

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи»
муниципального образования г. Братска**

РАССМОТРЕНО:
Заседание МС
МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска
Протокол № 02
от «28 »_сентября_2026 г.
Зам. директора по УВР,
_____ Малькова Д. В.

УТВЕРЖДЕНО:
Приказ № _____
от «__» _____ 2026 г.
Директор МАУ ДО «ДТДиМ»
МО г. Братска
_____ О.В. Мельник

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Куборо. Старт»**

Направленность – техническая
Срок реализации – 1 год
Возраст учащихся – 5-6 лет
Уровень – стартовый

Автор-разработчик:
педагог дополнительного образования

Парилова Д.В.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 234E7AF90BEAE4F24DD9724E7EECA64F
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ "ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА
Действителен: с 18.06.2026 до 11.09.2027

г. Братск, 2026 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основании нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 13.12.2024).
- Постановления Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20).
- Устав МАУ ДТДиМ МО г. Братска;
- Приложение МАУ ДТДиМ МО г. Братска о ДОП.

Направленность и направление программы: техническая - конструирование

Уровень программы: стартовый

Программа «КУБОРО. СТАРТ» ориентирована на первоначальное знакомство детей 5 лет с основами пространственного моделирования и элементарного инженерного мышления через игровую деятельность с конструктором «Куборо».

В отличие от традиционного игрового конструирования, в рамках программы дети в доступной игровой форме осваивают простейшие принципы создания дорожек для движения шарика: учатся понимать, что шарик катится сверху вниз (под действием силы притяжения), что дорожка должна быть непрерывной, а желобки — совпадать друг с другом. Дети знакомятся с понятиями «прямая дорожка», «поворот», «горка», «дырочка (тоннель)», учатся сравнивать дорожки по длине, высоте и количеству кубиков.

В силу возрастных особенностей детей 5 лет программа не включает чтение сложных схем, работу с координатными сетками, подсчёт касаний и анализ динамики движения. Эти элементы заменены на игровые упражнения, направленные на сенсорное развитие, элементарные математические представления и подготовку к обучению грамоте.

В программе «Куборо. Старт» осуществляется ознакомление с государственной символикой с учетом возрастных особенностей учащихся с использованием объяснительно-иллюстративных (рассказ, беседа), частично-поисковых, игровых, проектных, мультимедийных методов, приемов цифрового конструирования.

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно *математической грамотности*, которая проявляется в черед счёта кубиков (до 5–10), сравнении по количеству, длине, высоте, цвету, форме, *читательской грамотности* — через умение отвечать на вопросы, описывать постройку, называть действия, *пространственной грамотности*, через умение ориентироваться в расположении кубиков (верх–низ, лево–право, над–под, рядом), планировать простую дорожку.

Актуальность программы заключается в том, что раннее развитие технического мышления, мелкой моторики и познавательной активности детей 5 лет является основой для успешного обучения в школе. В этом возрасте важно не «натаскивать» ребёнка на схемы и чертежи, а развивать интерес к конструированию, любознательность, умение доводить начатое дело до конца, формировать предпосылки учебной деятельности: умение слушать взрослого, работать по образцу, доводить дело до конца.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что программа «КУБОРО. СТАРТ» способствует комплексному развитию детей 5 лет, сочетая игру и обучение. Конструктор «Куборо» — это не просто набор деталей, а уникальный игровой материал, который позволяет:

- развивать мелкую моторику и точность движений;
- формировать элементарные математические представления (счёт, форма, величина, цвет);
- развивать речь и коммуникативные навыки;
- стимулировать познавательную активность и любознательность;
- воспитывать усидчивость, внимание, умение работать в паре и мини-группе.

Конструктор «Куборо» предоставляет неограниченные возможности для творчества и экспериментов, а работа с деталями тренирует координацию «глаз–рука», что является важной основой для подготовки руки к письму. Работа в команде над простыми постройками развивает навыки общения, умение договариваться, распределять роли и совместно решать игровые задачи.

Отличительная особенность.

Программа «КУБОРО. СТАРТ» интегрирует элементы STEM-образования в игровую деятельность детей 5 лет, нацеливаясь не только на первоначальные технические навыки, но и на развитие познавательной активности, элементарного критического мышления и навыков работы в команде, что делает её более комплексной в системе общеразвивающих программ для детей дошкольного возраста.

Цель программы: Создание условий для развития познавательной активности, мелкой моторики и элементарных математических представлений у детей 5 лет через игровое конструирование с «Куборо».

Задачи
Образовательные: Формировать элементарные знания, умения и навыки в области технического конструирования и моделирования через игровую деятельность с конструктором «Куборо».
Развивающие: Развивать элементарное критическое мышление.
Воспитательные: Формировать технологическое воспитание и осознанное отношение к труду через сюжетно-ролевые игры, беседы о труде взрослых.

Адрес программы:

Программа «Куборо. Старт» предназначена для учащихся 5-6 лет, содержание и методы обучения дифференцированы с учётом психофизических особенностей и возможностей группы:

Срок реализации программы 1 год, общее количество 72 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 45 минут (45 мин, с внутренним перерывом 5 мин).

Форма обучения – очная, а также предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки.

Принцип комплектования групп:

На стартовый уровень принимаются дети 5-6 лет, ранее не обучавшиеся по данной программе; зачисление детей осуществляется на основании письменного заявления от родителей (законных представителей); программа ориентирована на детей с разными уровнями интеллектуального развития и индивидуальными особенностями; количественный состав групп: 8–10 человек.

Предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся, в

соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

В программе «Куборо. Старт» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки (реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформы МАКС, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам, Яндекс формы).

а. Платформы для видеоконференций и онлайн-занятий:

- Яндекс Телемост;

б. Инструменты для совместной работы и организации процесса обучения:

- Яндекс 360 (Документы, Диск, Календарь, Доска) — для совместного редактирования материалов, хранения файлов и планирования занятий;

с. Специализированные и интерактивные образовательные ресурсы:

- Библиотеки электронных учебников и медиаресурсов: VKВидео, rutube.ru.

д. Каналы коммуникации и информирования:

- официальный чат в «МАКС (мессенджер)» — для оперативного обмена сообщениями, анонсов и обратной связи;

Для обеспечения продуктивности образовательного процесса в основу обучения по данной программе положена технология **STEM-образования** (Science, Technology, Engineering, Mathematics), предполагающая интеграцию естественнонаучных, технологических, инженерных и математических знаний для решения практических задач, где каждый учащийся самостоятельно выстраивает траекторию создания трассы – от схемы и расчётов до проверки движения шарика – с учётом личных познавательных интересов, темпа работы и уровня пространственного мышления.

Учебное занятие строится следующим образом:

Начало занятия посвящено постановке игровой проблемы и актуализации необходимых знаний.

В отличие от традиционного урока, педагог не даёт готовой теории в отрыве от практики. Он начинает с игрового сюжета или проблемной ситуации. Затем следует короткая беседа с показом картинок, образцов, игрушек (2–3 минуты), в ходе которой педагог вместе с детьми вспоминает, что уже знают: «Какой кубик нам нужен?», «Куда катится шарик — вверх или вниз?», «Сколько кубиков возьмём?»

Практические задания выполняются в двух формах:

- упражнения — на отработку конкретного приёма: «Возьми кубик с желобком», «Поставь кубик рядом», «Прокати шарик», «Посчитай кубики», «Найди такой же кубик по цвету»;
- творческая задача — создание простой дорожки по условию с ограничениями: «Построй дорожку из 3 кубиков, чтобы шарик докатился до мишки», «Построй самую длинную дорожку», «Построй дорожку только из синих кубиков».

В конце занятия подводятся итоги, обсуждается выполненная работа: «Что мы строили?», «Сколько кубиков?», «Шарик докатился?», «Что понравилось?», «Что было трудно?» Педагог обязательно хвалит каждого ребёнка, отмечает успехи, благодарит за работу. Дети убирают кубики на место (формирование навыка доводить дело до конца, аккуратности).

Технологическая карта

«Практика использования современных образовательных технологий»

Метод, приём	Цель использования	Описание действий педагога	Разделы программы, тема, вид деятельности
СТАМ	Развитие познавательной активности, элементарного алгоритмического мышления, пространственного воображения, первоначальных инженерных навыков, интеграция знаний из науки, технологии, инженерии, искусства и математики в игровой форме.	Наука (Science): педагог в игровой форме объясняет простейшие явления, влияющие на движение шарика (шарик катится вниз, с горки — быстрее, по ровной дорожке — медленнее, если дорожка с дыркой — шарик падает). Обсуждает с детьми: «Почему шарик остановился?», «Что нужно сделать, чтобы он покатился дальше?» Технология (Technology): знакомит с простейшими приёмами построения дорожки: как соединить кубики, чтобы дорожка была ровной, как поставить кубик, чтобы шарик не упал. Показывает образец, вместе с детьми повторяет действия. Инженерия (Engineering): ставит игровую задачу: построить дорожку для шарика, которая выполняет простое условие (например, «шарик должен докатиться до мишки», «дорога должна быть из 3 кубиков», «нужно использовать только синие кубики»). Предлагает детям подумать, с чего начать, что поставить сначала, что потом. Искусство (Art): предлагает детям выложить буквы и цифры из кубиков, раскрасить постройку, придумать сюжет для игры («Это домик для шарика», «Это дорога в зоопарк»). Математика (Mathematics): помогает детям посчитать кубики (до 5–10), сравнить дорожки по длине, высоте, количеству кубиков, назвать цвет и форму кубиков, показать цифру, найти нужное количество кубиков.	Любой раздел.

Формы обучения (организации образовательного проекта): индивидуальная, групповая (фронтальная), парная, самостоятельная.

Виды обучения (формы организации учебного процесса): практическое занятие, комбинированное занятие, игровое занятие.

Примерный алгоритм организации учебного занятия:

1 этап. Мотивационно-организационный (педагог настраивает учащихся на занятие, мотивирует, знакомит с темой и целью занятия разными способами).

2 этап. Операционно-деятельностный (основной этап занятия: формирование новых знаний, умений).

3 этап. Рефлексно-оценочный (подведение итогов, рефлексия).

Для создания ситуации успеха учащегося использую следующие методы:

Операция	Назначение	Речевая парадигма
Фокусирование на сильных сторонах	Акцент на том, что ученик умеет делать хорошо, и использование этого для преодоления трудностей.	«У тебя отлично получается... (конкретный навык), давай используем это в решении этой задачи».
Создание ситуации успеха	Организация учебного процесса таким образом, чтобы ученик гарантированно достиг успеха на определенном этапе.	«Давай начнем с этой простой задачи, ты с ней точно справишься!». «Посмотри, как здорово у тебя получается!».
Похвала и положительная оценка	Закрепление уверенности в своих силах, формирование положительного отношения к деятельности.	«Какой ты молодец!», «У тебя самая красивая дорожка!», «Ты настоящий строитель!», «Мишка говорит тебе спасибо!»

Требования к учащимся:

Систематически посещать все занятия, в полном объеме выполнять все практические задания.

Учебный план

№	Название раздела, темы, направления деятельности	Количество часов				Форма промежуточной аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	при дистанционном обучении	
Базовый уровень						
	Организационная работа по набору групп	4	-	4	4	Тестирование
1	Введение. Что такое «Куборо»? Коммуникация: «Давай знакомиться»	2	1	1	2	Практическое задание
2	Первые шаги: строим дорожку Счёт до 10. Цифры 1–5. Кооперация: «Построй вместе с другом»	4	1	3	4	Практическое задание
3	Номера кубиков. Счёт и сравнение Цифры 6–10. Сложение в	2	1	3	4	Практическое задание

	пределах 5 Критическое мышление: «Шарик не катится — почему?»					
4	Буквы на дорожке. Группа 1: А, Б, В, Г, Д Коммуникация: «Назови букву — построй дорожку»	6	2	4	6	Практическое задание
5	Считаем и строим. Вычитание в пределах 5. «Сколько кубиков осталось?» Креативность: «Придумай свою цифру»	4	1	3	4	Практическое задание
6	Буквы в лесу. Группа 2: Е, Ё, Ж, З, И Кооперация: «Собери букву вместе»	6	2	4	6	Практическое задание
7	Домики для шарика. Счёт этажей. Сложение и вычитание. Критическое мышление: «Чей домик выше?»	4	1	3	4	Практическое задание
8	Буквы в домике. Группа 3: Й, К, Л, М, Н. Креативность: «Наряд для буквы»	6	2	4	6	Практическое задание
9	Пишем и рисуем. Подготовка руки к письму Обводка, штриховка, «письмо» по желобкам Креативность: «Нарисуй свою дорожку»	4	1	3	4	Практическое задание
10	Буквы в магазине.	6	2	4	6	Практическое

	Группа 4: О, П, Р, С, Т «Буква-строитель» Коммуникация: «Расскажи, где живёт буква»					задание
11	Игры с шариком. Скорость и счёт. Критическое мышление: «Чей шарик быстрее?»	4	1	3	4	Практическое задание
12	Буквы в школе. Группа 5: У, Ф, Х, Ц, Ч Кооперация: «Построй школу для букв»	6	2	4	6	Практическое задание
13	Мы — строители. Профориентация Сюжетно-ролевая игра «Стройка» Кооперация: «Построй город вместе»	1	-	1	1	Практическое задание
14	Буквы-помощники. Группа 6: Ш, Щ, Ъ, Ы, Ь. Критическое мышление: «Найди букву»	6	2	4	6	Практическое задание
15	Буквы-путешественницы . Группа 7: Э, Ю, Я Креативность: «Собираемся в путешествие»	6	2	4	6	Практическое задание
16	Итоговый контроль (промежуточная аттестация)	1	-	1	1	Практическое задание
17	Всего	72	19	53	72	

Календарный учебный график

Всего	8	8	8	10	6	8	8	8	8
-------	---	---	---	----	---	---	---	---	---

Содержание программы

Содержание программы направлено на достижение учащимися планируемых результатов.

Организационная работа по набору групп – 4 ч.

РАЗДЕЛ 1. Введение. Что такое «Куборо»? — 2 ч.

Введение. Что такое «Куборо»? — 4 ч.

Теория: Вводный инструктаж. Начало ролевой игры «Конструкторское бюро «Кубик». Правила работы в бюро: «В бюро работают дружно», «Кубики любят порядок», «Шарик любит кататься». Создание двух команд-бригад («Красные кубики» и «Синие кубики»). Знакомство с конструктором Куборо как с «инженерным инструментом». Базовые элементы: кубики (прямые, угловые, с «дырочками»), шарик. Принцип создания дорожки: шарик катится сверху вниз, дорожка должна быть ровной, желобки — совпадать. Знакомство с профессией «Инженер-конструктор»: Беседа «Кто придумывает игрушки?»

Практика: Задача бюро: «Проверка полигона». Дети получают готовый образец простейшей дорожки из 5 кубиков, собирают её. Считают кубики, выводят цифру. Запускают шарик и наблюдают: где шарик катится гладко, где останавливается. Усовершенствуют дорожку. Беседа «Работа в команде»: «Что значит работать вместе?», «Как помочь другу?».

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Коммуникация:

Упражнение: «Давай знакомиться»

РАЗДЕЛ 2. Первые шаги: строим дорожку. Счёт до 10. Цифры 1–5 — 4 ч.

Первые шаги: строим дорожку — 2 ч.

Теория: Знакомство с прямыми кубиками и угловыми кубиками. Понятия «вход» и «выход» шарика. Принципы соединения желобков: «желобок к желобку», «дырочка к дырочке». Как построить прямую дорожку из 2–5 кубиков. Правило: «Шарик не должен падать». Профессия «Строитель»: Беседа «Кто строит дороги?»

Практика: Задача бюро: «Сборка магистрали». Дети получают заказ от мишки: «Постройте дорожку, чтобы я мог прокатить шарик». Собирают линейную дорожку из 3–5 кубиков. Игра «Прокати шарик». Задание: найти и устранить «разрывы» дорожки (несовпадение желобков). Беседа «От колеса до робота»: как изобретения изменили жизнь человека (картинки: колесо, машина, робот).

Счёт до 10. Цифры 1–5 — 2 ч.

Теория: повторяем счёт до 10. Знакомство с цифрами 1–5. Как показать число. Счёт кубиков в дорожке.

Практика: Игра «Сколько кубиков?» — дети считают кубики в своей дорожке, показывают нужную цифру. Игра «Найди цифру» — среди карточек с цифрами. Выкладываем цифры 1–5 из кубиков. Задача бюро: «Заказ от зайчика» — «Построй дорожку ровно из 3 кубиков». Дети строят, считают, проверяют.

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития

четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде»:

1.Кооперация:

Упражнение: «Построй вместе с другом»

РАЗДЕЛ 3. Номера кубиков. Счёт и сравнение. Цифры 6–10. Сложение в пределах 5 — 2 ч.

Номера кубиков. Счёт и сравнение — 1 ч.

Теория: Названия номеров кубиков. Сравнение по номеру, по количеству: «больше–меньше», «столько же». Понятия «длинный–короткий». Профессия «Архитектор»: Беседа «Кто рисует дома?»

Практика: Игра «Найди все кубики с номером «..»». Строим дорожку только из определенных кубиков. Игра «Столько же» — найти столько же кубиков, сколько у педагога. Сравнение двух дорожек: «Какая длиннее?», «Сколько кубиков?».

Цифры 6–10. Сложение в пределах 5 — 1 ч.

Теория: Знакомство с цифрами 6–10. Сложение в пределах 5: «Было 3 кубика, добавили 1 — стало 4».

Практика: Игра «Добавь кубик» — к дорожке из 3 кубиков добавить 1, посчитать, сколько стало. Игра «Найди цифру» — цифры 6–10. Выкладываем цифры 6–10 из кубиков. Задача бюро: «Заказ от куклы Маши» — «Построй дорожку из 5 кубиков».

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде»:

1. Критическое мышление:

Упражнение: «Шарик не катится — почему?»

РАЗДЕЛ 4. Буквы на дорожке. Группа 1: А, Б, В, Г, Д — 6 ч.

Буква А — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой А. Как выглядит буква. Звук [а]. Слова на букву А: «арка», «автобус», «ананас».

Практика: Выкладываем букву А из кубиков. Игра «Шарик катится по букве А» — строим дорожку в форме буквы А. Рисуем букву А. Задача бюро: «Построй арку для шарика». Беседа: «Что такое арка?».

Буква Б — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Б. Звук [б]. Слова: «башня», «барабан», «банка».

Практика: Выкладываем букву Б из кубиков. Строим башню для шарика. Игра «Найди букву Б». Обводим букву Б по трафарету.

Буква В — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой В. Звук [в]. Слова: «ворота», «вода», «ветер».

Практика: Выкладываем букву В из кубиков. Строим ворота для шарика. Игра «Прокати шарик в ворота». Рисуем букву В. Профессия «Каменщик»: Беседа «Кто кладёт кирпичи?»

Буква Г — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Г. Звук [г]. Слова: «горка», «гриб», «город».

Практика: Выкладываем букву Г из кубиков. Строим горку для шарика. Игра «Шарик катится с горки». Рисуем букву Г.

Буква Д — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Д. Звук [д]. Слова: «дом», «дорога», «дверь».

Практика: Выкладываем букву Д из кубиков. Строим дом для шарика. Игра «Шарик идёт в гости». Рисуем букву Д.

Повторение группы 1: А, Б, В, Г, Д — 1 ч.

Практика: Игра «Найди букву» — среди кубиков, карточек, в словах. Игра «Шарик катится по буквам» — строим дорожку, где шарик проходит через все буквы группы. Мини-викторина: «Назови букву», «Придумай слово».

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Коммуникация:

Упражнение: «Назови букву — построй дорожку»

РАЗДЕЛ 5. Считаем и строим. Вычитание в пределах 5 — 4 ч.

Вычитание в пределах 5 — 4 ч.

Теория: Вычитание в пределах 5: «Было 5 кубиков, убрали 2 — осталось 3». Знакомство со знаком «минус». Повторение цифр 1–10. Как придумать свою цифру. Профессия «Прораб»: Беседа «Кто командует стройкой?»

Практика: Игра «Убери кубик» — от дорожки из 5 кубиков убрать 2, посчитать, сколько осталось. Игра «Сколько осталось?». Задача бюро: «Заказ от лисички» — «Построй дорожку, но убери 1 кубик». Дети строят, убирают, считают. Дети придумывают свою цифру? Рисуют её. Игра «Найди цифру». Задача бюро: «Выставка цифр» — дети представляют свою цифру, рассказывают, из чего сделали.

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Креативность:

Упражнение: «Придумай свою цифру»

РАЗДЕЛ 6. Буквы в лесу. Группа 2: Е, Ё, Ж, З, И — 6 ч.

Буква Е — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Е. Звук [е]. Слова: «ели», «енот», «ежевика».

Практика: Выкладываем букву Е из кубиков. Строим ёлочку для шарика. Игра «Шарик под ёлочкой». Рисуем букву Е.

Буква Ё — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Ё. Звук [ё]. Слова: «ёжик», «ёлка», «мёд». Профессия «Ландшафтный дизайнер»: Беседа «Кто украшает парки?»

Практика: Выкладываем букву Ё из кубиков. Строим домик для ёжика. Игра «Ёжик и шарик». Рисуем букву Ё.

Буква Ж — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Ж. Звук [ж]. Слова: «жук», «жираф», «желудь».

Практика: Выкладываем букву Ж из кубиков. Строим жёлтую дорожку. Игра «Жук катится». Рисуем букву Ж.

Буква З — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой З. Звук [з]. Слова: «заяц», «зонт», «звезда».

Практика: Выкладываем букву З из кубиков. Строим забор для зайчика. Игра «Зайчик и шарик». Рисуем букву З.

Буква И — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой И. Звук [и]. Слова: «игрушка», «иголка», «ирис».

Практика: Выкладываем букву И из кубиков. Строим игровую площадку для шарика. Игра «Шарик играет». Рисуем букву И.

Повторение группы 2: Е, Ё, Ж, З, И — 1 ч.

Практика: Игра «Найди букву в лесу». Строим лес из кубиков, в лесу живут буквы. Мини-викторина: «Назови букву», «Придумай слово».

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Кооперация:

Упражнение: «Собери букву вместе».

РАЗДЕЛ 7. Домики для шарика. Счёт этажей. Сложение и вычитание в пределах 10 — 4 ч.

Домики для шарика. Счёт этажей — 2 ч.

Теория: Что такое «башня»? Что такое «домик»? Как строить высоко. Счёт этажей: «первый этаж», «второй этаж», «третий этаж». Понятия «выше–ниже». Профессия «Крановщик»: Беседа «Кто поднимает грузы?»

Практика: Строим башни и домики для шарика. Игра «Чей домик выше?». Считаем этажи. Задача бюро: «Заказ от трёх поросят» — «Постройте три домика разной высоты».

Сложение и вычитание в пределах 10 — 2 ч.

Теория: Сложение и вычитание в пределах 10: «Было 7 кубиков, добавили 2 — стало 9», «Было 8 кубиков, убрали 3 — осталось 5».

Практика: Игра «Сколько этажей?» — построить башню из 7 кубиков, добавить 2, посчитать. Игра «Убери этаж». Задача бюро: «Заказ от великана» — «Постройте башню из 10 кубиков, но уберите 3». Дети строят, убирают, считают.

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Критическое мышление:

Упражнение: «Чей домик выше?»

РАЗДЕЛ 8. Буквы в домике. Группа 3: Й, К, Л, М, Н — 6 ч.

Буква Й — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Й. Звук [й]. Слова: «йогурт», «йод».

Практика: Выкладываем букву Й из кубиков. Строим домик с балконом. Игра «Шарик на балконе». Рисуем букву Й.

Буква К — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой К. Звук [к]. Слова: «кот», «кубик», «крыша».

Практика: Выкладываем букву К из кубиков. Строим крышу для домика. Игра «Кот и шарик». Рисуем букву К.

Буква Л — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Л. Звук [л]. Слова: «лестница», «лампа», «лиса». Профессия «Плотник»: Беседа «Кто строит деревянные дома?»

Практика: Выкладываем букву Л из кубиков. Строим лестницу для шарика. Игра «Шарик идёт по лестнице». Рисуем букву Л.

Буква М — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой М. Звук [м]. Слова: «мама», «мост», «мяч».

Практика: Выкладываем букву М из кубиков. Строим мост для шарика. Игра «Шарик едет по мосту». Рисуем букву М.

Буква Н — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Н. Звук [н]. Слова: «нос», «нора», «низ».

Практика: Выкладываем букву Н из кубиков. Строим нору для шарика. Игра «Шарик в норе». Рисуем букву Н.

Повторение группы 3: Й, К, Л, М, Н — 1 ч.

Практика: Игра «Найди букву в домике». Строим домик, в нём живут буквы. Мини-викторина.

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Креативность:

Упражнение: «Найди букву»

РАЗДЕЛ 9. Пишем и рисуем. Подготовка руки к письму — 4 ч.

Обводка и штриховка — 2 ч.

Теория: Правила обводки: «ведём линию по контуру», «не выходим за границы». Правила штриховки: «линии ровные», «не выходим за контур». Профессия «Чертёжник»: Беседа «Кто рисует схемы?»

Практика: Обводим кубики по контуру. Штрихуем кубики, дорожки. Раскрашиваем постройки. Игра «Проведи дорожку» — проводим линию по желобку пальцем, мелком, карандашом.

«Письмо» по желобкам — 2 ч.

Теория: Что такое «письмо»? Как «писать» пальцем по желобку. Как «писать» буквы и цифры.

Практика: «Пишем» буквы и цифры пальцем по желобкам. Рисуем дорожки в форме букв. Задача бюро: «Нарисуй свою дорожку» — дети придумывают и рисуют дорожку, затем строят её из кубиков.

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Креативность:

Упражнение: «Нарисуй свою дорожку»

РАЗДЕЛ 10. Буквы в магазине. Группа 4: О, П, Р, С, Т — 6 ч.

Буква О — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой О. Звук [о]. Слова: «овощи», «огурец», «отдел».

Практика: Выкладываем букву О из кубиков. Игра «Собираем овощи». Рисуем букву О.

Буква П — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой П. Звук [п]. Слова: «продукты», «покупка», «пакет». Профессия «Продавец-консультант»: Беседа «Кто помогает выбирать товары?»

Практика: Выкладываем букву П из кубиков. Строим «магазин» для шарика. Игра «Шарик в магазине». Рисуем букву П.

Буква Р — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Р. Звук [р]. Слова: «рыба», «рис», «ряд».

Практика: Выкладываем букву Р из кубиков. Строим робота из кубиков. Игра «Ищем по рядам». Рисуем букву Р.

Буква С — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой С. Звук [с]. Слова: «соль», «сок», «список».

Практика: Выкладываем букву С из кубиков. Строим самолёт из кубиков. Игра «Составляем список». Рисуем букву С.

Буква Т — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Т. Звук [т]. Слова: «томат», «товар», «торт».

Практика: Выкладываем букву Т из кубиков. Строим дорожку из кубиков от станции к станции. Игра «Собери товары». Рисуем букву Т.

Повторение группы 4: О, П, Р, С, Т — 1 ч.

Практика: Игра «Магазин букв» — дети «покупают» буквы, называют их, строят дорожку. Мини-викторина.

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Коммуникация:

Упражнение: «Расскажи, где живёт буква»

РАЗДЕЛ 11. Игры с шариком. Скорость и счёт — 4 ч.

Скорость и счёт — 2 ч.

Теория: Что такое «скорость»? Быстро–медленно. Как шарик катится быстрее (с горки), как медленнее (по ровной дорожке). Что такое время? Какое оно бывает? Профессия «Гонщик» / «Механик»: Беседа «Кто делает машины быстрыми?»

Практика: Соревнования «Самая длинная дорожка». Игра «Шарик-путешественник». Считаем кубики, считаем время.

«Чей шарик быстрее?» — 2 ч.

Теория: Как сравнить скорость шарика. Что влияет на скорость (горка, повороты).

Практика: Строим две дорожки: прямую и с горкой. Запускаем шарик, сравниваем. Задача бюро: «Заказ от ветра» — «Постройте самую быструю дорожку». Дети строят, проверяют, сравнивают.

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Критическое мышление:

Упражнение: «Чей шарик быстрее?»

РАЗДЕЛ 12. Буквы на скорости. Группа 5: У, Ф, Х, Ц, Ч — 6 ч.

Буква У — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой У. Звук [у]. Слова: «улитка», «утка».

Практика: Выкладываем букву У из кубиков. Строим улицу для шарика. Игра «Шарик на улице». Рисуем букву У.

Буква Ф — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Ф. Звук [ф]. Слова: «фары», «финиш». Профессия «Водитель»: Беседа «Кто управляет транспортом?»

Практика: Выкладываем букву Ф из кубиков. Строим маршрут от старта до финиша из кубиков. Игра «Гонки шариков» Рисуем букву Ф.

Буква Х — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Х. Звук [х]. Слова: «ход», «хоккей».

Практика: Выкладываем букву Х из кубиков. Строим площадку для хоккея для шарика. Игра «Хоккей». Рисуем букву Х.

Буква Ц — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Ц. Звук [ц]. Слова: «цифра», «цель».

Практика: Выкладываем букву Ц из кубиков. Строим дорожку с риском для шарика. Игра «Попади в цель». Рисуем букву Ц.

Буква Ч — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Ч. Звук [ч]. Слова: «часы», «час».

Практика: Выкладываем букву Ч из кубиков. Строим часы из кубиков. Игра «Шарик и часы». Рисуем букву Ч.

Повторение группы 5: У, Ф, Х, Ц, Ч — 1 ч.

Практика: Игра «Скорость и буквы» — строим дорожку, где шарик проходит через буквы. Мини-викторина.

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Кооперация:

Упражнение: «Построй букву вместе».

РАЗДЕЛ 13. Мы — строители. Профориентация — 1 ч.

РАЗДЕЛ 14. Буквы-помощники. Группа 6: Ш, Щ, Ъ, Ы, Ь — 6 ч.

Буква Ш — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Ш. Звук [ш]. Слова: «шарик», «шарф», «школа».

Практика: Выкладываем букву Ш из кубиков. Строим школу из кубиков. Игра «Шарик в школе». Рисуем букву Ш.

Буква Щ — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Щ. Звук [щ]. Слова: «щенок», «щавель», «щётка».

Практика: Выкладываем букву Щ из кубиков. Строим будку для щенка. Игра «Щенок и шарик». Рисуем букву Щ.

Буква Ъ — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Ъ. Буква Ъ не имеет звука. Слова: «съел», «подъезд», «объём».

Практика: Выкладываем букву Ъ из кубиков. Строим подъезд для шарика. Игра «Шарик в подъезде». Рисуем букву Ъ.

Буква Ы — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Ы. Звук [ы]. Слова: «сыр», «мышь», «дым». Профессия «Воспитатель» / «Учитель»: Беседа «Кто учит буквам?»

Практика: Выкладываем букву Ы из кубиков. Строим трассу из кубиков. Игра «Кошка, мышка и сыр». Рисуем букву Ы.

Буква Ь — 1 ч.

Теория: Знакомство с буквой Ь. Буква Ь не имеет звука. Слова: «медведь», «дверь», «соль».

Практика: Выкладываем букву Ь из кубиков. Поиск слов. Игра «Шарик ищет слова». Рисуем букву Ь.

Повторение группы 6: Ш, Щ, Ъ, Ы, Ь — 1 ч.

Практика: Игра «Найди букву-помощника». Строим дом, в нём живут буквы-помощники. Мини-викторина.

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде:

1. Критическое мышление:

Упражнение: «Найди букву»

РАЗДЕЛ 15. Буквы-путешественницы. Группа 7: Э, Ю, Я — 6 ч.

Буква Э — 2 ч.

Теория: Знакомство с буквой Э. Звук [э]. Слова: «эхо», «этаж».

Практика: Выкладываем букву Э из кубиков. Строим этаж для домика. Игра «Шарик на этаже». Рисуем букву Э. Задача бюро: «Заказ от эха» — «Постройте дорожку, которая повторяет форму буквы Э».

Буква Ю — 2 ч.

Теория: Знакомство с буквой Ю. Звук [ю]. Слова: «юг». Кто живет на юге? Знакомство с компасом. Профессия «Путешественник» / «Геолог»: Беседа «Кто ищет клад?»

Практика: Выкладываем букву Ю из кубиков. Путешествие на юг. Игра «Шарик и юг». Рисуем букву Ю. Задача бюро: «Заказ от путешественника» — «Постройте дорожку, которая ведет на юг».

Буква Я — 2 ч.

Теория: Знакомство с буквой Я. Звук [я]. Слова: «яблоко», «якорь», «яма».

Практика: Выкладываем букву Я из кубиков. Строим яму для шарика. Игра «Шарик в яме». Рисуем букву Я. Задача бюро: «Заказ от яблони» — «Постройте дорожку, которая приведёт шарик к яблоку».

Практические методы и интерактивные приёмы формирования и развития четырёх ключевых компетенций: коммуникативных навыков, критического мышления, креативного подхода и умения эффективно работать в команде»:

1. Креативность:

Упражнение: «Собираемся в путешествие»

РАЗДЕЛ 16. Итоговый контроль (промежуточная аттестация) — 1 ч.

Планируемые образовательные результаты 5-6 лет	
Предметные:	
1. Умеет строить простые дорожки из 2–5 кубиков по образцу, по показу, по словесной инструкции; понимает, что шарик катится сверху вниз, а дорожка должна быть ровной, знает буквы алфавита, цифры, знает, где используют буквы и цифры.	
Метапредметные:	
1. Умеет отвечать на вопросы, описывать постройку, называть действия, рассказывать о своей работе, умение заметить, что «что-то не так», найти причину и исправить.	
Личностные:	
1. Сформировано положительное отношение к занятиям, к труду, к результатам своего и чужого труда.	

Методическое обеспечение

№	Методическое обеспечение	Содержание
1	УМК	Технологический компонент УМК: - учебное методическое пособие «Куборо «Думай креативно»»; Видеозаписи соревнований по робототехнике среди учащихся образовательных организаций; Интернет-ресурсы: частные сайты преподавателей-CUBORO, видеоуроки Программный компонент: - пакет диагностических материалов по предмету - сборник заданий, задач, упражнений Методические разработки: - конспекты занятий - раздаточный материал для учащихся (игры, карточки, схемы, викторины) Физический компонент: - комплект оборудования для Куборо; Программное обеспечение (компьютерные программы): - операционная система Windows; - антивирусная программа; - офисные приложения Microsoft Office; - установленные интернет-браузеры последней версии Firefox, Yandex, Opera.
2	ЭУМК	1. Программное обеспечение: - ДОП 2. Конспекты, технологические карты учебных занятий 3. Презентации и видеоматериалы по темам занятий 4. Оценочные материалы

		5. Методические материалы 6. Дидактические материалы 7. Сборник физминуток
3	Методическое пособие	Учебное методическое пособие «Куборо «Думай креативно»»

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

Материально-технические:

В рабочей зоне педагога должно быть: мультимедийный комплект (проектор, ноутбук с выходом в интернет, колонки, принтер, сканер, компьютерная мышь/коврик); белая магнитная передвижная доска; маркеры для белой доски; наличие наглядного демонстрационного материала, который включает в себя: схемы, сюжетные и предметные картинки по темам, ИКТ; шкафы для хранения дидактического материала, коробок с конструкторами, инвентаря; методическое пособие «Куборо «Думай креативно»».

Кадровое обеспечение:

Образовательный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное образование и опыт педагогической деятельности в сфере дополнительного образования детей.

Оборудование для учащихся:

Рабочее место учащегося включает: наличие кабинета, оборудованного мебелью в соответствии с возрастом младших школьников (столами, стульями) и имеющего зону отдыха, подиум с высокими бортиками для демонстрации собранных моделей роботов.

Оценочные материалы

В рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы «Куборо. Старт» в течение учебного года отслеживаются результаты творческих достижений учащихся (участие в конкурсах, выставках, конференциях) на различных уровнях: Дворца, города, региона, России и фиксируются в Карте творческой активности.

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

Входящего – на начало учебного в формате игровых заданий на определение уровня развития пространственного мышления.

Итогового (в рамках промежуточной аттестации) – в конце учебного года в форме соревнования, охватывающего весь материал, пройденный за учебный год (Приложение 1)

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации

Вид контроля	Форма проведения	Цель	Примечание
Входящий контроль	Игровые задания	Определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы. Для учащихся, принятых добором входящий контроль проводится на пробном занятии до зачисления в	Приложены диагностические материалы для проведения входящего контроля (игровые задания) Разработаны критерии оценивания, способы интерпретации результатов и их фиксации.

		группу.	
Промежуточная аттестация по итогам учебного года (апрель-май)	Практическая работа	Проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися.	Приложены диагностические материалы для проведения итогового контроля: практические задания. Разработаны критерии оценивания, способы интерпретации результатов и их фиксации

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Структура занятий строится по следующему алгоритму:

- организационная часть,
- вступительная часть (повторно-мотивационная),
- основная часть (теоретический и практический этапы),
- заключительная часть (подведение итогов).

Основной формой занятий является работа с конструктором и решение заданий, которая строится по схеме. Для поддержания постоянного интереса к занятиям их необходимо делать вариативными, интерактивными и эмоционально-насыщенными, сочетая практическую сборку с игрой, поиском ошибок, взаимопроверкой и элементами здорового соперничества.

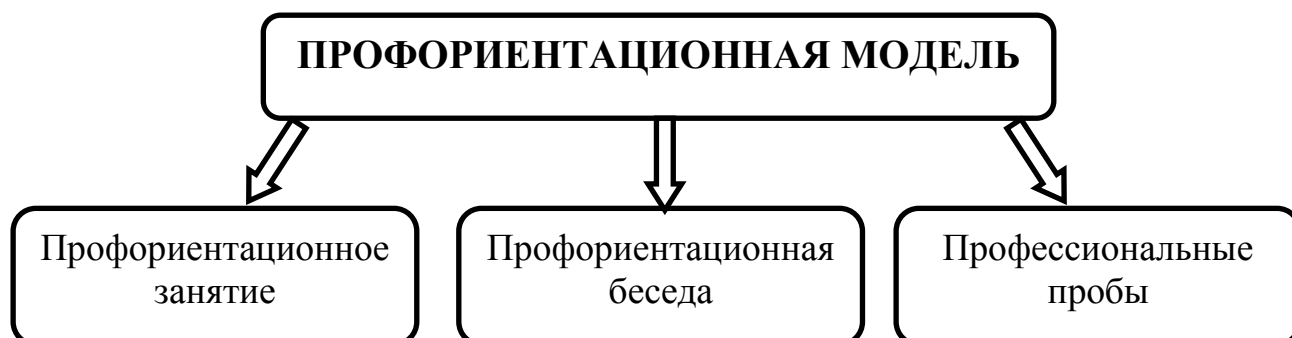
Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем, большее количество времени занимает практическая часть, которую обучающиеся выполняют либо самостоятельно, либо в парах.

«Индивидуальная модель по профориентационной деятельности педагога»

Цель: сформировать профессиональную ориентацию обучающихся, их профессиональное самоопределение.

Формы и методы работы по формированию профессионального самоопределения учащихся:

Содержание:



Профессиональные пробы

Наименование предмета	Профессия	Модель профориентаций		Кол-во часов	Результат
		теоретическая	практическая		
«Куборо. Старт»	Строитель	– Рассказ о профессии: «Кто такой строитель?» (чем занимается, где работает, какие задачи решает, какие инструменты использует); – рассматривание картинок с изображением стройки, строительной техники, людей в касках; – короткая беседа: «Что делает строитель?», «Какие дома бывают?», «Кто строит дома?»; – просмотр короткого мультфильма или видеосюжета о стройке (по возможности).	Учащиеся: – играют в сюжетно-ролевую игру «Стройка»: распределяют роли (бригадир, строитель, водитель, считальщик); – строят «город» из кубиков Куборо: домики, башни, дорожки между ними; – придумывают, кто живёт в каждом домике (мишка, зайчик, кукла); – прокладывают дорожку для шарика по всему «городу»: шарик должен прокатиться от одного домика до другого и не упасть; – считают кубики, этажи, домики; – называют буквы, которые «живут» в городе (А — арка, Б — башня, В — ворота); – представляют свой «город»: рассказывают, что построили, кто там живёт, как катится шарик; – убирают кубики на место после игры	1	Проявил интерес к профессии строителя, получил практический опыт знакомства с трудом взрослых, научился строить простые постройки по замыслу и работать в команде.

Методической основой обучения выбран репродуктивный метод. Репродуктивные методы способствуют формированию знаний (на основе заучивания), умений и навыков (через систему упражнений). При этом управленческая деятельность педагога состоит в подборе необходимых инструкций, алгоритмов и других заданий, обеспечивающих многократное воспроизведение знаний или умений по образцу.

Задания на формирование функциональной грамотности

Функциональная грамотность — это способность применять знания и навыки в практических ситуациях повседневной жизни, обучении и работе. В условиях современного мира, где информация поступает быстро, а задачи становятся многокомпонентными, умение ориентироваться в материале, планировать действия, анализировать альтернативы и проверять результаты становится ключевым конкурентным преимуществом.

Данные задания на формирование функциональной грамотности направлены на развитие четырех взаимодополняющих компетенций: умения подбирать необходимые детали, умения проектировать по образцу, умения конструировать по пошаговой схеме и способность осмысленно объяснять решения.

Задание 1: «Помоги шарiku добраться до мишки»

Цель: развивать пространственное мышление, умение планировать простую дорожку, считать кубики.

Описание: Мишка сидит на другом конце стола. Шарик хочет к нему попасть. Нужно построить дорожку из кубиков.

Задача: построить дорожку из 3 кубиков так, чтобы шарик докатился до мишки. Посчитать, сколько кубиков ты взял.

Задание 2: «Найди ошибку»

Цель: развивать внимание, умение замечать «что не так», элементарное критическое мышление.

Описание: Педагог строит дорожку, в которой один кубик стоит «неправильно» (желобок не совпадает, дорожка с разрывом). Шарик останавливается.

Задача: Посмотреть на дорожку. Проанализировать. Найти, где ошибка. Исправить дорожку.

Задание 3: «Собери букву»

Цель: развивать умение узнавать буквы, выкладывать их из кубиков, развивать мелкую моторику.

Описание: Педагог показывает карточку с буквой А. Дети должны выложить букву А из кубиков.

Задача: назвать букву. Выложить её из кубиков. Найти слова на букву «А».

Задание 4: «Сколько кубиков?»

Цель: закреплять счёт в пределах 5–10, соотносить число и количество, узнавать цифры.

Описание: Дети строят дорожку. Педагог спрашивает: «Сколько кубиков в твоей дорожке?» Ребёнок считает и показывает нужную цифру.

Задача: посчитать кубики. Найти цифру.

Задание 5: «Длинная и короткая дорожка»

Цель: учить сравнивать по длине, количеству, развивать речь.

Описание: Дети строят две дорожки: одну длинную, другую короткую. Педагог спрашивает: «Какая дорожка длиннее? Какая короче? Сколько кубиков?»

Задача: построить две дорожки. Сравнить их.

Задание 6: «Буква живёт в домике»

Цель: развивать умение соотносить букву с постройкой, развивать речь.

Описание: Дети строят домик из кубиков. В домике «живёт» буква (карточка с буквой). Педагог спрашивает: «Какая буква живёт в твоём домике?»

Задача: построить «домик». Поселить в него букву. Назвать букву. Придумать

слово на эту букву.

Задание 7: «Шарик идёт по буквам»

Цель: развивать умение проходить дорожку по буквам, закреплять знание букв, счёт.

Описание: Дети строят дорожку, на которой стоят карточки с буквами. Шарик катится и «проходит» через буквы.

Задача: построить дорожку. Назвать буквы, которые проходит шарик. Посчитать, сколько букв.

Задание 8: «Сколько осталось?»

Цель: формировать элементарные представления о вычитании в пределах 5–10.

Описание: Дети строят дорожку из 5 кубиков. Педагог просит убрать 2 кубика.

Спрашивают: «Сколько осталось?»

Задача: построить дорожку из 5 кубиков. Убрать 2. Посчитать, сколько осталось.

Учитывая требования компетентного подхода в обучении, в рамках реализации программы разработана программа компетентного компонента, включающая дополнительно – развивающие мероприятия за рамками часов учебной деятельности. Программа компетентного компонента представлена в Приложении 4.

Электронно-образовательные ресурсы

1. Сайт учреждения: dtdmbratsk.ru.
2. <https://www.1urok.ru/> - Всероссийский педагогический журнал «Современный урок»
3. Yandex Формы – сайт для создания и сбора информации.
4. Официальный сайт «Куборо» URL: <https://Куборо.ru/>

Список литературы

Основная литература:

1. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2010. – 125 с.
2. Энциклопедический словарь юного техника. – М., «Педагогика», 1988. – 463 с.
3. Ишмакова М.С. Конструирование в дошкольном образовании в условиях введения ФГОС. Пособие для педагогов
4. Л.В. Куцакова «Конструирование и ручной труд в детском саду». М., «Синтез», 2010.
5. Л.В. «Занятия по конструированию из строительного материала». М., «Синтез», 2010.

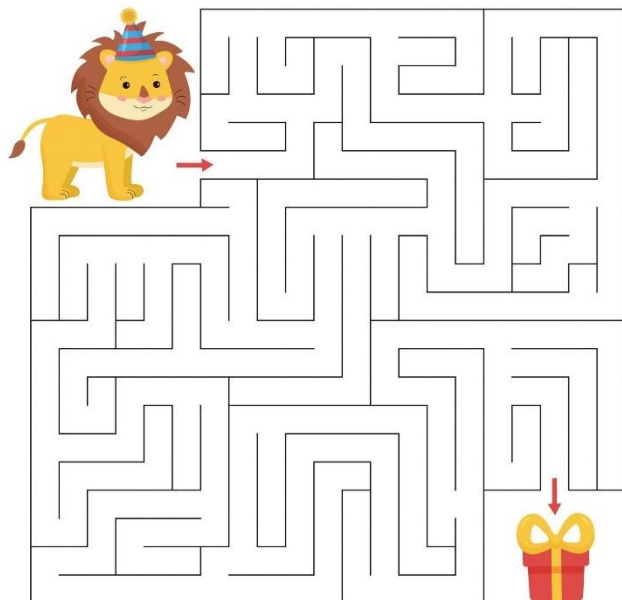
Дополнительная литература:

1. Баракина, Т.В. Изучаем основы моделирования вместе с конструктором Куборо / Т. В. Баракина // Информатика в школе. - 2019. - №7. - С. 45-51. - URL: <http://conf.ekarpinsk.ru/upload/files/f8f437a1/Куборо.pdf>
2. Яровая, А. А. Использование конструктора Куборо в процессе развития конструкторских умений младших школьников / А. А. Яровая // Человек и природа : сборник материалов студенческой научно-практической конференции, Омск, 14 апреля 2022 года. – Омск, 2022. – С. 185-187. – URL: <http://elibrary.ru/item.asp?edn=vdjynu>
3. Сидоркович, Л. Ю. Наглядно-дидактическое обеспечение для занятий по программе «Кубоконструктор» / Л. Ю. Сидоркович. – Усть-Кут, 2022. – URL: <https://3800072.есимп.пф/upload/5496/files/51/d7/51d794f4b06da9724cdebc25e9fc120d.pdf>

Таблица фиксации результатов входящего контроля

ФИ уч-ся	Кол-во правильных ответов	Баллы	Уровень

Задание 1. Начертить путь для льва от начала лабиринта до конца.



1 – 2 балла - Лабиринт пройден лишь частично, допущено несколько ошибок, значительно отклоняющихся от верного пути.

3 балла - Лабиринт пройден, но допущена одна явная ошибка (заход в тупик с необходимостью возвращения, неверный поворот, приводящий к лишним петлям).

4-5 баллов - Лабиринт пройден абсолютно верно.

Задание 2. Посчитай кубики.

Цель: проверить счёт до 10, соотнесение числа и количества.

Описание: Педагог ставит перед ребёнком дорожку из 5 кубиков. Спрашивает: «Сколько кубиков?» Ребёнок считает. Затем педагог добавляет ещё 3 кубика: «А теперь сколько?»

Оценка:

1-2 балла – считает до 3, не соотносит число и количество.

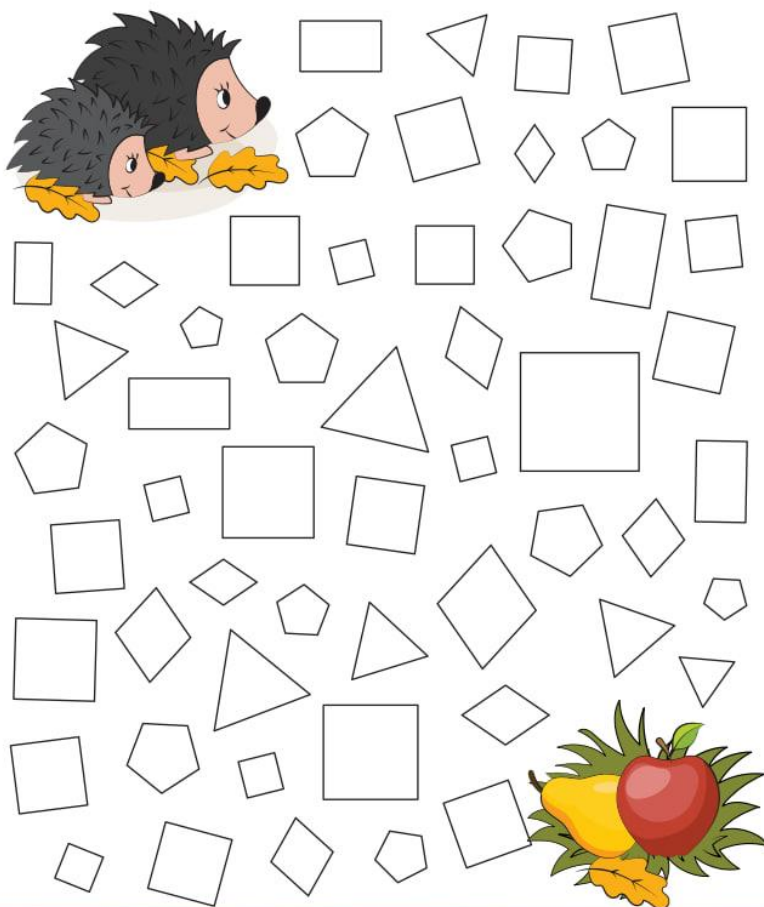
3 балла – считает до 5–7, иногда ошибается.

4-5 баллов – считает до 10, правильно называет количество.

Задание 3. Пройти по лабиринту, раскрашивая только квадраты.

КВАДРАТ

Пройди по лабиринту, раскрашивая только квадраты



1 – 2 баллов – предпринята попытка раскрашивания. Правильный путь почти не пройден, допущено много ошибок (более 3-х)

3 балла – правильный путь пройден лишь частично, допущено 2-3 ошибки: раскрашены неквадратные фигуры ИЛИ пропущены квадраты на верном пути.

4 – 5 баллов – правильный путь через лабиринт пройден, и только квадраты раскрашены.

Уровень развития умений и навыков.

№	ФИ	Навык подбора необходимых кубиков	Умение строить по образцу	Счёт и цифры	Уровень усвоения

Навык подбора необходимых деталей (по форме и цвету)

Высокий (4–5): самостоятельно, быстро и без ошибок находит кубик по цвету, форме, величине.

Достаточный (3): находит кубик по цвету, но иногда путает форму или величину.

Средний (2): находит кубик только с помощью педагога, часто ошибается.

Низкий (1): не различает цвет, форму, величину, не может выбрать деталь.

Умение проектировать по образцу

Высокий (4–5): самостоятельно, быстро и без ошибок строит такую же дорожку, как у педагога.

Достаточный (3): строит по образцу, иногда ошибается, исправляет сам.

Средний (2): строит по образцу медленно, с помощью педагога.

Низкий (1): не может построить по образцу даже с помощью педагога.

Умение конструировать по пошаговой схеме

Высокий (4–5): считает до 10, узнаёт и называет цифры 1–5, соотносит число и количество.

Достаточный (3): считает до 10, узнаёт цифры 1–5, иногда ошибается.

Средний (2): считает до 5–7, узнаёт 2–3 цифры.

Низкий (1): считает до 3, не узнаёт цифры.

Модуль рабочей программы воспитания

Ценности, которые положены в основу программы воспитания – коллективизм, взаимопомощь, трудолюбие, ответственность.

Цель модуля рабочей программы воспитания – воспитание интереса к труду, желания помогать друг другу, умения работать вместе, доводить начатое дело до конца.

Задачи:

1. Формировать интерес к труду взрослых (строитель, водитель) через сюжетно-ролевые игры и беседы.
2. Учить работать вместе (в паре, в мини-группе): договариваться, помогать, уступать.
3. Воспитывать желание доводить начатое дело до конца, аккуратность, бережное отношение к кубикам.

Технология воспитания: Технология коллективного творческого воспитания И.П. Иванова.

Сущность технологии воспитания: заключается в проведении коллективных творческих дел (КТД). Это социальная деятельность детской группы, направленная на создание нового продукта. КТД не может выполняться по шаблону, каждый раз планируется, готовится, совершается и обсуждается в новом варианте.

Формы работы: соревнование, квест.

Форма реализации модуля программы воспитания: традиционная

Календарь реализации модуля программы воспитания на 2026 – 2027 уч. год

Месяц	Мероприятие воспитательной направленности
Декабрь	Соревнование «Битва бригад: строим город для игрушек»
Апрель	Квест «Тайный заказчик: пропавшие кубики»

Этапы реализации КТД «Соревнование «Битва бригад: строим город для игрушек»»»

№	Этап реализации	Содержание	Месяц
1	Планирование	Определение даты и места проведения	Сентябрь
		Составление сметы расходов	Сентябрь
		Разработка положения: цели, задачи, критерии оценки, номинации	Сентябрь
2	Разработка сценария	Составление легенды: «Мэрия города игрушек объявляет конкурс на лучший город для мишки, зайчика и куклы Маши»	Октябрь
		Разработка «Брифинг-карт» для каждой бригады (контур участка, требования к зонированию: домик для мишки, башня для зайчика, дорожка для куклы Маши)	Октябрь
		Подготовка судейских листов	Октябрь

3	Подготовка материально-технической базы	Проверка наличия и состояния наборов Куборо (кубики, шарики).	Ноябрь
		Подготовка материалов для оформления «города».	Ноябрь
		Подготовка грамот и призов для номинаций	Ноябрь
4	Репетиции	Пробная сборка фрагмента городской среды	Ноябрь
		Отработка критериев: что значит «функционально», как проверять движение шарика по маршруту, как презентовать постройку	Ноябрь
		Разбор типичных ошибок (разрыв желобов, неустойчивые конструкции, путаница в уровнях).	Ноябрь
5	Информационное сопровождение	Анонс соревнования в родительских чатах	Декабрь
		Подготовка памятки участника	Декабрь
6	Проведение мероприятия	Проведение соревнования «Битва бригад: строим город для игрушек»	Декабрь
7	Подведение итогов	Круглый стол: обсуждение удачных решений и типичных ошибок.	Декабрь
		Награждение команд в номинациях.	Декабрь
		Размещение фотоотчёта на сайте Дворца и в группах соцсетей.	Декабрь
		Рефлексия: «Что было самым сложным? Что понравилось больше всего?»	Декабрь

Этапы реализации КТД «Квест «Тайный заказчик: пропавшие кубики»»

№	Этап реализации	Содержание	Месяц
1	Планирование	Определение даты и места проведения	Январь
		Составление сметы расходов	Январь
		Разработка положения: цели, задачи, критерии оценки, номинации	Январь
2	Разработка сценария	Создание легенды: «В конструкторское бюро «Кубик» поступил зашифрованный заказ от тайного заказчика. Кубики перепутаны и спрятаны. Нужно найти кубики, расшифровать подсказки и восстановить город для игрушек, работая в условиях секретности»	Февраль
		Разработка станций квеста	Февраль
3	Подготовка материально-технической базы	Проверка наличия и состояния наборов Куборо (кубики, шарики).	Март
		Печать материалов для станций.	Март
		Подготовка награды за прохождение квеста	Март
4	Репетиции	Репетиция сценария с дежурными станций, отыгрыш проведения квеста	Апрель
5	Информационное сопровождение	Анонс квеста в родительских чатах	Апрель
		Подготовка краткой памятки-шпаргалки для участников	Апрель
6	Проведение мероприятия	Проведение квеста «Тайный заказчик: пропавшие кубики»	Апрель

7	Подведение итогов	Круглый стол: обсуждение удачных решений и типичных ошибок.	Апрель
		Награждение команд в номинациях.	Апрель
		Размещение фотоотчёта на сайте Дворца и в группах соцсетей.	Апрель
		Рефлексия: «Что было самым сложным? Что понравилось больше всего?»	Апрель
		Круглый стол: обсуждение удачных решений и типичных ошибок.	Апрель

Мониторинг осуществляется через наблюдение, анкетирование учащихся, фиксирование участия детей в коллективно – творческих делах.