

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 12»  
города Новочебоксарска Чувашской Республики  
(МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 12» города Новочебоксарска)

СОГЛАСОВАНО

Управляющим советом  
МБОУ «Средняя  
общеобразовательная школа  
№ 12» города  
Новочебоксарска  
Чувашской Республики  
(протокол от 30.08.2024 №1)

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом  
МБОУ «Средняя  
общеобразовательная школа  
№ 12» города  
Новочебоксарска  
Чувашской Республики  
(протокол от 30.08.2024 № 1)

УТВЕРЖДЕНО

приказом МБОУ «Средняя  
общеобразовательная  
школа № 12»  
города Новочебоксарска  
Чувашской Республики  
№ 226 от 30.08.2024 года

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа социально-педагогической направленности  
«Конструкторское бюро»**

Уровень программы: стартовый (ознакомительный)

Срок реализации программы: один год (28 часов)

Возрастная категория: 5,5 - 7 лет

Вид программы: модифицированная

Автор – составитель программы:  
Л.В. Барина, учитель начальных классов,  
высшая квалификационная категория

## Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Конструкторское бюро» имеет социально-педагогическую направленность. Направленность данной программы заключается в том, что данная программа способствует социализации ребёнка в образовательном пространстве, адаптации в детском социуме. Программа направлена на формирование пространственного мышления, творческого воображения, долговременной памяти; развитие мускулатуры рук и костной системы, мелкой моторики движений, координации рук и глаз; активизацию активного и пассивного словаря, выстраивание монологической и диалогической речи.

Формирование мотивации развития и обучения дошкольников, а также творческой познавательной деятельности, – вот главные задачи, которые стоят сегодня перед педагогом в рамках федеральных государственных образовательных стандартов. Эти непростые задачи, в первую очередь, требуют создания особых условий обучения. В связи с этим огромное значение отведено конструированию.

Важнейшей отличительной особенностью стандартов нового поколения является системно-деятельностный подход, предполагающий чередование практических и умственных действий ребёнка. ФГОС дошкольного образования предусматривает отказ от учебной модели, что требует от воспитателей и педагогов обращения к новым нетрадиционным формам работы с детьми. В этом смысле конструктивная созидательная деятельность является идеальной формой работы, которая позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие своих подопечных в режиме игры.

#### **Актуальность**

Конструирование объединяет в себе элементы игры с экспериментированием, а следовательно, активизирует мыслительно-речевую деятельность дошкольников, развивает конструкторские способности и техническое мышление, воображение и навыки общения, способствует интерпретации и самовыражению, расширяет кругозор, позволяет поднять на более высокий уровень развитие познавательной активности дошкольников, а это – одна из составляющих успешности их дальнейшего обучения в школе.

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

**Новизна** программы заключается в том, что позволяет дошкольникам в форме познавательной деятельности раскрыть практическую целесообразность конструирования, развить необходимые в дальнейшей жизни приобретенные умения и навыки. Интегрирование различных образовательных областей открывает возможности для реализации новых концепций дошкольников, овладения новыми навыками и расширения круга интересов.

Программа нацелена на создание условий для самовыражения личности ребенка. Каждый ребенок любит и хочет играть, но готовые игрушки лишают ребенка возможности творить самому. Конструирование открывает ребенку новый мир, предоставляет возможность в процессе работы приобретать такие социальные качества как любознательность, активность, самостоятельность, ответственность, взаимопонимание, навыки продуктивного сотрудничества, повышения самооценки через осознание «я умею, я могу», настроя на позитивный лад, снятия эмоционального и мышечного напряжения. Развивается умение пользоваться инструкциями, формируется логическое, проектное мышление.

В ходе образовательной деятельности дети становятся строителями, архитекторами и творцами, играя, они придумывают и воплощают в жизнь свои идеи.

Отличительные особенности программы в том, что в нее включено большое количество заданий на развитие логического мышления, памяти и задания исследовательского характера. В структуру программы входит теоретический блок материалов, который подкрепляется практической частью. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, логического мышления,

памяти, речи, внимания; умению создавать мини-проекты, анализировать, решать ребусы, головоломки, обобщать и делать выводы, что способствует развитию ребёнка.

**Адресат программы.** Возраст детей, участвующих в реализации данной программы – от 5,5 до 7 лет. Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие.

**Объем, сроки и режим реализации дополнительной образовательной программы.**

Программа рассчитана с 01 октября по 30 апреля на 28 часов. Занятия проводятся раз в неделю по субботам. Каждое занятие рассчитано на 30 минут.

**Форма обучения.**

Формы: очная. В группах дети одного возраста. Занятия проводятся в группах и индивидуально, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Наполняемость в группах составляет от 15 человек.

Программой предусмотрены методы исследовательской и проблемно-поисковой деятельности, а также словесные, наглядно-демонстрационные, что способствует достижению высоких результатов.

Формы организации – коллективная, групповая и индивидуальная в зависимости от темы занятия.

Программа предусматривает проведение занятий в различной форме:

- Индивидуальная самостоятельная работа детей.
- Работа в парах.
- Групповые формы работы.
- Дифференцированная.
- Самооценка выполненной работы.
- Дидактическая игра.
- Соревнование.
- Конкурс.
- Открытое занятие для родителей.

Для обучения детей конструированию используются разнообразные методы и приемы.

Методы	Приёмы
Наглядный	Рассматривание на занятиях готовых изделий, демонстрация техники работы.
Информационно-рецептивный	Обследование материала, которое предполагает подключение различных анализаторов (зрительных и тактильных) для знакомства с формой, определения пространственных соотношений между ними (на, под, слева, справа. Совместная деятельность педагога и ребёнка.
Репродуктивный	Воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу).
Практический	Использование детьми на практике полученных знаний и увиденных приемов работы.
Словесный	Краткое описание и объяснение действий, сопровождение и демонстрация образцов, разных вариантов моделей.
Проблемный	Постановка проблемы и поиск решения. Творческое использование готовых заданий (предметов), самостоятельное их преобразование.
Игровой	Использование сюжета игр для организации детской деятельности, персонажей для

	обыгрывания сюжета.
Частично-поисковый	Решение проблемных задач с помощью педагога.

## 1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель:** создание благоприятных условий для развития у детей первоначальных конструкторских умений.

**Задачи:**

- развивать у дошкольников интерес к моделированию и конструированию, стимулировать детское техническое творчество;
- обучать конструированию по образцу, по замыслу;
- формировать предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу;
- совершенствовать коммуникативные навыки детей при работе в паре, коллективе; выявлять одарённых, талантливых детей, обладающих нестандартным творческим мышлением;
- развивать мелкую моторику рук, стимулируя в будущем общее речевое развитие и умственные способности.

## 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Из них	
			Теоретическое обучение	Практические работы
<b>Конструирование из природного материала (4 часа)</b>				
1	Аппликация «Осенние картины»	1	0,5	0,5
2	Поделка «Весёлый фермерский паровозик»	1	0,5	0,5
3	Изделие «Домашние животные»	1	0,5	0,5
4	Коллаж «Времена года»	1		1
<b>Конструирование из бумаги (8 часов)</b>				
5	Базовые формы оригами. Изготовление простейших конструкций	1	0,5	0,5
6	Игра-конструктор «Танграм»: древняя китайская головоломка.	1	0,5	0,5
7	Конструирование фигур из деталей «Танграма»	1		1
8	Композиция из вырезанных деталей. Симметричная и ассиметричная аппликации и из геометрических форм.	1	0,5	0,5
9	Игра - конструктор «Колумбово яйцо»	1	0,5	0,5
10	Сказка о Гео. Игра «Геоконт»	1	0,5	0,5
11	Решение топологических задач. Лабиринт «Пентамино»	1	0,5	0,5
12	Игра - конструктор	1	0,5	0,5

	«Пифагор» Конструирование фигур из деталей			
<b>Конструирование из готовых форм (4 часа)</b>				
13	Конструирование из спичечных коробков «Мебель»	1	0,5	0,5
14-15	Палочки Кюизенера «Мир вещей»	2	0,5	1,5
16	Блоки Дьенеша «В мире животных»	1	0,5	0,5
<b>Каркасное конструирование (3 часа)</b>				
17	Поделки из проволоки «Мир флоры и фауны»	1	0,5	0,5
18	Конструкторы. Сборка изделий по инструкции.	1	0,5	0,5
19	Спичечное конструирование. «Волшебные палочки»	1		1
<b>Конструирование из Лего-конструктора (9 часов)</b>				
20	«Дома бывают разными»	1	0,5	0,5
21	«Наш двор»	1		1
22	«Мост»	1		1
23	«Транспорт»	1	0,5	0,5
24	«Зоопарк» (черепашка, олень и пр.)	1	0,5	0,5
25	«Космос»	1		1
26-27	Свободное конструирование «Путешествие по Лего-стране»	2		2
28	Выставка творческих работ «Я – творец: от замысла – к воплощению (итоговое занятие)»	1		1
<b>ИТОГО – 28 ЧАСОВ</b>				

### СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

**Конструирование из бумаги.** Конструирование способом оригами, техникой плетения, симметричная аппликация, объёмные изделия, создание коллажа, составление композиций из вырезанных деталей, бумажная скульптура.

**Конструирование из готовых форм** (коробки, шпильки, крышки, катушки; дополнительный материал: нитки, ткань.) Соединение, комбинирование и замена деталей, сооружение конструкций.

**Конструирование из природного материала.** Сюжетная композиция, объёмные изделия, изготовление игрушек, способы крепления деталей.

**Каркасное конструирование.** Строение каркаса, выделение особенностей конструкций, создание целостных объектов.

**Конструирование из Лего-конструктора.** Способы соединения деталей конструктора; подбор деталей по размеру, форме, цвету; создание моделей в зависимости от ее формы и распределения веса.

### 1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу изучения курса дети должны иметь:

- представление и узнавать в фигурах и предметах окружающей среды простейшие плоские и объёмные геометрические фигуры: отрезок, угол, ломаную линию,

прямоугольник, квадрат, треугольник, круг, ромб, трапецию/ куб, пирамиду, цилиндр, шар и параллелепипед;

- представление о признаках сходства и различия данных фигур.

К концу изучения курса дети должны знать:

- термины: точка, линия, фигуры (разных форм и свойств), длина, ширина, высота, глубина, а также название и назначение инструментов и приспособлений для выполнения простейших чертежей;

- способы оперирования данными фигурами в конструировании заданных предметов.

К концу изучения курса дети должны уметь:

- *ориентироваться* в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки  $1 \rightarrow 1 \downarrow$  и др., указывающие направление движения; проводить линии по заданному маршруту (алгоритму), составлять целые фигуры из частей и видеть части в целом;

- *распознавать* изученные геометрические фигуры в окружающей действительности и в конструкциях сложной формы;

- *анализировать* простейшие геометрические задачи и предложенные возможные варианты верного решения;

- *воспроизводить* предложенный способ решения задачи;

- *выбирать* наиболее эффективные способы решения предложенной задачи;

- *выделять* фигуру заданной формы на простом и сложном чертежах;

- *анализировать* ход решения конструкторских задач, анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;

- *определять* место заданной детали в конструкции;

- *выявлять* закономерности в расположении деталей;

- *составлять* детали в соответствии с заданным контуром конструкции;

- *сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;

- *объяснять (доказывать)* выбор деталей или способа действия при заданном условии;

- *моделировать* объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;

- *осуществлять* развернутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом;

- *сравнивать* разные приемы действий;

- *применять* изученные способы и приёмы учебно-игровой работы;

- *анализировать* правила игры;

- *действовать* в соответствии с заданными правилами;

- *включаться* во фронтальную, парную и групповую работы;

- *участвовать* в обсуждении проблемных вопросов;

- *высказывать* собственное мнение и аргументировать его;

- *выполнять* пробное учебное действие;

- *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии.

- *аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения,

- *использовать* критерии для обоснования своего суждения.

- *сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

- *контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

## **Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Продолжительность учебного года	01.10 – 30.04.
Количество учебных недель и дней в учебном году	28 недель
Режим работы	1 раз в неделю (по субботам)

## 2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:

**Кадровое обеспечение:** педагоги, реализующие данную программу, имеют высшее образование, которое отвечает квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

**Материально – техническое обеспечение:**

Для реализации программы используются учебные помещения, соответствующие требованиям санитарных норм и правил, установленных Санитарными правилами.

Перечень оборудования необходимых для проведения занятий:

- проектор, экран;
- персональный компьютер;
- классная доска;
- учебные столы и стулья.

**Информационное обеспечение:** специальная литература, аудио-, видео-, фото – материалы, Интернет–источники.

## 2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие формы контроля:

- стартовый, позволяющий определить исходный уровень развития целевой группы потребителей образовательной услуги;
- тематический контроль проводится после изучения наиболее значимых тем (обобщающие занятия после каждого раздела);
- итоговый контроль (познавательные итоговые мероприятия с участием родителей; выставки творческих работ).

Для мониторинга знаний, умений и навыков детей используются исследовательские методики: «Конструирование по образцу» (Т.В.Лаврентьева), «Включение в ряд» (Венгер), «Узнавание фигур» (Т.Е.Рыбаков), «Коробка форм» (Венгер), «Дорисовывание фигур» (Дьяченко О.М.), «Найди и вычеркни» (Истратова О. Н.), «Узнавание фигур» (А.Н.Бернштейн), «Четвертый лишний» (Савинкова), «Последовательность событий» (А.Н.Бернштейн), «Эталоны» (Венгер Л), «Изучение уровня развития образной памяти» (Г.А.Урунтаевой и Ю.А.Афонькиной), Таблицы Шульце и пр.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### Приложение 1

#### **«Мир вещей»**

Учить выделять основные части объекта, собирать объект по представлению, подбирать и комбинировать цвета, дополнять и изменять конструкцию деталями, рассказывать о своих действиях, придумывать, делать конструкцию устойчивой.

- / Конструирование стула, стола, дивана и др. предметов интерьера с выделением характерных деталей (ножка, спинка, крышка и т.п.).
- / Игра «Украсть слово» (подбор прилагательных к существительному).
- / Работа над многозначностью слов (ножка, спинка, крышка).
- / Игра «Что сначала, что потом» (описание последовательности работы).
- / Составление рассказа от лица предмета

#### **«Дома бывают разными»**

Учить строить разные дома (закрепление варианта кладки «кирпичная», кладки «крыша»). Дать понятия симметрии. Индивидуальное конструирование дома многоэтажного (одноподъездный, многоподъездный, разноэтажный, с разными вариантами крыши). Учить работать в коллективе (коллективная постройка городской или сельской улицы, коллективное оформление улицы (дорога, тротуар, переход).

- / Игра «Что сначала, что потом» (описание последовательности работы).
- / Игра «В несколько рук» (строим дом совместно, каждый ребенок получает по детали и добавляет свой элемент в нужный момент, работа по схеме).
- / Игра «Я – домик» (составление рассказа от лица предмета).
- / Игра «Объяснялки» (выясняем переносное значение выражений «Дом растет», «Улица вьется», «Золотые руки»).
- / Игра «Что сначала, что потом» (описание последовательности работы).
- / Игра «Симметрия» (плоскостные детские качели, игровые домики для детской площадки).
- / Игра «Украсть слово» (подбор прилагательных к существительным).

#### **«В мире животных»**

Учить конструировать представителей животного мира (черепаха, олень, слон, жираф, птица и пр.), выделяя части строения животного или птицы (голова, ноги, туловище, шея, уши и т.п.). Учить новой технике крепления деталей. Конструирование по замыслу (самостоятельный выбор объекта для работы).

- / Игра «Украсть слово» (подбор прилагательных к существительному).
- / Работа над многозначностью слов (клюв, панцирь – черепаха, нога, рога – олень).
- / Игра «Что сначала, что потом» (описание последовательности работы).
- / Игра «Да – нет» (угадывание задуманного объекта с помощью наводящих вопросов и ответов «да», «нет»).
- / Игра «Что лишнее?» (выделение лишнего по 2-3 параметрам: форме, цвету, размеру)

#### **«Транспорт»**

Учить строить объекты транспорта (машина, самолет, вертолет, простые модели кораблей, строительная техника - кран) с выделением основных деталей (кабина водителя, салон, колеса, кабина пилота, пассажирский или грузовой салон, шасси, крылья, колесо, стрела крана).

- / Игра «Сравни объекты» (нахождение сходства и различий в предложенных транспортных средствах – автобус-троллейбус-трамвай, самолет-вертолет).
- / Игра «Угадай, кто я» (отгадывание поделки по описательному рассказу).
- / Лего-задачи.
- / Игра «Что сначала, что потом» (описание последовательности работы).
- / Лего-дорожка



### «Космос»

Учить конструировать фантастические объекты (ракета, космолет, робот) с выделением основных

конструктивных особенностей.

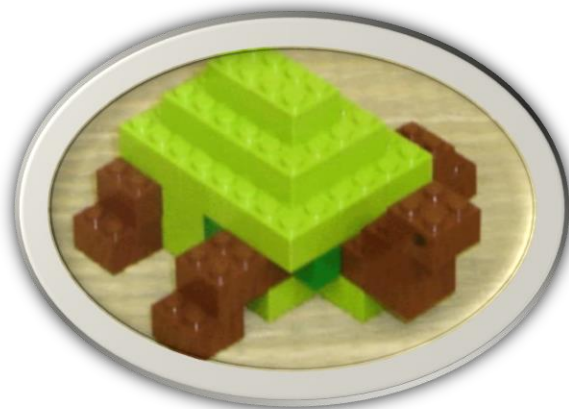
- / Игра «Что сначала, что потом» (описание последовательности работы).
- / Игра «Что сначала, что потом» (описание последовательности работы).
- / Рассказ от лица робота.
- / Лего-задачи.
- / Лего-дорожка.

### «Я – творец: от замысла – к воплощению»

- / Итоговое занятие. Конструирование по замыслу. Вариант исполнения – индивидуальная или коллективная работа.
- / Игра «Угадай мою работу» (угадывание задуманной работы по описательному рассказу ребенка).

## Приложение 2

### «Черепашка»



#### 1. Введение в тему.

##### **Загадки:**

- 1). Кто на себе свой дом носит?
- 2). Живет спокойно, не спешит,  
На всякий случай носит щит.  
Под ним, не зная страха,  
Гуляет... (черепашка)
- 3). Что за зверь, скажите, братцы,  
может сам в себя забраться?
- 4). Что за чудо! Вот так чудо!  
Сверху блюдо, снизу блюдо!  
Ходит чудо по дороге,  
Голова торчит да ноги.
- 5). Кто на свете ходит в каменной рубахе?  
В каменной рубахе ходят... (черепашки)

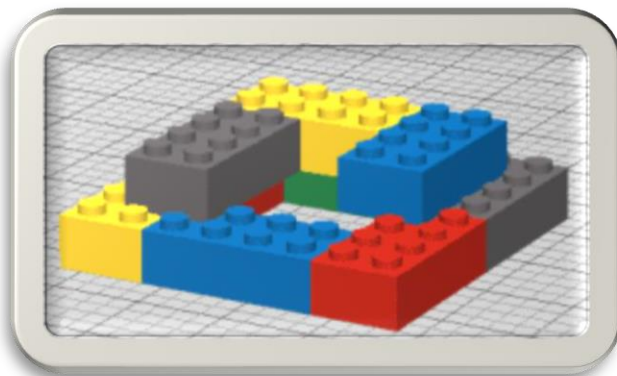
#### 2. Актуализация знаний

##### **1). Назвать части тела черепахи:** (показать детям на картинках, фотографиях)

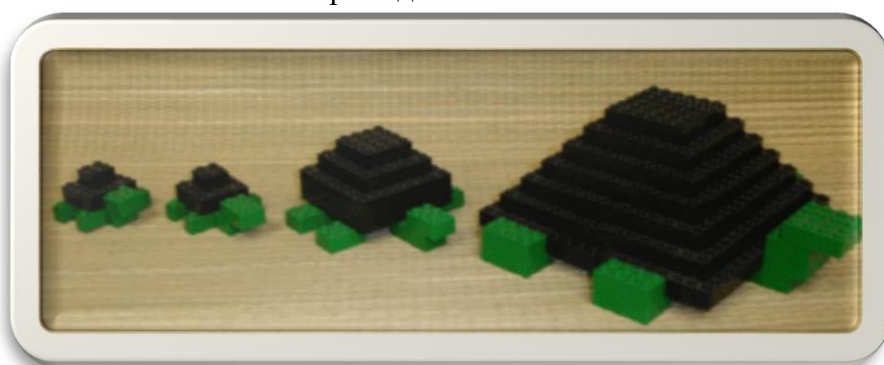
Черепашка – это рептилия. Бывает черепаха морская и сухопутная. У черепахи есть голова, а на ней глаза и клюв. Голова расположена на длинной гибкой шее. В случае опасности черепаха втягивает голову в панцирь. Четыре ноги похожие на столбики или ласты (у морской). Панцирь, служащий защитой и домиком, который черепаха всегда носит с собой. Панцирь овальной формы, уменьшающийся кверху. Хвостик, прячущийся в своем домике.

##### **2). Конструирование и подбор цветов.**

(Показать готовую конструкцию «Черепашка»)



Использовать можно разные оттенки зеленого, коричневого и можно взять немного черного цвета. Начинаем выкладывать основу прямоугольной или квадратной формы. Затем, со второго ряда пристраиваем ноги и шею с головой. Следующим шагом будет панцирь, уменьшающийся кверху. Каждый следующий ряд на одну кнопку меньше предыдущего. Закреплять ряды начинаем с уголков, чтобы конструкция не разваливалась. Такая кладка называется – «объемная пирамида».



Как вариант: Начинаем с панциря – делаем «объемную пирамиду», а затем, снизу крепим лапки и голову.

### 3). Работа над многозначностью

Клюв – у черепахи, у птицы.

Панцирь – у черепахи. Защита, броня, кольчуга у человека. Панцирь у краба, у броненосца, у улитки.

### 4). Игра: какой может быть черепаха?

– Водная и сухопутная, большая (слоновая) и маленькая, домашняя и дикая, медлительная и ленивая, травоядная и всеядная.

Изменяем слово: черепашонок, черепашата, черепашечка, черепашка, черепаховый (может быть суп, окрас или очки).

### 5). Рассказать, как дети строили свою черепашку, сравнить работы и цвета. Игра.

Откуда появилось так много черепашек: вылупились из яйца в заповеднике или собрались на кормежку в зоопарке.

### 6). Рассказ от лица черепашки.

– Как зовут черепаху, откуда она пришла и зачем, где живет и куда пойдет потом, т.е. рассказать автобиографию.

### 7). В каких сказках встречаются черепахи.

«Приключение Буратино» (черепаха Тортилла), «Черепашки Ниндзя», мультфильм «Черепаха и Льевенок», сказка «Хвастливый заяц».

– Чтение сказки «Хвастливый Заяц»:

*«Заяц, увидев черепаху, расхвастался, что он лучше всех видит, лучше всех слышит и быстрее всех бежит. Заяц предложил черепахе бежать наперегонки. Пока черепаха ползла, заяц успел поспать, поесть и захотел еще разок подремать. Пока он спал, черепаха шла, никуда не сворачивая, и успела уйти очень далеко. Заяц, проснувшись, пустился вдогонку, но черепаха первой оказалась у финиша. Черепаха сказала: «Быстрые ноги для победы – не самое главное». Раскрыть смысл сказки, чему она нас учит».*

- Обговорить характер персонажей. Черепаха хоть и медлительная, зато упорная и целеустремленная.
- Обговорить пословицы: Тише едешь – дальше будешь. Пospешишь, людей насмешишь.
- Обговорить сравнение: ползешь как черепаха, сонная черепаха (черепахи хладнокровные поэтому, чтобы ходить быстро им надо согреться на солнышке).

### Приложение 3

#### Олень



Алгоритм работы по теме «Олень»

#### Загадки про оленя

- |  |  |
|--|--|
| <p>1). Хоть верь, хоть не верь:<br/>Пробегал по лесу зверь.<br/>Нес на лбу он неспроста<br/>Два развесистых куста.<br/>Трав копытами касаясь,<br/>Ходит по лесу красавец,<br/>Ходит смело и легко,<br/>Рога раскинув широко.<br/>(Олень)</p> <p>2). Да, этот случай очень редкий –<br/>На голове растут две ветки.<br/>(Оленьи рога)</p> | <p>3). Словно царскую корону,<br/>Носит он свои рога,<br/>Ест лишайник, мох зеленый,<br/>Любит снежные луга.<br/>(Олень)</p> <p>4). Стройный, быстрый,<br/>Рога ветвисты.<br/>Скачет по лесу весь день,<br/>И зовут его ...<br/>(Олень)</p> <p>5) Угадайте, что за зверь я?<br/>У меня на лбу - деревья!<br/>(Олень)</p> |
|--|--|

#### Сообщение темы занятия

Загадки

#### АКТУАЛИЗАЦИЯ ЗНАНИЙ

1. Рассматривание оленя,
2. Выделение частей



На что похоже тело оленя? (овоид)  
Сколько ног? Какие они? (четыре, тонкие, стройные)  
Чем заканчиваются ноги оленя? (копыта)  
Есть ли хвост? Какой он? (короткий, вздернутый слегка вверх, с внутренней стороны – белый)  
Что можно сказать о шее? (длинная, достаточно тонкая)  
Что можно сказать о морде оленя? (слегка вытянутая)  
Что у оленя на голове? (рога, уши, глаза, нос, рот)  
Что можно сказать о рогах? (длинные, ветвистые)

3.Подбор цветов	<p>Как расположены веточки рогов? (в разные стороны и вверх)</p> <p>Основные цвета – коричневый, черный и белый.</p> <p>Тело – коричневое, копыта – черные, грудь и хвостик – белые.</p>
<b>ЛЕГО-КОНСТРУИРОВАНИЕ</b>	
<p style="text-align: center;">ЛЕГО-КОНСТРУИРОВАНИЕ</p>  <p style="text-align: center;">(вариант выполнения)</p>	<p>Построение тела оленя. Кладка «кирпичная стена». Первый ряд короткий, второй ряд длиннее.</p> <p>Основной набор деталей – кирпичики широкие (2x2, 2x3, 2x4). Грудь – узкие кирпичики (2x1) белого цвета.</p> <p>Ноги – квадратики 2x2 коричневого и черного цвета.</p> <p>Для хвоста используем узкий квадрат (2x2) и узкий кирпич белого цвета (2x1).</p> <p>Основной конструктор для рогов – узкие кирпичики коричневого цвета(2x1, 6x1).</p> <p>По окончании работы «одушевляем» оленя – дорисовываем ему глаза, рот, нос черным фломастером.</p>
<p><b>Варианты организации детской деятельности:</b> индивидуально (один олень), парами (семья оленей), подгруппами (стадо, пейзажные зарисовки)</p>	
<b>АМПЛИФИКАЦИЯ СЛОВАРЯ</b>	
Работа над многозначностью слов	Нога (у человека, у предмета мебели) Рога (у ухвата)
Игра «Укрась слово», амплификация словаря прилагательных	Подбор прилагательных к слову, олень (коричнево-белый, тонконогий, быстрый, рогатый, копытный, подвижный, северный, пятнистый и т.п.)
Лексико-грамматические конструкции	Изменение слова «олень» по числам и падежам, согласование с числительными (например, измерение длины чего-либо «в оленях»: один олень, два оленя; считаем оленей в стаде)
«Что делает олень?», активизация глагольного словаря	Подбор глаголов: ходит, бегает, прыгает, пасется, жует, трубит, бодается и т.п.
<b>РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ МОНОЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ</b>	
«Что сначала, что потом» «Найди и назови различия»	Рассказ о создании конструкции Сравнительное описание внешнего вида и способов конструирования частей тела оленя. Речевая конструкция сопоставления «У моего оленя морда..., а у моего...»
«Найди оленя по описанию» (описание-	Ребенок описывает понравившегося

загадка)	олень, дети отгадывают (конструкция «У оленя, которого я задумал...»)
«Сравни с образцом» (проводится на начальных этапах при работе с образцом)	Игра основана на сопоставлении поделки с различными схемами, в которых допущены конструктивные неточности. Дети должны аргументировать свой выбор
Вспомни сказку или мультфильм, героем которой является олень	Дополнительный материал для чтения детям
Рассказ от лица оленя	Дать имя, рассказать о себе от рождения до настоящего времени, дифференцировать разновидности оленей (по проживанию, питанию и внешнему виду)
Рассказ по набору героев (диалоговые конструкции, прямая речь)	Набор: олень, девочка, волк
Фантазийный рассказ от лица оленя	Превращение героя в сказочный или фантазийный образ (олень становится действующим лицом сказки или фантастической истории).

## Приложение 4

### Лего-задачи

Игровые задания предъявляются на карточках, разделенных на три части:

- / 1 часть задает направление для выбора детали с ориентировкой на цвет,
- / 2 часть указывает на форму детали,
- / 3 часть (цифра) указывает на количество кнопок детали.

Форма постановки задачи:

- / проговаривание условий + визуальный ряд (постоянная демонстрация карточки),
- / постоянная демонстрация карточки без проговаривания (самоанализ),
- / проговариваются условия и карточка убирается (тренинг памяти),
- / показ карточки без проговаривания, карточка убирается (самоанализ + тренинг памяти).

Форма подбора материала к решению задачи. Выбор осуществляется:

- / из неограниченного числа деталей;
- / из ограниченного числа деталей;
- / из ограниченного числа деталей найти ту, которая не подходит по условиям (1-2 решения максимум),
- / из «Волшебного мешочка» (без опоры на цвет: сначала выбираются подходящие варианты тактильно, далее из них осуществляется цветовой выбор).

Уровень сложности заданий:

- / без отрицания с двумя полями (цвет и форма, цвет и размер);
- / без отрицания и 3 поля;
- / с одним отрицанием и 2 поля);
- / в одном поле несколько отрицаний.

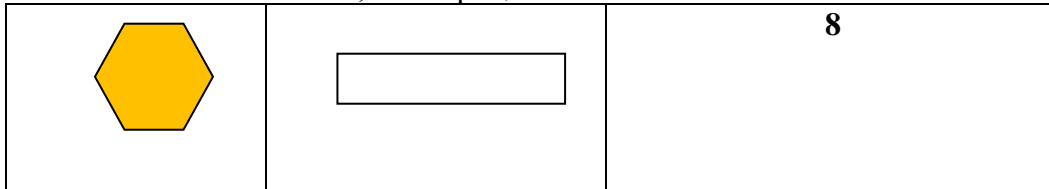
По количеству решений:

- / только одно решение;
- / два решения;
- / много решений;

/ ни одного решения.

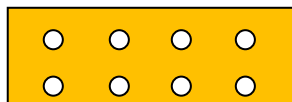
Варианты задач (с примерами карточек):

- / заполнены 2 поля, нет отрицания;
- / заполнены 2 поля, одно отрицание;
- / заполнены 2 поля, два отрицания;
- / заполнены 3 поля, нет отрицания

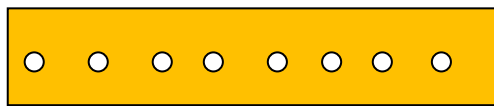


Варианты решения (2 решения):

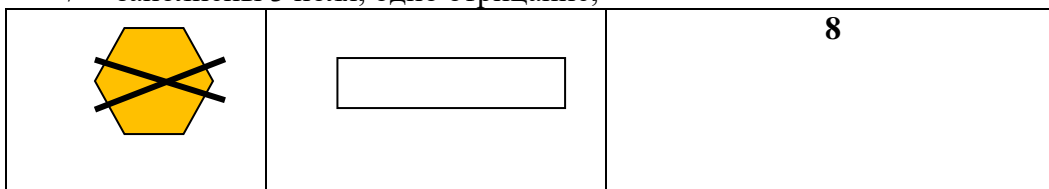
Кирпичик 2 x 4



Кирпичик 1 x 8

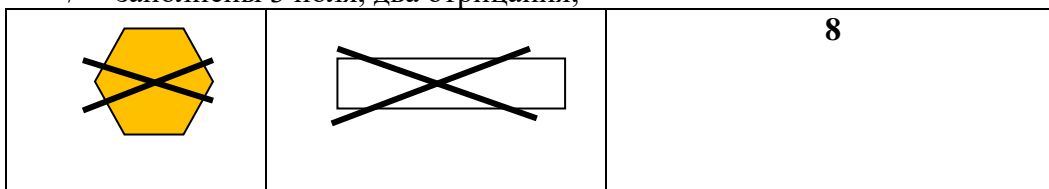


/ заполнены 3 поля, одно отрицание;



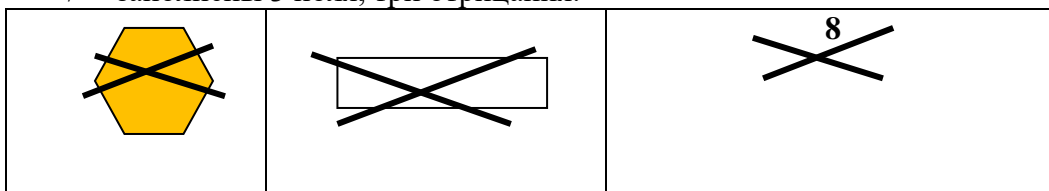
Вариантов решения может быть много (в каждом цвете)

/ заполнены 3 поля, два отрицания;



Вариантов решения нет (нет квадратных кирпичиков с 8 точками)

/ заполнены 3 поля, три отрицания.



Вариантами решения могут быть все кирпичики квадратной формы, цвет которых не желтый

## Приложение 5

### Лего-дорожка

**Основная задача:** добраться от нижнего кирпичика до верхнего быстрее всех.

**Варианты игры:**

1. Образец.

- / Выбор деталей осуществляется из набора по образцу, на котором четко прорисованы точки деталей.



2. Модель.

/ Выбор деталей осуществляется из набора по модели – рисунку, обозначающему только цветовое решение, без четкой прорисовки точек.

3. Словесная инструкция.

/ Выбор деталей осуществляется из набора по словесному описанию. Направление задается словесно: проговаривается количество точек у кирпичика и направление движения (8 вправо, 2 влево, 6 вверх, 1 вниз). Цветовое решение не имеет значения. Дети могут выбирать детали любой формы с подходящим количеством точек.

4. Графическая инструкция.

/ Подбор деталей осуществляется на основе инструкции, задающей количество точек в кирпичике и направление движения 2x3, 2x4, 1x8.

5. Одинаковые шаги.

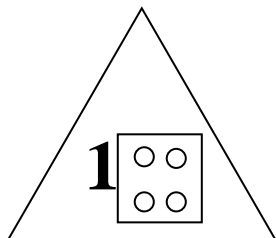
/ Задается конкретная деталь (например, 1x4). Это игровой шаг. Инструкция задается графически или словесно (5 вверх, 1 вправо, 2 вниз, 1 влево и т.д.).

**Дополнительно:**

/ Варианты 1 и 2 могут проигрываться на тактильной основе.

/ В варианты 3 и 4 могут быть введены какие-либо ограничения: нельзя ставить рядом одинаковые детали (словесно) или ограничение количества определенных деталей.

Например:



**Приложение 6**

**Образцы детских работ:**

**Легоконструирование «Наш двор»**



## Легоконструирование «Наш двор»



## Легоконструирование «Транспорт»

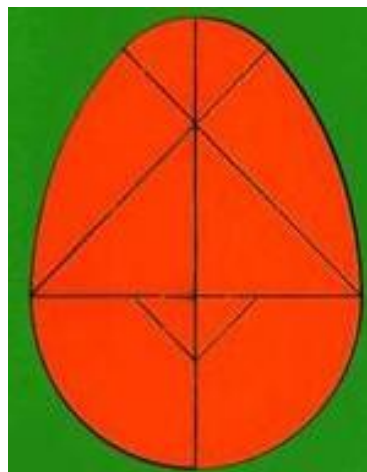


## Свободное конструирование «Путешествие по Лего-стране»

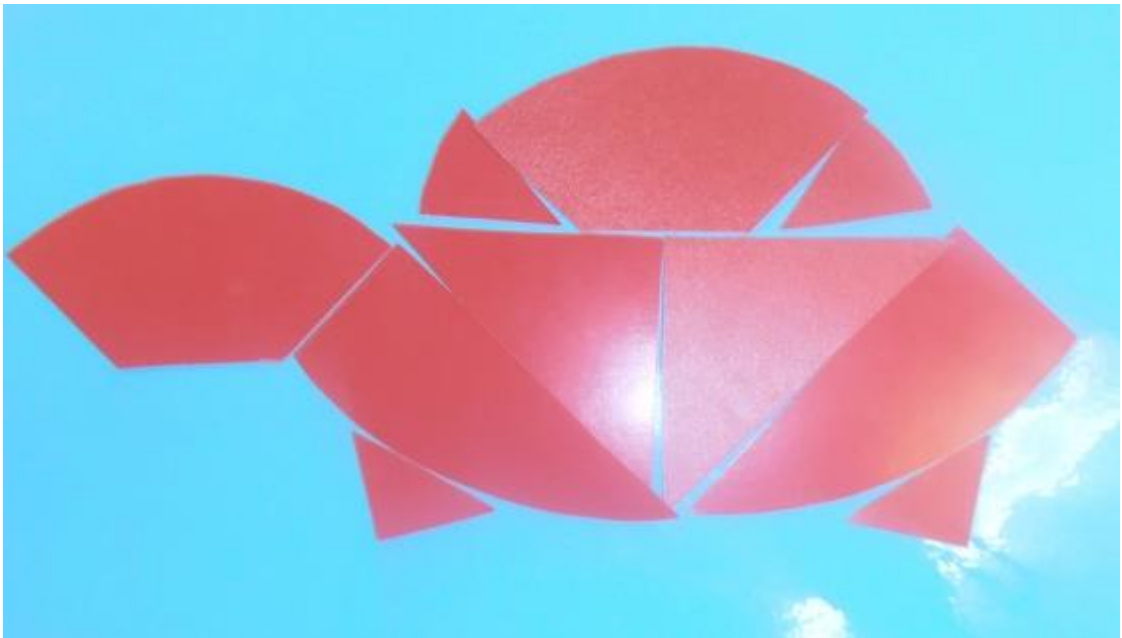


Приложение 7

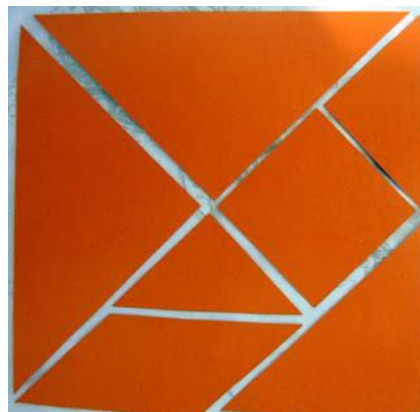
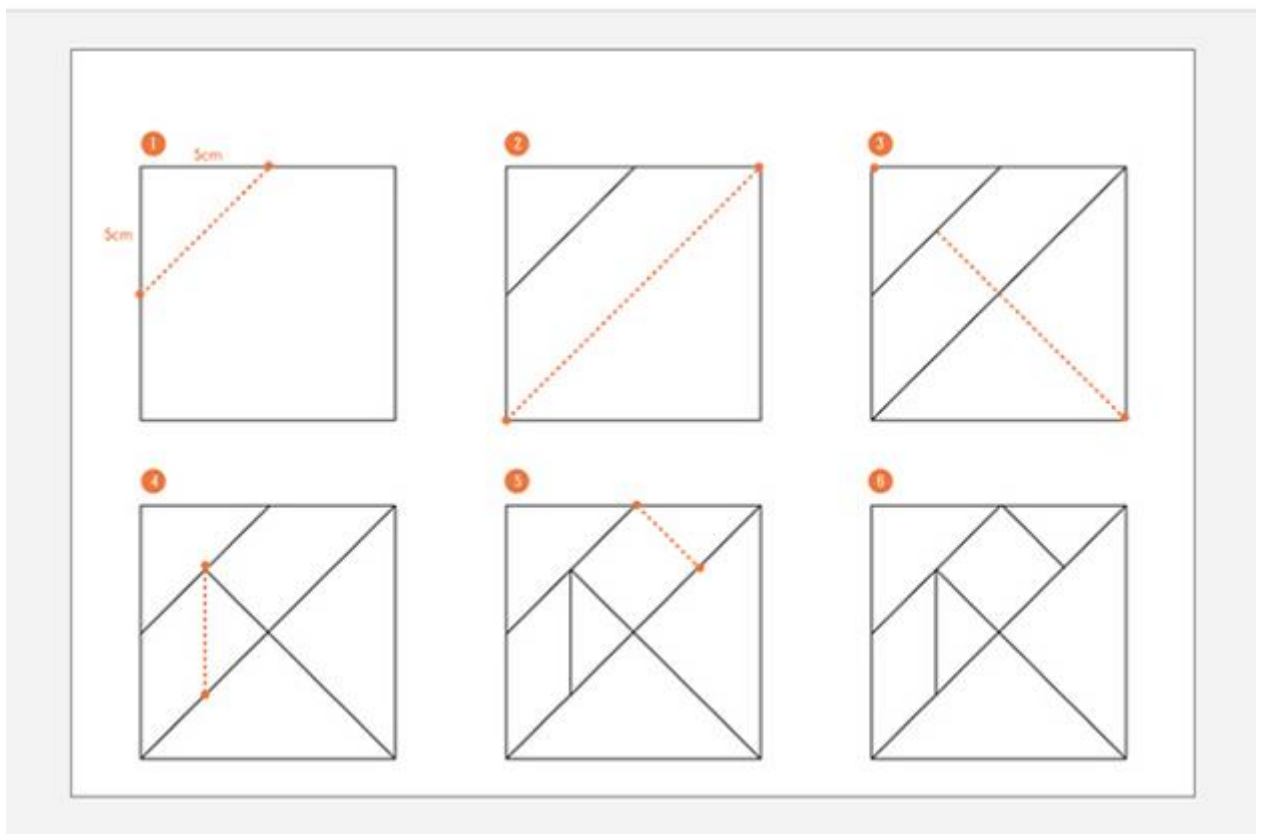
## Игра – конструктор «Колумбово яйцо»

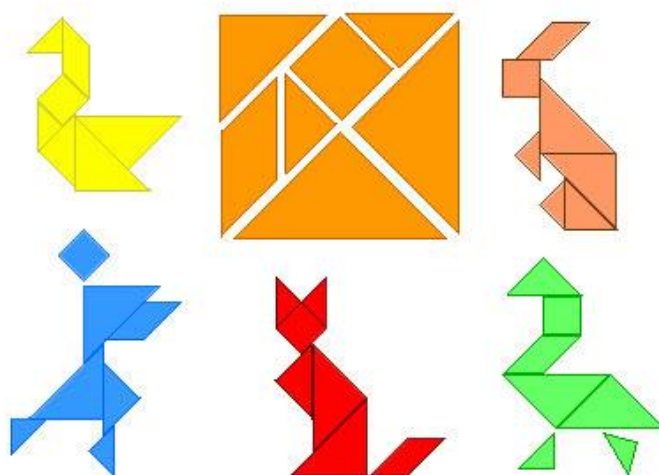
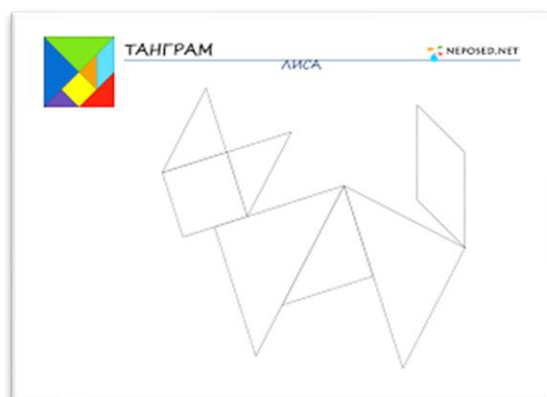
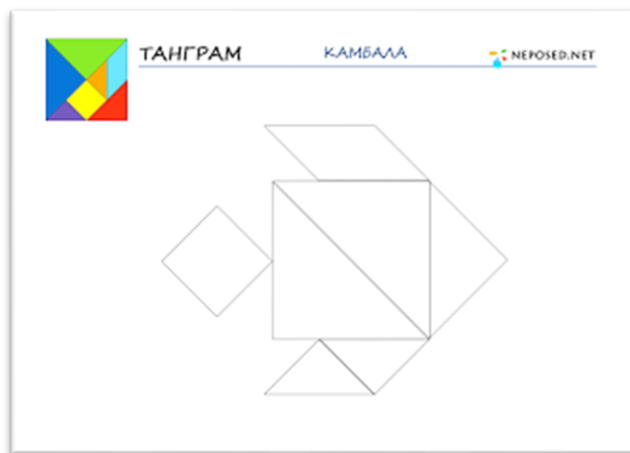




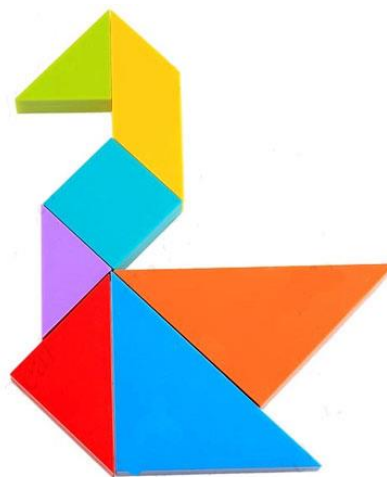
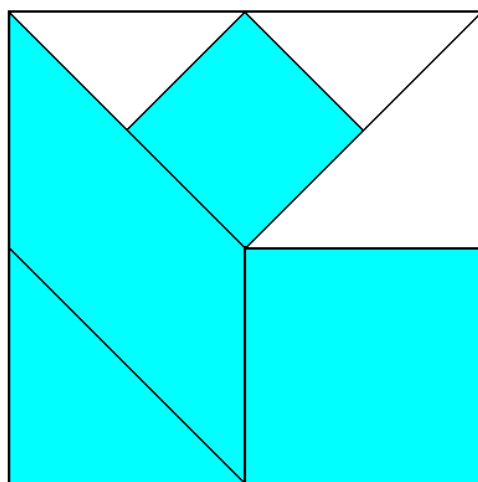


Игра-конструктор «Танграм»





### Игра-конструктор «Пифагор»



### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

#### Основная и дополнительная литература:

1. Григорьева Г.Г. Развитие дошкольника в изобразительной деятельности. – М., 2000.
2. Гульянц Э. К., Базик И. Я. Что можно сделать из природного материала М., Просвещение 1991.
3. Давидчук А.Н. Развитие у дошкольников конструктивного творчества. М., 2006.
4. Ишмакова М.С. Конструирование в дошкольном образовании в условиях введения ФГОС Всероссийский учебно-методический центр образовательной робототехники. – М.: Изд.-полиграф центр «Маска», 2013.
5. Комарова Т.С. Детское художественное творчество. Методическое пособие для воспитателей и педагогов. М.; Мозаика-Синтез 2005.

6. Куцакова Л.В. Конструирование и ручной труд в детском саду. – М.: Просвещение, 1990.
7. Лиштван З.В. Конструирование / Спец. ред. Л.А. Парамонова. – М.: Просвещение, 2000.
8. Парамонова Л.А. Теория и методика творческого конструирования в детском саду. – М., 2002.
9. Парамонова, Л., Урадовенных, Г. Роль конструктивных задач в формировании умственной активности детей // Дошкольное воспитание. -1985. - № 7.
10. Лусс Т.В. Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО. – М.: ВЛАДОС, 2011.
11. «Психологическое тестирование детей от рождения до 10 лет» Ростов н/Д : Феникс, 2008);
12. Г.А. Урунтаева, Ю.А. Афонькина Практикум по детской психологии/ Под ред. Г.А. Урунтаевой, - М.: Просвещение: Владос, 1995. – 291 с. С. 196.

**Наглядный материал:**

1. альбомы для детского творчества по конструированию;
2. схематические таблицы к играм-головоломкам и играм – конструкторам и т.д.

**Интернет – ресурсы:**

1. <http://www.zonar.info>
2. <http://sch1900sz.mskobr.ru>
3. <https://podrastu.ru>
4. <http://www.maam.ru>

**Методическое обеспечение:**

1. Технические средства обучения

Компьютер.

Мультимедийный проектор.

Экран.

2. Экранно-звуковые пособия

Слайды для демонстрации последовательности выполнения работы.

3. Игры

Конструкторы

4. Оборудование класса

Рабочее место ученика.

Инструменты: ножницы, линейка, циркуль и др.

Принадлежности для изготовления изделий: клей, бумага, картон, карандаши и пр.