

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Солнышко»

Принята
на заседании Педагогического
совета
Протоколом
от «__» _____ 2021 г.
№ _____

Утверждена
Приказом
МБДОУ «Детский сад
«Солнышко»
от «__» _____ 2021 г.
№ _____

Рабочая программа
по образовательной области «Познавательное развитие»
«Основы информационных технологий»
для детей 4-7 лет
на 2021-2022 учебный год
составлена на основе Федерального Государственного образовательного стандарта
дошкольного образования

Программу составил: Медведева Маргарита Юрьевна,
педагог дополнительного образования

г. Тамбов, 2021

Информационная карта:

Ф.И.О. педагога	Медведева Маргарита Юрьевна
Модифицированная	Модифицированная
Тип программы	Общеразвивающая
Образовательная область	Познавательное развитие
Направленность деятельности	Техническая
Способ освоения содержания образования	Практические занятия
Уровень освоения содержания образования	Ознакомительный
Уровень реализации программы	Дошкольное образование
Форма реализации программы	Групповая
Продолжительность реализации программы	Три года

Содержание

1.	Целевой раздел	
1.1	Пояснительная записка	3
1.1.1	Цель и задачи программы	5
1.1.2.	Принципы и подходы к формированию программы	6
1.1.3.	Возрастные и индивидуальные особенности детей, участвующих в реализации данной дополнительной программы	7
1.1.4.	Планируемые результаты	9
2.	Содержательный раздел	
2.1	Описание образовательной деятельности	10
2.1.2	Учебный план первого года обучения	13
2.1.3	Календарно - тематическое планирование первого года обучения	15
2.1.4	Учебный план второго года обучения	37
2.1.5	Календарно - тематическое планирование второго года обучения	39
2.1.6	Учебный план третьего года обучения	59
2.1.7	Календарно - тематическое планирование третьего года обучения	61
2.1.8	Используемые методы	79
2.1.9	Особенности взаимодействия с семьями воспитанников	82
2.2	Система оценивания качества образовательной деятельности	83
2.2.1	Способы оценки результатов	83
2.2.2	Диагностическая карта первого года обучения	86
2.2.3	Диагностическая карта второго года обучения на компьютере	87
2.2.4	Диагностическая карта третьего года обучения на компьютере	88
2.2.5	Диагностическая карта второго года обучения в компьютерной программе LEGODigitalDesigner	89
2.2.6	Диагностическая карта третьего года обучения в компьютерной программе LEGODigitalDesigner	90
3.	Организационный отдел	
3.1	Организация занятий	91
3.2	Материально-техническое обеспечение программы	91
3.3	Список литературы	92

1.Целевой раздел

1.1.Пояснительная записка

Направление программы

Современные дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Технические достижения всё быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике и новейшим информационным технологиям. Технические объекты окружают нас повсеместно, в виде бытовых приборов и аппаратов, игрушек, транспортных, строительных и других машин, вызывая огромный интерес детей к познанию и развитию.

Образовательная программа дошкольного образования детей «Основы информационных технологий» реализуется в рамках познавательного направления развития дошкольников и направлена на формирование успешной личности, поддержку разнообразия и развития способностей каждого ребенка. Разработана мною в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в РФ», Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 30 августа 2013 № 1014, Уставом Учреждения, реализующем основную общеобразовательную программу дошкольного образования, другими законодательными актами Министерства образования РФ.

Содержание данной рабочей программы соответствует федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования (ФГОС), целям и задачам образовательной программы учреждения, требованиям, предусмотренным к разработке программ дополнительного образования.

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 с использованием различных конструкторов и компьютерных программ является идеальной формой работы, которая позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие своих подопечных в режиме игры.

Концептуальная идея Программы предполагает целенаправленную работу по обеспечению воспитанников дополнительной возможностью удовлетворения творческих и образовательных потребностей для реализации новых компетенций, овладения новыми навыками и расширения круга интересов, посредством конструкторской и проектной деятельности с использованием LEGO-конструкторов и компьютерной программы LEGO Digital Designer (виртуальный конструктор).

Новизна данной образовательной программы заключается во введение в курс информатики для дошкольников нетрадиционных методик - конструкторов LEGODUPLO, LEGODACTA, Полидронов, компьютерной развивающей программы LEGO Digital Designer (виртуальный конструктор), часов музейной педагогики для развития информационных, конструктивных и художественных способностей детей, а также просвещения воспитанников в области развития вычислительной техники, эволюции материальных носителей информации.

В основу программы положено изучение курса информатики для дошкольников «Всё по полочкам», работа в реальных конструкторах LEGODUPLO, LEGODACTA, Полидронах и компьютерной программе LEGO Digital Designer (цифровой или виртуальный конструктор).

Курс информатики для дошкольников «Всё по полочкам» согласуется с программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ, и является начальным звеном непрерывного курса

информатики 0-11, который разрабатывается в рамках Образовательной программы «Школа 2100» под руководством А. В. Горячева. Данный курс направлен на общее развитие личности детей дошкольного возраста. Выполнение различных логических и практических заданий игрового характера будет способствовать:

- развитию мыслительных процессов: внимания, воображения, восприятия, наблюдения, памяти;
- формированию способов действий: обобщения, классификации;
- проявлению творческой инициативы, интуиции.

Данный курс дает возможность расширить умения наблюдать и сравнивать, находить общее в различном, отличать главное от второстепенного, устанавливать необходимые и достаточные условия, находить закономерность и делать выводы, развивать способности к обобщениям. Все это способствует успешной подготовке ребенка к обучению в школе.

Конструирование по ФГОС ДО определено как компонент обязательной части программы, как вид деятельности, способствующий развитию исследовательской и творческой активности детей, а также умений наблюдать и экспериментировать. Конструкторы LEGODUPLO, LEGODACTA, Полидроны - это занимательный материал, развивающий детскую фантазию, воображение, творческое начало. Конструкторы дают возможность не только собирать игрушку, но и играть с ней. Большинство игр с конструктором не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям составлять новые варианты заданий и придумывать новые игры с конструктором, то есть занимается творческой деятельностью. Основной образовательной деятельностью с использованием конструктора является игра -ведущий вид детской деятельности. Конструктор Лего позволяет учиться, играя и обучаться в игре. Программа направлена на всестороннее, гармоничное развитие детей дошкольного возраста, с учётом возможностей и состояния здоровья детей, расширение функциональных возможностей развивающегося организма, овладение ребёнком базовыми умениями и навыками в разных упражнениях.

Лего–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. Занятия с конструктором - это первые шаги детей в самостоятельной творческой деятельности по созданию моделей.

Компьютерная развивающая программа LEGO Digital Designer открывает детям мир новых информационных технологий. Интерфейс программы прост в изучении, но уникальность ее заключается в том, что она объединяет два вида деятельности: лего-конструирование и компьютерную игру. Реальный лего-конструктор ограничен набором деталей, соответственно и ребенок ограничен в своей фантазии. Компьютерная программа LDD, благодаря наличию огромного набора строительных деталей, дает неограниченные возможности для детской самореализации, развития творческого потенциала и конструктивного воображения. Работая в программе, дети максимально активны, они сразу включаются в игру, т.к. широкий выбор кирпичей и специальных деталей дает возможность строить им все, что душе угодно. Специальная среда трехмерного моделирования позволяет просмотреть полученную конструкцию со всех сторон и визуализировать алгоритм сборки. Режим просмотра позволяет ребенку представить LEGO-модель в одном из «Интернет-галерей», с помощью опции «Взрыв» дети с удовольствием взрывают собранную модель на миллион кусочков, а используя «Скриншот», учатся сохранять постройки в программе или личных папках, созданных на Рабочем столе.

Таким образом, компьютерная программа LEGO Digital Designer дает детям возможность играть, развлекаться, но в процессе работы у них развиваются конструктивные навыки и умения; формируется познавательная и исследовательская активность, а также дети осваивают компьютер и принцип работы в компьютерной

программе. А это сейчас очень актуально, т.к. при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Программа нацелена не столько на обучение детей сложным способам крепления деталей на сцене камеры контроля программы, сколько на создание условий для самовыражения личности ребенка. Каждый ребенок любит и хочет играть, но готовые игрушки лишают ребенка возможности творить самому. LEGO Digital Designer 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 и чертежами, схемами, формируется логическое, проектное мышление. В ходе образовательной деятельности дети становятся строителями, архитекторами и творцами, играя, они придумывают и воплощают в жизнь свои собственные проекты.

Реализация поставленной цели невозможна без изучения азов информатики, поэтому дошкольники получают первоначальное представление о компьютере и сферах его применения, учатся работать с манипулятором типа «мышь», осваивают основные понятия информатики, приобретают навыки работы на ПК. А затем полученные знания и умения дети успешно применяют на практике, конструируя различные модели по чертежам, созданным педагогом, или собственному замыслу.

В соответствии с направлением работы МБДОУ «Детский сад «Солнышко» мною разработан проект и создан интерактивный мини-музей «Счета и информации» на базе компьютерного класса для всестороннего развития личности ребенка, его индивидуальности, мышления и углубления знаний в области развития вычислительной техники, эволюции материальных носителей информации в прошлом и современных информационных технологий.

Актуальность, педагогическая целостность данной дополнительной программы познавательного воспитания состоит в том, что она раскрывает для дошкольников мир информационных технологий, развивает конструкторские способности детей через практическое мастерство, а целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование служат для достижения этого. Компьютерное LEGO-конструирование больше, чем другие виды деятельности, подготавливает почву для развития технических способностей детей, т.к. объединяет в себе элементы компьютерной игры с экспериментированием, а, следовательно, активизирует мыслительно-речевую деятельность дошкольников, развивает конструкторские способности и техническое мышление, воображение и навыки общения, расширяет кругозор, позволяет поднять на более высокий уровень развитие познавательной активности дошкольников, а это – одна из составляющих успешности их дальнейшего обучения в школе. Таким образом, программа «Основы информационных технологий» носит интегрированный характер, строится на основе деятельностного подхода в обучении, дает детям возможность играть, развлекаться, но в процессе работы у них формируется познавательная и исследовательская активность, а также дети осваивают компьютер и принцип работы в компьютерной программе. А это сейчас актуально, т.к. при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Визуализация 3D-конструкций – это пространственная система познаний окружающего мира. В первую очередь данный вид конструирования направлен на развитие следующих *процессов*:

1. Психическое развитие: формирование пространственного мышления, творческого воображения, долговременной памяти.

2. Физиологическое развитие: развитие мускулатуры рук и костной системы, мелкой моторики движений, координации рук и глаз.

3. Развитие речи: активизация активного и пассивного словаря, выстраивания монологической и диалогической речи.

Игра ребенка с виртуальными LEGO деталями, близка к конструктивно-технической деятельности взрослых. Продукт детской деятельности еще не имеет общественного значения, ребенок не вносит ничего нового ни в материальные, ни в культурные ценности общества. Но правильное руководство детской деятельностью со стороны взрослых оказывает самое благотворное влияние на развитие конструкторских способностей у детей.

Представленная программа «Основы информационных технологий» реализует интеграцию образовательных областей: компьютерное конструирование находится в образовательной области «Познавательное развитие» и интегрируется с образовательными областями «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

Программа является хорошим стартом для ознакомления дошкольников с информационными технологиями, реализует принцип непрерывности и преемственности в обучении.

1.1.1. Цель и задачи программы:

Цель: Создать благоприятные условия для развития личности ребенка, его индивидуальности, мышления и творческого воображения посредством освоения новых информационных технологий.

В процессе реализации педагогической программы решаются следующие *задачи:*

Обучающие задачи:

- освоение коммуникативных, рефлексивных, ценностно-ориентированных компетенций и компетенций личностного саморазвития;
- формирование у ребенка познавательной и исследовательской активности;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации, освоение первоначальных знаний о компьютере и сферах его применения;
- приобретение практических навыков работы с конструкторами: LEGO DUPLO, LEGO DACTA, Полидронами и в компьютерной программе LEGO Digital Designer;
- отработка навыков работы на ПК;
- формирование умений:
 - действовать в соответствии с инструкциями педагога и передавать особенности предметов средствами компьютерной программы LEGO Digital Designer;
 - выстраивать последовательность создания модели в программе LDD;
 - конструировать по образцу, чертежу, заданной схеме, замыслу;
 - опознавать предметы по описанию, с опорой на определенный признак (форма, цвет, величина);
 - выполнять задания в соответствии с поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу;
- знакомство с разнообразными строительными деталями и их свойствами, меню, панелью инструментов, режимами и другими возможностями программы.

Развивающие задачи:

- развитие информационной компетентности и алгоритмического мышления;

- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете;
- развитие у дошкольников интереса к моделированию и конструированию, стимулирование детского технического творчества;
- развитие индивидуальных творческих способностей и эстетического вкуса;
- развитие конструктивных навыков и умений;
- развитие моторных способностей через овладение ручными многообразными операциями, влияющими на психофизиологические функции ребенка;
- развитие мышления и умения анализировать предмет, выделяя его характерные особенности, основные функциональные части, устанавливать связь между их назначением и строением;
- развитие речи и познавательной деятельности посредством освоения специальной терминологии и информационных технологий.

Воспитывающие задачи:

- воспитание информационной культуры;
- развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и уважительно оценивать, и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении программы;
- воспитание положительно окрашенного отношения к сверстникам и взрослым;
- формирование мотивации успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;
- воспитание эмоциональной отзывчивости на процесс и полученный результат.

1.1.2. Принципы и подходы к формированию программы

Принципы построения программы

На занятиях сформирована структура деятельности, создающая условия для развития информационной компетентности воспитанников, предусматривающая их дифференциацию по степени одаренности. Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, возвращаясь к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне. Основные дидактические принципы программы:

1. Принцип развивающего обучения.

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

2. Принцип воспитывающего обучения.

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения.

3. Принцип новизны.

Дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

4. Принцип систематичности и последовательности обучения.

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

5. Принцип доступности.

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

6. Принцип индивидуализации.

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

7. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

8. Принцип связи с жизнью.

Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналогии в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

1.1.3. Возрастные и индивидуальные особенности детей, участвующих в реализации данной дополнительной программы

Дошкольный возраст - важнейший этап развития и воспитания личности. Это период приобщения ребенка к познанию окружающего мира, период его начальной социализации. Именно в этом возрасте активизируется самостоятельность мышления, развивается познавательный интерес детей и любознательность.

Формирование личности.

Период дошкольного детства является периодом интенсивного сенсорного развития ребенка - когда совершенствуется его ориентировка во внешних свойствах и отношениях предметов и явлений, в пространстве и времени. Воспринимая предметы и действуя с ними, ребенок начинает все более точно оценивать их цвет, форму, величину, вес, температуру, свойства поверхности и др. При восприятии музыки он учится следить за мелодией, выделять отношения звуков по высоте, улавливать ритмический рисунок, при восприятии речи - слышать тончайшие различия в

произношении сходных звуков. Значительно совершенствуется у детей умение определять направление в пространстве, взаимное расположение предметов, последовательность событий и разделяющие их промежутки времени.

Потребность в признании проявляется в стремлении ребенка утвердиться в своих моральных качествах. Ребенок рефлектирует, пытается проанализировать собственное психическое состояние, проецировать свой поступок на возможные реакции других людей, при этом он хочет, чтобы люди испытывали к нему благосклонность, благодарность, признавали и ценили его хороший поступок. Ребенок испытывает не насыщаемую потребность обращаться к взрослым за оценкой результатов своей деятельности и достижений. В этом случае очень важно поддержать ребенка, поскольку невнимание, пренебрежение, неуважительное отношение взрослого могут привести его к потере уверенности в своих возможностях.

Интенсивное познавательное развитие.

В дошкольном детстве ребенку приходится разрешать все более сложные и разнообразные задачи, требующие выделения и использования связей и отношений между предметами, явлениями, действиями. В игре, рисовании, конструировании, при выполнении учебных и трудовых заданий он не просто использует заученные действия, но постоянно видоизменяет их, получая новые результаты. Дети обнаруживают и используют зависимость между степенью влажности глины и ее податливостью при лепке, между формой конструкции и её устойчивостью, между силой удара по мячу и высотой, на которую он подпрыгивает, ударяясь о пол, и т.д. Развивающееся мышление дает детям возможность заранее предусматривать результаты своих действий, планировать их.

По мере развития любознательности, познавательных интересов мышление все шире используется детьми для освоения окружающего мира, которое выходит за рамки задач, выдвигаемых их собственной практической деятельностью. Ребенок начинает ставить перед собой *познавательные задачи*, ищет объяснения замеченным явлениям. Дошкольники прибегают к экспериментам для выяснения интересующих их вопросов, наблюдают явления, рассуждают о них и делают выводы.

Индивидуальные возможности детей:

- умение работать левой и правой кнопками компьютерной мыши;
- умение находить значок программы LEGO Digital Designer на Рабочем столе компьютера и открывать его двойным щелчком левой кнопки мыши или одинарным - правой;
- действовать в соответствии с инструкциями педагога и передавать особенности предметов средствами компьютерной программы LEGO Digital Designer;
- создавать сложные Лего-модели и красивые постройки, как по чертежам, так и по собственному замыслу;
- до конца планировать будущую работу;
- умение сохранять модель в программе и открывать программу для продолжения работы;
- быстрое выполнение задания;
- страх плохого результата рисования.

Психологические особенности:

- заинтересованность;
- неуверенность при выполнении задания;
- скованность;
- нетерпение;
- внимательность.

1.1.4. Планируемые результаты

По окончании 3-х годичного курса «Основы информационных технологий» у детей появится интерес к самостоятельной работе в компьютерной программе LEGO Digital Designer и конструированию моделей в её виртуальном пространстве, умение применять полученные знания при проектировании и сборке конструкций, созданных по собственному замыслу, стимулируется познавательная активность, воображение, фантазия и творческая инициатива.

Сформируются конструкторские умения и навыки, умение анализировать предмет, выделять его характерные особенности, основные части, устанавливать связь между их назначением и строением.

Совершенствуются коммуникативные навыки детей при работе в паре, коллективе, распределении обязанностей.

Сформируются предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу.

По итогам реализации программы дети смогут:

- называть основные устройства компьютера, будет иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- различать устройства ввода и вывода компьютер;
- знать принцип работы компьютера и дополнительные устройства, подключаемые к компьютеру;
- свободно конструировать в виртуальном пространстве компьютерной программы LEGO Digital Designer;
- строить Лего-модели по образцу, схемам, собственному замыслу;
- ориентироваться в пиктограммах и различных деталях компьютерной программы LEGO Digital Designer и способах их соединений на сцене камеры контроля;
- находить связи между формой конструкции и ее функциями;
- осуществлять элементарные действия с компьютером (включать, выключать, сохранять информацию);
- использовать в своей работе клавиатуру, мышь, принтер, Интернет;
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- называть части компьютера и знать их назначение;
- составлять словесные алгоритмы для решения логических задач;
- пользоваться игровыми и обучающими программами;
- понимать язык стрелок;
- работать в компьютерной программе LEGO Digital Designer, используя весь ее инструментарий и все её возможности;
- создавать сложные Лего-модели и красивые постройки, как по чертежам, так и по собственному замыслу;
- сочетать в постройке детали по форме и цвету, устанавливать пространственное расположение построек;
- выделять в постройке ее функциональные части, анализировать образец, графическое изображение постройки, выделять в ней существенные части;
- сотрудничать с партнером, объяснять и аргументировано отстаивать свои идеи;
- творчески подходить к созданию композиций из Лего по собственному замыслу.

2.Содержательный раздел

2.1. Описание образовательной деятельности

В начале каждого учебного года дети изучают азы информатики: знакомятся с техникой безопасности при работе на компьютере и правилами поведения в компьютерном классе; названиями и функциональным назначением основных устройств компьютера. Получают элементарные представления о сущности информационных процессов, основных

носителях и процессе передачи информации, учатся включать, выключать компьютер, находить значки различных компьютерных программ на Рабочем столе.

При проектировании содержания программы учитывается большой интерес детей к компьютерным играм как самому сильному средству для обучения и развития ребенка, поэтому дети знакомятся с интерфейсом разных компьютерных программ и учатся самостоятельно работать на детских развивающих сайтах: «Теремок», «Мы играем, мы играем... Все никак не Doиграем.ru», «Мама в сети», «Играемся», «Детские игры онлайн. Бесплатные детские русские онлайн-игры», «Развивающие игры для мальчиков и девочек» и другие. На занятиях используются дидактические игры из разделов: «Познавательные игры» («Деревья», «Транспорт» игры 1-2, «Продуктовый магазин», «Профессии» игры 1-3, «Насекомые» игры 1-2), «Пазлы», «Игры на развитие памяти и внимания», «Раскраски», которые вызывают восторг у детей и возможность приобрести практические навыки работы с клавиатурой, компьютерной мышкой, Интернетом.

После того, как воспитанники научатся использовать в своей работе дополнительные устройства компьютера, Интернет, осуществлять необходимые операции при работе в различных программах, они приступают к изучению цифрового конструктора LEGO Digital Designer. Дети знакомятся с экраном приветствия, работой в камере контроля, позволяющей вращать модель и масштабировать, меню программы, режимом строительства, сохранения модели, инструментами меню: клонирования, рисования, удаления кирпича со сцены, скрытия кирпича или модели. Управление программой с помощью левой и правой кнопок мыши. Далее дети знакомятся с разными пиктограммами, и вводится специальная терминология: кубики (кирпичики), пластины, скосы, декоративные детали и т.д. LDD-кирпичики имеют разные размеры и форму (2x2, 2x4, 2x8). Названия деталей, умение определять кубик (кирпичик) определенного размера закрепляются с детьми в течение нескольких занятий, пока у ребят не зафиксируются эти названия в активном словаре.

Работу с детьми по конструированию следует начинать с самых простых построек, учить правильно, соединять детали между собой на сцене камеры контроля, определять их размер, рассматривать образец, «читать» схему, предварительно соотнеся ее с конкретным образцом модели.

При создании конструкций дети сначала анализируют образец либо схему постройки, выделяют в ней основные части, определяют размер и название деталей, из которых построена модель, определяют порядок строительных действий. Каждый ребенок, участвующий в работе по построению модели, рассказывает о ходе выполнения задания, назначении конструкции.

После выполнения каждого отдельного этапа работы проверяем вместе с детьми правильность построения конструкции и соединения деталей между собой, используя камеру контроля, как специальную среду трехмерного моделирования с возможностью просмотра полученной конструкции со всех сторон и визуализации алгоритма сборки модели, сравниваем со схемой.

В зависимости от темы, целей и задач конкретного занятия предлагаемые задания могут быть выполнены индивидуально, парами. Сочетание различных форм работы способствует приобретению детьми социальных знаний о межличностном взаимодействии в группе, в коллективе, происходит обучение, обмен знаниями, умениями и навыками.

Чтобы удовлетворить желание ребенка потрогать, пощупать LEGO-детали, построить модель по схеме в реальной жизни, а не виртуальной, да и просто поиграть, используются конструкторы LEGODUPLO и LEGODACTA. Но LEGO-конструкторы ограничены набором деталей, соответственно и ребенок ограничен в своей фантазии. Поэтому детям интереснее заниматься строительством в компьютерной программе LEGO Digital Designer, которая, благодаря наличию огромного выбора строительных кирпичей и специальных деталей, дает неограниченные возможности для детской самореализации, развития творческого потенциала и конструктивного воображения.

На занятиях предлагается детям просмотр презентаций, мультфильмов, веселых физкультминуток, видео-занятий по информатике, видеоматериалов с сюжетами по теме, в которых показаны моменты сборки конструкции, либо представлены задания интеллектуального плана. Обязательно проводится пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз и физкультминутка, которая подбирается с учетом темы совместной деятельности.

При планировании совместной деятельности отдается предпочтение различным игровым формам и приёмам, чтобы избежать однообразия. Дети учатся конструировать модели «шаг за шагом». Такое обучение позволяет им продвигаться вперёд в собственном темпе, стимулирует желание научиться и решать новые, более сложные задачи.

Работая над моделью, дети не только пользуются знаниями, полученными на занятиях по математике, окружающему миру, развитию речи, изобразительному искусству, но и углубляют их. Темы занятий подобраны таким образом, чтобы кроме решения конкретных конструкторских задач ребенок расширял свой кругозор и приобретал новые знания об архитектуре, строительстве, флоре и фауне нашей планеты, транспорте, космосе.

В совместной деятельности по конструированию дети пробуют установить, на что похож предмет и чем он отличается от других; овладевают умением соизмерять ширину, длину, высоту предметов; начинают решать конструкторские задачи «на глаз»; развивают образное мышление; учатся представлять предметы в различных пространственных положениях. В процессе занятий идет работа над развитием воображения, мелкой моторики (ручной ловкости), творческих задатков, развитие диалогической и монологической речи, расширение словарного запаса. Особое внимание уделяется развитию логического и пространственного мышления. Ребята учатся работать с предложенными инструкциями, схемами, делать постройку по замыслу, заданным условиям, образцу.

В настоящее время одной из современных и интерактивных педагогических технологий, используемых в дошкольном образовании, является LEGO-технология. LEGO Digital Designer – виртуальный конструктор является той самой универсальной и развивающей программой, которая поможет разнообразить процесс обучения дошкольников. В играх с LDD у детей развиваются комбинаторские навыки, мелкая моторика рук, повышается уровень сенсомоторного развития.

Первый год обучения (4-5 лет).

Модуль № 1 «Информатика».

Дети первого года обучения изучают азы информатики: знакомятся с техникой безопасности при работе на компьютере и правилами поведения в компьютерном классе, приобретают элементарные представления о компьютере и сферах его применения. Знакомятся с мышинными операциями, отрабатывают навыки работы с левой кнопкой компьютерной мыши на детском портале «Играемся», учатся понимать язык стрелок на клавиатуре. Учатся работать на интерактивной доске, управляя стилусом. У них активизируется познавательная и исследовательская деятельность. Расширяются знания об окружающем мире, формируются и развиваются произвольные психические функции (произвольное внимание, мышление, память и поведение), развивается самостоятельность детей и уверенность в себе, воспитывается информационная культура.

Модуль № 2 «Конструкторы LEGO DUPLO и LEGO DACTA».

Конструирование у детей 4-5 лет начинается со знакомства с реальными конструкторами LEGO DUPLO и LEGO DACTA для того, чтобы удовлетворить желание ребенка потрогать, пощупать LEGO-детали, построить модели по собственному замыслу, да и просто поиграть. Дети сначала работают с конструктором LEGO DUPLO: строят модели по образцу, собственному замыслу, условиям, а затем учатся создавать конструкции по схемам, созданным педагогом. Начинают с самых простых построек, учатся правильно

соединять детали между собой, определять их название, форму, размер, «читать» схему, предварительно соотнеся ее с конкретным образцом модели.

После того, как воспитанники приобретают достаточно опыта и знаний, они знакомятся с конструктором LEGO DACTA, который содержит большее количество разнообразных деталей разных категорий, что дает детям больший простор для фантазии, развития воображения и возможность воплощения задуманного. Работая с этим конструктором, дети строят более сложные модели – самолетов, кораблей, ракет, домов, машин. В процессе занятий идет работа над развитием воображения, мелкой моторики (ручной ловкости), творческих задатков, развитие диалогической и монологической речи, расширение словарного запаса. Особое внимание уделяется развитию логического и пространственного мышления. Ребята учатся работать с предложенными инструкциями, схемами, делать постройку по замыслу, заданным условиям, образцу.

2.1.2 Учебный план первого года обучения.

Месяц № п/п	ТЕМА	Кол-во часов	Дата	Примечание
<i>Мониторинг</i>			01.09-10.09.2021	
Сентябрь				
1	«Знакомство с компьютерным классом. Правила поведения в компьютерном классе. Спонтанная игра с конструктором LEGO DUPLO»	1	13.09-17.09.2021	
2	«Путешествие в LEGO-град. Ознакомление с содержанием и правилами работы с конструктором. Исследование цвета. Спонтанная коллективная игра детей с конструктором LEGO DUPLO»	1	20.09-24.09.2021	
3	«Исследование кирпичиков. Ознакомление с формой и размером деталей. Дидактическая игра «Запомни и повтори. Создание модели змеи по собственному замыслу из кирпичиков LEGODUPLO»	1	27.09-01.10.2021	
Октябрь				
4	«Волшебные кирпичики. Ознакомление с различными способами скрепления деталей. Механизм соединения деталей LEGO: трубочки и штырьки. Создание модели башни по собственному замыслу из кирпичиков LEGODUPLO»	1	04.10-08.10.2021	

5	«Исследование формочек. Упражнения на группировку деталей конструктора по цвету, форме, размеру. Создание модели рыбок по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	11.10-15.10.2021	
6	«По морям, по волнам. Пластины. Дидактическая игра «Узнай меня». Создание модели кораблика по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	18.10-22.10.2021	
7	«Путешествие на цветочную поляну». Создание модели цветочка по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Чудесный мешочек»	1	25.10-29.10.2021	
Ноябрь				
8	«Приключения лягушонка. Создание модели лягушонка по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Четвертый лишний»	1	01.11-05.11.2021	
9	«Упражнения на отработку навыков работы со схемами. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Что изменилось?»	1	08.11-12.11.2021	
10	«Создание модели уточки по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Логическая цепочка»	1	15.11-19.11.2021	
11	«Создание модели петушка по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть	1	22.11-26.11.2021	

	детали конструктора: «На что похоже?»			
Декабрь				
12	«Создание модели птички по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Чудесный мешочек»	1	29.11-03.12.2021	
13	«Волшебные формочки. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Игра под платочком. Построение модели Снеговика по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	06.12-10.12.2021	
14	«Новогодняя ёлочка. Построение модели елочки по чертежу из 3, 6, 10 кубиков. Дидактические игры: «Фантазеры», «Узнай меня»	1	13.12-17.12.2021	
15	«Новогодние приключения. Построение модели Деда Мороза по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	20.12-24.12.2021	
16	«Новогодние сюрпризы. Построение модели Снегурочки по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	27.12-30.12.2021	
Январь				
17	«Формочки и кирпичики. Создание модели Рождественского оленья по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	17.01-21.01.2022	
18	«Создание модели гуся по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	24.01-28.01.2022	
Февраль				
19	«Создание разных моделей домиков по собственному замыслу из деталей конструктора LEGODUPLO»	1	31.01-04.02.2022	
20	«Путешествие волшебной стрелочки: определение размера деталей LEGO. Построение	1	07.02-11.02.2022	

	мостов для пешеходов по собственному замыслу из деталей конструктора LEGODUPLO»			
21	«Дидактическая игра «Ориентировка в пространстве». Создание модели яблоньки по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	14.02-18.02.2022	
22	«Приключения человечков LEGO. Построение модели человека по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактическая игра «Волшебная стрелочка»	1	21.02-25.02.2022	
Март				
23	«Дидактические игры с LEGO. Формирование элементарных математических представлений. Счет с использованием кубиков LEGO. Цирк. Создание модели цирковой арены по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	28.02-04.03.2022	
24	«Зоопарк. Животные жарких стран. Создание модели крокодила по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	07.03-11.03.2022	
25	«Создание модели жирафа по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические игры с LEGO. Формирование элементарных математических представлений. Счет с использованием кубиков LEGO»	1	14.03-18.03.2022	
26	«Создание модели слона по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические игры с LEGO. Формирование элементарных математических представлений с использованием Полидрона»	1	21.03-25.03.2022	
27	«Создание модели льва по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические игры с LEGO. Формирование элементарных математических представлений с использованием Полидрона»	1	28.03-01.04.2022	
Апрель				

28	«Создание модели лошадки по чертежу из деталей LEGODUPLO»	1	04.04-08.04.2022	
29	«Знакомство с конструктором LEGODACTA. 12 апреля – День космонавтики. Построение модели космической ракеты по чертежу из деталей LEGODACTA»	1	11.04-15.04.2022	
30-31	«Знакомство с новыми деталями конструктора LEGODACTA: перевернутыми скосами, техническими кубиками. Построение разных моделей самолетов из деталей конструктора LEGODACTA. Детский портал «Играемся»	2	18.04-22.04.2022 25.04-29.04.2022	
Май				
32	«Знакомство с новыми деталями конструктора LEGODACTA: оси, диски, шины. Построение модели легковой машины из деталей конструктора LEGODACTA. Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану»	1	02.05-06.05.2022	
33	«Знакомство со строительной техникой. Построение модели подъемного крана из деталей конструкторов LEGODUPLO/ LEGODACTA. Отработка навыков одинарного щелчка компьютерной мыши»	1	09.05-13.05.2021	
Мониторинг			16.05-31.05.2022	
Всего		33 ч		

2.1.3 Календарно-тематическое планирование первого года обучения

№ п/п	Тема недели	Тема ООД	Цель и задачи	Виды и формы СДПД	Метод. литература	Оборудование	Интеграция ОО	Дата проведения
Сентябрь								
1-2 неделя сентября мониторинг								
1.	Туристическая неделя (Международный день туриста 27.09.2019)	«Знакомство с компьютерным классом. Правила поведения в компьютерном классе. Спонтанная игра в конструктор LEGO DUPLO»	Познакомить детей с кабинетом информатики, порядком работы в компьютерном классе и техникой безопасности при работе на ПК. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала (презентаций, подготовленных в формате программы PowerPoint) «Роботландия и компьютер», мультфильма «Фиксики». Рассмотрение иллюстраций по ТБ. Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Спонтанная игра в конструктор LEGO DUPLO.	«Азбука Роботландии» - курс информатики для дошкольников (© версия 1.0, 01.08.11 / А. А. Дуванов (kurs@robotland.pereslavl.ru)). Урок 1 «Давайте знакомиться!»	Компьютер, проектор, интерактивная доска, мячик. Презентации: «Роботландия и компьютер», карточки с изображениями различных инструментов	Безопасность Здоровье Социально-коммуникативное развитие Речевое развитие	3 неделя

2.	Туристическая неделя (Международный день туриста 27.09.2019)	«Путешествие в LEGO-град. Ознакомление с содержанием и правилами работы с конструктором. Исследование цвета. Спонтанная коллективная игра детей с конструктором LEGODUPLO»	Познакомить детей с конструктором LEGODUPLO и правилами работы с ним, деталями категории «Кубики». Обучение планированию процесса создания собственной модели и совместного проекта. Инициировать творчество детей на построение моделей по собственному замыслу из кубиков разного размера. Обучение соединению деталей конструктора между собой. Развивать конструктивные навыки, алгоритмическое мышление.	Беседа по содержанию. Отгадывание загадок. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Путешествие в Кубиколэнд!» Дидактическая игра «Найди кубик определенного цвета!» Дидактическая игра «Кто быстрее!» Упражнения на группировку деталей конструктора по цвету, форме, размеру. Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по созданию лего-моделей по собственному замыслу из кубиков LEGODUPLO. Обыгрывание построек.		Конструктор LEGODUPLO, компьютер, проектор, интерактивная доска, презентация «Путешествие в Кубиколэнд!»	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	4 неделя
3.	Неделя «Старость надо уважать» <i>(Международный день пожилых)</i>	«Исследование кирпичиков. Ознакомление с формой и размером деталей. Дидактическая игра «Запомни и повтори».	Продолжение знакомства детей с конструктором ЛЕГО, с формой ЛЕГО-деталей, которые похожи на кирпичики, и вариантами их скреплений. Начало составления ЛЕГО-словаря. Выработка навыка различения деталей в коробке, умения	Беседа по содержанию. Отгадывание загадок. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Путешествие в Кубиколэнд!» Дидактическая игра «Запомни и повтори». Физкультминутка,		Конструктор LEGODUPLO, компьютер, проектор, интерактивная доска, презентация «Путешествие	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	5 неделя

	людей 01.10.2021)	Создание модели змеи по собственному замыслу из кирпичиков LEGODUPLO»	слушать инструкцию педагога. Развитие графических навыков (создание плоских и объемных моделей). Ознакомление детей с формой и размером деталей конструктора LEGODUPLO. Обучение процессу создания модели змеи по образцу. Формирование представления о протяженности предметов путем построения змеек разной длины, об идентификации цвета. Способствовать активизации речи, расширению словаря, развитию эмоциональной сферы.	пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по созданию модели змеи по собственному замыслу из деталей LEGODUPLO. Обыгрывание построек.		е в Кубиколэнд!» Рисунки и образцы змей.		
Октябрь								
4.	Экологическая неделя «Здравствуй, Осень золотая» (Покров 14.10.2021 ; День работника с/х 14.10.2019)	«Волшебные кирпичики. Ознакомление с различными способами скрепления деталей. Механизм соединения деталей LEGO: трубочки и штырьки.	Продолжить знакомить детей с конструктором LEGO, с формой LEGO-деталей, похожих на кирпичики, и вариантами их скреплений: познакомить с механизмом соединения деталей. Начало составления LEGO-словаря. Выбатывать навыки различения деталей в коробке, классификации деталей, умения слушать инструкцию	Беседа по содержанию. Дидактическая игра «Что спрятано?» Отгадывание загадок. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Строим башни» Практический показ скрепления деталей LEGO при помощи трубочек и штырьков. Физкультминутка,		Конструктор LEGODUPLO , компьютер, проектор, интерактивная доска, презентация «Строим башни», рисунки и образцы разных башен	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	1 неделя

	; <i>Всемирный день хлеба</i> 16.10.2021)	Создание модели башни по собственному замыслу из кирпичиков LEGODUPLO»	педагога и давать инструкции друг другу. Способствовать активизации речи, расширению словаря, развитию эмоциональной сферы. Обучить процессу создания модели башни по образцу. Развивать конструктивные навыки, алгоритмическое мышление.	пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по созданию модели башни по собственному замыслу из деталей LEGODUPLO. Обыгрывание построек.				
5.	Экологическая неделя «Здравствуй, Осень золотая» (<i>Покров</i> 14.10.2021 ; <i>День работника с/х</i> 14.10.2019 ; <i>Всемирный день хлеба</i> 16.10.2021)	«Исследование формочек. Упражнения на группировку деталей конструктора по цвету, форме, размеру. Скосы. Создание модели рыбок по чертежу из деталей LEGODUPLO»	Продолжить знакомство детей с конструктором ЛЕГО, с формой ЛЕГО-деталей, которые похожи на формочки, и вариантами их скреплений. Продолжить составление ЛЕГО-словаря. Вырабатывать навык ориентации в деталях, их классификации, умение слушать инструкцию педагога. Познакомить детей с новыми деталями конструктора – скосами. Обучить процессу создания модели рыбки по чертежу. Развивать конструктивные навыки, алгоритмическое мышление.	Беседа по содержанию. Игра «Волшебная дорожка». Отгадывание загадок. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Рыбки». Упражнения на группировку деталей конструктора по цвету, форме, размеру. Игра «Фантазеры». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по созданию модели рыбки по чертежу из деталей LEGODUPLO. Обыгрывание построек.		Конструктор LEGODUPLO, компьютер, проектор, интерактивная доска, презентация «Рыбки». Образцы и чертежи рыбок.	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	2 неделя

6.	Неделя мультипликации (Международный день анимации 28.10.2021)	«По морям, по волнам. Пластины. Дидактическая игра «Узнай меня». Создание модели кораблика по чертежу из деталей LEGODUPLO»	Продолжить знакомить детей с конструктором LEGO, формой LEGO-деталей, пластинами, и вариантами их скреплений. Начало составления LEGO-словаря. Вырабатывать навыки различения деталей в коробке, классификации деталей, умения слушать инструкцию педагога и давать инструкции друг другу. Развитие речи. Научить детей конструировать кораблик с использованием пластин. Развивать конструктивные навыки, алгоритмическое мышление.	Беседа по содержанию. Дидактическая игра «Под платочком». Дидактическая игра «Узнай меня». Просмотр иллюстративного материала: презентации «По морям, по волнам». Отгадывание загадок. Пальчиковая гимнастика «Лесенка». Физкультминутка. Дидактическая игра «Послушай и сделай». Практическая часть по строительству кораблика с использованием пластин. Обыгрывание построек.	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 71.	Конструктор LEGODUPLO, Просмотр иллюстративного материала: презентации «По морям, по волнам». Образцы и чертежи корабликов, изготовленные педагогом	Познание Социально-коммуникативное развитие Здоровье Речевое развитие Труд	3 неделя
7.	Неделя мультипликации (Международный день анимации 28.10.2021)	«Путешествие на цветочную поляну». Создание модели цветочка по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические и логические игры для закрепления умений	Более полно познакомить детей с конструктором LEGO, научить конструировать простейшие модели по чертежу. Закреплять представления о деталях конструктора; учить понимать взрослого, думать, находить собственные решения. Научить детей конструировать цветок по чертежам разной сложности (по выбору).	Беседа по содержанию. Дидактическая игра «Чудесный мешочек». Отгадывание загадок. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Путешествие на цветочную поляну» Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по созданию моделей цветов из кубиков LEGODUPLO		Конструктор LEGODUPLO, компьютер, проектор, интерактивная доска, презентация «Путешествие на цветочную поляну», образцы и чертежи цветов,	Познание Здоровье Речевое развитие Труд	4 неделя

		различать и называть детали конструктора: «Чудесный мешочек»	Развивать конструктивные навыки, алгоритмическое мышление.	чертежам разной сложности (по выбору). Обыгрывание построек.		изготовленны е педагогом		
Ноябрь								
8.	Неделя «Моя Родина – Россия» (День народного единства 04.11.2021)	«Приключения Фрога. Создание модели лягушонка по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Четвертый лишний»	Продолжить знакомство детей с конструктором LEGO, учить конструировать простейшие модели по чертежу. Закреплять представления о деталях конструктора; учить понимать взрослого, думать, находить собственные решения. Научить детей конструировать лягушонка по образцу и чертежу. Развивать конструктивные навыки, алгоритмическое мышление.	Беседа по содержанию. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Четвертый лишний». Отгадывание загадок. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Приключения Фрога» Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по созданию моделей лягушек из деталей LEGODUPLO по чертежу. Обыгрывание построек.		Конструктор LEGODUPLO , компьютер, проектор, интерактивная доска, презентация «Приключения Фрога», образцы и чертежи лягушек, изготовленны е педагогом	Познание Здоровье Речевое развитие Труд	1 неделя
9.	Неделя толерантности	«Упражнения на отработку навыков работы со	Закрепить знания детей о конструкторе LEGODUPLO, LEGO-деталях, навыки работы со схемами.	Беседа по содержанию. Дидактические и логические игры для закрепления умений		Конструктор LEGODUPLO , компьютер, проектор,	Познание Социально - коммуника	2 неделя

	(Вс емирный день доброты 13.11.2021)	схемами. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора:« Что изменилось?»	Учить понимать взрослого, думать, находить собственные решения. Развивать эмоциональную сферу, умения наблюдать, анализировать, делать выводы.	различать и называть детали конструктора: «Что изменилось?» Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Упражнения на отработку навыков работы со схемами. Спонтанная коллективная игра детей с конструктором LEGODUPLO.		интерактивна я доска, схемы разной сложности	тивное развитие Здоровье Речевое развитие Труд	
10.	Неделя телерадио вещания (21.11.2021) <i>Всемирный день телевидения</i>	«Создание модели уточка по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Логическая цепочка»	Продолжение знакомства детей с конструктором LEGO, формой LEGO-деталей, которые похожи на кирпичики, и вариантами их скреплений. Продолжение составления LEGO-словаря. Выработка навыка различения деталей в коробке, умения слушать инструкцию педагога. Научить детей конструировать разные модели уток по образцу, чертежу или собственному замыслу. Уточнять и расширять представления о жизни уток. Развивать конструктивные навыки, алгоритмическое мышление.	Беседа по содержанию. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Логическая цепочка». Отгадывание загадок. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Ты плыви, плыви утенок!» Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по созданию моделей утят из кубиков LEGODUPLO по образцу, чертежу созданному педагогом или собственному замыслу.	Е.В. Фешина «Лего- конструировани е в детском саду».	Конструктор LEGODUPLO , компьютер, проектор, интерактивна я доска, презентация «Ты плыви, плыви утенок!», образцы и чертежи, изготовленны е педагогом	Познание Здоровье Речевое развитие Труд	3 неделя

11.	Неделя «Мама главный человек» (День матери - 30.11.2021)	«Создание модели петушка по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «На что похоже?»	Продолжение знакомства детей с конструктором LEGO, формой LEGO-деталей, которые похожи на кирпичики, и вариантами их скреплений. Продолжение составления LEGO-словаря. Выработка навыка различения деталей в коробке, умения слушать инструкцию педагога. Научить детей конструировать модель петуха по образцу или чертежу. Уточнять и расширять представления о петухах. Развивать конструктивные навыки, алгоритмическое мышление.	Обыгрывание построек. Беседа по содержанию. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «На что похоже?» Отгадывание загадок. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Петя, петушок – золотой гребешок!» Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по созданию модели петуха из деталей LEGODUPLO по образцу или чертежу созданному педагогом. Обыгрывание построек.		Конструктор LEGODUPLO, компьютер, проектор, интерактивная доска, презентация «Петя, петушок – золотой гребешок!», образцы и чертежи, изготовленные педагогом	Познание Здоровье Речевое развитие Труд	4 неделя
Декабрь								
12.	Неделя героев отечества (День неизвестного солдата; 03.12.2021)	«Создание модели птички по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические и логические игры для	Продолжить знакомство детей с конструктором LEGO, размерами деталей. Продолжить составление LEGO-словаря. Выбатывать навык ориентации в деталях, их классификации, умение слушать инструкцию педагога.	Беседа по содержанию. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора: «Чудесный мешочек».	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду».	Конструктор LEGODUPLO, презентация «Птички», образцы, изготовленные педагогом	Познание Социально-коммуникативное развитие Здоровье	1 неделя

	; <i>День героев Отечества</i> 09.12.2021)	закрепления умений различать и называть детали конструктора:«Чудесный мешочек»	Научить детей строить модели разных птичек (жаворонок, синица по выбору). Развитие памяти и внимания, логического мышления; усидчивости, аккуратности, мелкой моторики.	Практическое задание «Ориентировка в деталях». Просмотр иллюстративного материала: презентации «Птички». Практическая часть по конструированию птиц из деталей LEGODUPLO по чертежам разной сложности.			Речевое развитие Труд	
13.	Новый год у ворот	«Волшебные формочки. Дидактические и логические игры для закрепления умений различать и называть детали конструктора:«Игра под платочком». Построение модели Снеговика по чертежу из деталей LEGODUPLO»	Продолжить знакомство детей с конструктором LEGO, с формой LEGO-деталей — формочек, и вариантами их скреплений. Продолжить составление LEGO-словаря. Вырабатывать навык различения деталей в коробке, классификации деталей. Отрабатывать умение слушать инструкцию педагога и давать инструкции друг другу. Научить детей строить модели снеговиков по схемам, используя кубики, кирпичи, пластины, скосы. Развитие памяти и внимания, логического мышления; усидчивости, аккуратности, мелкой моторики.	Беседа по содержанию. Дидактическая игра «Игра под платочком». Дидактическая игра «Найди такую же деталь». Просмотр иллюстративного материала: презентации «Новый год к нам мчится». Отгадывание загадок. Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Рассматривание образцов и чертежей снеговиков, созданных педагогом. Практическая работа по конструированию снеговиков из деталей LEGODUPLO по чертежам и образцам разной сложности.		Кирпичики конструктора LEGO DUPLO, образцы чертежи снеговиков, созданных педагогом. Презентация «Новый год к нам мчится»	Познание Социально - коммуникативное развитие Здоровье Речевое развитие Труд	2 неделя

14.	Новый год у ворот	«Новогодняя ёлочка. Построение модели елочки по чертежу из 3, 6, 10 кубиков. Дидактические игры: «Фантазеры», «Узнай меня»	Научить детей строить модель новогодней елки из разного количества деталей конструктора LEGO DUPLO по образцам и схемам, созданным педагогом. Развитие памяти и внимания, логического мышления; усидчивости, аккуратности, мелкой моторики.	Беседа по содержанию. Дидактические игры: «Фантазеры», «Узнай меня». Отгадывание загадок. Чтение стихотворения. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Новый год». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Рассматривание образцов схем елочек, собранных педагогом из 3, 6, 10 деталей. Практическая работа детей по построению модели елочки по образцу, схеме, по собственному замыслу.		Кирпичики конструктора LEGO DUPLO, образцы елок, собранных педагогом, схемы моделей. Презентация «Новый год ».	Познание Социально - коммуникативное развитие Здоровье Речевое развитие Труд	3 неделя
15.	Новогодние развлечения	«Новогодние приключения. Построение модели Деда Мороза по чертежу из деталей конструктора LEGODUPLO »	Продолжить обучение детей строительству модели Деда Мороза по чертежу из деталей конструктора LEGO DUPLO. Обучить процессу создания совместного проекта «Новогодние приключения». Развивать внимание, мышление, наблюдательность, мелкую моторику рук.	Беседа по содержанию. Отгадывание загадок. Показ иллюстративного материала: презентации «Новогодние приключения». Дидактическая игра «Найди свое место». Физкультминутка. Практическая работа по конструированию модели Деда Мороза по чертежу из		Кирпичики конструктора LEGO DUPLO, образец и схемы лего-модели Деда Мороза. Презентация «Новогодние приключения»	Познание Здоровье Речевое развитие Социально - коммуникативное развитие Труд	4 неделя

[illegible]

17.	Неделя детского творчества «Зимушка – зима»	«Формочки и кирпичики. Создание модели Рождественского оленя по чертежу из деталей LEGODUPLO»	Продолжить знакомство детей с конструктором LEGO, с формой LEGO-деталей — формочек и кирпичиков, и вариантами их скрепления. Продолжить составление LEGO-словаря. Продолжить обучение детей строительству модели Рождественского оленя по чертежу из деталей конструктора LEGO DUPLO. Отрабатывать умение слушать инструкцию педагога и давать инструкции друг другу. Развивать речь и коммуникативные способности, память и внимание, усидчивость, аккуратность, мелкую моторику. Воспитать интерес к конструированию и желание строить.	Беседа по содержанию. Отгадывание загадок. Показ иллюстративного материала: презентации «Рождественская история». Дидактическая игра «Послушай и сделай». Физкультминутка. Практическая работа по конструированию модели оленя по чертежу из деталей конструктора LEGO DUPLO и созданию совместной работы «Рождественские истории». Обыгрывание построек.		Кирпичики конструктора LEGO DUPLO, образец и схемы лего-модели оленя. Презентация «Рождественская история»	Познание Здоровье Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	3 неделя
18.	Неделя «Народные промыслы»	«Создание модели гуся по чертежу из деталей LEGODUPLO»	Продолжить составление LEGO-словаря. Обучить детей строительству модели гуся по чертежу из деталей конструктора LEGO DUPLO. Отрабатывать умение слушать инструкцию педагога и давать инструкции	Беседа по содержанию. Отгадывание загадок. Показ иллюстративного материала: отрывки из мультфильма «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями»,		Кирпичики конструктора LEGO DUPLO, образец и схемы лего-модели гуся.	Познание Здоровье Речевое развитие Социально-коммуника	4 неделя

			друг другу. Развивать речь и коммуникативные способности, память и внимание, усидчивость, аккуратность, мелкую моторику. Воспитать интерес к конструированию и желание строить.	презентации «Гусь Мартин». Физкультминутка. Практическая работа по конструированию модели гуся по чертежу из деталей конструктора LEGO DUPLO и созданию совместной работы «дикие гуси». Обыгрывание построек.		Презентация «Гусь Мартин»	тивное развитие Труд	
Февраль								
19.	Неделя воинской славы (День разгрома войсками немецко-фашистских войск в Сталинградской битве (1943))	«Создание разных моделей домиков по собственному замыслу из деталей конструктора LEGODUPLO»	Обучить детей строительству лего-моделей домиков, доводить начатое дело до конца. Развивать творческое воображение, фантазию и навыки конструирования, память и внимание, усидчивость, аккуратность, мелкую моторику. Воспитать интерес к конструированию и желание строить.	Беседа по содержанию. Рассматривание картинок с изображением разных домов. Показ иллюстративного материала: презентации «Путешествие в LEGOленд». Физкультминутка «Мы строим дом». Практическая работа по построению модели домика лесника, фермера по схеме и собственному замыслу.	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 74.	Кирпичики конструктора LEGO DUPLO, образцы домиков, собранные педагогом, схемы моделей. Презентация «Путешествие в LEGOленд».	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	1 неделя
20.	Неделя лыжного спорта («Лыжня России» -	«Путешествие волшебной стрелочки: определение размера	Научить детей определять размер деталей по количеству штырьков на поверхности деталей конструктора LEGO DUPLO.	Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Путешествие волшебной стрелочки».	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 67.	Компьютер, проектор, интерактивная доска.	Познание Речевое развитие Социально-	2 неделя

	<i>всероссийская массовая лыжная гонка 09.02.2022)</i>	деталей LEGO. Построение мостов для пешеходов по собственному замыслу из деталей конструктора LEGODUPLO»	Продолжить строительство разных лего-моделей: мостов через речку для пешеходов по образцам и собственному замыслу. Развивать мелкую моторику рук и навыки конструирования. Учить доводить дело до конца. Развивать терпение. Воспитать умение слушать, не перебивая, сопереживания героям сказки.	Дидактическая игра «Определи размер». Отгадывание загадок. Беседа «Какие бывают мосты?» Рассматривание фотографий. Показ иллюстративного материала: презентации «Мостик для пешеходов». Игра «Я поеду через речку». Веселая физкультминутка «Машинки». Практическая работа детей по конструированию мостов по образцу и собственному желанию.		Презентация «Мостик для пешеходов», образцы моделей, машинки, человечки.	коммуникативное развитие Здоровье	
21.	Неделя инноваций (День инноваций - 16.02.2022)	«Дидактическая игра «Ориентировка в пространстве». Создание модели яблоньки по чертежу из деталей LEGODUPLO»	Закрепить знания детей по определению размера деталей LEGO. Обучить умению строить сложные лего-модели яблони из деталей конструктора LEGO DUPLO по образцу и чертежу, изготовленному педагогом; анализировать готовый образец (с помощью взрослого). Отработать навыки и умения выполнять сложную постройку в определённой	Дидактическая игра на определение пространственного расположения деталей «Ориентировка в пространстве». Отгадывание загадок. Беседа по содержанию. Рассматривание картинок. Показ иллюстративного материала: презентации «Яблонька». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика.		Компьютер, проектор, интерактивная доска. Презентация «Яблонька» Детали конструктора LEGO DUPLO, чертежи и образцы модели.	Познание Речевое развитие Социально - коммуникативное развитие Труд	3неделя

[illegible]

23.	Масленичная неделя (Масленичная неделя 28.02-06.03.2022)	«Дидактические игры с LEGO. Формирование элементарных математических представлений. Счет с использованием кубиков LEGO. Цирк. Создание модели цирковой арены по чертежу из деталей LEGODUPLO»	Сформировать элементарные математические представления у детей с использованием игровых упражнений математического содержания. Познакомить детей с цирком и разными цирковыми артистами. Научить строить модели цирковой арены с триумфальной аркой из деталей конструктора LEGODUPLO. Инициировать творчество детей на построение моделей по собственному замыслу из деталей конструктора LEGODUPLO. Обучение соединению созданных моделей в коллективную работу «Цирк, цирк, цирк!» и обыгрыванию полученных построек. Развивать конструктивные навыки, алгоритмическое мышление.	Игровые упражнения математического содержания с использованием конструктора LEGO. Чтение отрывка из стихотворения Д. Родари «Все работы хороши». Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Цирк, цирк, цирк!» Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по созданию моделей арены, сидений и триумфальной цирковой арки из деталей конструктора LEGODUPLO. Создание коллективной работы «Цирк, цирк, цирк!» Обыгрывание построек.		Конструктор LEGODUPLO, компьютер, проектор, интерактивная доска, игровые упражнения математического содержания, презентация «Цирк, цирк, цирк!», образцы арены, сидений и триумфальной арки.	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	1 неделя
24.	Неделя «Мама солнышко моё» (Международный	«Зоопарк. Животные жарких стран. Создание модели крокодила по	Расширить знания детей о животных жарких стран, о зоопарке. Научить строить модель крокодила, используя детали	Отгадывание загадок. Чтение стихотворения С.Я. Маршака «Детки в клетке». Беседа по содержанию. Просмотр видео «Зоопарки мира».	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 72.	Компьютер, проектор, интерактивная доска. Детали конструктора	Познание Речевое развитие Социально-коммуника	2 неделя

	<i>женский день</i> 08.03.2022)	чертежу из деталей LEGODUPLO»	конструктора LEGO DUPLO, по чертежу. Закреплять представления о многообразии животного мира. Развивать способность анализировать, делать выводы. Расширить знания об окружающем мире и воспитать интерес к конструированию и желание строить.	Слушание аудиозаписи голосов животных Физкультминутка. Самостоятельная работа детей по конструированию модели крокодила по чертежу, используя детали конструктора LEGO DUPLO.		в LEGO DUPLO. Видео «Зоопарки мира», аудиозапись голосов животных, набор игрушечных зверей.	тивное развитие Труд	
25.	Неделя «Солнца» (День весеннего равноденствия 20.03.2022)	«Создание модели жирафа по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические игры с LEGO. Формирование элементарных математических представлений. Счет с использованием кубиков LEGO»	Научить детей строить модель жирафа, используя детали конструктора LEGO DUPLO и LEGODACTA; анализировать готовый образец (с помощью взрослого). Закрепить умения выполнять постройку в определённой последовательности. Обучить работе по образцу и чертежу, изготовленному педагогом. Закрепить названия деталей конструктора: кубик, кирпич, пластина, скос. Развивать речь и коммуникативные способности.	Отгадывание загадок. Беседа по содержанию. Дидактическая игра «Найди отличие!». Дидактическая игра «Волшебный мешочек». Показ иллюстративного материала: презентации «Животные жарких стран». Картинки с изображением жирафов, игрушки. Физкультминутка. Самостоятельная работа детей по конструированию модели жирафа по образцу или чертежу.	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду»	Компьютер, проектор, интерактивная доска. Детали конструктора LEGO DUPLO, LEGODUCTA, образцы и чертежи постройки. Презентация «Животные жарких стран», набор игрушечных жирафов.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	3 неделя
26.	Музыкально-	«Создание модели слона	Познакомить детей с конструктором Полидрон. Продолжить формирование	Дидактические игры с использованием Полидрона.	Е.В. Фешина «Лего-	Компьютер, проектор,	Познание Речевое развитие	4 неделя

	театральная неделя (Всероссийный день театра 27.03.2022)	по чертежу из деталей LEGODUPLO. Формирование элементарных математических представлений с использованием Полидрона»	элементарных математических представлений с использованием деталей конструктора Полидрона. Научить детей строить модель слона, используя детали конструктора LEGO DUPLO; анализировать готовый образец (с помощью взрослого). Закрепить умения выполнять постройку в определённой последовательности. Обучить работе по образцу и чертежу, изготовленному педагогом. Закрепить названия деталей конструктора: кубик, кирпич, пластина, скос. Развивать речь и коммуникативные способности.	Отгадывание загадок. Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Животные жарких стран». Картинки с изображением слонов, игрушки. Физкультминутка. Самостоятельная работа детей по конструированию модели слона по образцу или чертежу.	конструирование в детском саду»	интерактивная доска. Детали конструктора LEGO DUPLO, Полидрон, образцы и чертежи постройки. Презентация «Животные жарких стран», набор игрушечных слонов.	Социально - коммуникативное развитие Труд	
27.	Неделя «Удивительный и волшебный мир книг» (Международный день детской книги)	«Создание модели льва по чертежу из деталей LEGODUPLO. Дидактические игры с LEGO. Формирование элементарных математических	Продолжить знакомство детей с конструктором Полидрон. Обучить процессу строительства модели льва, используя детали конструктора LEGO DUPLO; анализировать готовый образец (с помощью взрослого).	Дидактические игры с использованием Полидрона. Отгадывание загадок. Чтение стихотворений. Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Животные жарких стран». Картинки с изображением львов, игрушки.	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду»	Компьютер, проектор, интерактивная доска. Детали конструктора LEGO DUPLO, образцы и чертежи постройки.	Познание Речевое развитие Социально - коммуникативное развитие Труд	5 неделя

	02.04.2022)	представлений с использованием Полидрона»	Закрепить умения выполнять постройку в определённой последовательности. Обучить работе по образцу и чертежу, изготовленному педагогом. Закрепить названия деталей конструктора: кубик, кирпич, пластина, скос. Развивать речь и коммуникативные способности.	Физкультминутка. Самостоятельная работа детей по конструированию модели льва по образцу или чертежу.		Презентация «Животные жарких стран», игрушечный лев.		
Апрель								
28.	Кулинарная неделя (Международный день супа 05.04.2022)	«Создание модели лошади по чертежу из деталей LEGODUPLO»	Научить строить модель лошади по чертежу из конструктора LEGODUPLO. Развивать речь и коммуникативные навыки, добиваться рассуждений вслух при решении конструктивной задачи. Закрепить умения выполнять постройку в определённой последовательности. Расширение знаний об окружающем мире. Закрепить названия деталей конструктора: кубик, кирпич, пластина, скос. Развивать речь и коммуникативные способности.	Беседа по содержанию. Дидактические игры с использованием Полидрона. Отгадывание загадок. Чтение стихотворений. Показ иллюстративного материала: презентации «Лошадки». Картинки с изображением лошадей. Физкультминутка. Самостоятельная работа детей по конструированию модели лошади по образцу или чертежу.		Компьютер, проектор, интерактивная доска. Детали конструктора LEGO DUPLO, образцы и чертежи постройки. Презентация «Лошадки», карточки с изображением разных видов лошадей.	Познание Речевое развитие Социально - коммуникативное развитие Труд	1 неделя

29.	Неделя «Тайны космоса» <i>День авиации и космонавтики 12.04.2022)</i>	«Знакомство с конструктором LEGODACTA 12 апреля – День космонавтики. Построение модели космической ракеты»	Познакомить детей с конструктором LEGODACTA. Актуализировать знания детей о космосе, профессии – космонавт. Создать условия для получения детьми знаний о создании модели космической ракеты, космонавтов. Дать возможность детям при помощи взрослого узнать об основных частях космической ракеты (корпуса, обтекаемого носа, ступеней). Обучить детей строительству простейшей модели космической ракеты по образцу или схеме из деталей конструкторов LEGODUPLO или LEGO DACTA. Совершенствовать умение анализировать образец, графическое изображение постройки, выделять в ней существенные части.	Игра «Найди отличия» (конструкторы LEGODUPLO и LEGO DACTA) Беседа по содержанию. Рассматривание картинок. Чтение стихов о космосе. Показ иллюстративного материала: презентации «12 апреля – День космонавтики». Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Самостоятельная работа детей по строительству модели космической ракеты по образцу или схеме из деталей конструкторов LEGODUPLO или LEGO DACTA (по выбору).	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с.78.	Компьютер, проектор, интерактивная доска. Детали конструктора LEGO DUPLO, LEGO DACTA, образцы и чертежи постройки. Презентация «12 апреля – День космонавтики», карточки с изображением разных космических ракет.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Здоровье Труд	2 неделя
30-31.	Неделя «Путешествие вокруг света» <i>(Международный)</i>	«Знакомство с новыми деталями конструктора LEGODACTA: перевернутыми скосами,	Ввести понятие «перевернутый скос». Научить детей выполнять простейшие конструкции самолетов из деталей конструкторов	Дидактическая игра «Найди отличия». Отгадывание загадок. Рассказ о профессии летчика. Просмотр слайд-шоу «Воздушный транспорт» с	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 59.	Компьютер, проектор, интерактивная доска. Слайд-шоу «Воздушный транспорт»,	Познание Речевое развитие Социально-коммуника	3 неделя 4 неделя

	день памятник ов и историчес ких мест 18.04.2022)	техническими кубиками. Построение разных моделей самолетов по чертежу из деталей конструктора LEGODACTA. Детский портал «Играемся»	LEGODUPLO/LEGO DACTA по образцу или схеме, созданной педагогом. Сформировать представление о конструкции самолета и его назначении. Сформировать умение правильно использовать цвет. Развивать мелкую моторику рук. Обогащать речь обобщающими понятиями: «воздушный транспорт». Воспитание выдержки, взаимопомощи, умения работать в коллективе.	изображением картинок различных самолетов. Беседа по содержанию. Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Самостоятельная работа детей по конструированию самолета по образцу или схеме деталями конструктора LEGO DUPLO/LEGO DACTA. Знакомство с детским порталом «Играемся».		конструкторы LEGO DUPLO и LEGO DACTA. Чертежи построек.	тивное развитие Труд	
Май								
32.	Неделя «Весна Победы» (День Победы 09.05.2022)	«Знакомство с новыми детальями конструктора LEGODACTA: оси, диски, шины. Построение модели легковой машины. Отработка навыков движения	Познакомить детей с новыми детальями конструктора LEGODACTA: оси, диски, шины. Научить собирать колеса и строить простейшие модели легковых машин из деталей конструкторов LEGO DUPLO/LEGO DACTA по чертежам. Формировать умение создавать замысел конструкции в соответствии с конкретными условиями, учить анализировать эти условия и на основе анализа	Игра «Собери колесо». Беседа «Какие бывают машины?» Рассказ о профессии шофера. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Машины». Рассматривание картинок с изображением легковых машин. Анализ постройки. Рассказ о последовательности	Е.В. Фешина «Лего- конструировани е в детском саду», с. 74.	Компьютер, проектор, интерактивна я доска. Картинки с изображение м разных машин, наборы деталей конструктора, презентация «Машины», образцы и	Познание Речевое развитие Социально - коммуника тивное развитие Труд	1 неделя

[illegible]

Второй год обучения (5-6 лет).

Модуль № 1 «Информатика».

Дети второго года обучения начинают изучать курс информатики для дошкольников со свойств, признаков и составных частей предметов. Учатся сравнивать предметы по различным признакам, соотносить элементы двух групп, разделять группу на подгруппы по определенному признаку, расставлять события в правильной последовательности, выявлять позитивные и негативные стороны предметов и явлений. Формируются понятия: «часть-целое», функция, закономерность, «истина-ложь», отрицание, алгоритм.

Дети продолжают знакомиться с техникой безопасности при работе на компьютере, закрепляют правила поведения в компьютерном классе, расширяют знания о компьютере и сферах его применения. Знакомятся с компьютерной мышью, как устройством ввода команд, мышными операциями, отрабатывают навыки работы с левой кнопкой компьютерной мыши: одинарного и двойного щелчка. Учатся понимать язык стрелок на клавиатуре, как устройстве ввода команд и информации. У них активизируется познавательная и исследовательская деятельность. Приобретают навыки работы на персональном компьютере, в Интернете на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок», детском сайте «Играемся». Расширяются знания об окружающем мире, формируются и развиваются произвольные психические функции (произвольное внимание, мышление, память и поведение), развивается самостоятельность детей и уверенность в себе, воспитывается информационная культура.

Модуль № 2 «Компьютерная программа LEGODigitalDesigner».

Воспитанники второго года обучения приступают к изучению цифрового конструктора LEGODigitalDesigner. Дети знакомятся с экраном приветствия, работой в камере контроля, позволяющей вращать модель и масштабировать, меню программы, режимом строительства, сохранения модели, инструментами меню: клонирования, рисования, удаления кирпича со сцены, скрытия кирпича или модели. Отрабатывают навыки нахождения значка программы LEGO Digital Designer на Рабочем столе компьютера, управления камерой контроля, работы в программе LDD. Учатся управлять программой с помощью левой и правой кнопок мыши, использовать панель инструментов компьютерной программы LEGO Digital Designer при создании разнообразных лего-моделей.

Далее дети знакомятся с разными пиктограммами и категориями деталей, вводится специальная терминология: кубики (кирпичики), пластины, скосы, технические кубики, цилиндрические пластины, конусы и цилиндры, детали декоративной категории и т.д. Для закрепления названия деталей и их размеров применяются различные дидактические игры с LEGO, а для развития поисковой активности и облегчения нахождения деталей на чертеже указывается графическое изображение пиктограмм. Необходимые навыки и умения по нахождению деталей определенного размера в определенной пиктограмме закрепляются в течение нескольких занятий, пока у ребят не зафиксируются эти названия в активном словаре.

Конструирование в компьютерной программе начинается с самых простых построек. Воспитанники учатся правильно соединять детали между собой на сцене камеры контроля, определять их размер, рассматривать образец, «читать» схему, предварительно соотнеся ее с конкретным образцом модели.

2.1.4 Учебный план второго года обучения.

Месяц №п/п	ТЕМА	Кол-во часов	Дата	Примечание
<i>Мониторинг</i>			01.09-10.09.2021	
Сентябрь				
1	«Знакомство с компьютером. Правила техники безопасности»	1	13.09-16.09.2021	
2	«Устройство компьютера»	1	20.09-24.09.2021	
3	«Компьютерная мышь – устройство ввода компьютера». Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши.	1	27.09-01.10.2021	
Октябрь				
4	«Отработка навыка включения компьютера. Основные манипуляции с мышью: одинарный щелчок».	1	04.10-08.10.2021	
5-6	Выделение признаков предмета. Освоение двойного щелчка левой кнопки мышки.	2	11.10-15.10.2021 18.10-22.10.2021	
7	Формирование понятия «Функция». Освоение навыка перетаскивания элементов с помощью мыши.	1	25.10-29.10.2021	
Ноябрь				
8	Формирование понятия «Функция». Освоение навыка перетаскивания элементов с помощью мыши.	1	01.11-05.11.2021	
9-10	Сравнение признаков предметов. Отработка навыка выключения компьютера.	2	08.11-12.11.2021 15.11-19.11.2021	
11	Формирование понятий «часть-целое». Клавиатура – устройство ввода компьютера. Освоение навыка перетаскивания элементов с помощью мыши на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок».	1	22.11-26.11.2021	
Декабрь				
12	Разбиение группы на подгруппы. Освоение навыка перетаскивания	1	29.11-03.12.2021	

	элементов с помощью мыши на детском портале «Играемся».			
13	Выделение подгруппы в группе. Освоение навыка двойного щелчка левой кнопкой мышки.	1	06.12-10.12.2021	
14-15	Соотнесение элементов двух групп между собой. Освоение навыка двойного щелчка левой кнопкой мышки. навыка двойного щелчка левой кнопкой мышки.	2	13.12-17.12.2021 20.12-24.12.2021	
16	Упорядочение предметов. Познавательные игры на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок».	1	27.12-30.12.2021	
Январь				
17-18	«Компьютерное меню. Знакомство с компьютерной программой LEGO Digital Designer. Экран приветствия. Пиктограмма «Кубики».	2	17.01-21.01.2022 24.01-28.01.2022	
Февраль				
19	«Последовательность событий. Меню программы LEGODigitalDesigner. Управление с помощью мыши. Пиктограмма «Декоративные элементы. Строительство модели пальмы в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer».	1	31.01-04.02.2022	
20	«Последовательность событий. Меню программы LEGODigitalDesigner. Управление с помощью мыши. Пиктограмма «Декоративные элементы. Строительство модели пальмы по схеме в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer».	1	07.02-11.02.2022	
21	«Разбиение действий на этапы. Панель инструментов программы LEGODigitalDesigner. Строительство модели крокодила в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer».	1	14.02-18.02.2022	

22	«Формирование понятия «алгоритм». Кирпичная палитра. Создание композиции «Плодовый сад в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer».	1	21.02-25.02.2022	
<i>Март</i>				
23	«Формирование понятия «алгоритм». Создание композиции «Веселые утята» в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer».	1	28.02-04.03.2022	
24	«Кодирование действий условными знаками. Постройка заборчика в компьютерной программе LDD».	1	07.03-11.03.2022	
25	«Формирование понятия «логическая операция «И». Строительство мостика для пешеходов в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer»	1	14.03-18.03.2022	
26	«Формирование понятий «истинное и ложное высказывание». Строительство простейшей модели «Ёлочка» в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer».	1	21.03-25.03.2022	
27	«Формирование понятия «отрицание». Создание модели рыбки в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer».	1	28.03-01.04.2022	
<i>Апрель</i>				
28	«Формирование понятия «отрицание». Создание композиции «Аквариум» в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer».	1	04.04-08.04.2022	
29	«Формирование умения пользоваться разрешающими и запрещающими знаками. Строительство модели кошки в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer»	1	11.04-15.04.2022 18.04-22.04.2022	
30-31	«Задачи на смекалку. Строительство модели лошадки в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer»	2	25.04-29.04.2022	
<i>Май</i>				

32	«Развитие творческого воображения. Чудесный мешочек. Построение модели космической ракеты в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer»	1	02.05-06.05.2022	
33	«Строительство композиции « Семейство улиток » в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer»	1	09.05-13.05.2022	
<i>Мониторинг</i>			16.05-31.05.2022	
Всего		33 ч		

2.1.5 Календарно - тематическое планирование второго года обучения.

№ п/п	Тема недели	Тема ООД	Цель и задачи	Виды и формы СДПД	Метод. литература	Оборудование	Интеграция ОО	Дата проведения
1-2 неделя сентября мониторинг								
Сентябрь								
1.	Туристическая неделя (Между народный день туриста 27.09.2021)	Знакомство с компьютером. Правила техники безопасности	Познакомить детей с компьютером и сферами его применения. Правила техники безопасности при работе на ПК. Инсценировка различных ситуаций. Введение понятия «инструмент». Пробуждение интереса у детей к информационной деятельности. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала (презентаций, подготовленных в формате программы PowerPoint) «Роботландия и компьютер», «Инструменты», мультфильма «Фиксики». Рассматривание иллюстраций по ТБ. Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Игра «Найди инструмент и составь о нем рассказ».	«Азбука Роботландии» - курс информатики для дошкольников (© версия 1.0, 01.08.11 / А. А. Дуванов (kurs@robotland.pereslavl.ru)). Урок 1 «Давайте знакомиться!»	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, мячик. Презентации: «Роботландия и компьютер», «Инструменты», карточки с изображением различных инструментов	Безопасность Здоровье Социально-коммуникативное развитие Труд «Речевое развитие»	3 неделя

2.	Туристическая неделя (Международный день туриста 27.09.2021)	Устройство компьютера	Познакомить детей с основными частями компьютера - монитором, системным блоком, клавиатурой, мышью. Ввести новые понятия: устройства «ввода» и «вывода» компьютера. Познакомить с главными частями компьютера. Совершенствовать диалогическую речь детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них. Формировать информационно-коммуникативную компетентность, воспитывать интерес к предмету.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала (презентации, подготовленной в формате программы PowerPoint «Компьютер»), Рассматривание иллюстраций по ТБ, основных устройств компьютера. Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Подвижная игра «Назови устройство компьютера».	«Азбука Роботландии» - курс информатики для дошкольников (© версия 1.0, 01.08.11 / А. А. Дуванов (kurs@robotland.pereslavl.ru)). Урок 2 «Основные части компьютера»	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, карточки с изображением основных частей компьютера. Презентация «Компьютер».	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие	4 неделя
----	---	-----------------------	---	--	--	--	--	----------

3.	Неделя «Старость надо уважать» <i>(Между народный день пожилых людей 01.10.2021)</i>	Компьютерная мышь – устройство ввода компьютера. Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши.	Познакомить детей с устройством ввода – мышью, мышинными операциями. Отработать навыки работы с компьютерной мышью, одинарного щелчка левой кнопки мыши. Сформировать и развить произвольные психические функции (произвольное внимание, мышление, память и поведение). Воспитать информационную культуру, самостоятельность и уверенность в себе.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Манипулятор типа «Мышь». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Демонстрация одиночного щелчка. Практическая работа на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок» из раздела «Игры на развитие памяти» («Запомни и найди птичек», «Мордашки»)	«Азбука Роботландии» - курс информатики для дошкольников (© версия 1.0, 01.08.11 / А. А. Дуванов (kurs@robotland.pereslavl.ru)). Урок 2 «Основные части компьютера»	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, набор игрушек, компьютерные мыши, презентация «Манипулятор типа «Мышь»	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	5 неделя
----	--	---	--	--	--	---	--	----------

Октябрь

4.	Экологическая неделя «Здравствуй, Осень золотая» <i>(Покров 14.10.2021; День работни</i>	Отработка навыка включения компьютера. Основные манипуляции с мышью: одинарный щелчок.	Познакомить детей с правилами включения компьютера. Отработать навыки работы с компьютерной мышью, одинарного щелчка левой кнопки мыши. Сформировать и развить произвольные психические функции (произвольное внимание, мышление, память и поведение).	Беседа по содержанию. Подвижная дидактическая игра с правилами «Зрительная память». Демонстрация одиночного щелчка. Физкультминутка, пальчиковая гимнастика. Практическая работа на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок»		Компьютеры, проектор, интерактивная доска, компьютерные мыши, презентация «Манипулятор типа «Мышь»	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	2 неделя
----	--	--	--	---	--	--	--	----------

	ка с/х 14.10.20 21; Всемирн ый день хлеба 16.10.20 21)		Воспитать информационную культуру, самостоятельность и уверенность в себе.	из раздела «Игры на развитие памяти» («Животный мир», «Динозаврики», «Сказочное королевство»)				
5-6.	Экологическая неделя «Здравствуй, Осень золотая» (Покров 14.10.2021; День работника с/х 14.10.2021; Всемирный день хлеба 16.10.2021)	Выделение признаков предмета. Освоение одинарного щелчка левой кнопки мышки.	Научить подбирать объекты с заданным признаком, выделять из группы предметов подгруппу с заданным признаком, разбивать группу на подгруппы с заданными признаками, соотносить численность элементов разных групп. Познакомить детей с таким же признаком, как функция предмета. Учить решать задачки-шутки. Отработать навыки работы с компьютерной мышью, одинарного щелчка левой кнопки мышки. Воспитать самостоятельность и уверенность в себе.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Выделение признаков предмета». Дидактические игры с правилами «Инструменты», «День рождения», «Хорошо-плохо». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика. Упражнения на выделение признаков предмета, соотнесения численности элементов разных групп. Практическая работа на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок» из раздела «Учимся считать» («Елочные украшения»)	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 1-2	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, компьютерные мыши, презентация «Выделение признаков предмета»	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	3-4 неделя

7.	Неделя мультипликации (Между народный день анимации 28.10.2021)	Формирование понятия «Функция». Освоение навыка перетаскивания элементов с помощью мыши на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок».	Познакомить с функциями предметов: «оставлять след (на чем-нибудь)», «открываться-закрываться». Учить выделять группу предметов, обладающих заданным признаком, находить закономерность в расположении предметов. Учить исправлять нарушения в закономерности расположения предметов. Формирование у ребенка познавательной и исследовательской активности в играх-головоломках. Приобретение навыка работы компьютерной мышью и практических умений работы на ПК; воспитание самостоятельности и уверенности в себе.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Формирование понятия «Функция». Отгадывание загадок. Подвижные игры с правилами «Оставлять след», «Открываться-закрываться». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика. Упражнения на формирование понятия «Функция». Практическая работа на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок» из раздела «Учимся считать» (Игра «Порядок чисел. Звери Африки»)	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 3	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, компьютерные мыши, презентация «Формирование понятия «Функция»	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	5 неделя
----	---	---	---	--	---	---	--	----------

Ноябрь

8.	Неделя «Моя Родина – Россия» (День народно	Формирование понятия «Функция». Освоение навыка перетаскивания элементов с помощью	Познакомить с функциями предметов: «оставлять след (на чем-нибудь)», «открываться-закрываться». Учить выделять группу предметов, обладающих заданным признаком, находить	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Формирование понятия «Функция». Отгадывание загадок. Подвижные игры с правилами «Оставлять	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100»)	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, компьютерные мыши, презентация «Формирован	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	1 неделя
----	--	--	--	---	---	---	--	----------

	<i>го единства</i> 04.11.2021)	мышь на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок».	закономерность в расположении предметов. Учить исправлять нарушения в закономерности расположения предметов. Формирование у ребенка познавательной и исследовательской активности в играх-головоломках. Приобретение навыка работы компьютерной мышью и практических умений работы на ПК; воспитание самостоятельности и уверенности в себе.	след», «Открываться-закрываться». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика. Упражнения на формирование понятия «Функция». Практическая работа на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок» из раздела «Учимся считать» (Игра «Порядок чисел. Звери Африки»)	Занятие № 4-5	ие понятия «Функция»		
9-10.	Неделя толерантности (<i>Всемирный день доброты</i> 13.11.2021) Неделя телерадиовещания (21.11.2021) <i>Всемирный день</i>	Сравнение признаков предметов. Отработка навыка выключения компьютера.	Учить сравнивать предметы по различным признакам, соотносить элементы двух групп, разделять группу на подгруппы по определенному признаку. Познакомить детей с правилами выключения компьютера. Введение понятий «кнопка Пуска», «значок», «Рабочий стол», знакомство детей со значками «Пуск» и «Завершение работы». Обучение детей самостоятельному выключению компьютера	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Сравнение признаков предметов». Отгадывание загадок. Рассматривание картинок. Подвижная дидактическая игра «Паровозик». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая работа по отработке навыков включения и выключения компьютера, на детском образовательном портале	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 6-8	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, презентация «Сравнение признаков предметов»	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	2-3 неделя

	телевидения)		через значки «Пуск» и «Завершение работы». Управление действием на экране щелчком левой кнопки мыши. Формирование и развитие произвольных психических функций (произвольное внимание, мышление, память и поведение). Развитие усидчивости, самостоятельности и уверенности в себе. Воспитание информационной культуры.	для интерактивного обучения детей «Теремок» из раздела «Познавательные игры» (Игра «Изучаем цвета в звериной школе», «Загадки про насекомых»).				
11	Неделя «Мама главный человек» (День матери - 30.11.2021)	Формирование понятий «часть-целое». Клавиатура – устройство ввода компьютера. Освоение навыка перетаскивания элементов с помощью мыши на детском образовательном портале для интерактивного	Учить расставлять события в правильной последовательности. Формировать понятие «часть-целое». Познакомить детей с устройством ввода команд и информации - клавиатурой. Сформировать теоретические знания о клавиатуре, как устройстве ввода. Активизировать познавательную и исследовательскую деятельность. Отработать практические навыки работы на клавиатуре.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Формирование понятий «часть-целое» Отгадывание загадок. Инсценировка сказки «Репка». Дидактическая игра «Познакомься с Клавой». Просмотр мультфильма «Фиксики. Клавиатура» Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Подвижная игра «Назови устройство компьютера».	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 9	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, презентация «Сравнение признаков предметов», набор масок для инсценировки сказки «Репка». Интернет-ресурсы: интерактивна	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	4 неделя

		обучения детей «Теремок».	Воспитать самостоятельность и уверенность в себе.	Практическая часть по отработке навыков работы на клавиатуре.		я платформа «Теремок».		
Декабрь								
12	Неделя героев отечества (День неизвестного солдата ; 03.12.2021; День героев Отечества 09.12.2021)	Разбиение группы на подгруппы. Освоение навыка перетаскивания элементов с помощью мыши на детском портале «Играемся».	Учить группу предметов на подгруппы с заданными признаками. Формировать понятие «алгоритм». Учить решать задачи-шутки. Освоить мышиную операцию «перетаскивания элементов с помощью мыши». Активизировать познавательную и исследовательскую деятельность. Воспитать усидчивость, самостоятельность и уверенность в себе. Воспитание информационной культуры.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Разбиение группы на подгруппы» Инсценировка сказки «Василиса Прекрасная». Отгадывание загадок-шутки. Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по Освоение навыка перетаскивания элементов с помощью мыши на детском портале «Играемся».	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 10-11	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, презентация «Разбиение группы на подгруппы». Картинки со сказочными героями. Интернет-ресурсы: интерактивная платформа «Играемся».	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	1 неделя
13.	Новый год у ворот	Выделение подгруппы в группе. Освоение навыка двойного щелчка левой кнопкой мышки.	Учить выявлять позитивные и негативные стороны предметов и явлений, выделять часть группы предметов в подгруппы с заданным признаком. Формирование и развитие произвольных психических функций (произвольное	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Выделение подгруппы в группе». Обсуждение рассказа К. Ушинского «Времена года». Дидактическая игра «Хорошо-плохо».	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 12	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, презентация «Выделение подгруппы в группе».	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	2 неделя

			внимание, мышление, память и поведение). Освоить мышиную операцию «двойной щелчок». Воспитать усидчивость, самостоятельность и уверенность в себе. Воспитание информационной культуры.	Подвижная игра «Сделай так, как я». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по освоению навыка двойного щелчка левой кнопкой мыши на тренажере.		Картинки с изображением деревьев и животных. Интернет-ресурсы: тренажер «Двойной щелчок».		
14-15.	Новый год у ворот	Соотнесение элементов двух групп между собой. Освоение навыка двойного щелчка левой кнопкой мышки.	Учить детей соотносить элементы двух групп между собой, выявлять главные признаки предметов. Учить составлять простейшие алгоритмы расстановки. Формировать умение пользоваться разрешающими и запрещающими знаками. Освоить мышиную операцию «двойной щелчок». Воспитать усидчивость, самостоятельность и уверенность в себе. Воспитание информационной культуры.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Соотнесение элементов двух групп между собой» Обсуждение сказки «Бременские музыканты». Разыгрывание сценки «Бременские музыканты». Подвижная игра «Море волнуется», пантомима «Кто я?». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по освоению навыка двойного щелчка левой кнопкой мыши на тренажере.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 13-14	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, презентация «Соотнесение элементов двух групп между собой». Ширма для инсценировки. Запись песни «Ничего на свете лучше нету...» Интернет-ресурсы: тренажер «Двойной щелчок».	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	3-4 неделя

16.	Новогодние развлечения	Упорядочение предметов. Познавательные игры на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок».	Учить упорядочивать предметы. Формировать понятие «закономерность». Развивать воображение, память. Освоить мышинные операции: одинарный, двойной щелчок, «перетаскивание элементов с помощью мыши». Активизировать познавательную и исследовательскую деятельность. Воспитать усидчивость, самостоятельность и уверенность в себе. Воспитание информационной культуры.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Цирк, цирк, цирк». Подвижная игра «Цирк». Игра на развитие памяти «Что изменилось?». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по освоению мышинных операций на детском образовательном портале для интерактивного обучения детей «Теремок».	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 15	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, презентация «Цирк, цирк, цирк».	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	5 неделя
-----	-------------------------------	---	--	--	--	--	--	----------

Январь

17-18.	Неделя детского творчества «Зимушка – зима» Неделя «Народ	Компьютерное меню. Знакомство с компьютерной программой LEGO Digital Designer. Экран приветствия. Пиктограмма «Кубики».	Познакомить детей с понятиями: «интерфейс», «пользователь», «меню» в повседневной жизни; объяснить для каких целей применяется компьютерное меню. Познакомить детей с компьютерной программой LEGO Digital Designer, экраном приветствия, камерой контроля, позволяющей	Беседа по содержанию. Чтение стихотворений. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Компьютерное меню». Веселая физкультминутка. Просмотр иллюстративного материала: фильма «Путешествие в мир моделей LDD». Беседа по содержанию.	А.А. Дуванов «Азы информатики», раздел «Знакомство с компьютером». Интернет-ресурсы: «Программа LDD»	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Презентация «Компьютерное меню». Компьютерные программы LEGO Digital Designer.	Познание Речевое развитие Социальное-коммуникативное развитие	3-4 неделя
--------	--	---	---	---	--	---	---	------------

	ные промыс лы»		вращать модель и масштабировать, двумя режимами – строительства и просмотра, пиктограммами, тремя режимами просмотра: «Скриншот», «Взрыв», «Интернет-галерея». Развивать умение рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Воспитывать настойчивость, информационную культуру и культуру речи.	Рассказ с показом возможностей программы LDD. Практическая работа в компьютерной программе LEGO Digital Designer в пиктограмме «Кубики».				
--	-------------------------------	--	---	--	--	--	--	--

Февраль

19.	Неделя воинско й славы (День разгром а советск ими войскам и немецко- фашист ских войск в Сталинг радской битве	Последовательность событий. Меню программы LEGO Digital Designer. Управление с помощью мыши. Пиктограмма «Декоративные элементы». Строительство модели пальмы в цифровом	Учить расставлять события в правильной последовательности, делить действия на этапы, составлять из них последовательность. Формировать понятие «отрицание». Знакомство детей с меню программы, режимом строительства. Управление программой с помощью левой и правой кнопок мыши. Научить детей элементарным действиям в программе LEGODigitalDesigner – конструировать простейшие модели.	Беседа по содержанию. Игра на развитие памяти «Что лишнее?» Подвижная игра «Бывает – не бывает». Подвижная игра «Хорошо – плохо». Подвижная игра «Повтори движение». Рассказ с показом работы в меню программы LDD. Самостоятельная работа детей в компьютерной программе LEGODigitalDesigner по управлению сценой правой и левой кнопок мыши.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 18-19	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer. Чертежи модели пальмы.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Здоровье Труд	1 неделя
-----	--	--	---	---	--	--	---	----------

	(1943)	конструкторе LEGO Digital Designer.	Развивать умения рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Воспитывать настойчивость, культуру речи, информационную культуру.	Гимнастика для глаз и пальчиков рук. Практическая работа по строительству модели пальмы из заготовок в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.				
20.	Неделя лыжного спорта («Лыжня России» - всероссийская массовая лыжная гонка 14.02.2021, День зимних видов спорта 14.02.2022)	Последовательность событий. Меню программы LEGO Digital Designer. Управление с помощью мыши. Пиктограмма «Декоративные элементы». Строительство модели пальмы по схеме в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	Учить расставлять события в правильной последовательности, делить действия на этапы, составлять из них последовательность. Формировать понятие «отрицание». Знакомство детей с меню программы, режимом строительства. Управление программой с помощью левой и правой кнопок мыши. Научить детей элементарным действиям в программе LEGO Digital Designer – конструировать простейшие модели. Развивать умения рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Воспитывать настойчивость, культуру речи, информационную культуру.	Беседа по содержанию. Игра на развитие памяти «Что лишнее?» Подвижная игра «Бывает – не бывает». Подвижная игра «Хорошо – плохо». Подвижная игра «Повтори движение». Рассказ с показом работы в меню программы LDD. Самостоятельная работа детей в компьютерной программе LEGO Digital Designer по управлению сценой правой и левой кнопок мыши. Гимнастика для глаз и пальчиков рук. Практическая работа по строительству модели пальмы в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 18-19	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer. Чертежи модели пальмы.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Здоровье Труд	2 неделя

21.	Неделя инноваций (День инноваций - 16.02.2022)	Разбиение действий на этапы. Панель инструментов программы LEGODigitalDesigner. Строительство модели крокодила в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	Учить разбивать действие на этапы, расставлять события в правильной последовательности. Формировать понятие «часть-целое». Научить детей использовать панель инструментов компьютерной программы LEGO Digital Designer при создании разнообразных лего-моделей. Познакомить с инструментами программы LEGODigitalDesigner: клонирования, рисования, удаления кирпича со сцены, скрытия кирпича или модели. Расширить знания о профессии строителя и строительных инструментах. Развить умение рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Формировать информационную культуру.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Разбиение действий на этапы». Танец «Буги-вуги». Рассказ с показом работы в панели инструментов программы LDD. Дидактические упражнения «Разбиение действий на этапы». Практическая работа по строительству модели крокодила в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 20	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer. Презентация «Разбиение действий на этапы». Дидактические упражнения «Разбиение действий на этапы». Чертежи модели крокодила.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	3 неделя
22.	Неделя «Будем Родине служить»	Формирование понятия «алгоритм». Кирпичная палитра. Создание	Формировать понятие «алгоритм». Учить соотносить элементы двух групп между собой, выполнять действия, кодированные условными знаками.	Подвижные игры «Робот», «Разбегалочки», «Разбиение действий на этапы». Беседа по содержанию. Строительство воспитателем дома для	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100»	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы	Познание Речевое развитие Социально-коммуник	4 неделя

	(День защитников Отечества 23.02.2022)	композиции «Плодовый сад» в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	Обучить детей процессу создания простейших композиций по собственному замыслу «Плодовый сад» из деталей компьютерной программе LDD. Развивать мелкую моторику рук. Воспитание выдержки, взаимопомощи, умения работать в коллективе.	работа по алгоритму, придуманному детьми. Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Рассказ об этапах и демонстрация способа создания композиции «Плодовый сад» в программе LDD. Самостоятельная работа детей по созданию простейших композиций по собственному замыслу «Плодовый сад» из деталей компьютерной программе LDD.	«Детский сад - 2100») Занятие № 21-23	LEGO Digital Designer.	активное развитие Труд	
--	--	--	---	---	---------------------------------------	------------------------	------------------------	--

Март

23.	Масленичная неделя (Масленичная неделя 28.02-06.03.2022)	Формирование понятия «алгоритм». Создание композиции «Веселые утята» в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	Формировать понятие «алгоритм». Учить соотносить элементы двух групп между собой, выполнять действия, кодированные условными знаками. Обучить детей процессу создания простейших композиций по собственному замыслу «Плодовый сад» из деталей компьютерной программе LDD.	Подвижные игры «Робот», «Разбегалочки», «Разбиение действий на этапы». Беседа по содержанию. Строительство воспитателем дома для работы по алгоритму, придуманному детьми. Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Рассказ об этапах и демонстрация способа	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100») «Детский сад - 2100») Занятие № 21-23	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	1 неделя
-----	--	---	--	---	--	--	--	----------

			Развивать мелкую моторику рук. Воспитание выдержки, взаимопомощи, умения работать в коллективе.	создания композиции «Веселые утята» в программе LDD. Самостоятельная работа детей по созданию простейших моделей утят из деталей компьютерной программе LDD.				
24.	Неделя «Мама солнышко моё» (Международный женский день 08.03.2022)	Кодирование действий условными знаками. Постройка заборчика в компьютерной программе LDD.	Учить выполнять действия, кодированные условными знаками, разбивать группу на подгруппы с заданным признаком. Формировать понятия «симметрия», «логическая операция И». Научить детей выполнять простейшую конструкцию забора, устанавливать опоры и класть на них перекладины из деталей компьютерной программе LDD. Сформировать представление о высоте предмета: высокий – низкий; связи между конструкцией забора и его назначением. Познакомить со способами сооружения заборов и конструктивными	Игра «Горячо - холодно». Подвижная игра «Разбегалочки». Дидактические упражнения на расставление событий в правильной последовательности. Отгадывание загадок. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Простые лего-модели», слайд-шоу с изображением картинок различных заборов. Беседа по содержанию. Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Рассказ об этапах и демонстрация способа создания модели заборчика в программе LDD.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 24-25	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer, презентация «Простые лего-модели», модель забора, выполненная в компьютерной программе LEGO Digital Designer. Чертежи построек. Дидактические упражнения	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	2 неделя

			возможностями разных деталей программы LDD. Воспитание выдержки, взаимопомощи, умения работать в коллективе.	Самостоятельная работа детей по конструированию заборчика по чертежу, изготовленному педагогом, деталями программы LDD.		на расставление событий в правильной последовательности.		
26.	Неделя «Солнца» (День весны) 20.03.2022)	Формирование понятия «логическая операция «И». Строительство мостика для пешеходов в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer	Формирование понятия «логическая операция «И», «функция». Учить выявлять позитивные и негативные стороны предметов и явлений. Формировать у детей умение создавать замысел конструкции в соответствии с конкретными условиями, учить анализировать эти условия и на основе анализа строить и контролировать свою практическую деятельность. Научить строить простейшие модели моста для пешеходов из деталей компьютерной программы LDD.	Отгадывание загадок. Беседа по содержанию. Подвижная игра «Логическая операция «И». Игры «Хорошо - плохо», «Море волнуется». Рассматривание фотографий мостов. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Простые лего-модели». Анализ постройки. Рассказ о последовательности построения моста. Физкультминутка «Мост нагнулся над рекой». Самостоятельная работа детей по воспроизведению конструкции моста-образца по чертежу деталями программы LDD.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 26 Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 67.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer, презентация «Простейшие модели», модель моста, выполненная в компьютерной программе LEGO Digital Designer. Чертежи построек.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	3 неделя
27.	Музыкально-театрал	Формирование понятий «истинное и ложное	Формировать понятия «истинное и ложное высказывание», «функция», «закономерность».	Дидактическая игра «Правда - неправда» Отгадывание загадок. Постановка проблемы.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная	Компьютеры, проектор, интерактивная доска.	Познание Речевое развитие	4 неделя

	ьная неделя (Всемирный день театра 27.03.20 22)	высказывание». Строительство простейшей модели «Ёлочка» в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	Учить расставлять события в правильной последовательности. Сформировать умение и навыки строить простейшие модели деталями компьютерной программы LEGO Digital Designer. Отработать навыки определения размера скосов и соединения их между собой на сцене камеры контроля. Научить детей строить модель по чертежу, изготовленному педагогом, деталями компьютерной программы LEGO Digital Designer. Развивать умение рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Сформировать информационную культуру.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Ёлочка». Рассказ об этапах создания данной модели на сцене компьютерной программы LEGO Digital Designer. Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Самостоятельная работа детей по конструированию модели ёлочки по чертежу, изготовленному педагогом, деталями программы LDD.	я система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 27	Компьютерные программы LEGO Digital Designer, презентация «Ёлочка», модель елочки, выполненная в компьютерной программе LEGO Digital Designer. Чертежи построек.	Социальное-коммуникативное развитие Труд	
28.	Неделя «Удивительный и волшебный мир книг»	Формирование понятия «отрицание». Создание модели рыбки в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	Формировать понятие «отрицание». Учить выделять предметы, обладающие и не обладающие заданными признаками. Учить упорядочивать предметы по определенному признаку.	Подвижная игра «Наоборот». Игра «Наоборот». Подвижная игра «Что не надо делать». Рассказ о рыбках. Беседа по содержанию. Чтение стихотворения.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 28	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer, образец	Познание Речевое развитие Труд	5 неделя

	(Между народны й день детской книги 02.04.20 22)		Научить детей строить модель рыбки из деталей цифрового конструктора LEGO Digital Designer по схеме, изготовленной педагогом. Инициировать творчество детей по созданию композиции «Аквариум». Развитие памяти и внимания, логического мышления; усидчивости, аккуратности, мелкой моторики.	Просмотр иллюстративного материала: презентации «Волшебные рыбки», видеоролика «Рыбки». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Рассматривание образца рыбки, собранного педагогом. Практическая работа по построению модели рыбки по схеме и композиции по собственному замыслу.	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с.22.	рыбки, собранный педагогом, схемы модели. Презентация «Волшебные рыбки».		
--	--	--	---	---	---	--	--	--

Апрель

28.	Кулина рная неделя (Между народны й день супа 05.04. 2022)	Формирование понятия «отрицание». Создание композиции «Аквариум» в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	Формировать понятие «отрицание». Учить выделять предметы, обладающие и не обладающие заданными признаками. Учить упорядочивать предметы по определенному признаку. Научить детей строить модель рыбки из деталей цифрового конструктора LEGO Digital Designer по схеме, изготовленной педагогом. Инициировать творчество детей по созданию композиции «Аквариум».	Подвижная игра «Наоборот». Игра «Наоборот». Подвижная игра «Что не надо делать». Рассказ о рыбах. Беседа по содержанию. Чтение стихотворения. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Волшебные рыбки», видеоролика «Рыбки». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 29	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer, образец рыбки, собранный педагогом, схемы модели.	Познание Речевое развитие Труд	1 неделя
-----	---	---	--	---	--	--	---	----------

			Развитие памяти и внимания, логического мышления; усидчивости, аккуратности, мелкой моторики.	Рассматривание образца рыбки, собранного педагогом. Практическая работа по построению модели рыбки по схеме и композиции по собственному замыслу.		Презентация «Волшебные рыбки».		
29.	Неделя «Тайны космоса» (<i>День авиации и космонавтики 12.04.2022</i>)	Формирование умения пользоваться разрешающими и запрещающими знаками. Строительство модели кошки в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer	Учить расставлять события в правильной последовательности. Формировать умение пользоваться разрешающими и запрещающими знаками. Формировать понятия «истина-ложь», «логическая операция «И». Формировать у детей умение создавать замысел конструкции в соответствии с конкретными условиями, учить анализировать эти условия и на основе анализа строить и контролировать свою практическую деятельность. Научить строить модель кошки в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	Чтение стихов. Игра «Последовательность событий» Беседа по содержанию. Упражнения на формирование понятий «истина-ложь», «логическая операция «И». Рассматривание фотографий кошек. Рассказ о последовательности создания модели кошки. Физкультминутка. Самостоятельная работа детей по созданию модели кошки по чертежу в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 30	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer, образец и чертежи кошек.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	2 неделя
30-31.	Неделя «Путешествие»	Задачи на смекалку. Строительство модели	Формировать понятия «истина-ложь», «отрицание», «логическая операция «И». Учить соотносить элементы	Решение задач-шуток. Рассказ о лошадях. Беседа по содержанию.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная	Компьютеры, проектор, интерактивная доска.	Познание Речевое развитие Труд	3-4 неделя

	вокруг света» (Между народный день памятников и исторических мест 18.04.2022)	лошадки в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer	двух групп, решать задачи-шутки. Научить детей строить модель лошади из деталей цифрового конструктора LEGO Digital Designer по схеме, изготовленной педагогом. Развитие памяти и внимания, логического мышления; усидчивости, аккуратности, мелкой моторики.	Просмотр иллюстративного материала: презентации «Лошадки в парке», видеоролика «Кони». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Рассматривание образца лошади, собранного педагогом. Практическая работа по построению модели лошади по схеме в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	я система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 31 Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с.22.	Компьютерные программы LEGO Digital Designer, образец лошади, собранный педагогом, схемы модели. Презентация «Лошадки в парке».		
--	--	--	---	---	---	--	--	--

Май

32.	Неделя «Весна Победы» (День Победы 09.05.2022)	Развитие творческого воображения. Чудесный мешочек. Построение модели космической ракеты в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer	Выявить и продолжить закономерность в расположении предметов. Выявить позитивные и негативные стороны предметов, явлений. Актуализировать знания детей о космосе, профессии - космонавт. Создать условия для получения детьми знаний о создании модели космической ракеты, космонавтов в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer.	Игра «Хорошо-плохо». Подвижная игра «Кодирование действий условными знаками». Показ иллюстративного материала: презентаций «День космонавтики», «Чудесные мешочки». Дидактическая игра «Найди свое место». Дидактическая игра «Чудесный мешочек». Физкультминутка. Беседа о космосе.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 32 Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с.78.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer, образец ракеты, собранный педагогом, схемы модели.	Познание Здоровье Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	1 неделя
-----	---	---	--	--	--	--	--	----------

			Совершенствовать умение анализировать образец, графическое изображение постройки, выделять в ней существенные части. Развивать внимание, мышление, наблюдательность, мелкую моторику рук. Учить соотносить с образом результаты собственных действий при конструировании объекта. Развивать речь и коммуникативные способности.	Рассматривание фотографий. Показ портрета Ю. Гагарина. Практическая работа по построению модели ракеты по схеме и собственному замыслу в компьютерной программе LEGO Digital Designer.		Презентация «День космонавтики» «Чудесные мешочки».		
33.	Неделя «Весна Победы» (День Победы 09.05.2022)	Строительство композиции «Семейство улиток» в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer	Научить детей строить разные модели улиток. Обучить анализу постройки, выделению ее основных конструктивных частей. Развить речь и коммуникативные способности, память и внимание, усидчивость, аккуратность, мелкую моторику. Воспитать интерес к конструированию и желание строить.	Чтение стихотворения-потешки «Улитка-улитка». Рассматривание картинок с изображением разных улиток. Дидактическая игра «Улитка». Показ видеоролика «Большие улитки», иллюстративного материала: презентации «Семья улиток». Физкультминутка «Веселая зарядка», пальчиковая гимнастика «Мышка в норке».	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с.44.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, картинки, игрушки, образцы, собранные педагогом, фотографии моделей, собранных по чертежу. Видеоролик «Большие улитки».	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	2 неделя

				Практическая работа по построению семьи улиток: мамы, папы, малыша по чертежам, разработанным педагогом.		Презентация «Семья улиток».		
<i>Мониторинг</i>								<i>3-4 неделя</i>
Всего: часа	33							Всего: 33 недели

Третий год обучения (6-7 лет).

Модуль № 1 «Музейная педагогика».

В рамках реализации направления работы МБДОУ «Детский сад «Солнышко» (музейная педагогика) дети третьего года обучения углубляют знания в области развития вычислительной техники, эволюции материальных носителей информации в прошлом и современных информационных технологий посредством использования ресурсов интерактивного мини-музея «Счета и информации», созданного на базе компьютерного класса. С этой целью мною разработаны и реализуются часы музейной педагогики. Посредством использования ресурсов интерактивного мини-музея дети познакомятся с ключевыми словами: универсальный объект, компьютер, аппаратное обеспечение, информатика, данные, с этапами развития человечества и эволюцией вычислительной техники и материальных носителей информации. Получат элементарные представления о сущности информационных процессов, основных носителях и процессе передачи информации, закрепят знания об устройстве компьютера, операциях включения, выключения компьютера, умения находить значки различных компьютерных программ на Рабочем столе. Познакомятся с операционной системой Windows, элементами Рабочего стола, значками, ярлыками. Приобретут практические навыки работы на персональном компьютере, с клавиатурой, компьютерной мышкой, Интернетом, на интерактивной платформе «Теремок». Научатся сохранять, созданные в компьютерной программе LEGODigitalDesigner, лего-модели в программе, личных папках на Рабочем столе, на флешке.

Воспитанники продолжают расширять знания, ранее полученные по курсу информатики для дошкольников, начиная с повторения тем: упорядочение, последовательность действий, логические операции, части-целое. Научатся решать различные задачи-шутки на развитие внимания и логического рассуждения, будут упражняться в развитии воображения, составлять простейшие алгоритмы расстановки, продолжат знакомство с функцией (назначением) предметов, научатся выявлять и изображать свойства группы предметов, соотносить элементы двух множеств по некоторому принципу, разбивать данное множество на подмножества, выполнять действия по заданному алгоритму.

Расширяются знания об окружающем мире, формируются и развиваются произвольные психические функции (произвольное внимание, мышление, память и поведение), развивается самостоятельность детей и уверенность в себе, воспитывается информационная культура и компетентность.

Модуль № 2 «Компьютерная программа LEGODigitalDesigner».

Дети третьего года обучения отрабатывают навыки работы в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner. При создании конструкций дети учатся анализировать образец либо схему постройки, выделять в ней основные части, определять размер и название деталей, из которых построена модель, определять порядок строительных действий. Каждый ребенок, участвующий в работе по построению модели, рассказывает о ходе выполнения задания, назначении конструкции.

После выполнения каждого отдельного этапа работы дети оценивают правильность построения конструкции и соединения деталей между собой, используя камеру контроля, как специальную среду трехмерного моделирования с возможностью просмотра полученной конструкции со всех сторон и визуализации алгоритма сборки модели, сравнивают со схемой.

В зависимости от темы, целей и задач конкретного занятия предлагаемые задания могут быть выполнены индивидуально, парами. Сочетание различных форм работы способствует

приобретению детьми социальных знаний о межличностном взаимодействии в группе, в коллективе, происходит обучение, обмен знаниями, умениями и навыками.

Работая над моделью, дети не только пользуются знаниями, полученными на занятиях по математике, окружающему миру, развитию речи, изобразительному искусству, но и углубляют их. Темы занятий подобраны таким образом, чтобы кроме решения конкретных конструкторских задач ребенок расширял свой кругозор и приобретал новые знания об архитектуре, строительстве, флоре и фауне нашей планеты, транспорте, космосе.

2.1.6 Учебный план третьего года обучения.

№ п/п	ТЕМА	Кол-во часов	Дата	Приложение
<i>Мониторинг</i>			01.09-10.09.2021	
Сентябрь				
1	«Вводный инструктаж. Упражнения на развитие воображения»	1	13.09-16.09.2021	
2	«Повторение тем: упорядочение, последовательность действий, логические операции. Создание модели робота Леонида в компьютерной программе LDD»	1	20.09-24.09.2021	
3	«Части - целое. Создание модели робота Леонелы в компьютерной программе LDD»	1	27.09-01.10.2021	
Октябрь				
4	«Сравнение объектов. Отличия. Создание модели крокодила в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	04.10-08.10.2021	
5	«Объединение множеств, задаваемых свойством. Создание модели обезьяны в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	11.10-15.10.2021	
6	«Вложенность множеств, характеризующих свойствами. Создание модели черепахи в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	18.10-22.10.2021	
7	«Элементы кодирования. Создание модели девочки в	1	25.10-27.10.2021	

	цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»			
<i>Ноябрь</i>				
8	«Простейшие алгоритмы расстановки. Создание модели мальчика в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	01.11-05.11.2021	
9	«Функции (назначение) предметов. Создание модели Буратино в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	08.11-12.11.2021	
10	«Отображение множеств. Создание модели кораблика в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	15.11-19.11.2021	
11	«Выделение свойств. Создание модели самолета в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	22.11-26.11.2021	
<i>Декабрь</i>				
12	«Азбука Роботландии. Что такое информация. Создание модели ёлочки в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	29.11-03.12.2021	
13	«Как получить информацию. Устройства ввода и вывода информации. Создание модели Деда Мороза в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	06.12-10.12.2021	
14	«Роботландия и компьютеры. Основные части компьютера. Устройства ввода - вывода компьютера. Создание модели Снегурочки в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	13.12-17.12.2021	
15	«Устройство системного блока. Обязательные компоненты компьютера. Создание модели Снеговика в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	20.12-24.12.2021	

16	«Виды информации. Дидактические игры «Собери компьютер, системный блок»	1	27.12-30.12.2021	
Январь				
17	«Человек и информация. Создание модели трактора в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	1	17.01-21.01.2022	
18	«Информационный процесс. Восприятие информации. Создание разных моделей лошадок и композиции «На прогулке» в компьютерной программе LEGO Digital Designer»	2	24.01-28.01.2022	
Февраль				
19	«Ввод информации. Вывод информации. Хранение информации. Создание разных моделей лебедей и композиции «На озере» в компьютерной программе LEGO Digital Designer».	1	31.01-04.02.2022	
20	«Компьютер – универсальная машина по работе с информацией. Животные далёких жарких стран. Создание модели слона »	1	07.02-11.02.2022	
21	«Источники и приемники информации. Создание моделей одного горбого верблюда »	1	14.02-18.02.2022	
22	«Искусственные и естественные источники информации. Создание модели двугорбого верблюда »	1	21.02-25.02.2022	
Март				
23	«Материальные носители информации. Создание модели льва в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	1	28.02-04.03.2022	
24	«Компьютер. Обработка информации. Построение модели одноэтажного домика в компьютерной	1	07.03-11.03.2022	

	программе LEGODigitalDesigner»			
25	«Компьютер. Передача информации. Построение модели двухэтажного домика в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	1	14.03-18.03.2022	
26	«Компьютер. Хранение информации. Построение модели сказочного домика в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	1	21.03-25.03.2022	
27	«Первобытная эпоха. Способы получения человеком информации. Носители информации. Появление счета в древнюю эпоху. Создание модели танка в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	1	28.03-01.04.2022	
Апрель				
28	«Древний Египет. Носители информации Древнего Египта. Числовая система древних египтян. Абак Создание модели вертолета в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	1	04.04-08.04.2022	
29-30	«Древняя Русь. Берестяные грамоты – носители информации Древней Руси. Русские сче́ты. Московский Кремль. Создание модели «Московский Кремль» в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	2	11.04-15.04.2022 18.04-22.04.2022	
31	«Древний Китай. Бумага – новый носитель информации. Суань-пань – разновидность абака Строительство маяка в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	1	25.04-29.04.2022	
Май				
32	«Эволюция счетных устройств. Механический этап. Докомпьютерная эпоха».	1	02.05-06.05.2022	

	Строительство легковой машины в компьютерной программе LEGODigitalDesigner.			
33	«Электронный этап компьютерной эпохи. Строительство грузовой машины в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	1	09.05-13.05.2022	
<i>Мониторинг</i>			16.05-31.05.2022	
Всего		33ч		

2.1.7 Календарно - тематическое планирование третьего года обучения.

№ п/п	Тема недели	Тема НОД	Цель и задачи	Виды и формы СДПД	Метод. литература	Оборудование	Интеграция ОО	Дата проведения
Сентябрь								
1-2 неделя сентября мониторинг								
1.	Туристическая неделя (Между народный день туриста 27.09.2021)	«Вводный инструктаж. Упражнения на развитие воображения»	Мотивировать детей к здоровому образу жизни и соблюдению правил техники безопасности при работе за компьютером. Закрепить правила поведения в компьютерном классе и техники безопасности при работе на компьютере, основные понятия информатики. Учить выявлять и продолжать закономерность в расположении предметов. Сформировать информационную культуру.	Просмотр иллюстративного материала (презентация, подготовленная в формате программы PowerPoint) «Техника безопасности». Знакомство с Профессором из Роботландии. Беседа по ТБ. Рассматривание иллюстраций по ТБ. Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Выполнение упражнений на развитие воображения. Игра «Хорошо – плохо».	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 22 «Азбука Роботландии» - курс информатики для дошкольников (© версия 1.0, 01.08.11 / А. А. Дуванов (kurs@robotland.pereslavl.ru)). Урок 1 «Давайте знакомиться!»	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Презентация «Техника безопасности».	Безопасность Здоровье Социально-коммуникативное развитие «Речевое развитие»	3 неделя

2.	Туристическая неделя (Между народный день туриста 27.09.2021)	«Повторение тем: упорядочение, последовательность действий, логические операции. Создание модели робота Леонида в компьютерной программе LDD»	Учить определять истинность и ложность высказывания, продолжать данную закономерность, находить предмет, обладающий группой названных свойств, выполнять движения, последовательность которых закодирована стрелками. Научить детей строить разные модели роботов в компьютерной программе LDD. Закрепить навыки работы с меню программы, палитрой кирпичей, панелью инструментов. Развивать детское творчество, фантазию, навыки конструирования по чертежам и собственному замыслу. Развить интерес к работе с компьютерными технологиями, информационную культуру воспитанников.	Повторение пройденного материала. Просмотр иллюстративного материала: презентация, «Удивительный мир робототехники». Рассматривание образца робота Леонида, построенного педагогом. Работа со схемами: определение категории и размера детали, нахождении ее в определенной пиктограмме. Физкультминутка «Трансформеры», пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз «У компьютера». Самостоятельная работа детей по созданию модели робота Леонида по чертежам, изготовленным педагогом в компьютерной программе LDD.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 23 Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 53.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, презентация «Удивительный мир робототехники», образец и чертежи построек. Интернет-ресурсы.	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	4 неделя
----	---	--	---	--	---	---	--	----------

3.	Неделя «Старость надо уважать» (Между народный день пожилых людей 01.10.2021)	«Части - целое. Создание модели робота Леонелы в компьютерной программе LDD»	Объяснить, что категория «часть-целое» относится не только к объектам, но и действиям. Учить разделять действие-целое, на действия-части. Закрепить навыки работы в компьютерной программе LDD. Развивать детское творчество, фантазию, навыки конструирования по чертежам и собственному замыслу. Развить интерес к работе с компьютерными технологиями, информационную культуру воспитанников.	Повторение пройденного материала. Игра «Хорошо - плохо». Игра в мяч. Просмотр иллюстративного материала: презентация, «Удивительный мир робототехники». Рассмотрение образца робота Леонелы, построенного педагогом. Работа со схемами: определение категории и размера детали, нахождении ее в определенной пиктограмме. Физкультминутка «Трансформеры», пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз «У компьютера». Самостоятельная работа детей по созданию модели робота Леонеллы по чертежам, изготовленным педагогом.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 24 Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 53.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, презентация «Удивительный мир робототехники», образец и чертежи построек. Интернет-ресурсы.	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	5 неделя
----	--	--	--	--	---	---	--	----------

Октябрь

4.	Экологическая неделя «Здравствуй, Осень золотая» (Покров в 14.10.2021; День работника с/х 14.10.2021; Всемирный день хлеба 16.10.2021)	«Сравнение объектов. Отличия. Создание модели крокодила в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	Учить сравнивать реальные предметы между собой по разным признакам, учить называть функцию и элементы предмета, а также систему, в которую предмет входит как элемент. Научить детей строить модель крокодила в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner. Закрепить умения выполнять постройку в определённой последовательности. Обучить работе по чертежу, изготовленному педагогом в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner. Развивать речь и коммуникативные способности.	Подвижная игра «Сравни объекты». Простейшие алгоритмы расстановки. Системный подход. Упражнения на развитие воображения. Отгадывание загадок. Чтение стихотворений. Беседа по содержанию. Дидактическая игра «Волшебный мешочек». Показ иллюстративного материала: презентации «Животные жарких стран». Картинки с изображением крокодилов, игрушки. Физкультминутка. Самостоятельная работа детей по конструированию модели крокодила по образцу или чертежу.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 25	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. образцы и чертежи постройки. Презентация «Животные жарких стран», игрушечный крокодил.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	2 неделя
5.	Экологическая неделя «Здравствуй, Осень золотая» (Покров в 14.10.2021)	«Объединение множеств, задаваемых свойством. Создание модели обезьяны в цифровом конструкторе	Продолжить знакомить с функцией (действием). Учить находить и исправлять нарушения закономерности. Учить выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач-шутки, загадок. Научить строить модель обезьяны в программе LDD.	Рассматривание рисунков на тему «Открывать». Подвижная игра «Функция». Подвижная игра «Закономерность в расположении». Отгадывание загадок. Постановка проблемы.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 26	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, интернет-ресурсы, картинки с изображением обезьян, образец,	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	3 неделя

	21; День работника с/х 14.10.2021; Всемирный день хлеба 16.10.2021)	LEGO Digital Designer»	Познакомить детей с новым приемом соединения деталей, формирование представлений о вертикальной симметрии. Развить речь и коммуникативные способности, память и внимание, усидчивость, аккуратность, мелкую моторику. Воспитать интерес к конструированию и желание строить.	Самостоятельное чтение детьми схемы построения обезьяны. Знакомство с новой деталью – техническим кубиком и новым приемом соединения деталей. Физкультминутка «Веселая зарядка», пальчиковая гимнастика «Мышка в норке». Практическая работа по конструированию обезьяны по чертежу, разработанному педагогом.	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с.55.	сделанный педагогом из деталей конструктора LDD.		
6.	Неделя мультипликации (Международный день анимации 28.10.2021)	«Вложенность множеств, характеризующих свойствами. Создание модели черепахи в цифровом конструкторе LEGO Digital Designer»	Учить отгадывать загадки, ответами на которые является объединение множеств, перечисленных в загадке; выделять этапы (части) заданного действия. Научить детей строить модель черепахи по чертежу, разработанному педагогом и композицию «Мир черепах» в компьютерной программе LEGO Digital Designer по собственному замыслу. Расширять кругозор, знания детей об экзотических животных жарких стран. Воспитывать интерес к	Отгадывание загадок «Объединение множеств». Подвижная игра «Части-целое (в действиях)». Составление загадок по схеме. Чтение рассказа о девочке. Отгадывание животных. Показ иллюстративного материала: презентации «Мир черепах», картинок животных жарких стран. Дидактическая игра «Добавь словечко». Отгадывание загадок.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 27 Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, интернет-ресурсы, жарких стран, образец черепахи композиции «Мир черепах», изготовленные педагогом, чертежи модели, презентация	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Здоровье	4 неделя

			животным, желание сконструировать их в специальной трехмерной среде программы LDD, передавая характерные особенности: форму, окраску, строение. Совершенствовать технические навыки конструирования, используя знакомые приёмы работы в определённой последовательности.	Рассматривание модели и схемы черепахи, разработанной педагогом. Физкультминутка, пальчиковая гимнастика «Я по Африке гулял». Самостоятельная работа детей по конструированию модели черепахи и композиции «Мир черепах».		«Мир черепах».		
7.	Неделя мультипликации (Между народный день анимации 28.10.2021)	«Элементы кодирования. Создание модели девочки в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	Учить находить спрятанный предмет (картинку) по подсказке преподавателя (жестовый код). Учить восстанавливать последовательность событий, выполнять действия, закодированные цветом и цифрами. Научить строить модель девочки в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner. Развить умение рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Закрепить названия пиктограмм, основных деталей программы. Знакомство с новыми деталями программы.	Игры: «Кодирование», «Последовательность событий», «Логическая операция «И»». Беседа «Кто мы? Какие мы?» Просмотр иллюстративного материала: презентации «Путешествие в LEGOленд!» Рассматривание картинок. Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Самостоятельная работа детей по строительству модели девочки по чертежу в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 28 Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 74.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Образцы, чертежи модели.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Здоровье Труд	5 неделя

			Развивать речь и коммуникативные способности. Формировать информационную культуру.					
Ноябрь								
8.	Неделя «Моя Родина – Россия» (День народного единства 04.11.2021)	«Простейшие алгоритмы расстановки. Создание модели мальчика в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	Учить составлять команды для выполнения действия, расставлять предметы в определенном порядке, описывая свои действия. Научить строить модель мальчика в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner. Развить умение рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Закрепить названия пиктограмм, основных деталей программы. Знакомство с новыми деталями программы. Развивать речь и коммуникативные способности. Формировать информационную культуру.	Игра «Робот». Простейшие алгоритмы расстановки. Упражнение на развитие воображения. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Путешествие в LEGOленд!» Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Самостоятельная работа детей по строительству модели мальчика по чертежу в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 29 Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 74.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Образцы, чертежи модели.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Здоровье Труд	1 неделя
9.	Неделя толерантности	«Функции (назначение)»	Учить называть предметы, выполняющие некоторую функцию, различать часть и	Беседа по содержанию (функциональный подход, функция).	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по	Компьютеры, проектор,	Познание Речевое развитие	2 неделя

	<i>(Всемирный день доброты 13.11.2021)</i>	предметов. Создание модели Буратино в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	целое. Продолжить знакомить с функцией. Учить выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач-игрушек, загадок. Научить строить модель сказочного героя «Буратино» в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner. Развить умение рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Закрепить названия пиктограмм, основных деталей программы. Знакомство с новыми деталями программы. Развивать речь и коммуникативные способности. Формировать информационную культуру.	Задачи-шутки. Простейшие алгоритмы расстановки. Упражнение на развитие понимания «часть-целое». Просмотр иллюстративного материала: презентации «Приключения Буратино!» Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Самостоятельная работа детей по строительству модели Буратино по чертежу в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner.	полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») Занятие № 30 Л.Г. Комарова «Строим из Лего», стр. 63	интерактивная доска. Образцы, чертежи модели.	Социально-коммуникативное развитие Здоровье Труд	
10.	Неделя телерадиовещания (21.11.2021 Всемирный день	«Отображение множеств. Создание модели кораблика в цифровом конструкторе	Учить выявлять и изображать свойства группы предметов (обитателей леса). Учить соотносить элементы двух множеств по некоторому принципу («жилище-обитель»).	Игры «Море волнуется», «Функциональный подход», «Хорошо - плохо». Отгадывание загадок. Беседа о морском, речном транспорте. Чтение стихотворений.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100»	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Конструкторы: LEGODUPLO, LEGODACTA, цифровой	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	3 неделя

	телевидения)	LEGODigitalDesigner»	Учить выполнять простой алгоритм, заданный графически. Научить детей строить модель кораблика по чертежу в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner, выделять в постройке ее функциональные части: борт, корму, нос, капитанский мостик, трубы. Совершенствовать умение анализировать образец, графическое изображение постройки, выделять в ней существенные части. Обогащать речь обобщающими понятиями: «водный, речной, морской транспорт».	Просмотр иллюстративного материала: презентации «Корабли». Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиковая гимнастика «Кораблик». Самостоятельная работа детей по созданию моделей корабликов по образцу, схеме или по собственному замыслу в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner, LEGODUPLO, LEGODACTA.	«Детский сад - 2100») Занятие № 31 Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 71.	конструктор LEGODigitalDesigner образец и схемы модели корабля.		
11.	Неделя «Мама главный человек» (<i>День матери - 30.11.2021</i>)	«Выделение свойств. Создание модели самолета в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	Учить разбивать данное множество на подмножества, целое действие на части (этапы). Учить выполнять действия по заданному алгоритму; восстанавливать последовательность событий. Научить детей выполнять простейшую конструкцию	Игра «Разбиение множества на подмножества». Упражнения на развитие воображения. Отгадывание загадок. Рассказ о профессии летчика. Просмотр слайд-шоу «Воздушный транспорт» с изображением картинок различных самолетов.	А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100») «Детский сад - 2100») Занятие № 32	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Конструкторы: LEGODUPLO, LEGODACTA, цифровой конструктор LEGODigitalDesigner.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	4 неделя

			самолета в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner по образцу или схеме, созданной педагогом. Сформировать представление о конструкции самолета и его назначении. Развивать мелкую моторику рук. Воспитание выдержки, взаимопомощи, умения работать в коллективе.	Беседа по содержанию. Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Самостоятельная работа детей по конструированию самолета по чертежу в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner.	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 59.	Слайд-шоу «Воздушный транспорт», Чертежи построек.		
Декабрь								
12.	Неделя героев отечества (<i>День неизвестного солдата</i> ; 03.12.2021; <i>День героев Отечества</i> 09.12.2021)	«Азбука Роботландии. Что такое информация. Создание модели ёлочки в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	Познакомить детей с ключевыми словами Роботландии, основными понятиями информатики. Ввести новое понятие «информация», закрепить ключевые слова – информатика, информация, алгоритм. Развить интерес к работе с компьютерными технологиями, информационную культуру воспитанников. Расширение словарного запаса воспитанников.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Информация. Удивительный мир робототехники». Подвижная дидактическая игра с правилами «Алгоритмическая физкультминутка». Самостоятельная работа детей по созданию модели ёлочки по чертежам, изготовленным педагогом.	«Азбука Роботландии» - курс информатики для дошкольников (© версия 1.0, 01.08.11 / А. А. Дуванов (kurs@robotland.pereslavl.ru)). Урок 3 «Роботландия»	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, Интернет-ресурсы. Презентация «Информация. Удивительный мир робототехники». Образцы и чертежи построек.	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	1 неделя

13.	Новый год у ворот	«Как получить информацию. Устройства ввода и вывода информации. Создание модели Деда Мороза в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	Познакомить детей со способами получения информации людьми, животными, компьютерами; устройствами ввода и вывода информации. Активизировать познавательную и исследовательскую деятельность. Закрепить ключевые слова – информатика, информация, алгоритм, ввод и вывод информации. Воспитать самостоятельность и уверенность в себе.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Информация», картинок и фотографий по теме. Алгоритмическая физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая часть по конструированию модели Деда Мороза в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner.		Компьютеры, проектор, интерактивная доска, образцы и чертежи построек.	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	2 неделя
14.	Новый год у ворот	«Роботландия и компьютеры. Основные части компьютера. Устройства ввода - вывода компьютера. Создание модели Снегурочки в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	Повторить строение функциональной схемы компьютера, основных понятий и терминов предыдущих занятий. Формировать практические умения и навыки при работе на компьютере; знания и понимания информационных терминов. Развитие информационной культуры детей, расширение их кругозора. Воспитание умения слушать и слышать, аккуратности, внимательности; бережного	Отгадывание загадок. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Основные части компьютера», картинок, фотографий. Работа с дидактическим материалом (карточки с изображением основных и главных устройств ввода-вывода компьютера). Алгоритмическая физкультминутка. Практическая часть по конструированию модели Снегурочки в цифровом	«Азбука Роботландии» - курс информатики для дошкольников (© версия 1.0, 01.08.11 / А. А. Дуванов (kurs@robotland.pereslavl.ru)). Урок 2 «Основные части компьютера»	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Презентация «Основные части компьютера». Карточки с изображением основных и главных частей компьютера. Интернет-ресурсы.	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	3 неделя

			отношения к компьютеру и здоровью человека.	конструкторе LEGODigitalDesigner.		Образцы и чертежи построек.		
15.	Новогодние развлечения	«Устройство системного блока. Обязательные компоненты компьютера. Создание модели Снеговика в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	Познакомить детей с устройством системного блока компьютера: обязательными компонентами системного блока компьютера и функциональным назначением его устройств. Закрепить полученные знания об устройствах системного блока. Формировать практические умения и навыки при работе на компьютере. Отработать навыки работы в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner по конструированию модели Снеговика. Формировать знания и понимания информационных терминов. Воспитать информационную культуру.	Отгадывание загадок. Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Устройство системного блока», картинок, фотографий. Физкультминутка «А часы идут, идут», пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Запоминай-ка». Практическая работа по конструированию модели Снеговика по чертежам в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner.	Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, Презентация «Устройство системного блока», карточки с изображением различных устройств системного блока. Образцы и чертежи построек.	Безопасность Познание Здоровье Речевое развитие Труд	4 неделя
16.	Новогодние развлечения	«Виды информации. Дидактические игры «Собери компьютер,	Повторить и закрепить полученные знания о строении функциональной схемы компьютера и устройстве системного блока компьютера.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Виды информации». Практическая работа детей по выполнению задания на	Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, «Дидактические игры для	Познание Речевое развитие Труд	5 неделя

		системный блок»	Формировать знания и понимания информационных терминов. Познакомить детей с видами информации. Закрепить представления воспитанников о понятии «информация»; Сформировать знания и умения по определению видов информации. Развивать логическое мышление воспитанников, познавательный интерес память, внимание, расширить кругозор. Воспитать информационную культуру, интерес к занятию, бережное отношение к технике.	компьютере «Собрать компьютер». Физкультминутка, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз. Практическая работа детей по выполнению задания на компьютере «Собрать системный блок».		детей «Собери компьютер, системный блок», разработанные педагогом.		
Январь								
17.	Неделя детского творчества «Зимушка – зима»	«Человек и информация. Создание модели трактора в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner»	Обобщить сведения о видах информации по форме ее представления на основе анализа примеров. Подготовить детей к умению выделять («видеть») информационную составляющую в деятельности человека.	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Человек и информация». Дидактическая игра «Узнай вид информации». Показ видеоролика и иллюстративного материала на тему «Трактор».	Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Образцы и чертежи построек. Презентация «Человек и информация».	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	3 неделя

			Обратить внимание воспитанников на роль информации в жизни человека. Раскрыть смысл понятия «сообщение», используя его в разных контекстах. Развивать любознательность ребенка и прививать ему интерес к исследованию. Продолжать формировать информационную культуру ребенка. Научить детей строить простейшую модель трактора. Обучить анализу постройки, выделению ее основных конструктивных частей. Воспитать интерес к конструированию и желание строить.	Физкультминутка «Веселая зарядка», пальчиковая гимнастика. Практическая работа по конструированию модели трактора по чертежам в цифровом конструкторе LEGODigitalDesigner.				
18.	Неделя «Народные промыслы»	«Информационный процесс. Восприятие информации. Создание разных моделей лошадок и композиции «На прогулке» в компьютерной	Ввести понятие «информационные процессы». Изучить основные процессы. Вызвать у детей интерес к компьютерному конструированию, научить строить сложные модели лошадок, используя детали программы LEGODigitalDesigner различной категории,	Постановка задачи. Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Информационный процесс». Отгадывание загадок. Просмотр видеоролика «Стук копыт вместе с биением сердца». Просмотр иллюстративного материала: презентации	Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, картинки с изображением лошадок, видеоролик «Стук копыт вместе с биением сердца»,	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	4 неделя

		программе LEGO Digital Designer»	соединять их в единую композицию. Формировать знания о сюжетной композиции – научить размещать животных на природе. Развивать мелкую моторику. Формировать информационную культуру. Развить умения работать самостоятельно. Воспитать чувство ответственности, аккуратности.	«Лошадки», картинок разных пород лошадей, фотографий. Рассматривание образца и чертежа лошади, разработанного педагогом. Физкультминутка «Стук копыт». Практическая работа по конструированию модели лошади деталями программы LDD. Пальчиковая гимнастика «Цок, цок, цок». Самостоятельная работа детей по созданию композиции «На прогулке» по собственному замыслу.		презентация «Лошадки», образцы моделей лошадей и композиции «На прогулке», изготовленные педагогом, чертежи моделей.		
--	--	----------------------------------	--	--	--	--	--	--

Февраль

19.	Неделя воинской славы (День разгрома советскими войсками немецко-фашистских	«Ввод информации. Вывод информации. Хранение информации. Создание разных моделей лебедей и композиции «На озере» в	Познакомить детей с устройствами ввода и вывода информации. Научить детей строить модели лебедей разной сложности, используя детали программы LEGODigitalDesigner различной категории. Закреплять полученные навыки конструирования, работы с меню программы,	Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Устройства ввода и вывода информации». Просмотр видеоролика о лебедях. Беседа по содержанию. Просмотр иллюстративного материала: презентации «Лебеди».	Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, интернет-ресурсы, картинки с изображением лебедей, видеофильм, образцы моделей	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	1 неделя
-----	---	---	---	---	-------------------	---	--	----------

	<i>войск в Сталинградской битве (1943)</i>	компьютерной программе LEGO Digital Designer».	палитрой кирпичей, панелью инструментов. Воспитывать внимательность, доброжелательное отношение друг к другу.	Физкультминутка, гимнастика для глаз и пальчиков рук. Практическая работа по конструированию моделей лебедей разной сложности и композиции «На озере» в компьютерной программе LEGO Digital Designer.		лебедей разной сложности, изготовленные педагогом, схемы моделей.		
20.	Неделя лыжного спорта («Лыжня России» - всероссийская массовая лыжная гонка 09.02.2022)	«Компьютер – универсальная машина по работе с информацией. Животные далёких жарких стран. Создание модели слона»	Познакомить детей с ключевыми словами: универсальный объект, компьютер, аппаратное обеспечение, информатика, данные. Обучить детей конструктивным приемам построения разных моделей слонов с использованием готовых деталей программы и по образцу, разработанному педагогом; Обучить анализу образца, выделению основных частей моделей слона. Закрепить понятия «длинный – короткий». Познакомить детей с инструментом «петля». Закрепить навыки работы с инструментами «клонирования», «рисования».	Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Компьютер – универсальная машина по работе с информацией». Дидактическая игра «Давайте подумаем». Разгадывание ребусов. Просмотр видеоролика о жизни слонов «Королевство слонов Африки». Беседа по содержанию. Рассматривание иллюстраций. Показ иллюстративного материала: презентации «Слоны». Рассматривание моделей и схем построения слонов, разработанных педагогом. Физкультминутка.	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с. 72.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска, интернет-ресурсы, образцы и чертежи слонов, изготовленные педагогом, видеоролик о жизни слонов «Королевство слонов Африки».	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	2 неделя

			Развивать речь и коммуникативные способности, память и внимание, усидчивость, аккуратность, мелкую моторику. Воспитать интерес к конструированию и желание строить.	Самостоятельная работа детей по конструированию слонов по чертежам, разработанным педагогом.				
21.	Неделя инноваций (День инноваций - 16.02.2022)	«Источники и приемники информации. Создание моделей моделей одногорбого верблюда »	Познакомить детей с различиями и особенностями источников и приемников информации. Научить выделять и различать источники и приемники информации. Расширить понятие о способах представления информации для различных источников. Научить детей строить модель одногорбого верблюда Дромадера. Закрепить умения выполнять постройку в определённой последовательности. Обучить работе по образцу и чертежу, разработанному педагогом. Закрепить навыки работы с меню программы, палитрой кирпичей, панелью инструментов.	Экспресс-опрос по теме «Виды информации». Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Источники и приемники информации». Дидактическая игра «Источники и приемники информации». Отгадывание загадки. Беседа о верблюдах. Рассматривание картинок и фотографий с изображением одногорбого и двугорбого верблюдов. Показ видеофильма о верблюдах и иллюстративного материала: презентации «Корабли пустыни». Физкультминутка.	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с.72-73.	Компьютеры, проектор, экран. Картинки с изображением Дромадеров, видеофильм о верблюдах, образец и схема постройки одногорбого верблюда. Презентация «Источники и приемники информации».	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	3 неделя

			Развивать любознательность ребенка и прививать ему интерес к исследованию. Продолжать формировать информационную культуру ребенка.	Самостоятельная работа детей по конструированию модели одногорбого верблюда Дромадера.				
22.	Неделя «Будем Родине служить» (День защитников Отечества 23.02.2023)	«Искусственные и естественные источники информации. Создание модели двугорбого верблюда»	Разделить в понимании воспитанников понятия «искусственный источник информации» и «естественный источник информации». Показать значение искусственных и естественных источников и приемников информации для человека. Научить детей строить модель двугорбого верблюда Бактриана. Закрепить умения выполнять постройку в определённой последовательности. Обучить работе по образцу и чертежу, разработанному педагогом. Закрепить навыки работы с меню программы, палитрой кирпичей, панелью инструментов. Развивать речь и коммуникативные способности.	Экспресс-опрос по теме «Источники и приемники информации». Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Искусственные и естественные источники информации». Дидактическая игра «Искусственные и естественные источники информации». Отгадывание загадки. Беседа о верблюдах. Рассматривание картинок и фотографий с изображением двугорбого верблюда. Показ иллюстративного материала: презентации «Корабли пустыни». Физкультминутка. Самостоятельная работа детей по конструированию	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду», с.72-73.	Компьютеры, проектор, экран. Картинки с изображением Бактриана, видеофильм о верблюдах, образец и схема постройки двугорбого верблюда. Презентация «Искусственные и естественные источники информации».	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	4 неделя

				модели двугорбого верблюда Бактриана.				
Март								
23.	Масленничная неделя (Масленничная неделя 28.02. - 06.03. 2022)	«Материальные носители информации. Создание модели льва в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	Закрепить понятия: информация, виды информации по способу восприятия, по способу представления, информационные процессы, виды памяти. Познакомить детей с различными носителями информации. Развивать интерес к предмету. Обучить процессу строительства модели льва в компьютерной программе LEGODigitalDesigner. Закрепить умения выполнять постройку в определённой последовательности. Развивать речь и коммуникативные способности.	Экспресс-опрос по теме «Искусственные и естественные источники информации». Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Материальные носители информации». Дидактическая игра «Материальные носители информации» с использованием предметов «Музея счета и информации». Показ иллюстративного материала: презентации «Львы». Картинки с изображением львов. Физкультминутка. Самостоятельная работа детей по конструированию модели льва в компьютерной программе LEGODigitalDesigner.	Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду»	Компьютер, проектор, интерактивная доска. Образцы и чертежи постройки. Презентация «Львы».	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	1 неделя

24.	Неделя «Мама солнышко моё» (Между народной и женский день 08.03.2022)	«Компьютер. Обработка информации. Построение модели одноэтажного домика в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	Дать детям представление о процессе обработки информации. Активизировать познавательную деятельность, логическое мышление, умения анализировать, сравнивать, обобщать, выделять главное, делать выводы. Способствовать формированию умения приводить примеры различных способов обработки информации; расширить представление о компьютере как инструменте обработки информации. Учить строить модели домов разной величины и длины из деталей цифрового конструктора LEGODigitalDesigner. Расширить у детей опыт конструирования одноэтажного дома на основе готового чертежа постройки. Переводить детей от совместного с педагогом анализа конструкции к самостоятельному применению образца.	Экспресс-опрос по теме «Материальные носители информации». Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Компьютер. Обработка информации». Дидактическая игра «Обработка информации». Разгадывание ребусов. Отгадывание загадок. Постановка проблемы. Беседа о домах и профессии строителя. Рассматривание картинок с изображением разных домов. Показ иллюстративного материала: презентации «Дома». Физкультминутка «Мы строим дом». Практическая работа по построению модели одноэтажного домика по схеме, разработанной педагогом.	Аллан Бедфорд «Секретная инструкция LEGO», с. 57, 76	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Презентация «Дома», картинки домов, фотографии. Образцы, чертежи построек.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	2 неделя
-----	---	---	---	---	---	--	--	----------

			Воспитывать выдержку, взаимопомощь, умение работать в коллективе.					
25.	Неделя «Солнца» (День весны о равновесия 20.03.2022)	«Компьютер. Передача информации. Построение модели двухэтажного домика в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	Сформировать представление об информационном процессе передачи информации. Активизировать познавательную деятельность, логическое мышление, умения анализировать, сравнивать, обобщать, выделять главное, делать выводы. Способствовать формированию умения приводить примеры различных способов передачи информации; расширить представление о компьютере как инструменте обработки и передачи информации. Учить строить модели домов разной величины и длины из деталей цифрового конструктора LEGODigitalDesigner. Расширять у детей опыт конструирования одноэтажного дома на основе готового образца постройки. Переводить детей от совместного с педагогом анализа конструкции к	Экспресс-опрос по теме «Обработка информации». Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Компьютер. Передача информации». Разгадывание ребуса. Рассматривание картинок, иллюстрирующих информационные процессы передачи информации. Беседа о домах и профессии строителя. Рассматривание картинок с изображением двухэтажных домов. Физкультминутка «Мы строим дом». Практическая работа по построению модели двухэтажного домика по схеме, разработанной педагогом, на основе одноэтажной модели.	Аллан Бедфорд «Секретная инструкция LEGO», с. 57, 76	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Презентация «Дома», картинки домов, фотографии. Образцы, чертежи построек. Презентация «Компьютер. Передача информации».	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	3 неделя

			самостоятельному применению образца. Воспитывать выдержку, взаимопомощь, умение работать в коллективе.					
26.	Музыкально-театральная неделя (Всемирный день театра 27.03.2022)	«Компьютер. Хранение информации. Построение модели сказочного домика в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	Раскрыть смысл понятия «информация» в контексте жизни и деятельности человека; помочь детям усвоить какие действия можно совершать с информацией. Раскрыть суть информационного процесса хранения информации. Активизировать познавательную деятельность, логическое мышление, умения анализировать, сравнивать, обобщать, выделять главное, делать выводы. Расширить представление о компьютере как инструменте обработки, передачи и хранения информации. Продолжить обучение конструировать модели домов разной величины и длины из деталей цифрового конструктора LEGODigitalDesigner.	Экспресс-опрос по теме «Передача информации». Решение задач «Кто кем управляет». Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Компьютер. Хранение информации». Беседа по содержанию. Рассмотрение картинок с изображением сказочных домов. Физкультминутка «Мы строим дом». Практическая работа по построению модели сказочного домика по схеме, разработанной педагогом.	Аллан Бедфорд «Секретная инструкция LEGO», с. 57, 76	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Презентация «Дома», картинки домов, фотографии. Образцы, чертежи построек. Презентация «Компьютер. Хранение информации».	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	4 неделя

			Расширить опыт конструирования сказочного дома на основе готового образца постройки.					
27.	Неделя «Удивительный и волшебный мир книг» (Между народный день детской книги 02.04.2022)	«Первобытная эпоха. Способы получения человеком информации. Носители информации. Появление счета в древнюю эпоху. Создание модели танка в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	Познакомить детей с первобытной эпохой, способами получения человеком информации в то время, носителями информации и счетом в древнюю эпоху. Научить детей строить простую модель танка, используя приемы построения снизу-вверх по чертежу, разработанному педагогом. Формировать информационную культуру. Воспитывать выдержку, взаимопомощь, умение работать в коллективе.	Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Мини-музей счета и информации». Рассматривание картинок. Игра «Подумай и дай ответ» (Как человеку удалось выжить в дикой природе? Сделай вывод о влиянии природы на жизнь человека. Какие знания человек получил от природы? Назови способ получения информации) Рассматривание образца и схемы построения танка. Выделение в образце основных функционально-значимых частей предмета. Алгоритмическая физкультминутка. Самостоятельная работа детей по построению модели танка по чертежу и образцу, разработанному педагогом.	Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Картинки, образцы, чертежи построек. Презентация «Мини-музей счета и информации».	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Здоровье Труд	5 неделя
Апрель								
28	Кулинарная	«Древний Египет.	Познакомить воспитанников с историей развития	Беседа по содержанию.	Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор,	Познание	1 неделя

	неделя (Между народны й день супа 05.04. 2022)	Носители информации Древнего Египта. Числовая система древних египтян. Абак. Создание модели вертолета в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	человечества, эволюцией счетных устройств и материальных носителей информации Древнего Египта. Обучить детей анализу постройки, выделению ее основных конструктивных частей, строительству простых моделей вертолета. Познакомить с новыми деталями пиктограммы «Технические кубики». Развивать конструктивное воображение при сооружении вертолета по схеме или картинке. Развить умение рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Формировать информационную культуру.	Показ иллюстративного материала: презентации «Мини-музей счета и информации». Просмотр видеофильма «Древний Египет». Просмотр слайд-шоу «Вертолеты». Беседа по содержанию: военная техника, время появления, назначение, отличия от самолетов. Физкультминутка «Гриша шел». Рассматривание образца и схемы построения вертолета. Выделение в образце основных функционально-значимых частей предмета. Рассказ с показом строительства вертолета. Самостоятельная работа детей по построению вертолета по чертежу, разработанному педагогом, в компьютерной программе LEGODigitalDesigner.		интерактивна я доска. Компьютерны е программы LEGO Digital Designer. Слайд-шоу «Вертолеты». Картинки разных летательных аппаратов, образцы, чертежи построек.	Речевое развитие Социально-коммуникат ивное развитие Труд	
29-30.	Неделя «Тайны космоса» (День	«Древняя Русь. Берестяные грамоты – носители	Познакомить воспитанников с историей развития человечества, эволюцией счетных устройств и	Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации	Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор, интерактивна я доска.	Познание Речевое развитие	2-3 неделя

	<i>авиации и космонавтики</i> 12.04.2022) Неделя «Путешествие вокруг света» (Между народный день памятников и исторических мест 18.04.2022)	информации Древней Руси. Русские счеты. Московский Кремль. Создание модели «Московский Кремль» в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	материальных носителей информации Древней Руси. Обучить детей анализировать постройку, выделять ее основные конструктивные части, строить сложную постройку «Московский Кремль» по чертежу, разработанному педагогом. Развивать конструктивное воображение при сооружении башни Московского Кремля по схеме или картинке. Формировать умение правильно использовать цвет, находить новые детали компьютерной программы LDD. Развить умение рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Формировать информационную культуру. Воспитывать выдержку, взаимопомощь, умение работать в коллективе.	«Мини-музей счета и информации». Знакомство с берестяными грамотами – носителями информации с использованием ресурсов интерактивного «Мини-музея счета и информации». Просмотр слайд-шоу «Создание Московского Кремля». Беседа по содержанию: архитектура башен, время появления, назначение. Физкультминутка «Гриша шел». Рассматривание образца и схемы построения башни Московского Кремля. Выделение в образце основных функционально-значимых частей предмета. Рассказ с показом строительства башни. Самостоятельная работа детей по построению модели Московского Кремля по чертежу и образцу, разработанному педагогом.		Компьютерные программы LEGO Digital Designer. Слайд-шоу «Башни Московского Кремля». Картинки разных башен, образцы, чертежи башен Русского Кремля.	Социально-коммуникативное развитие Труд	
31.	Неделя «Путеш	«Древний Китай. Бумага –	Познакомить воспитанников с историей развития	Беседа по содержанию.	Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор,	Познание	4 неделя

	ествие вокруг света» (Между народный день памяти ков и исторических мест 18.04.2022)	новый носитель информации. Суань-пань – разновидность абака Строительство маяка в компьютерной программе LEGODigitalDesigner»	человечества, эволюцией счетных устройств и материальных носителей информации Древнего Китая. Обучить детей анализировать постройку маяка, выделять ее основные конструктивные части, строить эту модель по чертежу, разработанному педагогом. Развивать конструктивное воображение при сооружении моделей по схеме или картинке в компьютерной программе LEGODigitalDesigner. Формировать поисковую активность, умение находить новые детали компьютерной программы LDD. Развить умение рассуждать, слушать, пополнять словарный запас детей. Формировать информационную культуру. Воспитывать выдержку, взаимопомощь, умение работать в коллективе.	Показ иллюстративного материала: презентации «Мини-музей счета и информации». Знакомство с носителями информации Древнего Китая с использованием ресурсов интерактивного «Мини-музея счета и информации». Просмотр слайд-шоу «Создание Московского Кремля». Беседа по содержанию: архитектура башен, время появления, назначение. Физкультминутка «Гриша шел». Рассматривание образца и схемы построения башни Московского Кремля. Выделение в образце основных функционально-значимых частей предмета. Рассказ с показом строительства башни. Самостоятельная работа детей по построению модели Московского Кремля по чертежу и образцу, разработанному педагогом.		интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer. Картинки, образцы, чертежи постройки.	Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	
--	--	--	--	--	--	---	---	--

<i>Май</i>								
32.	Неделя «Весна Победы» <i>(День Победы 09.05.20 22)</i>	«Эволюция счетных устройств. Механический этап. Докомпьютерная эпоха» Строительство легковой машины в компьютерной программе LEGODigitalDesigner.	Развить ретроспективный взгляд на предметы рукотворного мира. Продолжить знакомство детей с историей развития счетных устройств, устройств ввода и вывода информации докомпьютерной эпохи, с процессом их преобразования человеком; эволюцией материальных носителей. Закрепить основные понятия информатики. Расширить знания детей о создании компьютера. Научить детей строить простейшие модели легковых машин в компьютерной программе LEGODigitalDesigner по чертежам, разработанным педагогом. Развивать конструктивное воображение при сооружении моделей по схеме или картинке в компьютерной программе LEGODigitalDesigner. Формировать поисковую активность, умение находить новые детали компьютерной программы LDD.	Беседа по содержанию. Показ иллюстративного материала: презентации «Мини-музей счета и информации». Знакомство с эволюцией счетных устройств с использованием ресурсов интерактивного «Мини-музея счета и информации». Физкультминутка, гимнастика для глаз. Рассматривание образца и схемы построения легковой машины. Выделение в образце основных функционально-значимых частей предмета. Рассказ с показом сборки колеса данной модели. Самостоятельная работа детей по построению модели легковой машины по чертежу, разработанному педагогом.	Интернет-ресурсы.	Компьютеры, проектор, интерактивная доска. Компьютерные программы LEGO Digital Designer. Презентация «Мини-музей счета и информации». Картинки, образцы, чертежи легковой машины.	Познание Речевое развитие Социально-коммуникативное развитие Труд	1 неделя

[illegible]

2.1.8. Используемые методы:

Для обучения детей LDD-конструированию использую разнообразные **методы и приемы**.

Методы	Приёмы
Наглядный	Рассматривание на занятиях готовых построек, демонстрация способов крепления в виртуальном пространстве программы, приемов подбора деталей из разных пиктограмм по размеру, форме, цвету, обучение способам клонирования деталей, рисования, удаления со сцены и сохранения моделей в программе.
Информационно-рецептивный	Обследование виртуальных деталей, которое предполагает подключение различных анализаторов для знакомства с формой, цветом, расположением нужных деталей в определенных пиктограммах, определение пространственных соотношений между ними (на, под, слева, справа). Вращение камеры контроля (вверх, вниз, вправо, влево), масштабирование сцены. 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.

Структура непосредственной образовательной деятельности (НОД)

Образовательная деятельность по **информатике** состоит из 3-х последовательных частей:

- *подготовительной* (введение в игровую ситуацию и пальчиковая гимнастика для подготовки моторики рук к работе);
- *основной* (овладение способом управления компьютером и программами);
- *заключительной* (физкультминутка, гимнастика для глаз и подведение итогов занятия, посещение детских развивающих сайтов, обучающие игры).

Образовательная деятельность по **LDD-конструированию** состоит из 3-х частей:

- *постановка задачи* (аналитическая часть (анализ предмета, выделение его характерных особенностей, основных функциональных частей, определение связи между их назначением и строением, планирование процесса создания модели). Длительность – 10 минут.

Цель - совершенствование навыков работы на компьютере и в компьютерной программе LEGODigitalDesigner.

Задачи:

- Обучение умению делать правильные умозаключения на основе проведенного анализа.
- Активизация памяти и внимания.
- Развитие комбинаторных способностей.
- Закрепление навыков конструирования и ориентирования в пространстве компьютерной программы LEGODigitalDesigner.

– *собственно конструирование.*

Основные задачи:

- Развитие умения анализировать предмет, выделять его характерные особенности, основные функциональные части, устанавливать связь между их назначением и строением.
- Обучение планированию процесса создания собственной модели и совместного проекта.
- Стимулирование конструктивного воображения при создании постройки по собственному замыслу, по предложенной или свободно выбранной теме.
- Формирование умения действовать в соответствии с инструкциями педагога и передавать особенности предметов средствами компьютерной программы LEGODigitalDesigner.
- Развитие речи и коммуникативных способностей.

– *обсуждение работы, обыгрывание моделей.*

Формы организации работы:

- беседы;
- просмотр иллюстративного материала (презентаций, подготовленных в формате программы PowerPoint);
- дидактические упражнения;
- подвижные дидактические игры;
- рассматривание иллюстраций, картинок по содержанию;
- практические задания для отработки необходимых навыков;
- рассказ по теме;
- физкультминутки, гимнастика для глаз, пальчиков рук.

В старших и подготовительных группах применяются следующие **формы** организации обучения:

- ✓ конструирование по образцу;
- ✓ по условиям;
- ✓ по модели;
- ✓ конструирование по простейшим чертежам и схемам;
- ✓ конструирование по собственному замыслу;
- ✓ конструирование по теме.

Конструирование по образцу заключается в том, что детям предлагаются образцы построек, выполненных из деталей программы LDD, и показывают способы их воспроизведения. В данной форме конструирования обеспечивается прямая передача детям готовых знаний, способов действий, основанных на подражании. Такое конструирование трудно напрямую связать с развитием творчества. Конструирование по образцу, в основе которого лежит подражательная деятельность, - важный обучающий этап, где можно решать задачи, обеспечивающие переход детей к самостоятельной поисковой деятельности творческого характера.

Конструирование по условиям заключается в следующем: не давая детям образца постройки, рисунков и способов её конструирования, определяют лишь условия, которым постройка должна соответствовать и которые, как правило, подчёркивают практическое её назначение (например, сконструировать мост определённой ширины для пешеходов и транспорта). Задачи конструирования в данном случае выражаются через условия и носят проблемный характер, поскольку способов их решения не даётся. В процессе такого конструирования у детей формируется умение анализировать условия и на основе этого анализа строить практическую деятельность достаточно сложной структуры. Данная форма организации обучения в наибольшей степени способствует развитию творческого конструирования.

Конструирование по модели заключается в следующем: детям в качестве образца предлагают модель, в которой очертания отдельных её элементов скрыто от ребёнка. Эту модель LDD дети должны воспроизвести из деталей программы, самостоятельно определить соответствующую пиктограмму и её размер. Таким образом, ребёнку предлагают определённую задачу, но не дают способа её решения. Постановка таких задач перед дошкольниками – достаточно эффективное средство активизации их мышления. Конструирование по модели – усложненная разновидность конструирования по образцу.

Конструирование по замыслу обладает большими возможностями для развёртывания творчества детей, для проявления их самостоятельности: они сами решают, что и как они будут конструировать. Но создание замысла будущей конструкции и его осуществление – достаточно трудная задача. Замыслы детей неустойчивы и часто меняются в процессе деятельности. Данная форма – не средство обучения детей созданию замыслов, она лишь позволяет самостоятельно и творчески использовать знания и умения, полученные ранее.

Конструирование по чертежам и наглядным схемам. Из деталей виртуального конструктора воссоздаются внешние и отдельные функциональные особенности реальных объектов, возможности для развития внутренних форм наглядного моделирования. Эти возможности наиболее успешно могут реализовываться при обучении детей сначала построению простых схем-чертежей, отражающих образцы построек, а затем, наоборот, практическому конструированию по схемам и чертежам. В результате такого обучения у детей развиваются образное мышление и познавательные способности, т.е. они начинают конструировать и применять внешние модели в качестве средства самостоятельного познания новых объектов.

Конструирование по теме. Детям предлагают общую тематику конструирования. Они сами создают замыслы конкретных построек из конструктора и способов их осуществления. Основная цель конструирования по заданной теме – актуализация и закрепления знаний и умений.

Условно занятие по LDD-конструированию можно поделить на 3 части: 1) упражнения на развитие элементов логического мышления; 2) собственно конструирование; 3) обыгрывание построек.

1 часть – упражнения на развитие элементов логического мышления.

Цель 1 части занятия - развитие элементов логического мышления.

Задачи:

- совершенствование навыков классификации;

- обучение анализу логических закономерностей и умению делать правильные умозаключения на основе проведенного анализа;
- активизация памяти и внимания;
- закрепление навыков ориентирования в пространстве компьютерной программы LDD.

2 часть - собственно конструирование

Цель 2 части - развитие способностей к наглядному моделированию.

Задачи:

- развитие умения анализировать предмет, выделять его характерные особенности, основные функциональные части, устанавливать связь между их назначением и строением;
- обучение планированию процесса создания собственной модели;
- стимулирование конструктивного воображения при создании постройки по собственному замыслу – по предложенной или свободно выбранной теме;
- формирование умения действовать в соответствии с инструкциями педагога и передавать особенности предметов средствами конструктора LDD.

3 часть - обыгрывание построек (подведение итога на основе результата)

2.1.9. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

Целью работы с семьями воспитанников по данной программе является поддержка стремления родителей развивать конструктивную деятельность детей в детском саду и дома

Основные задачи:

- информирование друг друга о возможностях познавательного развития детей в условиях детского сада и семьи;
- создание в детском саду условий для разнообразного по содержанию и формам сотрудничества, способствующего развитию конструктивного взаимодействия педагогов и родителей с детьми;
- привлечение семей воспитанников к участию в совместных с педагогами мероприятиях, организуемых в группе, ДОУ;
- поощрение родителей за внимательное отношение к разнообразным стремлениям и потребностям ребенка, создание необходимых условий для их удовлетворения в семье.

Формы взаимодействия с семьей.

Направления работы	Формы работы
Взаимопознание и взаимоинформирование	встречи-знакомства, анкетирование семей, дни открытых дверей, индивидуальные и групповые консультации, оформление информационных стендов, организация выставок детского творчества, создание памяток и методических рекомендаций, переписка по электронной почте
Непрерывное образование воспитывающих взрослых	родительские и общие детсадовские собрания, мастер-классы, игры
Совместная деятельность педагогов, родителей, детей	акции, семейные гостиные, фестивали, вечера вопросов и ответов, праздники, проектная деятельность

2.2 Система оценивания качества образовательной деятельности:

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.

- открытые занятия для педагогов ДООУ, города и родителей;
- систематическая презентация детских достижений на выставках детского творчества;
- участие в праздниках, развлечениях;
- проведение тематических недель творчества;
- изготовление презентаций, чертежей моделей;
- участие в конкурсах различного уровня;
- создание портфолио лего-моделей педагога;
- создание портфолио детских работ.

2.2.1 Способы оценки результатов:

- диагностическое занятие по выявлению уровня развития мелкой моторики;
- практическое занятие;
- занятие-конкурс;
- занятие-игра;
- выполнение поделок по каждой теме (по образцу).

Для отслеживания продвижения воспитанников в их развитии проводится диагностика, которая призвана оптимизировать процесс индивидуального обучения, обеспечить правильное определение результатов обучения.

Главная цель диагностирования – получить не столько качественно новые результаты, сколько оперативную информацию о реальном состоянии и тенденциях изменения объекта диагностирования для коррекции педагогического процесса.

Общими признаками диагностического обследования являются:

- наличие целей педагогического оценивания состояния диагностируемого объекта;
- систематичность и повторяемость диагностирования как вида профессионально-педагогической деятельности, осуществляемой в типичных ситуациях на определённых этапах педагогического процесса (вводная диагностика, промежуточная диагностика, итоговая и т.д.);
- использование методик, специально разработанных и (или) адаптированных к данным конкретным ситуациям и условиям;
- доступность процедур для их проведения педагогами.

При проведении диагностического обследования я руководствуюсь следующими принципами:

- *последовательности и преемственности диагностики* проявляется в последовательном переходе от одних этапов, критериев, форм и методов диагностики к другим по мере развития, обучения и воспитания личности в воспитательно-образовательном процессе, в поэтапном усложнении и углублении процесса диагностики.

- *доступности диагностических методик и процедур.* Общепедагогические принципы наглядности и доступности обучения применительно к задачам диагностического изучения воспитанников означают необходимость такого подбора (построения) методик, вопросов, заданий, которые были бы рассчитаны на реальный уровень развития детей, их опыт. Зрительная наглядность заданий практического характера становится главным условием получения необходимой информации (тесты с картинками).

Ниже предоставлены диагностические задания из моего опыта работы по программе «Основы информационных технологий». Задания максимально учитывают особенности и возможности детей 5-7 лет, обеспечивают адекватное понимание ими содержания, опираются на имеющийся у дошкольников реальный опыт.

Результаты диагностического обследования каждого ребёнка я заносу в диагностическую таблицу. Разработанная мною система диагностики позволит качественно и оперативно оценивать динамику подготовленности детей дошкольного возраста по данной программе.

Уровень развития дошкольников оценивался по 3-бальной системе, что будет соответствовать трем основным уровням (высокий, средний, низкий).

По информатике.

Низкий уровень (Н) (1-7 баллов) – ребенок не понимает цели задания и не стремится его выполнить. Находит и называет меньшую часть основных устройств компьютера, не знает их назначение. Значки определенных программ на Рабочем столе находит только с помощью педагога, не может самостоятельно открыть программу. Выполняет только одинарный щелчок мыши, не умеет пользоваться игровыми и обучающими программами.

Средний уровень (С) (8-14 баллов) – ребенок самостоятельно выполняет задание, во многих случаях обращается за помощью взрослого. Умеет включать компьютер. Находит и называет половину из **устройств** компьютера, знает их назначение. Умеет определять значки разных программ на Рабочем столе, может самостоятельно открыть программу. Выполняет одинарный, двойной щелчок мыши, умеет пользоваться игровыми и обучающими программами. Использует в своей работе клавиатуру, мышь.

Высокий уровень (В) (15-21 балл) – ребенок с интересом принимает все задания, выполняет их самостоятельно, действуя на уровне практической ориентировки и зрительной ориентировки. При этом он очень заинтересован в результате своей деятельности. Свободно пользуется клавиатурой, мышью, Интернетом. Умеет находить на Рабочем столе значки программ, отличает их от ярлыков. Свободно открывает программы двойным щелчком левой кнопки мышки или одинарным правой, выбрав из выпадающего меню опцию «открыть». Находит браузер Mozilla Firefox, открывает программу, может легко найти «Закладки» в поисковой системе Яндекс, выбирать определенные сайты, осуществлять необходимые операции при работе в различных программах. Знает аппаратную часть компьютера, устройства ввода-вывода, дополнительные устройства, которые подключаются к компьютеру, их назначение. Включает, выключает компьютер. Такие дети, как правило, достигают хорошего уровня психического развития.

По лего-конструированию дети должны знать возможности компьютерной программы LEGODigitalDesigner; способы построения лего-моделей по образцу, схемам, собственному замыслу.

По лего-конструированию.

Низкий уровень (Н) (1-7 баллов) – ребенок в своих действиях не руководствуется инструкцией, не понимает цели задания и не стремится его выполнить. Находит и называет меньшую часть свойств предметов и их пространственных координат. При сборе модели действует хаотично, после обучения не переходит к самостоятельному способу деятельности. Стремится работать в паре и быть сторонним наблюдателем.

Средний уровень (С) (8-14 баллов) – ребенок самостоятельно выполняет задание, во многих случаях обращается за помощью взрослого. Умеет находить значок программы LEGODigitalDesigner, открывать, работать с экраном приветствия, управлять камерой контроля. Строит модели по чертежу, находит нужные детали и пиктограммы с помощью взрослого. Пользуется инструментами с подсказки педагога. Строить модели по собственному замыслу не может.

Высокий уровень (В) (15-21 балл) – ребенок с интересом принимает все задания, выполняет их самостоятельно, действуя на уровне практической ориентировки и зрительной ориентировки. При этом он очень заинтересован в результате своей деятельности. Умеет ориентироваться в пиктограммах и знает названия различных деталей компьютерной программы LEGODigitalDesigner, способы их соединения на сцене камеры контроля. Свободно работает в компьютерной программе LEGODigitalDesigner, используя весь ее инструментарий и все её возможности. Создает простые и сложные лего-модели, как по чертежам, так и по собственному замыслу. Умеет сочетать в постройке детали по форме и цвету, устанавливать пространственное расположение построек, выделять в них функциональные части, анализирует образец. Творчески подходит к созданию композиций из Лего по собственному замыслу.

2.2.2 ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА (1ГОД ОБУЧЕНИЯ)

ПРАКТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ РАБОТЫ С КОНСТРУКТОРАМИ LEGODULOиLEGODASTA

[illegible]

2.2.3 ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА (2ГОД ОБУЧЕНИЯ)

ПРАКТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ

[illegible]

2.2.4 ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА (3 ГОД ОБУЧЕНИЯ)

ПРАКТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ

[illegible]

2.2.5 ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА

ПРАКТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ РАБОТЫ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЕ LEGODigitalDesigner (2 год обучения)

[illegible]

2.2.6 ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА

ПРАКТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ РАБОТЫ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЕ LEGODigitalDesigner (3 год обучения)

[illegible]

3. Организационный отдел.

3.1. Организация занятий.

Программа «Основы информационных технологий» рассчитана на 3 года обучения. Занятия *подгрупповые* при составе детей 10 человек, *индивидуальные* по необходимости и усмотрению педагога.

Возраст: 4-7 лет (дети средних, старших и подготовительных групп).

Режим работы: 1 раз в неделю.

Продолжительность занятий: 20-30 минут

Общее количество занятий: 33.

3.2. Материально-техническое обеспечение программы:

- Компьютерный класс
- Компьютеры, экран, проектор, Интернет
- Компьютерная программа LEGODigitalDesigner
- Наборы конструкторов LEGODUPLO и LEGODACTA
- Методические разработки по разделам программы
- Образцы моделей и построек
- Чертежи моделей и построек
- Фотоматериалы
- Интернет-ресурсы

Помещение для занятий должно отвечать санитарно-техническим требованиям, обеспечиваться теплом и энергоснабжением общего режима здания, хорошо проветриваться.

Материал:

- раздаточный – детали конструктора, чертежи построек;
- демонстрационный – картинки, игрушки, образцы и фотографии моделей, собранных педагогом по чертежу, Интернет-ресурсы.

3.3. Список литературы.

1. А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») «Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников». – М.: «Баласс», 2000.
2. А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» «Детский сад - 2100») «Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников». – М.: «Баласс», 2005.
3. Л.Г. Комарова «Строим из LEGO» (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора LEGO). – М.: «ЛИНКА – ПРЕСС», 2001.
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. Е.В. Фешина «Лего-конструирование в детском саду» Пособие для педагогов. – М.: изд. Сфера, 2011.
6. Аллан Бедфорд «Секретная инструкция LEGO»; пер. с англ. – М.: ЭКОМ Паблишерз, 2011.
7. М.Е. Веренцова «Первые шаги в мире информатики».
8. И.Н. Шиганова «Путешествие в компьютерную страну».
9. А. А. Дуванов и Н. Д. Шумилина «Азбука Роботландии» - курс информатики для дошкольников (© версия 1.0, 01.08.11 / А. А. Дуванов (kurs@robotland.pereslavl.ru), Н. Д. Шумилина (nshumilina@yandex.ru)).
10. Авторская программа по дополнительному образованию «ЛЕГО-мастер» Т. В. Федотовой,
11. Дополнительная общеразвивающая программа для детей дошкольного возраста (5-7 лет) «Этот удивительный компьютер» Н.Л. Плотниковой.
12. Детские развивающие игры на порталах: «Теремок», «Играемся» (<http://www.igraemsa.ru/>), «iqsha.ru – IQша» – клуб гармоничного развития ребенка (<http://iqsha.ru/>), «Детские игры онлайн. Бесплатные детские русские онлайн-игры» (<http://igraem.pro/>), «Развивающие игры для детей: 3, 4, 5 и 6 лет» (<http://www.playlandia.ru/>), «Детские онлайн игры с персонажами любимых мультфильмов» (<http://mmgp.ru.bakuganmania.ru/>), «GirlPlays.ru - Бесплатные игры для девочек онлайн» (GirlPlays.ru), «Мы играем, мы играем... Все никак не Doigraem.ru» (<http://doigraem.ru/>), сайт – «МАМА В СЕТИ» (<http://mamainsite.ru/early.files/games%20boy/Tomas1.html>), «Умные игры для умных детей, учителей, родителей» (<http://www.logozavr.ru/117/>).

Мини-роботы: Bee-Bot, STEM– Набор «Робомышь»

Мини-роботы Bee-Bot и Colby.

Логороботы – эти роботы являются захватывающим воплощением опыта работы с логотипом (первый компьютерный язык).

Сверху на роботе есть кнопки с направлением движения. Ребенок должен определить, сколько шагов необходимо сделать до поворота, сколько раз повернуться, чтобы продолжить движение (одно нажатие – 90 °). Это позволяет освоить:

- Азы планирования и проектирования программ.
- Основы теории алгоритмов.
- Суть программирования.

Работа с Логороботами учит детей структурированной деятельности, развивает воображение и предлагает массу возможностей для изучения причинно-следственных

связей. Программное обеспечение содержит массу обучающих упражнений, выполняя которые дети познают основы программирования одновременно в естественной и виртуальной среде. Содержит трехмерные модели ковриков с разными темами. Позволяет создавать собственные объемные модели.