

**Рабочая программа внеурочной деятельности
«Куборо»**

для обучающихся 5-6 класса

**Составлена учителем
Информатики и ИКТ
Кузнецовой Е.Г**

**г. Усть-Кут
2022 год**

Пояснительная записка

Cuboro – это игра многих поколений. Способствует развитию интеллектуальных способностей у детей и взрослых. Cuboro развивает пространственное воображение, логическое мышление, концентрацию внимания и творческие способности.

«Cuboro» способствует развитию воображения (пространственного) и творческих навыков. Построение из кубиков требует аккуратности и терпения. Благодаря многофункциональным элементам (на разных уровнях или в разных направлениях) можно создать две и более пересекающиеся дорожки-лабиринта, что делает и игру, и ее планирование (в т. ч. с несколькими участниками) интереснее. Командная/групповая работа с системой *cuboro* обязательна.

Большинство задач системы *cuboro* рассчитаны именно на командную, коллективную работу. Главное, что нужно подчеркнуть: команда в системе *cuboro* может состоять из разных возрастных групп (старшая и подготовительная). Опытные игроки могут давать инструкции, подсказки. Развитие детей протекает очень индивидуально, и, соответственно, навык строительства тоже может быть выражен у разных детей очень по-разному.

Цели:

- создание организационных и содержательных условий, обеспечивающих развитие у школьников первоначальных технических навыков через конструкторские умения на основе «Cuboro»;
- пропедевтика инженерного образования в школе.

Задачи:

1. Развитие когнитивных способностей дошкольников (трёхмерное, комбинаторное, оперативное и логическое мышление).
2. Развитие памяти и концентрации у детей старшего дошкольного возраста.
3. Учить решать неограниченное количество задач разной степени сложности.
4. Развитие у дошкольников пространственного воображения, творчества, креативности и умения работать в команде: творческое решение поставленных задач, изобретательность, поиск нового и оригинального.
5. Совершенствование у дошкольников практических навыков конструирования и моделирования: обучать конструированию по образцу, схеме, условиям, по собственному замыслу.
8. Развивать мелкую моторику рук, тактильные ощущения, стимулируя в будущем общее речевое развитие и умственные способности.
7. Формировать предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу.

Планируемые результаты курса

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

Тематическое планирование курса

№	Тема	Кол-во занятий	практика
1.	Знакомство с конструктором «Куборо»	1	
2.	Классификация «Обследование отверстий туннелей».	1	1
3.	Знакомство с номерами кубиков.	2	1
4.	Строительство позиции из трех кубиков	2	2
5.	Игры « Определи на ощупь»	1	
6	Продолжать определять название кубика по номеру.	1	
7.	Логические закономерности «Что лишнее в цепочке построения»	1	1
8.	Учимся строить по схеме.	3	1
10.	Туннель	3	1
11.	Постройка простых комбинаций	1	1
12.	Знакомимся с новыми номерами кубиков	1	1
13.	Лабиринт	2	1
14.	Игра «Отгадай на ощупь » постройка по схеме	2	2
19.	Соревнование «Построй по схеме»	2	1
20.	Конструирование по замыслу	2	
21.	Демонстрация способностей работы с Куборо «Мы будущие инженеры»	1	1
22.	Проверка названия кубиков по номерам «Определи на ощупь, по картинке».	1	
23.	Совместное занятие «Сооружаем вместе»	1	1
24.	Конструирование по замыслу.	2	22
26.	Мы будущие инженеры «Работа по замыслу»	2	
29.	Конструирование по замыслу. Диагностика	2	2

Содержание работы

Содержание
Познакомить с правилами кружка. Познакомить с историей куборы. Презентация «История конструктора» С/Р игра «Строители»
Спонтанная индивидуальная игра детей с конструктором. Обследование кубиков и отверстий на них. Игра «Отгадай» «Путешествие по стране «Куборшки»
Объяснить детям, что каждый кубик имеет свой номер. Игра «Найди такой же» Игра «Мы конструкторы»
Показать детям, что при внимательном обследовании отверстий на ощупь, определение куборов по цифрам приведет к положительному результату: построению тоннеля, желобка. Д/И «Назови» Презентация «Город куборшек»
Продолжать учить определять куборы по номеру, через игру, при помощи таблицы, находить на ощупь с закрытыми глазами кубик. Здесь развивается у детей воображение, память, тактильные ощущения. Игра «Найди и отгадай» Путешествие в царство куборы.
Учить находить ошибки в построении, путем исследования, с помощью тактильных ощущений (на ощупь), находить ошибку. Игра на внимание «Найди ошибку»
Развитие логического мышления и пространственного воображения, закрепление формы кирпичиков. Игра «Чудесный мешочек»: В темном мешке детали разные по форме. Педагог показывает деталь, ребёнок должен вытащить на ощупь такой же по форме и назвать номер кубика. Второй вариант, педагог на слух называет деталь, ребёнок должен на ощупь вытащить ту же деталь. Продолжаем строить, используя схему. Презентация «Схемы наши помощники» Игра «Найди ошибку»
Учимся играть группой, находить компромисс. Учить находить ошибки в построении, путем исследования, с помощью тактильных ощущений (на ощупь), находить ошибку. Презентация «Наши достижения» Создать мультфильм «Туннель для незнакомки»
Побуждать детей к созданию вариантов конструкций, добавляя разные детали. Изменять постройки двумя способами: заменяя одни детали другими или надстраивая их в высоту, длину. Развивать желание сооружать постройки по собственному замыслу. Д/И «Будь внимателен» Презентация о профессии «Архитектор»
Учимся определять кубики по номерам. Формируется умение работать в команде, приходиться к общему мнению, прислушиваться к товарищу по команде. Подходить к заданной теме исследовательски. С/Р игра «Мы исследователи»

<p>Использование ИКТ Игра «Куборушки» Дети строят дом для Незнайки, повторяют построение за игрой на компьютере, пошагово. Продолжаем составлять фильм для Незнайки. Каждый шаг построения дети фотографируют, затем с помощью воспитателя составляется фильм из фотографий, как дети строили дом.</p>
<p>Свободное конструирование по замыслу в дни новогодних каникул. Игры по желанию детей. Просмотр созданных фильмов про Незнайку.</p>
<p>Продолжаем учиться работать по схеме, Формировать умение работать в команде, приходить к общему мнению, прислушиваться к товарищу по команде. Игра «Угадай на ощупь».</p>
<p>Переходим на многоуровневые постройки. Побуждать у детей желания строить более сложные конструкции. Учить исследовательски подходить к данному построению, чтобы не допустить ошибки. Каждый шаг фиксируется фотоаппаратом для создания нового фильма «Домик для Знайки» Затем детям предлагается игра Игра «Помоги другу». Дети строят постройку позиции, рядом сидит товарищ, должен найти ошибку и помочь исправить.</p>
<p>Через С/Р игру «Мы строители», вызвать у детей желание помогать. Дети строят замок без схемы, по замыслу, но придерживаясь заданного задания, чтобы в постройке был проходил туннель и желобок в верхней части постройки. Продолжаем обучаться обыгрывать постройки, объединять их по сюжету: дорожка, замок, и т.д.</p>
<p>Через игру «У кого выше?» (строительство башни) формируем навыки построения многоуровневых сооружений с туннелями и желобками. закрепляем навык построения простейшей конструкции; развивать ловкость, внимание. Подводить детей к простейшему анализу созданных построек.</p>
<p>Презентовать свои работы детям старших групп. Соревнование. Строим постройки по замыслу. Предоставить детям возможность продемонстрировать свои навыки в познании куборо конструктора.</p>
<p>Соревнование. Через игры «Определи на ощупь», определи по картинке, дети показывают свои знания о конструкторе.</p>
<p>Путешествие в царство куборо. Взаимодействие с другими детьми предоставляет детям возможность общаться, находить новых друзей, а также продемонстрировать свои знания на муниципальном фестивале.</p>

Календарно-тематическое планирование

№	Тема	кол	Дата
1.	Знакомство с конструктором «Куборо»	1	3.09-6.09
2.	Классификация «Обследование отверстий туннелей».	1	9.09-13.09
3.	Знакомство с номерами кубиков.	2	16.09-27.09
4.	Строительство позиции из трех кубиков	2	30.09-11.10
5.	Игры « Определи на ощупь»	1	14.10-18.10
6	Продолжать определять название кубика по номеру.	1	21.10-25.10
7.	Логические закономерности «Что лишнее в цепочке построения»	1	5.11-8.11
8.	Учимся строить по схеме.	3	11.11-29.11
9	Туннель	3	2.12-20.12
10	Постройка простых комбинаций	1	23.12-28.12
11.	Знакомимся с новыми номерами кубиков	1	13.01-17.01
12.	Лабиринт	2	20.01-31.01
13.	Игра «Отгадай на ощупь » постройка по схеме	2	3.02-17.02
14.	Соревнование «Построй по схеме»	2	17.02-28.02
15.	Конструирование по замыслу	2	2.03-13.03
16.	Демонстрация способностей работы с Куборо «Мы будущие инженеры»	1	16.03-20.03
17.	Проверка названия кубиков по номерам «Определи на ощупь, по картинке».	1	30.03-3.04
18.	Совместное занятие «Сооружаем вместе»	1	6.04-10.04
19.	Конструирование по замыслу.	2	13.04-24.04
20.	Мы будущие инженеры «Работа по замыслу»	2	27.04-8.05
29.	Конструирование по замыслу. Диагностика	2	11.05-22.05