях истории «Лесной остров»
11	ноябрь	13	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Зимний мир чудес	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита истории «Зимние Олимпийские игры»
12	ноябрь	20	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Суперстадион	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Работа в программе StoryVisualizer. Календарь событий для стадиона. Спортивная речёвка для команды.
13	ноябрь	27	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	У костра	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Работа в программе StoryVisualizer. Рекламная брошюра о лагере.
14	декабрь	04	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Невероятные новости	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Работа в программе StoryVisualizer. Объявление, которое передадут по телевидению,

								чтобы помочь поймать Ларри, пообещать награду за его поимку.
15	декабрь	11	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Прикольный цирк	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Работа в программе StoryVisualizer. Комикс, рекламирующий цирк, для привлечения большого количества зрителей.
16	декабрь	18	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Освобождение Принцессы Амелии	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Защита истории «Освобождение Принцессы Амелии»
17	декабрь	25	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	«Озеро»	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Защита истории «Приключение на озере»
18	январь	15	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	«Липкие» ситуации	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Работа в программе StoryVisualizer. Комикс «Весёлое приключение Максима и Маши в парке»
19	январь	22	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Стеснительный Андрей катается на скейте в парке	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Защита истории «Стеснительный Андрей катается на скейте в парке»
20	январь	29	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Мечта Антона	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Работа в программе StoryVisualizer. Плакат с объявлением об открытии нового «Скейт-парка» Антон.
21	февраль	05	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Очень секретная карта	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Защита истории в другом времени «Кладоискатели»
22	февраль	12	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵	очная	25 мин.	Выбери меня, выбери меня!	МАДОУ	Защита истории о рыцарях.

			2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰				№ 123, г.Мурманск Лего- комната	
23	февраль	19	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Ночь в музее	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Защита истории «Ночь в музее»
24	февраль	26	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Русалочка	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Работа в программе StoryVisualizer. Афиши о новой версии сказки «Русалочка»
25	март	04	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Страшилка	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Работа в программе StoryVisualizer. Отчёт с точки зрения следователя.
26	март	11	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Одинокая роботесса Заклёпка	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Работа в программе StoryVisualizer. Письмо воображаемому другу из космоса о жизни на Земле.
27	март	18	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Моё маленькое стихотворение	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Работа в программе StoryVisualizer. Публикация стихотворений в сборник.
28	март	25	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Давняя легенда	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Показ «Давней легенды» с учётом исторических аспектов.
29	апрель	01	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Из чего состоит сказка?	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Демонстрация классических сказок в необычной обработке.
30	апрель	08	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁵ 2 подгруппа 18 ⁰⁵ -18 ³⁰	очная	25 мин.	Рассказы о путешествиях	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего- комната	Оформление своих рассказов с помощью программного обеспечения StoryVisualizer. Написать путевой

								очерк о сказочной стране, которую придумали в своих рассказах.
31	апрель	15	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Две стороны в каждой сказке	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Пересказывать классические сказки в необычной обработке.
32	апрель	22	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Замечательные авторы	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита собственных сказок.
33	май	06	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Улучшенная концовка	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Пересказать сказку в необычной обработке.
34	май	13	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Сказки народов мира	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Используя программное обеспечение StoryVisualizer написать сценарий для режиссерского монтажа сцен, объясняя различия и сходства между двумя вариантами.
35	май	20	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Итоговое мероприятие. Проект «Мы любим Лего»	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Защита проекта «Мы любим Лего»
36	май	27	1 подгруппа 17 ³⁰ -17 ⁵⁰ 2 подгруппа 18 ⁰⁰ -18 ²⁰	очная	20 мин.	Подведение итогов	МАДОУ № 123, г.Мурманск Лего-комната	Результаты, достижения, награждение по итогам года. С помощью программного обеспечения StoryVisualizer оформить общее фото на память «Мы любим Лего»

Формы аттестации и оценочные материалы

Оценочные материалы	Аттестация	
	Промежуточная	Итоговая
Диагностическая карта уровня знаний и умений по дополнительной общеобразовательной программе «Мастер Кон» (5-6 лет и 6-7 лет) для проведения текущего контроля успеваемости.	<ul style="list-style-type: none"> - Защита моделей и историй. - Тесты и опросы по темам. - Практические работы в программе StoryVisualizer. - Фотовыставки, выставки моделей и леги-историй. - Конкурсы, соревнования, фестивали. - Совместные занятия с родителями. 	Создание и защита проектной деятельности.

Диагностическая карта уровня знаний и умений обучающегося 5–6 лет по дополнительной общеобразовательной программе «Мастер Кон» 1-й год «Учись учиться»

Год обучения _____ Группа: _____ Дата проведения: _____

Фамилия, имя ребенка _____

№		Показатели	Начало года			Конец года		
			Н	С	В	Н	С	В
1		Называет детали Лего конструктора «Учись учиться»						
2	Конструктивные умения и навыки	Конструирует по замыслу						
		Конструирует по условиям						
		Конструирует по образцу						
3	Ручная умелость	Конструктивные особенности моделей (устойчивость, подвижность, равновесие симметрия)						
		Создание базовых и тематических построек, решение технических задач в процессе конструирования						
4	Сенсорное восприятие	Цвет						
		Форма						
		Величина						
5	Обогащение словарного запаса	Рассказ, демонстрация выполненной модели						

6		Творческий подход к работе						
7		Организация рабочего места						

Н- низкий уровень

С- средний уровень

В-высокий уровень

Педагог ДО _____

***Диагностическая карта уровня знаний и умений обучающегося 6–7 лет
по дополнительной общеобразовательной программе «Мастер Кон»
2-й год «Построй свою историю»***

Год обучения _____ Группа: _____ Дата проведения: _____

Фамилия, имя ребенка _____

№	Показатели	Начало года			Конец года		
		Н	С	В	Н	С	В
1	Называет детали Лего конструктора «Построй свою историю»						
2	Конструирует по замыслу						
3	Конструирует по условиям						
4	Моделирует по заданной теме						
5	Самостоятельно планирует работу по заданной теме						
6	Координирует работу рук						
7	Создает сюжетную композицию						
8	Использует понятие устойчивости и прочности конструкции						
9	Работа с партнером и в группе						
10	Устанавливает соответствующую связь с рассказом или персонажем (персонажами).						
11	Излагает точку зрения и в состоянии объединить её с общим смыслом рассказа.						
12	Описывает чувства персонажа и подробно их поясняет.						
13	Активно участвует в обсуждениях и совместных проектах с разными партнёрами						
14	Определяет основные идеи или темы текста и анализирует их развитие; делает выводы об основных сопутствующих подробностях и идеях.						
15	Анализирует структуру текстов.						
16	Владеет навыками работы с ПО StoryVisualizer						

Н- низкий уровень

С- средний уровень

В-высокий уровень

Педагог ДО _____

Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение

- Лего комната - помещение для реализации программы «Мастер Кон»
- Стол-6 шт.
- Стулья-12 шт
- Маркерная магнитная доска-1 шт
- Мультстудия-1 шт.
- Интерактивная панель-1 шт.
- Ноутбук-1 шт.

№ п/п	Название конструктора	Номер конструктора	Количество (шт.)
	LEGO Education «Учись учиться»	45120	1 набор 28 инд. пакетов
1	LEGO Education «Построй свою историю»	45100	6
2	Дополнительный набор Story Starter «Развитие речи . Космос»	45102	1
3	LEGO Education «Кирпичики для творческих занятий»	45020	3
4	LEGO Education «Декорации» -	9385	1
5	LEGO Окна, двери, черепица для крыши	9386	1
6	LEGO Education «Колеса»	9387	1
7	LEGO Education «Персонажи. Городские жители»	45022	1
8	LEGO Education «Сказочные и исторические персонажи»	45023	1
9	LEGO Малые строительные платы	9388	6
10	LEGO Большие строительные платы	9286	2

2. Информационно – образовательные ресурсы

• *проектная деятельность* – основная технология освоения программы обучающимся. Через проектную деятельность обучающийся проектирует (совместно с педагогом) и реализует индивидуальную образовательную траекторию в рамках данной программы;

• *информационные технологии* (различные способы, механизмы и устройства обработки и передачи информации) позволяют визуально представить замысел будущего проекта, конструируемой модели; создать демонстрационные дидактические материалы к занятиям; составить объемную модель в виртуальном пространстве; обработать результат реализации проекта в различных редакторах, получить экспертную оценку;

• *технологии ТРИЗ* (теория решения изобретательских задач) дают обучающимся возможность самостоятельно решать изобретательские задачи в проектной деятельности, тренировать образное воображение и системное мышление в процессе формирования замысла будущего технического проекта и планирования способов его воплощения;

• *технологии программированного обучения* используются при работе обучающихся с программой LEGO Digital Designer, которая позволяет

овладеть знаниями и навыками в области цифрового конструктора для создания виртуальной модели. И программа Story Visualizer, для создания комиксов.

3. Учебно – методическое обеспечение

- Учебный план.
- Алгоритмы занятий, схемы, инструкции, технологические карты.
- Демонстрационный фотоматериал, видео, презентации.
- Программное обеспечение Story Visualizer.
- Комплект учебных проектов LEGO Education «Развитие речи 2.0» 2045100
- Методические материалы LEGO Education «Учись учиться» 45120
- Комплект учебных материалов LEGO Education «Построй свою историю» 2045103
- Комплект учебных материалов LEGO Education «Построй свою историю. Сказки» 2045101
- Комплект учебных материалов «Построй свою историю. Космос» 2045102
- Комплект учебных материалов LEGO Education «Декорации» 9385

Библиографическое описание:

1. **Комарова Л. Г.** Строим из LEGO (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора LEGO). Методическое издание/ Комарова Л.Г., Шароухов А.В., М.: «ЛИНКА-ПРЕСС», 2001. — 88 с.: ил.- ISBN 5-8252-0019-3.
2. **Лусс Т.В.** Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО: Пособие для педагогов-дефектологов / Авт.-сост. Т.В. Лусс. Под ред. Т.В. Волосовец, Е.Н. Кутеповой. – М.: РУДН, 2007 – 133 с. ISBN 978-5-209-02685-3
3. **Фешина Е.В.** Лего- конструирование в детском саду.- Методическое пособие для воспитателей, педагогов-организаторов, родителей. – М.: ТЦ Сфера, 2012.-144с. ISBN 978-5-9949-0446-6
4. **Ишмакова М.С.** Конструирование в дошкольном образовании в условиях введения ФГОС [Текст] / [М. С. Ишмакова] ; Всероссийский учеб.-методический центр образовательной робототехники. - Москва : Маска, 2013. - 53 с., [12] с. : ил., табл.; 21 см. - (Робототехника в дошкольном образовании).; ISBN 978-5-91146-928-3
5. **Варяхова Т.** Примерные конспекты по конструированию с использованием конструктора ЛЕГО // Дошкольное воспитание. - 2009. - № 2. - С. 48–50.