



МЭРИЯ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ г. НОВОСИБИРСКА  
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА им. В.ДУБИНИНА»

Рассмотрена на заседании  
педагогического совета  
17 февраля 2021 г.  
Протокол № 6

Утверждаю  
Директор  
\_\_\_\_\_ Л.В. Третьякова  
11 марта 2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
социально-гуманитарной направленности  
стартовый уровень

**«СУВОРО: ИГРАЕМ. МЫСЛИМ. КОНСТРУИРУЕМ»**  
творческого объединения «Суворо»

Возраст обучающихся: 5-7 лет  
Срок реализации программы: 2 года

Автор-составитель программы:  
**Параскун Елена Валерьевна**  
педагог дополнительного образования  
высшей квалификационной категории,  
педагог-психолог высшей квалификационной категории

**НОВОСИБИРСК 2021**

## Оглавление

РАЗДЕЛ 1 КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ .....	3
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	3
Ведущая педагогическая идея программы .....	3
Актуальность программы.....	4
Новизна и отличительные особенности Программы .....	5
Описание конструктора CUBORO .....	5
Краткая характеристика обучающихся по программе .....	5
Объем и срок освоения программы .....	5
Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.....	5
Формы организации обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста конструированию CUBORO .....	6
ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ .....	6
1 год обучения.....	6
2 год обучения.....	6
УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	7
1 год обучения.....	7
2 год обучения.....	9
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	12
1 год обучения.....	12
2 год обучения.....	13
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ .....	14
РАЗДЕЛ 2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ .....	16
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК .....	16
РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
Материально-техническое обеспечение .....	16
Информационно-методическое обеспечение .....	16
Кадровое обеспечение .....	17
ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ .....	17
Методические материалы .....	18
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	20

# РАЗДЕЛ 1 КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Суборо: Играем. Мыслим. Конструируем» является программой **социально-гуманитарной направленности**, так как ориентирована на пропедевтику инженерного образования, формирование навыков творческой конструкторской деятельности и развитию интеллектуальной активности ребенка дошкольного и младшего школьного возраста. Освоение данной программы способствует развитию интереса детей к конструированию как к процессу творчества. Программа реализуется в МБУДО ДДТ им. В. Дубинина с 2015 года, содержание программы ежегодно обновляется с учетом развития современной науки, техники и технологий, культуры, экономики, социальной сферы.

**Уровень программы:** стартовый

### Ведущая педагогическая идея программы

На современном этапе значительных технических достижений, которые влекут за собой весомые изменения во всех сферах человеческой жизнедеятельности, когда сложные электронные, технические механизмы и объекты окружают человека повсеместно, все большую популярность в образовательных учреждениях в работе с дошкольниками и младшими школьниками приобретает такой вид продуктивной деятельности, как CUBORO - конструирование.

Игра – важнейший спутник детства. Конструктор CUBORO позволяет детям учиться, играя и обучаться в игре.

В ходе образовательной деятельности дети становятся строителями, архитекторами и творцами, играя, они придумывают и воплощают в жизнь свои идеи. Начиная с простых фигур, ребёнок продвигается всё дальше и дальше, а видя свои успехи, он становится более уверенным в себе и переходит к следующему, более сложному этапу обучения.

Использование конструкторов CUBORO при организации образовательного процесса, дает возможность приобщать детей к техническому творчеству, что способствует формированию задатков инженерно-технического мышления, а также дает возможность проявлять детям инициативу и самостоятельность, способность к целеполаганию и познавательным действиям, что является приоритетным в свете введения ФГОС ДО и полностью соответствует задачам развивающего обучения.

Конструирование способствует развитию внимания, памяти, мышления, воображения, коммуникативных навыков, умение общаться со сверстниками, обогащению словарного запаса, формированию связной речи.

**Формирование мотивации развития и обучения дошкольников, а также творческой познавательной деятельности младших школьников** – вот главные задачи, которые стоят сегодня перед педагогом в рамках федеральных государственных образовательных стандартов.

В связи с этим огромное значение отведено конструированию. Конструирование во ФГОС определено как компонент обязательной части программы, вид деятельности, способствующей развитию исследовательской и творческой активности детей, а также умений наблюдать и экспериментировать. Конструктивная деятельность занимает значимое место в дошкольном воспитании и является сложным познавательным процессом, в результате которого происходит интеллектуальное развитие детей: ребенок овладевает практическими знаниями, учится выделять существенные признаки, устанавливать отношения и связи между деталями и предметами.

Психолог Александр Романович Лурия говорил: конструирование – «продуктивный вид деятельности дошкольника, предполагающий создание конструкций по образцу, по условиям и по собственному замыслу». В педагогической практике широко используются разнообразные виды конструирования: из деталей конструктора, крупногабаритных модулей, из бумаги, природных и бросовых материалов. Из всего многообразия конструкторов CUBORO представляет собой экологичный, полифункциональный материал, предоставляющий огромные возможности для поисковой и экспериментально-исследовательской деятельности ребёнка.

CUBORO-конструирование объединяет «Познавательное развитие» и «Художественно-эстетическое развитие», что дает возможность построения процесса с интеграцией образовательных областей и способствует:

- способствует развитию у детей сенсорных представлений, поскольку используются деревянные кубики с прямыми и изогнутыми желобами, тоннелями;
- способствует развитию и совершенствованию высших психических функций (памяти, внимания, мышления, делается упор на развитие таких мыслительных процессов, как анализ, синтез, классификация, обобщение);
- является великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающих интеграцию образовательных областей (речевое, познавательное и социально-коммуникативное развитие);
- позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников и младших школьников в режиме игры (учиться и обучаться в игре);
- формирует познавательную активность, способствует воспитанию социально-активной личности, формирует навыки общения и сотворчества;
- объединяет игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляют ребёнку возможность экспериментировать и созидать свой собственный мир, проявлять инициативу и самостоятельность;
- способствует сплочению детского коллектива, формированию чувства симпатии друг к другу, т.к. дети учатся совместно решать задачи, распределять роли, объяснять друг другу важность данного конструктивного решения.

#### **Актуальность программы**

В практике дополнительного образования детей дошкольного и младшего школьного возраста остро стоит проблема организации работы по активизации познавательного интереса к техническому творчеству и формированию первоначальных технических навыков.

Конструирование CUBORO полностью отвечает интересам детей, их способностям и возможностям. Благодаря этой деятельности особенно быстро совершенствуются навыки и умения, умственное и эстетическое развитие ребёнка.

Ребёнок – прирожденный конструктор, изобретатель и исследователь. Эти заложенные природой задатки особенно быстро реализуются и совершенствуются в конструировании, ведь ребёнок имеет неограниченную возможность придумывать и создавать свои постройки, конструкции, проявляя любознательность, сообразительность, смекалку и творчество.

Своевременное овладение конструктивно-игровой деятельностью оказывается важным и в плане создания готовности к дальнейшему обучению в школе. У дошкольников формируются необходимые для будущего учения предпосылки: познавательное развитие, умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с поставленной целью, доводить его до конца, планировать будущую работу.

CUBORO-конструирование является эффективным воспитательным средством, способствующим развитию исследовательской и творческой активности детей, а также умений наблюдать и экспериментировать.

### **Новизна и отличительные особенности Программы**

На современном этапе, благодаря разработкам компании CUBORO, появилась возможность уже в дошкольном возрасте знакомить детей с основами строения технических объектов. Внедрение CUBORO-технологий в работу с дошкольниками является одним из современных методов развития детского технического творчества.

Основные принципы использования конструктора CUBORO в образовательном процессе

- Доступность и наглядность
- Последовательность и систематичность обучения и воспитания
- Учет возрастных и индивидуальных особенностей детей
- Поддержка инициативы детей в продуктивной творческой деятельности

Разнообразие CUBORO конструкторов позволяет заниматься с обучающимися разного возраста и различных образовательных возможностей. На занятиях с детьми дошкольного и младшего школьного возраста используются наборы CUBORO STANDART.

### **Описание конструктора CUBORO**

CUBORO STANDART представляет собой набор из 54 одинаковых по размеру (5\*5\*5 см) кубических элементов, из которых можно, по желанию, построить какую угодно дорожку, лабиринт, фигуру для шарика. Кубические элементы с 12 различными функциями можно использовать в любых комбинациях. В кубиках прорезаны отверстия – прямые либо изогнутые желобки и туннели. Путем составления друг с другом, а также одного на другой можно получить конструкции дорожек-лабиринтов различных форм.

В зависимости от возраста ребенка, CUBORO может удовлетворять различным запросам:

- Набор для постройки лабиринтов вызывает у детей большой интерес.
- Может использоваться для спонтанного конструирования и экспериментирования.
- Как обучающая игра для геометрического планирования.
- Как средство для создания функциональных скульптур. Соединяя кубики, ребенок имеет возможность создать лабиринты разной сложности.
- Существует возможность выбирать из игровых наборов отдельные элементы, для которых детям даются отдельные задания.

### **Краткая характеристика обучающихся по программе**

Возраст детей, участвующих в реализации Программы от 5 до 7 лет. В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью. Наполняемость учебных групп – 10 человек. Группы первого года обучения формируются из детей 5-6 лет, именно этот возраст предпочтителен для вхождения в программу.

### **Объем и срок освоения программы**

Год обучения	Общее количество часов в год	Количество часов в неделю	Количество занятий в неделю
1 год обучения	72 часа	1 час	2
2 год обучения	72 часа	1 час	2

Срок реализации программы – 2 учебных года (учебный год 36 недель).

Общее количество учебных часов – 144 часа

После освоения программы для желающих продолжить обучение разрабатывается индивидуальный учебный план.

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Режим занятий соответствует СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утверждены 28 сентября 2020 года; СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека

факторов среды обитания», утверждены 28 января 2021 года; Положению МБУДО ДДТ им. В. Дубинина о режиме занятий.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 1 часу (продолжительность учебного часа – 45 мин.), всего 2 часа в неделю.

### **Формы организации обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста конструированию CUBORO**

**Групповые занятия** (общее занятие с группой) – основная форма обучения по программе.

Образовательный процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка. В ходе освоения содержания обучения учитывается темп развития специальных умений и навыков обучающихся, степень их продвижения по образовательному маршруту, уровень самостоятельности.

Тематика занятий строится с учетом интересов обучающихся и возможности их самовыражения. При необходимости проводятся дополнительные занятия для отработки тех или иных навыков и умений.

Программа предполагает включение обучающихся в различные виды творческой и проектной деятельности.

**Коллективно-групповое обучение** (формируются временные группы на создание коллективных творческих проектов, подготовка к участию в соревнованиях)

**Дистанционное обучение** проводится на онлайн платформе CUBORO WebKit.

### **ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы:** создание организационных и содержательных условий, обеспечивающих развитие у дошкольников первоначальных технических навыков через конструкторские умения на основе конструктора CUBORO.

#### **Задачи:**

##### **Личностные:**

- воспитание интереса к техническим видам творчества, конструированию и программированию;
- развитие мелкой моторики, внимательности, аккуратности и изобретательности;
- развитие высших психических функций: концентрации и устойчивости внимания, логического мышления;
- развитие воображения, образного мышления, зрительной памяти;
- развитие творческой инициативы и самостоятельности.
- воспитание уважительного отношения к труду, ответственного отношения к обучению, самостоятельность, умение доводить начатое до конца.

##### **Метапредметные:**

- формирование творческого отношения к выполняемой работе;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе учебно-исследовательской, творческой, соревновательной деятельности.

##### **Предметные:**

- приобретение первоначальных знаний о конструкторе CUBORO;
- обучение основным приемам конструирования;
- формирование умения видеть конструкцию конкретного объекта, анализировать ее основные части;
- изучение предметов по форме, размеру, формирование умений находить закономерности, отличия и общие черты в конструкциях;

- формирование умений создавать конструкции по рисунку, схеме, условиям, по словесной инструкции и объединённые общей темой;
- знакомство с достижениями инженерной мысли и особенностями инженерных профессий.

### Основные задачи по годам обучения

#### 1 год обучения

##### Задачи:

- Знакомство с правилами безопасной игры с конструктором CUBORO, с материалами, необходимыми при конструировании фигур;
- Изучение конструктора CUBORO
- Обучение начальным навыкам конструирования;
- Воспитание у детей интереса к техническим видам творчества;
- Воспитание трудолюбия, самостоятельности, умения доводить начатое дело до конца;
- Развитие навыков сотрудничества в коллективе, малой группе, участия в беседе, обсуждении.

#### 2 год обучения

##### Задачи:

- Формирование интереса к конструкторской деятельности;
- Закрепление знаний о кубиках CUBORO (номер, отличительные характеристики)
- Углубление знаний по основным принципам конструирования с заданными условиями;
- Учить соблюдать пропорции и симметрию в фигурах
- Подготовка к участию в соревнованиях по CUBORO городского и регионального уровня;
- Освоение продуктивного взаимодействия в малых группах;
- Овладение методами самоконтроля в процессе достижения результата и умению соотносить свои действия с планируемыми результатами.

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

#### 1 год обучения

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практ.	Всего	
	<b><i>Раздел 1. Знакомство с конструктором CUBORO.</i></b>	<b><i>1</i></b>	<b><i>2</i></b>	<b><i>3</i></b>	<b><i>Беседа</i></b>
1	Игра в CUBORO. Техника безопасности.	1		1	
2	Творческое конструирование «CUBORO - фантазия»		2	2	
	<b><i>Раздел 2. Основы конструирования. Простые фигуры.</i></b>	<b><i>2</i></b>	<b><i>8</i></b>	<b><i>10</i></b>	<b><i>Творческие проекты</i></b>
1	Знакомство с кубиками CUBORO	2		2	Диагностические игры
2	Игра в CUBORO. Свободное конструирование. Кубик №1 – строительный. Игра «Построй башню»		2	2	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
3	Игра в CUBORO. Простые фигуры. Конструирование на плоскости.		2	2	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур

4	Игра в CUBORO. Простые фигуры. Вертикальные фигуры		4	4	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
	<b>Раздел 3. Конструирование по образцу. Построение фигур по рисунку.</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	
1	Знакомство с основными понятиями и возможностями применения кубиков	2		2	Диагностические задания
2	Игра в CUBORO. Конструирование по образцу.		4	4	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
3	Игра в CUBORO. Уровень. Построение фигуры.		4	4	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
4	Игра в CUBORO. Движение шарика по дорожкам.		2	2	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
	<b>Раздел 4. Конструирование по модели. Создание фигур по основным параметрам.</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	
1	Движение шарика. Желоба. Тоннели.	1	1	2	Диагностические задания
2	Построение фигуры. Движение шарика по тоннелям. Плавное движение шарика. Кубик №11 и кубик №12	2	2	4	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
3	Построение фигуры. Движение шарика по поверхности и тоннелю.	2	2	4	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
4	Построение фигуры. Движение шарика по поверхности. Использование 1 кубика 2 раза	1	1	2	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
	<b>Раздел 5. Конструирование по условиям. Создание фигур по геометрическим параметрам.</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	
1	Движение шарика по поверхности. Прямой и поворотный желоб.	1	1	2	Диагностические задания
2	Симметричные фигуры	1	1	2	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур



3	Построение фигур с прямыми желобами	2	2	4	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
4	Построение фигур с изогнутыми желобами	2	2	4	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
	<b>Раздел 6. Настольная игра CUBORO «Tricky Ways»</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	
1	Tricky Ways и Cuboro. Игра. Лабиринт. Задание.	1	1	2	Диагностические игры-задания
2	Tricky Ways. Простые дорожки.	1	1	2	Наблюдение за конструкторской деятельностью
3	Tricky Ways. Использование карточек с заданиями. Одно условие	1	1	2	Наблюдение за конструкторской деятельностью
4	Tricky Ways. Использование карточек с заданиями. Два условия	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью
	<b>Раздел 7. Свободная игра в CUBORO</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>Творческие проекты</b>
1	Творческое конструирование «Водопады»	1	1	2	Наблюдение за игровой деятельностью ребенка
2	Творческое конструирование «Животные»	1	1	2	Наблюдение за игровой деятельностью ребенка
3	Творческое конструирование «Театр»	1	1	2	Наблюдение за игровой деятельностью ребенка
4	Творческое конструирование «Лабиринт»	1	1	2	Наблюдение за игровой деятельностью ребенка
	<b>Раздел 8. Внутригрупповые командные соревнования</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	
1	Соревнования «Волшебный кубик»	1	1	2	Протоколы соревнований
2	Соревнования «Башня»	1	1	2	Протоколы соревнований
3	Соревнования «Быстрый лабиринт»	1	1	2	Протоколы соревнований
	<b>ИТОГО</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	<b>72</b>	

### 2 год обучения

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практ.	Всего	
	<b>Раздел №1 Игра в CUBORO. Вводные занятия.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>Беседа</b>
1	Игра в CUBORO. Техника безопасности. CUBORO STANDART. Тактильный практикум.	1	1	2	

2	Творческое конструирование «CUBORO - фантазия» по базовым правилам. - Фигура по условиям - Фигура по контуру	1	1	2	Наблюдение за конструкторской деятельностью
	<b>Раздел №2 Конструирование по образцу. Построение фигур по рисунку.</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>Творческие проекты</b>
1	Игра в CUBORO. Простые фигуры. Конструирование на плоскости. Изображение фигуры на координатной сетке.	1	2	3	Диагностические игры
2	Игра в CUBORO. Вертикальные фигуры. Направление желобов и тоннелей.	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
3	Игра в CUBORO. Свободное конструирование по заданной теме. Простые фигуры. Буквы и числа	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
4	Игра в CUBORO. Работа в команде «Мега - фигура» Координатная сетка.	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
	<b>Раздел №3 Конструирование фигур по модели. Создание фигур по основным параметрам.</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	
1	Построение и изображение фигур уровень за уровнем. Изображение фигур на координатной сетке.	1	2	3	Диагностические задания
2	Плавное и неплавное движение шарика по дорожке. Движение шарика по поверхности.	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
3	Уровень. Построение фигуры на основе двух различных ракурсов.	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
4	Игра в CUBORO. Свободное конструирование. Составление отчета об игре. - использованные кубики - базовые строительные кубики -кубики с 1 касанием - кубики с 2 касаниями	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур

	<b>Раздел № 4. Конструирование по условиям. Создание фигур по геометрическим параметрам.</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	
1	Движение шарика по поверхности. Прямой и поворотный желоб. Создание фигур по заданному контур.	1	2	3	Диагностические задания
2	Симметрия уровней и контуров фигур. Ось симметрии. Симметричные дорожки.	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
3	Повторяемость и подобие в фигурах. Зеркальность фигуры. Изображения контура фигур.	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
4	Фигуры с симметричными уровнями. Симметрично пересекающиеся дорожки.	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
	<b>Раздел №5 Экспериментирование с направлением движения, временем и группировкой</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	
1	Распределение 12 кубиков по группам. Классификация.	1	2	3	Диагностические задания
2	Строительство уровней фигуры из заданного набора кубиков. Варианты комбинаций.	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
3	Увеличение и уменьшение числа кубиков на каждом последующем уровне.	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
4	Варианты комбинаций. Маршруты движений. Время движения шарика.	1	2	3	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
	<b>Раздел № 6 Конструирование по теме</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	<b>Творческие проекты</b>
1	Творческое конструирование «Многоуровневая парковка»		1	1	Наблюдение за игровой деятельностью ребенка
2	Творческое конструирование «Дома мира»		1	1	Наблюдение за игровой деятельностью ребенка
3	Творческое конструирование «Праздники»		1	1	Наблюдение за игровой деятельностью ребенка
4	Творческое конструирование «Лабиринт»		1	1	Наблюдение за игровой деятельностью ребенка
	<b>Раздел № 7 Создание фигур по заданному контуру</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	

1	Заданный контур. Размер фигуры: высота, ширина, длина. 3*3*3 3*3*4	1	1	2	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
2	Завершение фигуры по заданному контуру	1	1	2	Наблюдение за конструкторской деятельностью Анализ фигур
	<b>Раздел №8 Настольная игра CUBORO «Tricky Ways»</b>		<b>3</b>	<b>3</b>	
1	Tricky Ways. Использование карточек с заданиями. Два условия.		1	1	Наблюдение за конструкторской деятельностью
2	Tricky Ways. Использование карточек с заданиями. Три условия.		1	1	Наблюдение за конструкторской деятельностью
3	Vabel Pico. Базовый вариант игры.		1	1	Наблюдение за конструкторской деятельностью
	<b>Раздел №9 Свободное конструирование</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	Наблюдение за конструкторской деятельностью
	<b>Раздел №10 Техническое рисование</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
1	Моделирование плоских фигур на миллиметровой бумаге	1	1	2	Анализ фигур
2	Моделирование фигур в программе Cuboro Draw	1	1	2	Анализ фигур
	<b>Раздел №11 Внутригрупповые командные соревнования</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	
1	Соревнования «Семейное конструирование»	1	1	2	Протоколы соревнований
2	Итоговые соревнования по CUBORO «Юный конструктор»	1	1	2	Протоколы соревнований
3	Соревнования «Tricky Ways»	1	1	2	Протоколы соревнований
	<b>ИТОГО</b>	<b>26</b>	<b>46</b>	<b>72</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание изучаемого курса направлено на развитие пространственного мышления ребенка. Основной вид деятельности – конструирование. Основной материал – конструктор CUBORO STANDART. Дети знакомятся с правилами конструирования, с возможностями конструктора CUBORO STANDART, с понятиями «желоб», «тоннель», «фигура», «симметрия» и «асимметрия».

### 1 год обучения

**Раздел 1. Знакомство с конструктором CUBORO. Техника безопасности.**

Знакомство с конструктором CUBORO. Нумерация и отличительные особенности кубиков: прямые, изогнутые желоба и тоннели. Кубик №4: перекресток. Классификация элементов конструктора. Варианты пространственного расположения деталей.

### ***Раздел 2. Основы конструирования. Простые фигуры***

Раскладывание кубиков на плоской поверхности. Формирование линий, дорожек, картинок. Плоские фигуры. Вертикальные фигуры. Направление желобов.

### ***Раздел 3. Конструирование по образцу. Построение фигур по рисунку.***

Знакомство с основными понятиями и возможностями применения кубиков. Базовые навыки игры. Построение уровень за уровнем. Изображение уровень за уровнем. Плавное и неплавное движение шарика по дорожке.

### ***Раздел 4. Конструирование по модели. Создание фигур по основным параметрам.***

Движение шарика по поверхности. Плавное движение шарика. Движение через тоннели. Использование одного элемента дважды.

### ***Раздел 5. Конструирование по условиям. Создание фигур по геометрическим параметрам.***

Создание дорожек с помощью кубиков с прямым желобом. Создание дорожек с помощью кубиков с изогнутым желобом. Симметрия поверхностей контуров и фигур.

### ***Раздел 6. Настольная игра CUBORO «Tricky Ways»***

Изучение основных правил игры. Использование карточек. Меняя положение элементов CUBORO, играющим по очереди необходимо построить дорожки как можно длиннее, по которым шарик пускается от стартовой башни и попадает в свободное финишное поле. Чем больше элементов используется в построении дорожек, тем больше очков набирается.

### ***Раздел 7. Свободная игра в CUBORO***

Самостоятельное изучение кубиков и системы конструирования фигур и лабиринтов. Творческая игра.

### ***Раздел 8. Внутригрупповые командные соревнования***

Знакомство с регламентами различных соревнований по CUBORO. Соревнования внутри группы:

- Соревнования по настольной игре «Tricky Ways» за Кубок Деда Мороза
- Фестиваль детского творчества «Звезды нашего дома», номинация «Удивительный ребенок»
- Итоговые соревнования по CUBORO «Юный конструктор»

## **2 год обучения**

### ***Раздел 1. Игра в CUBORO. Техника безопасности.***

Простые фигуры: плоские и вертикальные. Нумерация кубиков. Классификация. Буквы и числа.

### ***Раздел 2. Конструирование по образцу. Построение фигур по рисунку.***

Изображение фигур на координатной сетке. Построение фигур на основе двух различных ракурсов. Составление отчетов об игре. Применение базовых строительных кубиков.

### ***Раздел 3. Конструирование по модели. Создание фигур по основным параметрам.***

Создание фигур с помощью базовых строительных кубиков. Использование одного элемента фигуры дважды.

### ***Раздел 4. Конструирование по условиям. Создание фигур по геометрическим параметрам.***

Создание дорожек с помощью кубиков с прямым и изогнутым желобом. Симметрия поверхностей контуров и фигур.

### ***Раздел 5. Экспериментирование с направлением движения, временем и группированием кубиков***

Распределение и группировка кубиков. Строительство уровня из заданного набора кубиков.

### ***Раздел 6. Конструирование по теме***

Детям предлагается общая тематика конструкций («Животные. Простые фигуры», «Дома

мира», «Праздники») и они сами создают замыслы конкретных построек, самостоятельно выбирают необходимые кубики и подбирают дополнительный материал. Основная цель организации конструирования по заданной теме – актуализация и закрепление знаний и умений, а также переключение детей на новую тематику.

#### ***Раздел 7. Создание фигур по заданному контуру***

Базовые строительные кубики и кубики, формирующие движение.

#### ***Раздел 8. Настольные игры системы CUBORO «Tricky Ways», Babel Pico***

Изучение основных правил игры «Tricky Ways».

Использование карточек.

Меняя положение элементов CUBORO, играющим по очереди необходимо построить дорожки как можно длиннее, по которым шарик пускается от стартовой башни и попадает в свободное финишное поле. Чем больше элементов используется в построении дорожек, тем больше очков набирается.

Вавилон (babel pico) – это стратегическая игра для двух игроков от 6 лет. Цель игры – помешать строительству башни путем создания такой ситуации, при которой для противника невозможно дальнейшее строительство.

#### ***Раздел 9. Свободная игра в CUBORO***

В свободном конструировании представлен динамический процесс: одну и ту же постройку дети совершенствуют, перестраивают, дополняют различными деталями на протяжении всего занятия. При этом постройки детей, как правило, значительно сложнее тех, которые им были даны на занятиях.

В свободной игре ребенок сам выбирает тему постройки, сам придумывает конструкции, самостоятельно решает конструктивные задачи. Здесь наиболее полно раскрываются индивидуальные особенности ребенка, выявляются его интересы и склонности, знания и представления. Конечно, все это происходит при условии внимательного руководства педагога, направляющего инициативу и творчество детей.

#### ***Раздел 10. Техническое рисование***

Моделирование плоской фигуры с помощью миллиметровой бумаги.

#### ***Раздел 11. Внутригрупповые командные соревнования***

Знакомство с регламентами различных соревнований по CUBORO. Соревнования внутри группы:

- Соревнования по настольной игре «Tricky Ways» за Кубок Деда Мороза
- Фестиваль детского творчества «Звезды нашего дома», номинация «Удивительный ребенок»
- Итоговые соревнования по CUBORO «Юный конструктор»
- Участие в Чемпионате России по CUBORO
- Участие в городском чемпионате по CUBORO

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

#### ***Личностные результаты:***

- проявление устойчивых познавательных интересов, выражение желания учиться;
- ответственное отношение к выполнению задания;
- развитие основных личностных качеств будущего инженера: ответственность, трудолюбие, аккуратность, способность к самоконтролю;
- наличие положительной динамики в развитии творческой инициативы и самостоятельности; в уровне устойчивости и концентрации внимания.

#### ***Метапредметные результаты***

- развитие образного и логического мышления; способности работать над решением нескольких задач и находить несколько вариантов решения технической проблемы;
- приобретение опыта выполнения индивидуальных и коллективных проектов;
- наличие устойчивого интереса к техническому творчеству;
- владение навыками технического конструирования;

- формирование коммуникативной компетентности ребенка в общении и сотрудничестве в процессе творческой деятельности;
- умение самостоятельно решать проблемы творческого и поискового характера;
- умение работать в команде, добиваться поставленной цели и результата, нести ответственность за результат.

**Предметные результаты:**

*Обучающийся будет знать:*

- основные компоненты конструктора CUBORO;
- основные понятия «желоб», «туннель», «фигура-лабиринт», «элемент», «дорожка», «координатная сетка», «уровень»;
- алгоритм планирования и решения задачи при конструировании фигуры;
- понятия «симметрия», «контур», «подобие», «повторяемость».
- отличия между базовыми строительными кубиками и кубиками, формирующими движение шарика;
- различные формы фигур;
- нестандартные способы решения задач и их применение в конструировании фигур;
- понятия «ускорение», «скорость», «движение», «старт»;

*Обучающийся будет уметь:*

- выделять общие и индивидуальные признаки фигур при рассмотрении схем, иллюстраций;
- конструировать лабиринт(фигуру) по схеме;
- конструировать лабиринт(фигуру) по замыслу;
- конструировать симметричные, подобные фигуры;
- планировать решение задач;
- строить симметричные, подобные фигуры;
- использовать элементы несколько раз в одной фигуре;
- свободно владеть основными приемами конструирования;
- играть в стратегические игры «Tricky Ways», «Babel Pico»

**Планируемые результаты по годам обучения:**

**Ожидаемые результаты 1 года обучения:**

- знание принципов конструирования CUBORO;
- умение работать по схемам и инструкциям;
- умение создавать простейшие схемы и лабиринты;
- приобретение навыков самостоятельной работы в конструировании;
- развитие аккуратности, внимательности;
- умение анализировать свои действия и делать выводы;
- умение эффективно работать в команде.

**Ожидаемые результаты 2 года обучения:**

- Устойчивые знания детей об основных понятиях CUBORO – конструирования;
- Умение работать по схемам и инструкциям с дополнительными условиями;
- Умение создавать более сложные схемы и лабиринты;
- Приобретение навыков самостоятельной работы в конструировании;
- Умение эффективно работать в команде, в паре

## РАЗДЕЛ 2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

На учебный год для каждой учебной группы в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» разрабатывается Рабочая программа, включающая календарный учебный график.

Рабочая программа оформляется в соответствии с локальным нормативным актом ДДТ им. В. Дубинина «Положением о дополнительной общеобразовательной программе» и утверждается Директором учреждения перед началом учебного года. Форма рабочей программы представлена в Приложении №1.

### РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

#### **Материально-техническое обеспечение**

Освоение конструктора и его использование должно быть процессом направляемым, а не спонтанным. Для этих целей обязательным элементом процесса обучения является наличие у педагога четкой стратегии использования конструктора CUBORO в учебно-воспитательном процессе. Для эффективной организации занятий по CUBORO конструированию необходимо обустроить среду, где будут проводиться занятия с детьми.

Ребенок должен свободно передвигаться и не быть ограниченным рамками стола. Чтобы в дальнейшем использовать CUBORO на занятиях, он должен пощупать, потрогать элементы, попробовать варианты их скрепления. Конструкторы CUBORO - это специально разработанные конструкторы, которые спроектированы таким образом, чтобы ребенок в процессе занимательной игры смог получить максимум информации о современной науке и технике и освоить ее.

Необычайная популярность CUBORO объясняется просто — эта игра подходит для людей самого разного возраста, склада ума, наклонностей, темперамента и интересов. Для тех, кто любит точность и расчет, есть подробные инструкции, для творческих личностей – неограниченные возможности для креатива. Для любознательных – обучающий проект CUBORO, для коллективных – возможность совместного строительства.

Задача образования при этом сводится к тому, чтобы создать среду, облегчающую ребёнку возможность раскрытия собственного потенциала, позволит ему свободно действовать, познавая эту среду, а через неё и окружающий мир. Роль педагога состоит в том, чтобы организовать и оборудовать соответствующую образовательную среду и побуждать ребёнка к познанию, к деятельности.

Для успешной реализации Программы необходимо:

- Наличие учебного кабинета. Высота помещения – 5 м; ширина кабинета – 4 м, длина – 7 м; светлый, уровень освещения 300-500 лк. Кабинет оснащен столами, стульями, учебной доской;
- 5 наборов конструктора CUBORO Standart; CUBORO STANDART представляет собой набор из 54 одинаковых по размеру (5\*5\*5 см) кубических элементов
- Набор стеклянных шариков;
- Настольные игры: «Tricky Ways», Babel Pico;
- Компьютер или ноутбук для организации дистанционной формы работы

#### **Информационно-методическое обеспечение**

- Дидактические материалы и рекомендации для CUBORO Standart «CUBORO. Думай



креативно»

- Дополнение к игре Tricky ways (набор карточек)
- Интернет-ресурсы:

CUBORO. Идеальная форма. Идеальный маршрут. <https://cuboro.ru>

CUBORO WebKit. Интерактивный веб-конструктор для создания виртуальных фигур, доступный в сети интернет <https://cuboro.ru>

- Подписка на базовые и дополнительные наборы CUBORO WebKit на 1 год

#### **Кадровое обеспечение**

Педагог дополнительного образования, имеющий высшее педагогическое образование, первую или высшую квалификационную категорию.

### **ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

Педагогическая оценка результатов освоения программы организована в соответствии с локальным нормативным актом МБУДО ДДТ им. В. Дубинина «Положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся». Данное Положение предполагает 3 уровня освоения программы для детей дошкольного возраста: минимальный, базовый, повышенный.

Оценка уровня освоения проводится согласно, разработанным критериям и показателям.

Аттестация учащихся проводится 2 раза в год (декабрь, май). Итоговый уровень выставляется по преимущественному уровню освоения программы.

**Основные формы отслеживания и фиксации результатов:** включенное педагогическое наблюдение, анализ результатов конструкторской деятельности учащихся; участие в групповых соревнованиях.

Формы итоговых занятий: внутригрупповые индивидуальные соревнования по конструированию Cuboro.

Способы определения эффективности занятий оцениваются исходя из того, насколько ребёнок успешно освоил тот практический материал, который должен был освоить. В связи с этим, два раза в год проводится диагностика уровня развития конструктивных способностей обучающихся.

#### **1 год обучения**

Показатели (оцениваемые параметры)	Степень выраженности оцениваемого качества		
	Минимальный уровень	Базовый уровень	Повышенный уровень
<b>Предметные результаты</b>			
Конструирование фигуры (лабиринта) по образцу, схеме	Ребенок не умеет правильно «читать» схему, ошибается в выборе деталей и их расположении относительно друг друга.	Ребенок делает незначительные ошибки при работе по образцу, схеме, правильно выбирает детали, но требуется помощь при определении их в пространственном расположении.	Ребенок самостоятельно делает постройку, используя образец, схему, действует самостоятельно и практически без ошибок в размещение элементов конструкции относительно друг друга.

Конструирование фигуры (лабиринта) по замыслу	Замысел у ребенка неустойчивый, тема меняется в процессе практических действий с деталями. Создаваемые конструкции нечетки по содержанию. Объяснить их смысл и способ построения ребенок не может.	Тему постройки ребенок определяет заранее. Конструкцию, способ ее построения находит путем практических проб, требуется помощь взрослого.	Ребенок самостоятельно разрабатывает замысел в разных его звеньях (название предмета, его назначение, особенности строения). Самостоятельно работает над постройкой.
---	--	---	--

## 2 год обучения

Показатели (оцениваемые параметры)	Степень выраженности оцениваемого качества		
	Минимальный уровень	Базовый уровень	Повышенный уровень
<b>Предметные результаты</b>			
Конструирование фигуры (лабиринта) по образцу, схеме	Допускает ошибки в выборе и расположении деталей в постройке, готовая постройка не имеет четких контуров. Требуется постоянная помощь взрослого.	Ребенок допускает незначительные ошибки в конструировании по образцу, схеме, но самостоятельно «путем проб и ошибок» исправляет их.	Ребенок действует самостоятельно, воспроизводит конструкцию правильно по образцу, схеме, не требуется помощь взрослого.
Конструирование фигуры (лабиринта) по замыслу	Неустойчивость замысла – ребенок начинает создавать один объект, а получается совсем иной и довольствуется этим. Нечеткость представлений о последовательности действий и неумение их планировать. Объяснить способ построения ребенок не может.	Способы конструктивного решения находит в результате практических поисков. Может создать условную символическую конструкцию, но затрудняется в объяснении ее особенностей.	Ребенок самостоятельно создает развернутые замыслы конструкции, может рассказать о своем замысле, описать ожидаемый результат, назвать некоторые из возможных способов конструирования.

### Методические материалы

Для организации и обеспечения образовательного процесса конструирования CUBORO необходимым учебно-методическим, игровым материалом, который бы соответствовал возрастным особенностям детей дошкольного возраста и обеспечивал образовательную поддержку детского развития, был разработан учебно-методический комплекс «Волшебный мир CUBORO: Играем! Мыслим! Конструируем!»

В комплексе обобщен теоретический материал по CUBORO-конструированию, предложены авторские способы организации обучения и конструированию детей

дошкольного возраста на основе конструктора CUBORO STANDART и виртуальной среды CUBORO WebKit.

Цель данного комплекса создание организационных и содержательных условий, обеспечивающих развитие у дошкольников первоначальных технических навыков на основе конструктора CUBORO.

В рамках данного учебно-методического комплекса создана система развивающих игровых заданий, позволяющая наиболее полно раскрыть весь потенциал конструктора «CUBORO», настольных игр TRICKY WAYS и BABEL PICO. Весь учебно-игровой материал классифицируется по основным формам организации конструирования CUBORO, с учетом возрастных особенностей детей дошкольного возраста.

### ***Знакомство с конструктором CUBORO***

Знакомство с конструктором CUBORO. Нумерация и отличительные особенности кубиков: прямые, изогнутые желоба и тоннели. Классификация элементов конструктора. Варианты пространственного расположения деталей.

- Рабочая тетрадь «Тимошка и волшебный мир CUBORO» (1 год обучения, 2 год обучения. 3 год обучения).
- Игровое поле для конструирования
- Карточки – схемы «Кубики - cuboro»
- Настольная игра «Где мой домик?»
- Карточки – задания «Найди кубик»
- Наклейки-награды для ребят, выполнивших задания (для печати)
- Игровые разминки «Cuboro-разминка»

### ***Основы конструирования. Простые фигуры***

Раскладывание кубиков на плоской поверхности. Формирование линий, дорожек, картинок. Плоские фигуры. Вертикальные фигуры. Направление желобов.

- Творческие задания «Моя Cuboro-картинка»
- Настольная игра «Cuboro-бой»
- Настольная игра «Cuboro-друдл»

### ***Конструирование по образцу.***

Знакомство с основными понятиями и возможностями применения кубиков. Базовые навыки игры. Построение уровень за уровнем. Изображение уровень за уровнем. Плавное и неплавное движение шарика по дорожке.

- Карточки – задания «Cuboro – башня №1»
- Карточки – задания «Обезьянки - повторялки»

### ***Конструирование по условиям.***

Создание дорожек с помощью кубиков с прямым желобом. Создание дорожек с помощью кубиков с изогнутым желобом. Симметрия поверхностей контуров и фигур.

- Карточки-задания «Зеркальные картинки»

### ***Настольная игра CUBORO «Tricky Ways»***

Изучение основных правил игры. Использование карточек. Меняя положение элементов CUBORO, играющим по очереди необходимо построить дорожки как можно длиннее, по которым шарик пускается от стартовой башни и попадает в свободное финишное поле. Чем больше элементов используется в построении дорожек, тем больше очков набирается.

- Командные соревнования по настольной игре «Tricky Ways» по заданным условиям.
- Материалы по организации соревнований

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Нормативные документы

1. Концепция развития дополнительного образования детей. – Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р [Электронный ресурс] // <http://static.government.ru/media/files/ipA1NW42XOA.pdf> (дата обращения: 20.08.2020)
2. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые). – Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 [Электронный ресурс] // <https://mosmetod.ru> (дата обращения: 20.08.2020)
3. Положение о дополнительной общеобразовательной программе МБУДО «Дом детского творчества им. В. Дубинина». Официальный сайт учреждения. – Режим доступа: <http://ddtl.nios.ru>
4. Положение о режиме занятий МБУДО «Дом детского творчества им. В. Дубинина». Официальный сайт учреждения. – Режим доступа: <http://ddtl.nios.ru>
5. Положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся МБУДО «Дом детского творчества им. В. Дубинина». Официальный сайт учреждения. – Режим доступа: <http://ddtl.nios.ru>
6. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам. – Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 (с изменениями на 30 сентября 2020 года) [Электронный ресурс] // <http://docs.cntd.ru/document/551785916> (дата обращения: 01.02.2020)
7. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи. – Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года N 28. «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20» [Электронный ресурс] // <http://docs.cntd.ru/document/566085656> (дата обращения: 01.02.2021)
8. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс] // <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/> (дата обращения: 20.08.2020)
9. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ “О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся” [Электронный ресурс] <http://docs.cntd.ru/document/565416465> (дата обращения: 10.02.2021)
10. СанПиН 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания. – Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21». Электронный ресурс] <http://docs.cntd.ru/document/573500115> (дата обращения: 10.02.2021)

### Психолого-педагогическая и программно-методическая литература

1. Давидчук А.Н. Развитие у дошкольников конструктивного творчества. -Москва, Просвещение, 2010
2. Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы (включая разноуровневые и модульные) / Методические рекомендации по разработке и реализации. – Новосибирск: ГАУ ДО НСО «ОЦРТДиЮ», РМЦ, 2021. – 67 с.
3. Ишмакова М.С. Конструирование в дошкольном образовании в условиях введения ФГОС: пособие для педагогов. - М.: Изд.-полиграф. центр «Маска», 2013
4. Комарова Л. Г. Строим из LEGO— М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2011.
5. Лиштван З.В. Конструирование. - М.: Просвещение, 2010

6. Лусс Т.В. Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью Лего. - М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2009
7. Парамонова Л.А. Детское творческое конструирование. -М.: Издательский дом «Карапуз»,2012
8. Парамонова Л.А. Теория и методика творческого конструирования в детском саду. –М.: Академия, 2002

МБУДО ДДТ им. В.Дубинина

УТВЕРЖДАЮ  
 Директор  
 \_\_\_\_\_ Л.В. Третьякова  
 «\_\_» \_\_\_\_\_ 202\_\_ г.

**Рабочая программа на 202\_\_ - 202\_\_ учебный год  
 «Субого: Играем. Мыслим. Конструируем.»  
 творческого объединения «Субого»**

Педагог дополнительного образования Параскун Елена Валерьевна.

**Организационное состояние на текущий учебный год**

Группа № \_\_

Возраст учащихся \_\_\_\_ лет

Год обучения: \_\_

Количество часов по программе: 72 ч.

Количество часов в 20\_\_ - 202\_\_ учебном год: \_\_\_\_ ч.

Особенности учебного года:

**Цель:**

**Задачи:**

**Место проведения занятий:** Станиславского 4, каб. № 6

**Календарно-тематический план**

№ п/п	Дата/время проведения занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1					
2					

**Участие в соревнованиях:**

- 1.
- 2.

**План воспитательной работы.**

№п/п	Название мероприятия	Сроки	Место проведения
1			
2			

**План работы с родителями:**

№п/п	Формы работы	Тема	Сроки
1			
2			

**Планируемые результаты:**

**Форма аттестации:**

Декабрь:

Май: