

Рассмотрено на заседании кафедры ДО  
Протокол № 5 от «14» 01 2026 г.  
Зав. кафедрой ДО Сундур С.Ц. Сангажапова



**УТВЕРЖДЕНО**

Директор ППОУ БРПК

Нимбуева С.Ц.  
Ф.И.О.

## ПРОГРАММА

Детского клуба «Играй и развивайся»

# **1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

## **Пояснительная записка**

Детский клуб «Играй и развивайся» (далее – детский клуб) представляет собой современный образовательно-развлекательный комплекс, направленный на всестороннее развитие ребенка-дошкольника в условиях, максимально приближенных к будущей школьной среде, но сохраняющих ведущую деятельность возраста — игру. Программа детского клуба сочетает традиционные педагогические методы, разработанные квалифицированными специалистами, с современными подходами и свежими идеями молодых энтузиастов-студентов. Уникальность программы заключается в интеграции передового интерактивного и робототехнического оборудования в игровой процесс, что позволяет формировать ключевые компетенции XXI века: логическое и алгоритмическое мышление, креативность, коммуникацию, навыки исследовательской деятельности.

### **1.1. Цель и задачи программы**

Цель программы – создать условия для гармоничного интеллектуального, творческого и социально-коммуникативного развития ребенка дошкольного возраста через игровую, проектную и экспериментальную деятельность с использованием современного образовательного оборудования.

Задачи программы:

Обучающие:

- Способствовать развитию основ логического, алгоритмического и пространственного мышления.
- Формировать первичные представления о законах окружающего мира через простейшие эксперименты.
- Обогащать активный словарь, развивать связную речь и умение выражать свои мысли.
- Знакомить с основами конструирования и простого программирования.

Развивающие:

- Развивать познавательную активность, любознательность, воображение и творческие способности.
- Совершенствовать мелкую моторику, координацию движений и сенсорное восприятие.
- Тренировать произвольное внимание, память и умение следовать инструкции.
- Развивать навыки работы в команде, сотрудничества и взаимопомощи.

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к учебе и исследованию, уверенность в своих силах.
- Формировать навыки самостоятельности, инициативности и умения доводить начатое до конца.
- Воспитывать уважение к сверстникам и взрослым, культуру общения и поведения в группе.

**Целевая группа:**

Дети 4-7 лет

**Срок реализации программы:** 6 месяцев

## **1.2. Нормативная база программы**

Разработка и реализация программы детского клуба «Играй и развивайся» для детей дошкольного возраста осуществляется в соответствии:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО) (приказ Минобрнауки России от 17.08.2022 № 743).
3. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 1.2.3685-21 («Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»),

раздел XXXI «Требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»).

4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленные письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242.

Структура, целевой и содержательный разделы программы разработаны в соответствии с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ.

Квалификация и деятельность педагогического состава клуба (методист, студенты-наставники) направлены на соответствие трудовым функциям, указанным в профессиональном стандарте.

Программа является авторской и разработана педагогическим коллективом клуба «Играй и развивайся» с учетом современных педагогических технологий, принципов индивидуализации и поддержки детской инициативы.

### 1.3. Ожидаемые результаты и способы их проверки

Задача	Ожидаемый результат	Способ проверки
Развитие логики и алгоритмического мышления	Ребенок умеет выстраивать простые последовательности, составлять алгоритм из 3-5 шагов для BeeBot, решать элементарные логические задачи.	Наблюдение в игре, выполнение заданий с «Пчелкой BeeBot», работа с дидактическим материалом «EduQuest».
Развитие речи и коммуникации	Активно участвует в обсуждениях, может описать процесс игры или эксперимента, задает вопросы, договаривается со сверстниками в командной игре.	Наблюдение за свободным и организованным общением, анализ презентаций мини-проектов, обратная связь от студентов-наставников.

<p>Формирование исследовательских навыков</p>	<p>Проявляет интерес к экспериментам, высказывает предположения, с помощью взрослого проводит простые опыты (например, в лаборатории «Наураша»).</p>	<p>Анализ активности во время занятий с цифровой лабораторией, интерактивной песочницей, участие в «Научных пятнышках».</p>
<p>Развитие творческих способностей и воображения</p>	<p>Создает собственные сюжеты в песочнице, строит уникальные модели из Lego, придумывает оформление для своих проектов.</p>	<p>Презентация творческих работ, анализ продуктов деятельности (постройки, рисунки, сценки).</p>
<p>Формирование навыков командной работы</p>	<p>Умеет ждать своей очереди, помогать товарищу, распределять роли в совместном проекте, радоваться общему успеху.</p>	<p>Наблюдение за игровым взаимодействием на интерактивном столе, в сюжетно-ролевых и проектных играх.</p>

## 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### Учебно-тематический план\*

№ п/п	Тема занятия	Краткое содержание темы занятия	Материально-техническое обеспечение занятия
<b>Раздел 1. Я – Исследователь! (Окружающий мир и эксперименты)</b>			
1.	В гостях у Наураши: Что такое температура?	Знакомство с цифровой лабораторией. Измерение температуры разных предметов и воды в стаканчиках. Игра «Тепло-Холодно».	Цифровая лаборатория «Наураша», стаканчики с водой разной температуры, игрушки.
2.	Волшебная песочница: Рождение острова	Первое знакомство с iSandBox. Создание базовых ландшафтов: гора, озеро, равнина. Исследование, как меняется «природа» от движения рук. Тактильное развитие.	Интерактивная песочница iSandBox.
3.	Научные пятнышки: Волшебная вода	Эксперименты с водой: что тонет, что плавает? Свойства воды: текучесть, прозрачность. Создание «корабликов» из разных материалов для тестирования.	Емкости с водой, набор предметов (камень, перо, монета, пуговица), бумага для корабликов.
4.	Волшебная песочница: Подводный мир	Погружение в режим «Океан». Создание морского дна с рифами и пещерами. Игра «Кто живет в глубине?» Творческая лепка морских обитателей.	Интерактивная песочница iSandBox, пластилин, синий целлофан.
<b>Раздел 2. Я – Конструктор и Программист! (Логика и робототехника)</b>			
5	Знакомство с Пчелкой BeeBot: Друг из улья	Изучение кнопок управления. Правила «общения» с роботом. Первое программирование: пройти по прямой, развернуться. Игра «Пчелка, найди свой цветок».	Программируемый робот BeeBot, цветные круги-цветы.
6	Lego WeDo 2.0: Непоседа-вертолет	Сборка первой модели по интерактивной инструкции. Изучение работы мотора и оси. Запуск пропеллера. Игра «Чей ветерок сильнее?».	Конструктор Lego WeDo 2.0, планшеты или интерактивная доска со схемой.
7	BeeBot в стране Геометрии	Программирование движения по форме (квадрат, треугольник). Работа с ковриком с геометрическими фигурами. Игра «Проведи Пчелку по маршруту фигур».	BeeBot, коврик с геометрическими фигурами или цветной скотч для разметки.

8	Lego WeDo 2.0: Умная мельница	Сборка модели мельницы. Изучение передачи движения через шестеренки. Эксперимент: как сделать, чтобы лопасти крутились быстрее/медленнее?	Конструктор Lego WeDo 2.0, схема сборки, маленькие бумажные «мешочки»-грузы
<b>Раздел 3. Я – Знайка! (Подготовка к школе в игре)</b>			
9	EduQuest: В стране Грамматики. Звуки и Буквы.	Знакомство с модулем «Развитие речи». Интерактивные игры на распознавание звуков в слове, подбор рифмы. Творческое задание: «На что похожа буква?».	Образовательная система EduQuest, альбомы, фломастеры.
10	Интерактивный стол: Собери урожай!	Командная игра на развитие классификации и счета. Задачи: рассортировать фрукты-овощи, посчитать, разложить по корзинкам. Развитие командного взаимодействия.	Игровой интерактивный стол с развивающими приложениями.
11	Научные пятнышки: Воздух-невидимка	Экспериментальное обнаружение воздуха: надуваем шарик, пускаем мыльные пузыри, игра «Ветерок из пакета». Обсуждение: для чего нужен воздух?	Воздушные шары, стаканы с водой, соломинки, мыльные пузыри.
12	Командный проект: Наш волшебный сад	Создание общего проекта: в песочнице – ландшафт сада, из Lego – скамейки и домик для гномов, с помощью BeeBot – «прогулка» по саду. Презентация проекта родителям.	iSandBox, Lego Duplo/Classic, BeeBot, природные материалы (шишки, камешки).
<b>Раздел 4. Я – Путешественник! (Тематические циклы)</b>			
13	Космическая миссия: Планеты в песочнице	Изучение планет (форма, цвет). Создание Солнечной системы в интерактивной песочнице в режиме «Космос». Лепка ракет из пластилина.	iSandBox, пластилин, изображения планет.
14	Космическая миссия: Робот-исследователь	Конструирование «лунного rover» или космической станции из Lego WeDo 2.0. Программирование BeeBot как «разведчика» по карте-коврику с кратерами.	Lego WeDo 2.0, BeeBot, черный коврик с белыми кругами-кратерами.
15	Подводный мир: Глубины и датчики	Работа с датчиком давления/глубины в «Наураше». Игра «Кто может нырнуть глубже?». Создание картины «На дне океана» в технике аппликации.	Цифровая лаборатория «Наураша», цветная бумага, клей, блески.
16	Подводный мир: Новые друзья	Изучение животных подводного мира в игровой форме на EduQuest. Сборка «освещения» для подводной пещеры.	EduQuest (соответствующий модуль)

<b>Раздел 5. Я – Инженер и Сказочник! (Интеграция направлений)</b>			
17	Сказочный транспорт для героев	Конструирование транспортного средства для выбранного героя (карета для Золушки, автомобиль для кота Леопольда) из Lego WeDo 2.0. Защита проекта.	Lego WeDo 2.0, картинки со сказочными героями.
18	BeeBot в сказке «Теремок»	Создание декораций Теремка и леса. Программирование пути каждого животного к теремку. Разыгрывание сюжета с помощью робота.	BeeBot, конструктор, мягкие игрушки-звери, ткань, картон.
19	EduQuest и Наураша: Лесные истории	Интеграция тем: изучение животных в лесу (EduQuest) и измерение уровня звука (как слышат животные) с «Наурашей». Игра «Тихо-громко в лесу».	EduQuest, цифровая лаборатория «Наураша», аудиозаписи звуков леса.
20	Интерактивный стол: Спасательная операция	Командная игра-квест на интерактивном столе: решить серию логических и математических задач, чтобы помочь персонажу. Развитие стратегического мышления.	Игровой интерактивный стол с квестовыми приложениями.
<b>Раздел 6. Я – Изобретатель! (Финальный проект)</b>			
21	Проект: Город Будущего. Планирование	Мозговой штурм: каким будет наш город? Распределение ролей: архитекторы (песочница), строители (Lego), логисты (BeeBot), экологи (эксперименты). Создание плана.	Флипчарт, маркеры, раздаточные материалы (картинки).
22	Проект: Город Будущего. Строительство	Реализация плана по группам: создание ландшафта с реками и горами (iSandBox), строительство «умных» домов и транспорта (Lego WeDo).	Все оборудование клуба по группам.
23	Проект: Город Будущего. Оживление	Программирование транспорта (BeeBot) по улицам города. Настройка «экологических систем» (опыт с очисткой воды). Создание правил жизни для города.	BeeBot, коврики-улицы, материалы для опыта «Фильтрация».
24	Презентация «Города Будущего». Наши открытия	Торжественная презентация проекта. Каждая команда рассказывает о своей части. Рефлексия: «Чему я научился за 6 месяцев?». Вручение сертификатов «Юного изобретателя».	Готовый проект, мультимедийная презентация с фото процесса, сертификаты, музыка.

**\*Примечание:** Занятия носят интерактивный характер. Содержание может гибко корректироваться методистом и наставниками в зависимости от интересов группы, темпа освоения материала и сезонности.



### 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

#### 3.1. Формы и режим образовательной деятельности

**Режим:** Занятия проводятся по субботам с 10:00 до 12:00 (2 астрономических часа).

##### **Примерная структура занятий:**

10:00-10:10 – «Круг приветствия»

Ритуал начала, эмоциональный настрой, объявление темы дня в игровой форме.

10:10-10:30 – Первый блок

Основная познавательная / исследовательская активность. Знакомство с новой темой, оборудованием, проведение игр.

10:30-11:00 – «Веселая разминка» Активный отдых

Подвижная игра, эстафета, физкультминутка или танцевальная разминка, тематически связанная с занятием.

Подвижные игры, физкультминутки с элементами темы дня.

11:00-11:20 – Второй блок

Творческая, конструкторская или проектная деятельность. Практическое закрепление темы (конструирование, творческая мастерская, программирование).

11:20-11:50 – Спокойный отдых или свободная деятельность

Работа за интерактивным столом в малых группах, спокойные настольные игры, зона сенсорного отдыха, свободная игра по выбору ребенка.

11:50-12:00 – «Круг успеха»

Обсуждение, что узнали и сделали, похвала за усилия, ритуал прощания

**Методы и приемы:** Игровые ситуации, проблемно-поисковые методы, экспериментирование, проектная деятельность, беседа, показ, творческие задания.

**Формы работы:** Фронтальная, групповая (2-3 человека), работа в парах, индивидуальная.

**Команда:** Занятие проводят 2-3 студента-наставника под контролем опытного методиста, который обеспечивает педагогическое сопровождение и качество программы.

### **3.2. Список литературы и интернет-ресурсов**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО).
2. Федеральная образовательная программа дошкольного образования (ФОП ДО).
3. Авторские методики работы с интерактивной песочницей (iSandBox).
4. Официальные методические рекомендации к образовательной системе EduQuest.

Интернет-ресурсы:

1. Образовательные порталы для педагогов дошкольного образования ([maam.ru](http://maam.ru), [paidagogos.com](http://paidagogos.com)).
2. Официальные сайты производителей оборудования: Bee-Bot, LEGO Education, EduQuest.