РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
Калининградская область
Автономная некоммерческая организация
Калининградский общеобразовательный экономический лицей
«Ганзейская ладья»
236022, г. Калининград, ул. К. Маркса, 17 ИНН 3906385348 КПП 390601001 тел. 8(4012)66-20-01

РАССМОТРЕНО

на заседании кафедры
начального образования

_____

–

Белько Н.Л.

ПРОТОКОЛ № 1
от «25» августа 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

_____

Ильина М.В.

ПРИКАЗ № 201
от «27» августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ АНО ЛИЦЕЯ «ГАНЗЕЙСКАЯ ЛАДЬЯ» (НА 2026-2027 УЧЕБНЫЙ ГОД)

ФИО учителя: Н.В.Васильева
Наименование курса: «Успешный старт»

Калининград 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Успешный старт»** представляет собой личностно-ориентированную модель подготовки детей дошкольного возраста к обучению на базе АНО лицей «Ганзейская ладья».

Актуальность программы обусловлена положениями Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» и стратегическими ориентирами Концепции развития дополнительного образования до 2030 года, согласно которым данный этап направлен на формирование общей культуры, развитие физических, интеллектуальных, нравственных, эстетических и личностных качеств, а также на бережное формирование предпосылок учебной деятельности при обязательном сохранении и укреплении здоровья детей. Обновленная редакция программы учитывает требования Федеральных образовательных программ дошкольного и начального общего образования (ФОП ДО и ФОП НОО), что позволяет выстроить единую бесшовную траекторию развития ребенка.

В основе программы заложены целевые установки возрастных характеристик детей 5—7 лет, технологии системно-деятельностной педагогики и принципы сквозного психолого-педагогического сопровождения. Методическая новизна программы заключается в переходе на полный 9-месячный учебный цикл с сентября по май. Расширение сроков реализации позволило спроектировать мягкий адаптационный период в начале учебного года, органично распределить нагрузку, избежать академического переутомления дошкольников и уделить особое внимание диагностике их стартовых возможностей.

Подготовка детей к школе занимает особое место в современной системе образования, что обусловлено сложностью адаптации ребёнка к новым социальным условиям. Лицей предъявляет к будущему первокласснику достаточно высокие требования. Ребёнок должен быть готов к принципиально иным формам общения: уметь конструктивно взаимодействовать со взрослыми, выстраивать отношения со сверстниками в совместной деятельности и признавать авторитет педагога. В связи с этим программа ориентирована не на механическое натаскивание и стихийное накопление академических знаний, а на развитие потенциальных возможностей ребёнка, находящихся в зоне его ближайшего развития.

Основной целью программы является создание развивающих условий для накопления каждым ребенком опыта деятельности и общения в процессе освоения различных способов познания действительности.

Это служит прочным фундаментом для его умственного и личностного развития, формирования целостной картины мира, первичных элементов функциональной грамотности и психологической готовности к обучению. Одновременно с этим программа призвана оказать квалифицированную консультативную помощь родителям, вовлекая их в процесс сотворчества.

Приоритетными задачами программы являются развитие:

- **Любознательности, активности и инициативности** в различных видах деятельности, включая познавательно-исследовательскую практику, сюжетно-ролевые игры, совместное творчество и свободное общение.
- **Ценностных установок, духовно-нравственных ориентаций** и устойчивой творческой активности детей, способствующей самовыражению и раскрытию индивидуального потенциала.
- **Предпосылок универсальных учебных действий (УУД)** и комплекса коммуникативных умений, необходимых для успешного взаимодействия в коллективе, умения слушать педагога и работать по предложенному правилу.
- **Первичных основ читательской грамотности** — способности понимать, использовать и оценивать устные тексты (прочитанные учителем), размышлять о них, расширять свой кругозор и словарный запас, что формирует устойчивый интерес к самостоятельному чтению в будущем.
- **Четких представлений о морально-этических нормах**, правилах безопасного и уважительного поведения в лицейском сообществе, а также навыков эмоциональной саморегуляции на занятиях и переменах.
- **Логического и алгоритмического мышления** как фундаментальной базы для дальнейшего программирования, включая умение составлять последовательности, работать со знаками и символами, а также развивать навыки пространственного ориентирования (в рамках безэкранной пропедевтики цифровой грамотности в соответствии с СанПиН).

Основные принципы программы:

- **Принцип учёта возрастных и индивидуальных особенностей** детей дошкольного возраста, обеспечивающий построение гибкого образовательного процесса с опорой на ведущие виды деятельности.
- **Принцип развивающего образования**, в соответствии с которым главной целью является гармоничное развитие ребенка, а усваиваемые им знания, умения и навыки выступают не как конечный результат, а как эффективное средство достижения этой цели.
- **Принцип сохранения самоценности детства** как уникального и значимого этапа в общем развитии человека. Самоценность детства — это понимание и рассмотрение данного периода жизни как ценного самого по себе, без всяких условий; значимого тем, что происходит с ребёнком сейчас, а не только тем, что этот этап предваряет период систематического обучения в начальной школе.
- **Принцип стимулирования и развития творческой деятельности**, создающий условия для самовыражения, воображения и реализации индивидуальных замыслов каждого ребенка.
- **Принцип комплексного развития личностных компетенций**, направленный на формирование внутренней позиции будущего школьника, самостоятельности и ответственности.

- **Принцип поддержки и сохранения здоровья**, гарантирующий строгое соблюдение санитарно-гигиенических норм, чередование умственной и физической активности, а также психологическую безопасность детей.
- **Принцип формирования духовно-нравственных установок и ориентаций**, основанный на приобщении дошкольников к общепринятым социокультурным и морально-этическим ценностям.
- **Принцип развития устойчивой психологической адаптации** к новым условиям образования, обеспечивающий мягкое вхождение ребенка в лицейскую среду и снижение уровня стартовой тревожности.
- **Принцип сотворчества обучающих, обучающихся и родителей**, предполагающий открытость образовательного процесса и активное партнерское взаимодействие между педагогами лицея и семьей.

МОДУЛЬ 1: МАТЕМАТИКА И ЛОГИКА (33 ЧАСА)

Традиционное математическое развитие дошкольников часто сводится к форсированному, механическому заучиванию вычислительных примеров и цифр, что блокирует формирование подлинного гибкого мышления. Сталкиваясь в начальной школе с нестандартными или логическими задачами, ребенок теряется, поскольку не понимает сути математических законов и отношений.

Настоящий модуль спроектирован на основе технологии системно-деятельностной педагогики по программе Л. Г. Петерсон («Игралочка — ступенька к школе»). Он переводит абстрактные математические категории (число, множество, объемные тела, масса) в плоскость осязаемых, наглядных практических экспериментов со счетным материалом, геометрическими моделями и числовым отрезком. Модуль гармонично интегрирован в общую концепцию комплекса: результаты практических действий дети фиксируют на «языке математики» в авторских тетрадях с использованием **инновационной технологии многоразовых маркерных поверхностей «пиши-стирай»** (числовые линейки, маркерные домики состава чисел). Это убирает психоэмоциональное напряжение и страх ошибки, позволяя зафиксировать правильный алгоритм вычислений без мышечного переутомления рук.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ МОДУЛЯ

Цель модуля: Формирование фундаментальных элементарных математических представлений, знаково-символических моделей и опережающее развитие логических структур мышления у старших дошкольников в соответствии с их индивидуальными и возрастными особенностями.

Задачи модуля:

- **Обучающие:** обучить количественному и порядковому счету в пределах 10, сформировать понятие о десятке; обеспечить прочное усвоение вариантов состава чисел первого десятка из двух меньших чисел; обучить графическому использованию знаков отношений (=, ≠, >, <) и действий (+, -); познакомить со структурой текстовой задачи (условие, вопрос, решение, ответ).
- **Развивающие:** развить логические операции (анализ, синтез, сериацию,

классификацию по нескольким признакам одновременно); развить пространственные представления (ориентировка на листе бумаги в клетку), глазомер и геометрическую зоркость; развить функциональную математическую грамотность (применение математических знаний в практических жизненных ситуациях).

- **Воспитательные:** сформировать регулятивные навыки (самостоятельность, усидчивость, концентрацию внимания при выполнении учебной задачи); развить навыки взаимопроверки и самоконтроля.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЯ

Выпускник курса свободно оперирует числами в пределах 10, соотносит множество предметов с нужной цифрой; безошибочно решает и составляет простые текстовые задачи в одно действие, переводя вербальный сюжет в знаково-символическую математическую модель; знает варианты состава чисел первого десятка; узнает и сравнивает плоские геометрические фигуры и объемные тела; уверенно ориентируется на листе бумаги в клетку (выполняет графические диктанты).

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЯ

- **Свойства предметов и пространственные отношения (Занятия 1–3, 6):** Группировка и сравнение предметов по цвету, форме, размеру методами наложения и приложения. Пространственная ориентация (лево/право, верх/низ, внутри/снаружи). Сравнение объектов по линейным признакам (длиннее/короче, выше/ниже, шире/уже), выстраивание сериационных рядов. Понятие массы (тяжелее/легче).
- **Числа первого десятка и геометрические фигуры (Занятия 4–5, 7, 9–10, 12–14, 16, 18, 19, 24):** Образование чисел в пределах 10 на основе сравнения предметных групп и добавления единицы. Знакомство с цифрами от 0 до 10, правильная траектория их написания в маркерных карточках. Изучение геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал), их существенных признаков и конструирование из палочек/блоков. Понятие о десятке.
- **Математические знаки, состав числа и вычисления (Занятия 8, 11, 15, 17, 20–23, 25):** Введение знаков отношений (=, ≠, >, <) и знаков действий (+, -). Практическое освоение смысла сложения (объединение частей в целое) и вычитания (удаление части из целого). Изучение вариантов состава чисел первого десятка в маркерных домиках «пиши-стирай». Обучение счету шагами вправо и влево по числовому отрезку.
- **Геометрические тела, моделирование и текстовые задачи (Занятия 26–33):** Знакомство с объемными телами (куб, шар, цилиндр) и их отличием от плоских фигур. Понятие части и целого (деление фигур на доли). Измерение условной меркой. Структура текстовой арифметической задачи. Решение задач на сложение (нахождение суммы) и вычитание (нахождение остатка) в одно действие с графическим моделированием схем. Логические матрицы (3х3). Итоговый математический квест.

Критерии оценивания результатов модуля

Оценка математического развития дошкольников осуществляется педагогом-методистом на основе 3 уровней:

- ***Высокий уровень*** (3 балла): Ребенок свободно считает в пределах 10; безошибочно выполняет вычисления по числовому отрезку и знает состав чисел первого десятка; самостоятельно выделяет структуру задачи (условие/вопрос) и решает её; различает плоские и объемные формы; выполняет графический диктант в клетку без ошибок; использует знаки отношений правильно.
- ***Достаточный уровень*** (2 балла): Ребенок владеет счетом до 10 и правильно соотносит числа с цифрами. Знает состав чисел до 5-6 наизусть, а при заполнении состава чисел 7–10 может допускать единичные ошибки, которые самостоятельно исправляет при помощи счетных палочек. Текстовые задачи решает с небольшой наводящей помощью педагога (выделение ключевых слов). Ошибки в графическом диктанте составляют не более 1-2 клеток.
- ***Низкий уровень*** (1 балл): Ребенок путает последовательность счета в пределах 10, не может соотнести группу предметов с цифрой; не понимает смысла математических знаков (+, -, >, <); состав чисел первого десятка не усвоен; текстовую задачу решить не может, так как не отделяет условие от вопроса. Пространственная ориентировка в клетку нарушена, геометрические фигуры путает. Требуется постоянный контроль взрослого.

МОДУЛЬ 2: РАЗВИТИЕ РЕЧИ И ГРАМОТА (33 ЧАСА)

Традиционное обучение грамоте и подготовке к письму в старшем дошкольном возрасте часто грешит форсированием школьных методов (механическое копирование букв в узкую линейку), что приводит к быстрому утомлению, графическому спазму и, как следствие, формированию стойкого отторжения к письменной деятельности. Более того, без развитого фонематического слуха и четкого звукового анализа у ребенка в первом классе неизбежно возникают проявления оптической и моторной дисграфии (пропуски букв, путаница парных звуков).

Настоящий модуль спроектирован на основе признанной звуковой аналитико-синтетической системы Л. Е. Журовой. Он переводит процесс подготовки к чтению и письму в плоскость наглядного и безопасного для детской психики конструирования. В основу графической подготовки руки легла **авторская система точечной штриховки и детального раскрашивания**, тренирующая микромоторику пальцев и зрительную концентрацию.

Взамен скучных прописей используются **многоразовые маркерные карточки «пиши-стирай»**: ребенок выстраивает цветовые схемы слов водными маркерами (красный — гласный, синий — твердый согласный, зеленый — мягкий согласный). Возможность мгновенно стереть ошибку губкой формирует у дошкольника психологическую «ситуацию успеха»,

убирает страх неудачи и фиксирует правильную траекторию написания букв без утомления мышц кисти. Модуль напрямую связан с ИТ-блоком: буквы, изученные здесь, дети учатся осознанно набирать на клавиатуре в MS Word во втором полугодии.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ МОДУЛЯ

Цель модуля: Развитие фонематического восприятия, языкового анализа и осознанного послогового чтения, а также качественная подготовка руки к письму через формирование графомоторного праксиса без признаков мышечного перенапряжения.

Задачи модуля:

- **Обучающие:** научить дифференцировать понятия: речь устная и письменная, звук и буква; обучить делению слов на слоги и определению слоговой структуры; сформировать устойчивый навык полного звукобуквенного анализа слов из 3–4 звуков; обучить осознанному послоговому чтению предложений и связных микротекстов с соблюдением знаков препинания (., ?, !).
- **Развивающие:** развить фонематический слух, слуховую память и концентрацию внимания; сформировать правильный хват пишущего инструмента, регулировку нажима и точную траекторию написания печатных букв; развить координацию движений «рука — глаз».
- **Воспитательные:** воспитать интерес к родному языку и культуре чтения; развить навыки самостоятельной работы в тетради, усидчивость и аккуратность при выполнении графических заданий.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЯ

Выпускник курса безошибочно различает гласные и согласные (твердые/мягкие, звонкие/глухие) звуки на слух; самостоятельно выполняет полный фонетический разбор трех- и четырехзвуковых слов, кодируя их цветными фишками/маркерами в тренажерах; владеет правилом послогового плавного чтения; понимает интонационную структуру предложений; пишет печатные буквы по памяти с соблюдением пропорций; выполняет точечную штриховку без выходов за контуры.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЯ

- **Введение в звуковую культуру и гласные звуки (Занятия 1–6):** Понятие о речи, звуках окружающего мира и речевых звуках. Знакомство со звуками [А], [У], [О], [И], [Ы] и буквами А, У, О, И, Ы. Цветовой код гласных (красный маркер). Понятие о слоге, деление слов на слоги, прохлопывание слоговой структуры. Точечная штриховка крупных замкнутых контуров (мяч, кубик).
- **Согласные звуки, твердость и мягкость (Занятия 7–17):** Понятие о согласном звуке (преграда во рту). Изучение согласных ([М], [С], [Х], [Р], [Л], [Н], [К], [Т], [Й], [П]) и их букв. Цветовое кодирование по Журовой: синий маркер — твердые, зеленый маркер — мягкие согласные. Слияние звуков в прямые и обратные слоги (МА, АМ). Первые навыки послогового чтения слов. Полный звуковой анализ в тренажерах «пиши-стирай». Детальное раскрашивание.

- **Дифференциация звуков и основы орфоэпии (Занятия 18–27):** Понятие о звонкости и глухости согласных (голосовой моторчик). Парные согласные ([З]-[С], [В]-[Ф], [Б]-[П], [Г]-[К], [Д]-[Т]), их различение в словах-паронимах (дом-том). Шипящие звуки [Ж], [Ш], [Ч], [Щ] и звук [Ц]. Знакомство с правилами ЖИ-ШИ, ЧА-ЩУ, ЧУ-ЩУ на уровне маркерной пропедевтики. Автоматизация чтения слоговых дорожек на скорость.
- **Йотированные буквы, знаки и чтение текста (Занятия 28–33):** Особенности букв Е, Ё, Ю, Я в начале слова (два звука) и после согласных (индикаторы мягкости). Изучение букв, не обозначающих звуков: Ь (для смягчения и разделительный) и Ъ знак. Чтение связных текстов крупного шрифта из 3–4 предложений. Работа над выразительностью, паузами и интонацией предложений (. ? !). Итоговая диагностика.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ МОДУЛЯ

Оценка речевого развития и грамотности осуществляется педагогом-методистом на основе 3 уровней:

- ***Высокий уровень (3 балла*):** Ребенок безошибочно выполняет звуковой анализ слов на слух, правильно расставляя красные, синие и зеленые маркеры в тренажере; легко дифференцирует глухие/звонкие и твердые/мягкие звуки; читает плавно, по слогам, понимает смысл прочитанного и соблюдает интонацию знаков препинания; штрихует ровно, пишет печатные буквы без графических искажений.
- ***Достаточный уровень (2 балла)*:** Ребенок правильно выделяет звуки в слове и соотносит их с буквами. При самостоятельном звуковом анализе слов из 4 букв может допускать 1 ошибку (например, путать твердость/мягкость), которую исправляет сам после устного напоминания педагога. Читает по слогам, но в медленном темпе, смысл коротких предложений понимает. Графические линии штриховки аккуратные, буквы узнаваемы.
- ***Низкий уровень (1 балл):*** Ребенок путает речевые звуки, не может назвать гласные; звуковой анализ слова выполнить не способна — хаотично расставляет цветные фишки; буквы знает частично, слоговое слияние не удается; печатные знаки пишет с зеркальным искажением или нарушением пропорций. Координация руки слабая, линии штриховки прерывистые и выходят далеко за контуры объектов.

МОДУЛЬ 3: ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ГРАМОТНОСТЬ (33 ЧАСА)

Современная начальная школа предъявляет высокие требования не столько к технической стороне навыков ребенка (беглость декодирования букв), сколько к его способности осмыслять и практически применять полученную информацию. Традиционная предшкольная подготовка часто страдает дефицитом формирования понятийных структур мышления, из-за чего первоклассники могут бегло читать, но оказываются неспособны

понять скрытый смысл математической задачи или выделить главную мысль в тексте.

Настоящий модуль является инновационной методической надстройкой автора, разработанной в соответствии с целевыми ориентирами ФОП ДО в редакции 2026 года. Он выступает смысловым ядром всего программно-методического комплекса, связывая сухие академические знания (чтение, счет) с макромиром через сквозные еженедельные лексические темы. Модуль переводит знаниевую парадигму в плоскость жизненных компетенций: сформированные здесь навыки смыслового слушания и критического анализа графических схем напрямую используются детьми во втором полугодии в модуле «Программирование и IT» при составлении алгоритмических скриптов в Scratch Junior и подготовке докладов.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ МОДУЛЯ

Цель модуля: Развитие понятийного аппарата, критического мышления и смыслового восприятия устных и печатных текстов, формирующих связную речь и способность ребенка успешно решать практические жизненные задачи в лицейском сообществе.

ЗАДАЧИ МОДУЛЯ:

- **Обучающие:** обучить процессам классификации, сериации и группировки предметов по существенным признакам с использованием слов-обобщений; сформировать первичные навыки смыслового чтения нетекстовых носителей информации (пиктограмм, естественнонаучных таблиц, карт-схем, дорожных знаков).
- **Развивающие:** развить связную устную речь (умение строить развернутое высказывание из 5–6 предложений без наводящих вопросов), критическое мышление (умение находить логические ошибки в деформированных текстах-путаницах) и понятийный слух (установление хронологии «раньше/позже»);
- **Воспитательные:** сформировать навыки устной самопрезентации, публичного микровыступления, умения слушать собеседника и следовать многоступенчатым инструкциям педагога в рамках правил ОБЖ.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЯ

Выпускник курса демонстрирует высокий уровень речевой и понятийной культуры: самостоятельно дифференцирует родовые и видовые понятия; безошибочно восстанавливает логическую цепочку событий по серии картинок; умеет извлекать скрытый смысл из загадок и метафор; считывает информацию с пиктограмм и простейших таблиц; способен составить логичный, завершенный связный рассказ по незнакомому рисунку и представить его сверстникам.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЯ

- **Классификация и мир понятий (Занятия 1–9):** Изучение лексических блоков: «Школа и её правила», «Осень», «Дары леса», «Овощи и фрукты», «Наш дом. Семья», «Мебель», «Посуда», «Одежда и обувь». Дидактические игры «Четвертый лишний» с обязательным вербальным

обоснованием причины исключения. Выделение существенных признаков, группировка, разделение родовых и видовых понятий.

- **Смысловой анализ и текстовые связи (Занятия 10–19):** Темы «Мир профессий», «Сказки», «Животные лесов», «Зима», «Птицы», «Транспорт», «Россия». Работа со сказками и познавательными микротекстами. Восстановление хронологии событий («раньше/позже») по серии картинок. Понимание переносного смысла, метафор и загадок. Применение текстовой информации в практических ситуациях (основы ОБЖ, вызов экстренных служб, чтение знаков-пиктограмм).
- **Критическое мышление и самопрезентация (Занятия 20–33):** Темы «Защитники Отечества», «Весна», «Мамин праздник», «Первоцветы», «Космос. Наша планета», «Обитатели водоемов», «Мир насекомых», «День Победы», «Безопасное лето». Экспериментальное чтение текстов с умышленными ошибками автора («Найди путаницу»). Считывание и интерпретация информации с простейших естественнонаучных карт-схем, таблиц и структуры книги (обложка, оглавление). Развитие навыков публичного выступления, тренинги самопрезентации и подготовка устных историй к защите ИТ-проектов.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ МОДУЛЯ

Оценка сформированности функциональной грамотности осуществляется педагогом-методистом на основе 3 уровней:

- ***Высокий уровень (3 балла):*** Ребенок самостоятельно и безошибочно классифицирует предметы; выстраивает причинно-следственные связи; находит все логические ошибки в текстах-путаницах; свободно считывает информацию с таблиц и пиктограмм; строит развернутый, грамматически верный связный рассказ из 5–6 предложений; уверенно защищает свой проект перед группой.
- ***Достаточный уровень (2 балла):*** Ребенок справляется с классификацией и пониманием текстов, но испытывает незначительные затруднения при аргументации своего выбора или при пересказе хронологии («раньше/позже»). Требуется 1-2 наводящих вопроса педагога для построения развернутого связного рассказа. Схемы и пиктограммы считывает верно.
- ***Низкий уровень (1 балл):*** Ребенок затрудняется в объединении предметов в группы, не может выделить обобщающее слово; путает последовательность событий в сказке; не понимает скрытый смысл загадок. Связная речь развита слабо (отвечает односложно «да/нет», не может составить рассказ по картинке даже с помощью наводящих вопросов).

МОДУЛЬ 4: ДИЗАЙН: ИЗО И ТЕХНОЛОГИЯ (33 ЧАСА)

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ ВВОДНЫЙ ТЕКСТ МОДУЛЯ

Развитие мелкой мускулатуры пальцев и зрительно-моторной координации — один из ключевых факторов готовности ребенка к систематическому школьному обучению. Современные дошкольники («альфа-поколение»),

демонстрируя высокую скорость взаимодействия со смартфонами и планшетами, часто имеют крайне низкие показатели развития микромоторики кисти (изолированных движений пальцев). Без сформированного графомоторного праксиса переход к письму в первом классе неизбежно сопровождается сильным графическим спазмом, быстрой утомляемостью и стойким отторжением письменных видов деятельности.

Настоящий модуль, базирующийся на модернизированной автором лицейской программе предшкольной подготовки, решает важнейшую задачу «моторной синергии». Лепка, аппликация, бумажная пластика и работа со сложными ножницами выступают не как изолированное развлечение, а как целенаправленный здоровьесберегающий тренажер. Укрепляя мышцы кисти, развивая пространственное и композиционное мышление, модуль напрямую готовит руку ребенка к точечной штриховке и мелкому закрашиванию в модуле грамоты. Более того, визуальные образы и персонажи, созданные руками на дизайне, служат для детей графическими прототипами (спрайтами и фонами), которые они затем учится самостоятельно программировать и анимировать на персональных компьютерах в рамках ИТ-модуля.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ МОДУЛЯ

Цель модуля: Развитие пространственного, композиционного и творческого мышления старших дошкольников через интеграцию художественно-эстетической и продуктивной деятельности, обеспечивающей качественную графомоторную подготовку руки к письму.

Задачи модуля:

- **Обучающие:** обучить базовым приемам пластилинографии, барельефной и скульптурной лепки из целого куска; сформировать навыки уверенного владения ножницами при симметричном вырезании и резании по сложным кривым контурам; освоить нетрадиционные графические техники (сухая кисть, восковой резист-эффект, граттаж, набрызг) для передачи фактуры объектов.
- **Развивающие:** развить зрительно-моторную координацию («рука — глаз»), глазомер, микромоторику и изолированные движения пальцев кисти, пространственную ориентацию на плоскости листа;
- **Воспитательные:** воспитать усидчивость, аккуратность при работе с жидкими и пластичными материалами, бережное отношение к инструментам и навыки командного взаимодействия при создании коллективных крупноформатных панно.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЯ

Выпускник курса демонстрирует развитое объемно-пространственное и композиционное мышление: уверенно владеет ножницами, четко соблюдая границы сложного контура; самостоятельно использует приемы лепки (скатывание, раскатывание, вдавливание, примазывание, вытягивание из целого куска); соотносит пропорции и масштаб элементов; умеет сочетать различные материалы и фактуры в одной работе; имеет сформированное

индивидуальное портфолио творческих проектов для лицейского вернисажа.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЯ

- **Психомоторная пропедевтика и работа с объемом (Занятия 1–10):** Организация рабочего места, хват инструмента. Аппликация из природных материалов и бумаги («Волшебные листочки», «Улетают Гуси-Лебеди», «Дары огорода»). Лепка базовых форм («Грибы для ежика», «Шарики и цилиндры», «Будет хлеб — будет праздник», «Веселые буквы»). Развитие силы нажатия и пластики рук.
- **Декоративное и фактурное рисование (Занятия 11–21):** Традиционные росписи («Золотая Хохлома»). Передача фактуры («Белочка» сухой кистью, «Заснувшая природа» угольными мелками). Аппликация геометрических форм («Петушок», «Украсим тарелочку для журавля»). Плетение из бумажных полос («Рыбки. Закладка»). Лепка на жестком каркасе («Кораблик»).
- **Нетрадиционные техники и плоскостное конструирование (Занятия 22–33):** Работа с фольгой, ватными дисками и крупой («Елочные игрушки», «Белый снег пушистый»). Рисование по-мокрому («Северное сияние»). Восковой резист-эффект («Море и его обитатели»). Скульптурная лепка из целого куска («Мой любимый кот», «Грач на горе»). Веерная пластика и бахрома («Волшебный луг», «Красивый букет»). Многослойные открытки по точному шаблону («День Защитника Отечества»). Коллективный коллаж («Гуси-лебеди»). Граттаж («Космос»). Итоговая выставка-вернисаж.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ МОДУЛЯ

Оценка сформированности графомоторных и пространственно-творческих навыков осуществляется педагогом-методистом на основе 3 уровней:

- ***Высокий уровень (3 балла):*** Ребенок полностью самостоятельно организует рабочее место; уверенно и плавно режет ножницами по сложному криволинейному контуру; свободно владеет всеми приемами лепки и нетрадиционного рисования; соблюдает пропорции, масштаб и законы композиции; активен в коллективном творчестве. Признаки графического спазма отсутствуют.
- ***Достаточный уровень (2 балла):*** Ребенок владеет базовыми техниками лепки и аппликации, но при работе со сложным контуром ножницами может допускать незначительные неровности краев. Пропорции предметов передает верно, но иногда требуется наводящее указание педагога для гармоничного размещения элементов на листе. Задания выполняет аккуратно.
- ***Низкий уровень (1 балл):*** Ребенок демонстрирует слабую координацию рук: не умеет правильно держать ножницы, режет бумагу только по прямой линии с разрывами; при лепке не может скоординировать движения пальцев, детали разваливаются, примазывание не удается. Нарушено пространственное восприятие листа (рисует/наклеивает все

элементы в одну кучу, сминает бумагу). Требуется постоянная физическая помощь взрослого.

МОДУЛЬ 5: ПРОГРАММИРОВАНИЕ И IT-ТЕХНОЛОГИИ (33 ЧАСА)

Современное «альфа-поколение» детей с раннего возраста находится в плотном контакте с цифровой средой, однако это взаимодействие чаще всего носит пассивный, потребительский характер (бессистемное «залипание» в смартфонах и просмотр развлекательного видеоконтента), что ведет к снижению концентрации внимания и цифровой зависимости. При этом современная начальная школа предъявляет к первокласснику высокие требования в сфере ИКТ-компетентности: ребенок должен уметь уверенно пользоваться компьютером для учебных задач (набрать доклад, сделать презентацию проекта, запустить обучающую платформу).

Настоящий модуль переводит ребенка из статуса пассивного потребителя в позицию **активного создателя и разработчика цифрового продукта**. Обучение строится на принципах строгой **цифровой гигиены СанПиН**: непрерывная работа за экраном ПК составляет не более 15 минут внутри 30-минутного занятия, чередуясь с гимнастикой для глаз и пальчиковыми играми. Модуль является логическим завершением всего ПМК «Успешный старт», обеспечивая сквозную междисциплинарную интеграцию: буквы, изученные на грамоте по Журовой, дети учатся осознанно вводить на клавиатуре в MS Word, а сюжеты сказок и лексические темы, разобранные на уроках функциональной грамотности, превращают в самостоятельный программный код, создавая интерактивные игры и мультфильмы в визуальной среде Scratch Junior. В финале года дети конструируют презентацию своего ИТ-продукта в PowerPoint и публично защищают её перед администрацией лицея.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ МОДУЛЯ

Цель модуля: Формирование базовой ИКТ-грамотности, алгоритмического и логического мышления младших дошкольников, а также первичных навыков командной проектной деятельности в цифровой среде.

Задачи модуля:

- **Обучающие:** изучить аппаратное устройство ПК и правила техники безопасности в компьютерном классе; обучить уверенному координационному управлению курсором мыши/тачпада и базовой навигации в интерфейсе ОС; сформировать навыки ввода и форматирования текста в MS Word; обучить правилам конструирования электронных слайдов в MS PowerPoint.
- **Развивающие:** развить алгоритмическое мышление (понимание сути скрипта, линейных, циклических и условных алгоритмов в Scratch Junior); обучить работе с переменными (игровой счетчик очков) и датчиками касания; развить навыки отладки кода (поиск и исправление технических ошибок).

- **Воспитательные:** сформировать навыки командного взаимодействия при распределении ИТ-ролей (сценарист, дизайнер, программист); развить уверенность при публичном выступлении (совместно с тренингами психолога) во время защиты своего ИТ-проекта.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЯ

Выпускник курса свободно ориентируется в интерфейсе компьютера, самостоятельно создает папки и сохраняет файлы; владеет слепым нахождением буквенных клавиш, набирает и форматирует (цвет, размер) короткие тексты в MS Word; в среде Scratch Junior способен составить работающий алгоритм для интерактивной игры (кликера или платформера) с использованием датчиков и счетчиков очков; умеет создать мультимедийный слайд в PowerPoint (вставка скриншота игры и текста) и презентовать свой цифровой проект лицейскому сообществу.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЯ

- **Компьютерная грамотность и интерфейс ПК (Занятия 1–4):** Техника безопасности. Монитор, системный блок, клавиатура, мышь. Координационные тренажеры мыши (одиночный, двойной клик, перетаскивание объектов drag-and-drop). Интерфейс ОС: рабочий стол, папки, ярлыки, окна. Изучение буквенного и управляющего блоков клавиатуры (Space, Enter, Backspace, Shift), набор своего имени.
- **Визуальное программирование в Scratch Junior (Занятия 5–22):** Интерфейс Scratch: сцена, палитра блоков, окно скриптов. Спрайты и костюмы, циклическая анимация ходьбы. Линейные алгоритмы движения персонажей. Интеграция аудиофайлов и запись звука через микрофон. Встроенный векторный графический редактор (дизайн уникальных персонажей и фонов по сюжетам сказок модуля 3). Программирование диалогов (Говорить). Создание игры «Кликер» (введение переменной «Очки»). Создание игры «Платформер» (механика гравитации, условия Если... то, датчики касания цвета, управление стрелками). Создание игры «Звездные войны» (механика стрельбы лазером, клонирование спрайтов, генерация случайной скорости препятствий). Работа со строковыми сенсорами и расширениями-переводчиками Google Translate. Распределение ролей в ИТ-команде и групповое проектирование мультфильмов.
- **Офисные технологии и защита ИТ-проектов (Занятия 23–33):** Работа в MS Word: запуск, создание документа, ввод текста по лексической теме, изменение шрифта (размер, цвет), вставка картинок. Работа в MS PowerPoint: понятие презентации и слайда, выбор шаблона дизайна, оформление титульного слайда (название проекта, авторы), вставка скриншотов своей игры из Scratch, настройка эффектов анимации появления объектов и переходов слайдов. Тренинг самопрезентации (совместно с психологом). Отладка кода, исправление технических сбоев. Публичная защита проекта на лицейском мини-фестивале цифрового творчества перед родителями и администрацией лицея.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ МОДУЛЯ

Оценка цифрового и алгоритмического развития дошкольников осуществляется педагогом-методистом по результатам создания и защиты ИТ-проекта на основе 3 уровней:

- ***Высокий уровень (3 балла):*** Ребенок самостоятельно работает за ПК, уверенно пользуется мышью и клавиатурой; создает в Scratch Junior сложный, работающий алгоритм игры (с датчиками, переменными очков или клонированием) без ошибок; сам набирает и форматирует текст в Word; без помощи взрослого конструирует слайд в PowerPoint (вставляет скриншот своей игры и подписывает название) и уверенно презентует проект на фестивале. Правила цифровой гигиены соблюдает осознанно.
- ***Достаточный уровень (2 балла):*** Ребенок уверенно пользуется интерфейсом ПК. Алгоритм в Scratch составляет правильно, но при программировании сложных условий (например, гравитации в платформере) может допустить ошибку, которую находит и исправляет после подсказки педагога. Текст в Word набирает без пропусков букв, но может забыть изменить цвет или размер шрифта. Слайд в PowerPoint создает с небольшой технической помощью учителя. На фестивале выступает спокойно, отвечая на вопросы по своей игре.
- ***Низкий уровень (1 балл):*** Ребенок демонстрирует слабую координацию при работе с мышью (курсор улетает, клик не удается), путает клавиши на клавиатуре. Алгоритмическая логика в Scratch не сформирована: хаотично соединяет блоки, персонажи не двигаются, датчики и условия не понимает. В офисных программах ориентироваться не может, текст набрать не способен. От командной проектной деятельности устраняется, проект защитить не может. Наблюдается утомляемость при работе за монитором.

МОДУЛЬ 6: ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (33 ЧАСА)

Высокий уровень школьной тревожности, эмоциональная зажатость и патологический «страх совершить ошибку» — ключевые деструктивные факторы, провоцирующие тяжелую психологическую дезадаптацию первоклассников. Находясь в состоянии хронического стресса, ребенок блокирует свои интеллектуальные возможности: у него резко падает концентрация внимания, снижается продуктивность мышления, проявляется спонтанная агрессия или уход в себя, что нивелирует любые академические успехи.

Настоящий модуль реализуется в рамках Рабочей программы воспитания под непосредственным руководством педагога-психолога лицея. Он создает надежный психологический и адаптационный щит для ребенка. Модуль полностью избавлен от сухой теории и построен на технологиях игрового моделирования школьной жизни, релаксационных техниках и

арт-терапии. Он концептуально сцеплен с уроками грамоты и математики: на специальном занятии («Я не боюсь ошибаться!») психолог синхронизирует действия детей с маркерными тетрадями «пиши-стирай», формируя на практике установку обратимости ошибки: *«Ошибиться — это нормально. Ошибку всегда можно стереть, исправить и двигаться дальше»*. В результате у детей формируется устойчивая внутренняя позиция ученика, снижается тревожность перед неизведанной школьной средой, а период адаптации в первом классе протекает в максимально легкой форме.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ МОДУЛЯ

Цель модуля: Развитие эмоциональной саморегуляции, эмпатии и социально-коммуникативной гибкости старших дошкольников, минимизирующих риски школьной дезадаптации и обеспечивающих мягкое вхождение в лицейское сообщество.

Задачи модуля:

- **Обучающие:** познакомить с понятиями «эмоция» и «чувство»; научить распознавать базовые эмоциональные состояния (радость, грусть, страх, гнев, удивление, обида) по мимике, жестам и интонации собеседника; обучить ритуалам и социальным правилам школьного взаимодействия (поведение на уроке, перемене, диалог с учителем).
- **Развивающие:** развить эмпатию, сочувствие и способность понимать мотивы поведения окружающих; сформировать навыки использования «Я-высказываний» при разрешении спорных моментов; развить эмоционально-образное мышление и речевой навык вербализации своих чувств.
- **Воспитательные:** обучить здоровьесберегающим экспресс-техникам самообладания (дыхание по квадрату, мышечный релакс) и экологичного выпуска агрессии/обиды без вреда для коллектива; воспитать командный дух, навыки взаимовыручки и уважение к личным границам других людей.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЯ

Выпускник курса демонстрирует высокий уровень эмоциональной устойчивости и коммуникативной готовности: свободно идентифицирует и называет свои эмоции; умеет вовремя применить дыхательные или мышечные техники для саморегуляции при волнении; бесконфликтно играет в группе, соблюдая правила и границы; принимает социальный статус «ученика»; не испытывает страха перед проверкой знаний и открыто идет на контакт с педагогами и сверстниками.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЯ

- **Азбука эмоций и самопознание (Занятия 1–8):** Ритуалы лицейского круга, правила общения. Заполнение индивидуального листа «Это я» (выделение своих сильных сторон). Знакомство с базовыми эмоциями через карточки-маски и зеркальные упражнения. Понятие о ценности каждого чувства. Установление связи между эмоцией и физическим

ощущением в теле. Проективная графика чувств («Письмо самому себе»).

- **Трансформация деструктивных состояний и арт-терапия (Занятия 11–15, 17–19, 22–25):** Проработка детских страхов («Монстрики страха») методами графического изменения и высмеивания образа. Трансформация агрессии и гнева через упражнения «стаканчик для крика» и дыхательные тренинги. Развитие самомотивации для преодоления скуки. Музыкальная терапия и релаксационное рисование («Приключение линии на холсте»). Вхождение в образы персонажей картин (психологический театр).
- **Коммуникация, социализация и пропедевтика школьной жизни (Занятия 9–10, 16, 20–21, 26–33):** Невербальное общение (мимика, пантомимика, интонационные тренинги). Развитие эмпатии, сочувствия и навыков активного слушания. Настольно-печатные и подвижные командные игры на сплочение. Проработка чувства обиды, перевод конфликтов в конструктивный диалог. Репетиция школьного дня: моделирование уроков, перемен, бережного отношения к вещам. Снятие перфекционизма через практику «ошибись и сотри». Формирование карты психологической готовности к лицею по методике Л. А. Ясюковой.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ МОДУЛЯ

Оценка психоэмоционального развития дошкольников осуществляется педагогом-психологом на основе 3 уровней (синхронизировано с субтестами Л. А. Ясюковой):

- ***Высокий уровень (3 балла):*** Ребенок безошибочно распознает и называет эмоции на картинках; свободно вербализует свои чувства и ощущения; самостоятельно применяет дыхательные техники при возникновении волнения; бесконфликтно играет в группе, соблюдая правила и границы; демонстрирует сформированную позицию ученика, страх перед ошибками отсутствует.
- ***Достаточный уровень (2 балла):*** Ребенок знает базовые эмоции, умеет объяснить причину грусти или радости персонажей сказок. В конфликтной ситуации может вспылить, но быстро успокаивается после напоминания правил группы или использования отвлекающих упражнений. В командных играх участвует активно, правила принимает. К школьным ритуалам относится позитивно, но требуется мягкий контроль взрослого.
- ***Низкий уровень (1 балл):*** Ребенок путает эмоции на карточках, не может объяснить свое душевное состояние; проявляет высокую неконтролируемую агрессию (дерется, портит поделки) или уходит в глухую защиту (плачет, замыкается); правила группы не принимает; испытывает сильный страх перед выполнением заданий («у меня не получится!»). Наблюдаются явные признаки тяжелой дезадаптации.

ПОУРОЧНОЕ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ МОДУЛЯ 1: МАТЕМАТИКА И ЛОГИКА (33 ЧАСА)

№	Тема занятия	Содержание деятельности	Проверяемые умения/навыки
1	Свойства предметов: цвет и форма.	Сравнение и группировка предметов по цвету и форме (круг, квадрат, треугольник). Игры со счетными блоками.	Выделение качественных признаков объектов, классификация множеств по заданному свойству.
2	Свойства предметов: размер. Сравнение.	Сравнение предметов по размеру (большой, средний, маленький) методами наложения и приложения.	Ранжирование предметов от большего к меньшему, использование сравнительных понятий.
3	Пространственные отношения: вверху, внизу, слева, справа.	Ориентировка в пространстве и на плоскости листа. Дидактическая игра «Где спрятался зайчик?». Штриховка фигур.	Корректное употребление пространственных предлогов, выполнение пространственных устных инструкций.
4	Число и цифра 1. Один и много.	Понятие единичности. Знакомство с числом и цифрой 1. Прописывание цифры 1 маркером в тренажере «пиши-стирай».	Соотнесение количества предметов (один) с цифрой 1, удержание правильной траектории письма цифрового знака.
5	Число и цифра 2. Понятие «пара».	Образование числа 2 на основе сравнения групп предметов (1+1). Поиск парных предметов вокруг себя. Письмо цифры 2.	Понимание принципа образования следующего числа путем добавления единицы, соотнесение количества и знака.
6	Понятия «Длиннее / короче», «Выше / ниже».	Измерение предметов методом визуального сопоставления и непосредственного наложения. Работа со счетными палочками.	Сравнение объектов по линейным параметрам (длина, высота), вербальная аргументация вывода.
7	Число и цифра 3. Геометрическая фигура: треугольник.	Образование числа 3 (2+1). Знакомство с треугольником (счет углов, сторон). Моделирование треугольника из палочек.	Выделение существенных признаков плоской геометрической фигуры, конструирование по образцу.
8	Понятия «Столько же / Равно». Знаки «=» и «≠».	Установление взаимно-однозначного соответствия между группами предметов (пары). Введение знаков в маркерной тетради.	Графическое и устное фиксирование равенства или неравенства численности множеств предметов.
9	Число и цифра 4. Геометрическая фигура: квадрат.	Образование числа 4 (3+1). Особенности квадрата, его отличие от	Сравнение плоских геометрических фигур, узнавание и выделение

		треугольника. Поиск четырехугольников. Письмо цифры 4.	цифры 4 в зашумленном рисунке.
10	Число и цифра 5. Логические закономерности.	Образование числа 5 (4+1). Продолжение графического узора по заданному алгоритму (поиск чередования элементов).	Самостоятельное выявление логической закономерности ряда, автоматизация графического навыка.
11	Сравнение групп предметов. Математические знаки «>» и «<».	Практическое знакомство со знаками «больше» и «меньше» («птичий клюв»). Работа в маркерном тренажере «пиши-стирай».	Чтение числовых и предметных неравенств, правильная расстановка знаков на ламинированной поверхности.
12	Число и цифра 6. Временные отношения: раньше, позже.	Образование числа 6 (5+1). Составление логических цепочек времени («Сначала семечко — потом цветок»). Письмо цифры 6.	Ориентировка в причинно-следственных и временных связях, соотнесение числа 6 с множеством предметов.
13	Число и цифра 7. Измерение длины меркой.	Образование числа 7. Практическое измерение длины полоски бумаги с помощью условной мерки (кубика, скрепки). Письмо цифры 7.	Понимание зависимости результата измерения от размера выбранной условной мерки.
14	Геометрические фигуры: прямоугольник и овал.	Сравнение прямоугольника с квадратом, овала с кругом. Штриховка вытянутых геометрических контуров в тетради.	Нахождение общих и отличительных признаков родственных плоских геометрических фигур.
15	Знакомство с действием сложения. Математический знак «+».	Объединение двух групп предметов в одну общую (мешок частей соединяем в целый мешок). Запись примеров маркером.	Понимание практического смысла сложения как объединения частей в единое целое.
16	Число и цифра 8. Состав числа 5.	Образование числа 8 (7+1). Раскладывание 5 предметов (счетных фишек) в два домика разными способами. Письмо цифры 8.	Свободное оперирование составом числа 5 на предметном и символическом уровнях.
17	Знакомство с действием вычитания. Математический знак «-».	Удаление части предметов из общего множества (зачеркивание, убирание). Моделирование примеров со счетным материалом.	Понимание практического смысла вычитания как отделения части от общего целого.

18	Число и цифра 9. Состав числа 6.	Образование числа 9 (8+1). Игры на состав числа 6 в маркерных домиках «пиши-стирай». Письмо цифры 9.	Запоминание вариантов состава числа 6, высокая скорость переключения внимания при заполнении таблиц.
19	Число и цифра 0. Роль нуля в математике.	Понятие пустого множества («было 3 конфеты, все съели»). Вычитание числа из самого себя (3-3=0). Письмо цифры 0.	Понимание математического значения нуля, запись равенств с нулем на маркерной карточке.
20	Использование числового отрезка (шаги вправо и влево).	Знакомство с числовой прямой. Выполнение математических действий: прибавить — шаг вправо, вычесть — шаг влево.	Использование графической опоры (числового ряда) для быстрого выполнения вычислений.
21	Состав числа 7 из двух меньших чисел.	Разбор состава числа 7 на основе предметных действий (круги двух цветов). Заполнение числовых матриц в тренажере.	Автоматизация навыка счета в пределах 7, самостоятельное нахождение недостающего слагаемого.
22	Состав числа 8 из двух меньших чисел.	Логические игры «Засели домики для числа 8». Использование двух цветов при штриховке 8 элементов в тетради.	Вариативность мышления, быстрое нахождение пар чисел, составляющих число 8.
23	Состав числа 9 из двух меньших чисел.	Анализ состава числа 9 с опорой на счетные палочки. Графический диктант элементов в рабочей тетради.	Точное воспроизведение состава числа 9, сформированность зрительной и оперативной памяти.
24	Число 10. Понятие о десятке.	Образование двузначного числа 10 (9+1). Увязывание 10 счетных палочек в один пучок (один десяток). Написание числа 10.	Отличие однозначного числа от двузначного, понимание структуры числа 10.
25	Состав числа 10. Маркерный тренажер скорости счета.	Игры на ламинированных карточках на скорость заполнения состава числа 10. Работа по парам: один пишет, второй проверяет.	Прочное усвоение состава числа 10 (фундамент для вычислений в 1 классе), навыки партнерского самоконтроля.
26	Объемные геометрические тела: куб, шар, цилиндр.	Отличие плоских фигур от объемных тел. Игры на ощупь «Волшебный мешочек» со строительным деревянным материалом.	Распознавание объемных тел по тактильным и зрительным признакам, соотнесение их с формой реальных предметов.
27	Понятия «Часть и целое» в	Деление геометрических фигур (круга, квадрата) на	Понимание того, что целое всегда больше своей части,

	математике.	2 и 4 равные части путем сгибания и разрезания бумажных шаблонов.	а части деления должны быть равными.
28	Понятия «Тяжелее / легче». Знакомство с массой.	Сравнение предметов по весу (барометрическое ощущение на ладонях). Моделирование чашечных весов по картинкам.	Дифференциация понятий «большой» и «тяжелый» (сравнение воздушного шара и железного шарика).
29	Структура текстовой задачи: условие и вопрос.	Разбор строения математической задачи. Отличие задачи от рассказа/загадки. Выделение известного и искомого.	Анализ структуры текста, умение вычленить математическое требование задачи из общего сюжета.
30	Простые задачи на сложение в пределах 10.	Решение текстовых задач на нахождение суммы (объединение групп). Рисование графической схемы (отрезка) к задаче.	Перевод вербального сюжета задачи в знаково-символическую математическую модель (числовое выражение).
31	Простые задачи на вычитание в пределах 10.	Решение задач на нахождение остатка (уменьшение количества). Запись числового выражения и ответа в рабочей тетради.	Выбор верного арифметического действия на основе анализа текста задачи.
32	Логические таблицы и матрицы. Поиск элемента.	Работа со сложными логическими сетками (3x3), где фигуры изменяют сразу два признака (цвет и форму). Поиск фигуры.	Аналитический синтез, удержание в памяти двух и более признаков одновременно, развитие гибкости мышления.
33	Итоговая диагностика. Математический квест.	Выполнение комплексной проверочной работы в тетради (счет, знаки, состав числа 10). Игровая рефлексия «Ключи от школы».	Демонстрация сформированности элементарных математических представлений согласно целевым ориентирам лицея.

ПОУРОЧНОЕ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ МОДУЛЯ 2: РАЗВИТИЕ РЕЧИ (33 Ч АСА)

№	Тема занятия	Содержание деятельности	Проверяемые умения/навыки
1	Речь устная и письменная. Звуки окружающего мира.	Понятие о речи. Отличие звуков природы и человеческого голоса. Точечная штриховка крупных контуров.	Дифференциация речевых и неречевых звуков, удержание карандаша при штриховке.
2	Гласный звук [А], буква А.	Понятие о гласном звуке. Выделение звука [А] в начале, середине, конце слова. Штриховка	Нахождение звука [А] в слове, соотнесение его с графическим образом

		буквы А.	буквы.
3	Выделение звука в слове. Гласный [У], буква У.	Знакомство со звуком [У]. Определение позиции звука в слове. Точечная штриховка буквы У, мелкие раскраски.	Изолированное произнесение звука, координация руки при заполнении мелких контуров.
4	Слияние [АУ], [УА]. Гласный [О], буква О.	Моделирование звуковых цепочек в маркерной тетради «пиши-стирай». Знакомство с гласным [О] и буквой О.	Слияние двух гласных звуков на слух, безошибочное обведение овальных линий маркером.
5	Деление слов на слоги. Гласный [И], буква И.	Понятие «слог». Прохлопывание слоговой структуры слов. Гласный [И], буква И. Штриховка вертикальных линий.	Деление двухсложных слов на части, соотнесение слогов с графической схемой.
6	Понятие «Гласный звук» (красный цвет). Буква Ы.	Обобщение знаний о гласных. Фиксация красным маркером в тренажере. Знакомство со звуком [Ы], буква Ы.	Классификация звуков по признаку «гласный», моделирование однозвуковых схем.
7	Знакомство с согласными. Звук [М]/[М'], буква М.	Понятие о согласном звуке (преграда). Выделение твердого [М] и мягкого [М']. Печатание и штриховка буквы М.	Отличие согласного звука от гласного, интонационное выделение звука в слове.
8	Твердые и мягкие согласные. Буква С.	Введение кодов: синий маркер — твердый, зеленый — мягкий. Знакомство с согласным [С]/[С'], буква С.	Дифференциация согласных по твердости-мягкости на слух, закрашивание схем нужным цветом.
9	Слоговая структура слова. Звук [Х], буква Х.	Деление трехсложных слов на слоги. Звук [Х]/[Х'], буква Х. Чтение первых прямых слогов (МА, СА, ХА).	Определение количества слогов в слове, навык плавного слияния согласного с гласным.
10	Звуковой анализ простых слов. Буква Р.	Составление полных цветовых схем слов из 2–4 звуков в тренажере «пиши-стирай». Звук [Р]/[Р'], буква Р.	Последовательное называние звуков в слове, кодирование слова цветными маркерами.
11	Твердый согласный [Ш] (всегда синий). Буква Ш.	Особенность звука [Ш] (всегда твердый). Графические упражнения: точечная штриховка ломаных линий.	Удержание в памяти фонетического правила, точное соблюдение наклона линий при штриховке.
12	Звуковой анализ слова ШАР. Звук [Л]/[Л'], буква Л.	Разбор слова ШАР (синий-красный-синий) на маркерной поверхности. Звук [Л]/[Л'], буква Л. Чтение слов.	Самостоятельное проведение трехзвукового анализа слова, послоговое осознанное чтение.
13	Звук [Н]/[Н'], буква Н. Чтение первых слогов.	Звук [Н]/[Н'], буква Н. Работа со слоговыми таблицами в тренажере (быстрое чтение и стирание	Свободное чтение прямых и обратных слогов, беглость

		прочитанного).	зрительного восприятия.
14	Звук [К]/[К'], буква К. Карточки «пиши-стирай».	Звук [К]/[К'], буква К. Игра «Найди позицию звука». Раскрашивание мелких деталей сюжетной картинки.	Дифференциация звуков [К]-[К'], развитие микромоторики пальцев при детальном раскрашивании.
15	Звук [Т]/[Т'], буква Т. Чтение слов из 3 букв.	Звук [Т]/[Т'], буква Т. Чтение и выкладывание схем трехбуквенных слов (КОТ, ТОК). Штриховка буквы Т.	Соотнесение прочитанного слова со звуковой схемой и реальным предметом.
16	Всегда мягкий звук [Й'], буква Й.	Особенность звука [Й'] (всегда мягкий, зеленый цвет). Сравнение слов МАЙ - МАЙКА. Работа в карточках.	Безошибочное выделение звука [Й'] и обозначение его зеленым цветом в любой позиции.
17	Звук [П]/[П'], буква П. Закрепление схемы слова.	Звук [П]/[П'], буква П. Комплексный звуковой анализ слов ПАПА, ПИЛА. Точечная штриховка контуров.	Самостоятельное построение четырехзвуковых схем, плавное переключение графических линий.
18	Звук [З]/[З'], буква З. Звонкие согласные.	Понятие о звонкости (проверка связок рукой). Звук [З]/[З'], буква З. Дифференциация С - З.	Различение глухих и звонких согласных на слух, чтение слогов с изменением звонкости.
19	Звук [В]/[В'], буква В. Чтение предложений.	Звук [В]/[В'], буква В. Понятие о предложении. Чтение первых конструкций. Стирание маркером границ предложений.	Выделение слов в предложении, понимание интонационной законченности мысли при чтении.
20	Звук [Ж] (всегда твердый). Буква Ж. Орфограмма ЖИ.	Звук [Ж] (всегда синий). Пропедевтика правила ЖИ (пиши с И) через маркерный тренажер. Штриховка жука.	Применение правила ЖИ на практике в ламинированной тетради, сложная траектория штриховки.
21	Звук [Б]/[Б'], буква Б. Дифференциация Б - П.	Звук [Б]/[Б'], буква Б. Фонетические игры на различение парных Б - П. Анализ слов БАНКА - ПАЛКА.	Четкое различение парных согласных в устной речи и при составлении графических схем.
22	Звук [Г]/[Г'], буква Г. Дифференциация Г - К.	Звук [Г]/[Г'], буква Г. Дифференциация Г - К в таблицах. Штриховка буквы Г, раскрашивание мелких деталей.	Парная дифференциация звуков, точное соблюдение границ раскрашиваемого объекта.
23	Звук [Д]/[Д'], буква Д. Дифференциация Д - Т.	Звук [Д]/[Д'], буква Д. Сравнительный анализ слов ДОМ - ТОМ. Печатание слов маркером в тренажере.	Написание изученных букв по памяти, фонетический разбор слов с парными

			согласными.
24	Звук [Ф]/[Ф'], буква Ф. Навык беглого чтения слогов.	Звук [Ф]/[Ф'], буква Ф. Дифференциация В - Ф. Игры на скорость чтения слоговых дорожек «Кто быстрее».	Автоматизация навыка чтения слогов разной структуры (открытые, закрытые, со стечением).
25	Всегда мягкий [Ч'], буква Ч. Орфограмма ЧА-ЧУ.	Звук [Ч'] (всегда зеленый). Пропедевтика правил ЧА, ЧУ в тренажере «пиши-стирай». Штриховка часов.	Графическое выделение буквосочетаний ЧА-ЧУ, соблюдение мягкости звука при анализе.
26	Всегда мягкий [Щ'], буква Щ. Орфограмма ЩА-ЩУ.	Звук [Щ'] (всегда зеленый). Изучение правил ЩА-ЩУ. Раскрашивание мелких деталей на сюжетной картинке.	Применение орфографических правил на маркерной поверхности, устойчивость внимания.
27	Всегда твердый звук [Ц], буква Ц. Штриховка.	Звук [Ц] (всегда синий). Анализ слов ЦИРК, ЦЫПЛЕНОК. Точечная штриховка геометрических узоров.	Выделение звука [Ц] в словах, координация движений при штриховке мелких элементов.
28	Буквы Е, Ё, Ю, Я в начале слова (два звука).	Изучение йотированных букв в начальной позиции (яблоко, юла). Моделирование двухзвуковых фишек для буквы.	Понимание двойной роли букв Е, Ё, Ю, Я, безошибочное составление схем слов типа ЯМА.
29	Буквы Е, Ё, Ю, Я после согласных (смягчение).	Изучение роли Е, Ё, Ю, Я как индикаторов мягкости согласного (МЕЛ, МЯЧ). Работа в схемах-тренажерах.	Обозначение согласного перед йотированными буквами зеленым цветом (мягкий).
30	Разделительный мягкий знак (Ь) и твердый знак (Ъ).	Буквы без звука. Роль Ь для смягчения (КОНЬ) и разделительных Ь/Ъ (СЪЕЗД, ВЬЮГА). Штриховка знаков.	Корректное отражение Ь и Ъ знаков в слоговых и звуковых схемах (пропуск фишки под буквой).
31	Чтение текстов из 3–4 предложений. Интонация.	Чтение связного мини-текста крупным шрифтом. Отработка пауз на точках и вопросительных/восклицательных знаках.	Смысловое осознанное чтение короткого текста, соблюдение базовых интонационных правил.
32	Комплексная диагностика навыков чтения.	амостоятельное выполнение тестовых заданий по Журовой в рабочей тетради. Графический диктант букв.	Демонстрация полной знаниевой готовности к школе по блоку грамоты (соответствие профилю).
33	Закрепление материала. Творческая мастерская.	Игры со словами («Анаграммы», «Ребусы»). Заполнение финального листа достижений цветными маркерами.	Применение полученных навыков чтения в игровых ситуациях, адекватная самооценка

			успешности.

ПОУРОЧНОЕ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ МОДУЛЯ 3: ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ГРАМОТНОСТЬ (33 ЧАСА)

№	Тема занятия	Содержание деятельности	Проверяемые умения/навыки
1	Школа и лицейские правила.	Пространство класса, школьные принадлежности. Дидактическая игра «Собери портфель» (отсекание лишних предметов).	Понимание инструкций педагога, классификация предметов по функциональному назначению.
2	Осень. Признаки времени года.	Рассматривание сюжетной картины «Осень в парке». Составление предложений по схеме «Признак + объект».	Выделение временных изменений в природе, построение связного высказывания.
3	Дары леса. Грибы и ягоды.	Чтение педагогом мини-рассказа. Логическая игра «Четвертый лишний» (мухомор, боровик, лисичка, подберезовик).	Выделение существенного признака для обобщения, аргументация своего выбора.
4	Овощи. Огород.	Описание овощей по опорной схеме (цвет, форма, вкус, где растет). Инсценировка сказки «Репка».	Установление причинно-следственных связей, использование в речи слов-обобщений.
5	Фрукты. Сад.	Сравнение пар объектов (яблоко и лимон) по контрастным признакам. Игра «Угадай по описанию».	Выделение и использование антонимов, развитие дескриптивной (описательной) речи.
6	Наш дом. Семья.	Рассказ о своей семье. Работа со знаково-символической схемой генеалогического древа (мама, папа, я, бабушка).	Понимание социальных ролей, ориентировка в родственных и семейных связях.
7	Мебель в доме.	Конструирование предложений с пространственными предлогами. Игра «Новоселье»: расстановка мебели по устной инструкции.	Пространственная ориентировка на плоскости по словесному описанию педагога.
8	Посуда кухонная, столовая, чайная.	Сортировка предметов посуды. Упражнение на словообразование: «Из чего сделано?» (стекло — стеклянный).	Дифференциация и классификация понятий в рамках одной крупной лексической группы.

9	Одежда и обувь. Сезонные изменения.	Игра «Одень куклу на прогулку» (осень/зима). Подбор одежды под погодные условия, описанные в тексте.	Применение извлеченной текстовой информации в практической моделируемой ситуации.
10	Мир профессий. Кто работает в лицее?	Интервью-игра. Соотнесение орудий труда с профессией. Расширение глагольного словаря (что делает?).	Понимание назначения и социальной ценности взрослой профессиональной деятельности.
11	Народные сказки. Моделирование сюжета.	Слушание сказки «Гуси-Лебеди». Работа с серией картинок: расставить события по порядку (что сначала, что потом).	Восстановление хронологической последовательности текста, развитие логики мышления.
12	Дикие животные наших лесов.	Чтение познавательного текста о подготовке зверей к зиме. Игра «Чей хвост? Чье жилище?» (нора, берлога, дупло).	Смысловое слушание, извлечение фактов из научно-художественного и познавательного текста.
13	Зима пришла. Зимние явления.	Анализ стихотворения. Составление карты признаков зимы. Разбор ситуаций «Безопасность на зимней улице» (ОБЖ).	Умение делать элементарные выводы о правилах безопасного поведения на основе разбора текста.
14	Зимние забавы и праздники.	Составление устного поздравления к Новому году по опорным словам. Разбор этикетных ситуаций (прием подарков).	Формирование коммуникативной грамотности, владение речевым этикетом лицейского сообщества.
15	Домашние животные и их детеныши.	Логическая игра «Потерялись малыши» (корова — теленок). Текстовые загадки-описания с использованием метафор.	Понимание переносного смысла, соотнесение родовых и видовых понятий живой природы.
16	Птицы зимующие и перелетные.	Чтение микрорассказа «Кормушка». Моделирование проблемной ситуации: «Чем покормить птиц зимой?» (выбор по карточкам).	Экологическая грамотность, решение практической практико-ориентированной задачи на основе текста.
17	Транспорт городской и специальный.	Разбор ситуаций вызова экстренных служб (01, 02, 03). Чтение дорожных знаков-пиктограмм для пешеходов.	Считывание и понимание нетекстовой информации (знаки, символы, пиктограммы).
18	Профессии на транспорте.	Сюжетная игра «Пассажиры и водитель». Составление диалога.	Социальное моделирование, самостоятельное

		Решение логических задач на правила проезда.	конструирование диалогической речи.
19	Наша страна. Россия. Наш город.	Знакомство с государственной символикой (герб, флаг) через легенды. Рассказ о достопримечательностях края.	Гражданская идентичность, умение транслировать информацию о макромире сверстникам.
20	Защитники Отечества. Моя семья гордится.	Чтение рассказов об армии, мужестве. Составление портрета-описания своего папы или дедушки по плану.	Выражение личностного оценочного отношения к прочитанному и услышанному тексту.
21	Весна. Пробуждение природы.	Сравнение признаков осени и весны. Экспериментальное чтение текста с намеренными ошибками («Найди путаницу»).	Критическое восприятие текстовой информации, развитие устойчивости и концентрации внимания.
22	Мамин праздник. Женские профессии.	Создание устного проекта «Профессия моей мамы». Упражнения на подбор ласковых слов-эпитетов к слову «мама».	Навыки публичного микровыступления перед группой, обогащение эмоционально-оценочной лексики.
23	Растительный мир. Первоцветы.	Работа со схемой-картой строения цветка (корень, стебель, лист). Слушание сказки о подснежнике.	Считывание и интерпретация информации с естественнонаучных схем-таблиц.
24	Космос. Наша планета.	Чтение научно-популярного мини-текста о Юрии Гагарине. Ответы на проблемные вопросы «Почему Луна светит?».	Формирование естественнонаучной грамотности, умение самостоятельно формулировать вопросы к тексту.
25	Обитатели водоемов. Рыбы.	Чтение «Сказки о рыбаке и рыбке» (отрывок). Сравнение речных и морских рыб по иллюстрациям и описанию свойств.	Выделение главной мысли текста, проведение сравнительного анализа двух и более объектов.
26	Подводный мир. Океан.	Игра-путешествие. Разбор экологической проблемы загрязнения океана пластиком (на основе детского рассказа).	Осознание глобальных взаимосвязей в природе, самостоятельное формулирование экологических выводов.
27	Мир насекомых. Польза и вред.	Чтение басни или короткой сказки («Муха-Цокотуха»). Составление сравнительной таблицы «Пчела и комар».	Структурирование информации, понимание роли живых существ в общей экосистеме.
28	День Победы. Наша память.	Чтение детской литературы о Великой	Духовно-нравственное развитие, удержание

		Отечественной войне. Обсуждение понятий «мир», «подвиг», «ветеран».	ценностных патриотических ориентиров.
29	Лето. Безопасные каникулы.	Анализ ситуаций-картинок (поведение на воде, в лесу). Составление «Свода личных правил безопасного лета».	Проектирование безопасного поведения на основе анализа полученных вербальных и визуальных знаний.
30	Времена года. Сквозной повтор.	Логическая игра-викторина «Круглый год». Соотнесение месяцев с сезонами, решение текстовых загадок на логику.	Систематизация знаний, высокая скорость переключения и гибкость мыслительных процессов.
31	Я — читатель. Работа со структурой книги.	Практическое знакомство с понятиями «обложка», «автор», «иллюстрация», «оглавление». Прогнозирование по обложке.	Формирование базовой читательской грамотности, умение ориентироваться в структуре книги.
32	Итоговое комплексное собеседование	Выполнение заданий выходного мониторинга. Составление развернутого связного рассказа по незнакомой картинке.	Сформированность связной речи, логичность, связность и завершенность устной мысли.
33	Творческий фестиваль проектов «Успешный старт».	Рефлексивное занятие. Презентация детьми своих устных историй (связанных с их цифровыми проектами Scratch).	Адекватная самооценка, развитые навыки самопрезентации в лицейском сообществе.

ПОУРОЧНОЕ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ МОДУЛЯ 4: ДИЗАЙН (ИЗО И ТЕХНОЛОГИЯ) (33 ЧАСА)

№	Тема занятия	Содержание деятельности	Проверяемые умения/навыки
1	Вводное занятие. Организация рабочего места.	Структура кабинета, правила безопасного поведения на уроках дизайна. Организация пространства стола, размещение материалов.	Соблюдение правил техники безопасности, самостоятельная подготовка и уборка своего рабочего места.
2	Художественные принадлежности и правила работы с ними.	Свойства различных материалов (карандаши, мелки, гуашь). Постановка руки, отработка нажима и плавности линий.	Правильное удержание пишущего/рисующего инструмента, регулирование силы нажима на карандаш.
3	Волшебные	Осенняя палитра.	Композиционное

	листочки. Аппликация.	Создание композиции из сухих листьев или вырезанных бумажных шаблонов. Работа с клеем-карандашом.	размещение элементов на плоскости листа, аккуратное наклеивание деталей.
4	Грибы для ёжика. Лепка.	Знакомство со свойствами пластилина. Приемы скатывания (шар) и раскатывания (цилиндр) для создания ножки и шляпки гриба.	Синхронизация работы обеих рук при объемной лепке, соединение деталей методом примазывания.
5	Шарики и цилиндры. Лепка.	Закрепление навыков работы с базовыми геометрическими формами. Моделирование объемных натюрмортов (яблоки, бананы) из пластилина.	Трансформация базовой формы (шар, цилиндр) в сложный природный объект, передача пропорций.
6	В лесу. Рисование.	Знакомство с пейзажем. Рисование деревьев разной толщины и высоты кистью и красками (гуашь). Использование мазков для листвы.	Проведение прямых вертикальных и наклонных линий разной толщины, заполнение пространства листа.
7	Корзина с грибами. Аппликация.	Вырезание по контуру полукруглой формы (корзины). Размещение внутри нее ранее созданных плоскостных элементов.	Владение ножницами при резке по кривой линии, создание многослойной плоскостной композиции.
8	Будет хлеб — будет и праздник. Лепка.	Работа с пластилином или соленым тестом. Имитация хлебобулочных изделий (калачи, батоны). Использование стеки для узоров.	Использование стеки для создания фактуры, навыки плетения и скручивания пластилиновых жгутов.
9	Дары огорода. Аппликация.	Симметричное вырезание. Складывание бумаги вдвое для получения симметричных контуров овощей (баклажан, перец). Сборка натюрморта.	Навык симметричного вырезания по сгибу бумаги, координация движений «рука — глаз».
10	Веселые буквы. Лепка.	Конструирование букв алфавита из пластилиновых жгутиков на картонной основе (пластилинография). Декорирование крупой.	Соотнесение фонетического образа буквы с её пространственно-пластической моделью, развитие моторики.
11	Улетают Гуси-Лебеди. Аппликация.	Создание динамической композиции (птицы в полете). Использование	Передача движения на плоскости за счет наклона деталей, деление бумаги на

		техники обрывной аппликации для имитации перьев.	мелкие части без ножниц.
12	Золотая Хохлома. Рисование.	Знакомство с народным промыслом. Рисование элементов хохломской росписи (завиток, ягодка, травка) на заготовках посуды.	Удержание ритма узора, проведение тонких линий кончиком кисти, развитие декоративного мышления.
13	Петушок — Золотой гребешок. Аппликация.	Создание образа сказочного персонажа из заготовок геометрических фигур (круги, овалы, треугольники разного размера).	Конструирование сложного объекта из простых геометрических форм, подбор контрастных цветов.
14	В мире есть такое чудо… Белочка. Рисование.	Работа с жесткой клеевой кистью. Рисование пушистого животного методом «тычка» сухой кистью гуашью по контуру.	Освоение нетрадиционной техники рисования для передачи фактуры (пушистость), контроль насыщенности краски.
15	Превращение гусениц. Бумажная пластика.	Создание объемной поделки из бумажных колец и цилиндров. Скручивание полосок бумаги в пружинки.	Преобразовывание плоского листа бумаги в объемную конструкцию, склеивание цилиндрических поверхностей.
16	Украсим тарелочку для журавля. Лепка, аппликация.	Создание декоративного диска. Размазывание пластилина по картонному кругу (фон), налеп узора по радиальному принципу.	Равномерное распределение пластилина по плоскости (барельеф), соблюдение радиальной симметрии.
17	Рыбки. Изготовление закладки. Аппликация.	Геометрический дизайн. Плетение основы закладки из разноцветных бумажных полос. Декорирование силуэтом рыбки.	Освоение шахматного плетения из бумаги, точность совмещения углов и кромок полос.
18	Елочные игрушки. Аппликация, лепка.	Работа с фольгой и пластилином. Сминание фольги в плотные шары (основа) с нанесением цветных пластилиновых узоров.	Моделирование формы за счет сминания материала, декорирование объемного объекта налепными деталями.
19	Птичий двор. Снегирь на ветке. Рисование.	Сюжетное рисование. Передача анатомических особенностей птицы (круглое туловище, крылья) гуашью. Прорисовка заснеженной ветки.	Соблюдение пропорций частей тела объекта, смешивание красок для получения сложных оттенков.

20	Кораблик. Лепка.	Конструирование из пластилина и подручных материалов (спички для мачт, бумага для парусов). Лепка корпуса методом вдавливания.	Создание поделки из полых пластилиновых форм, интеграция разнородных материалов в одной работе.
21	Заснувшая природа. Рисование.	Монохромная графика. Рисование зимнего леса с использованием угольных карандашей, восковых мелков на темном фоне.	Работа графическими материалами, передача контраста света и тени, создание настроения в рисунке.
22	Белый снег пушистый, в воздухе кружится. Аппликация.	Текстурный коллаж. Создание зимнего пейзажа с использованием нетрадиционных материалов (ватные диски, манка, поролон).	Сочетание в одной аппликации материалов различной фактуры, аккуратная работа с жидким клеем (ПВА).
23	Северное сияние. Рисование.	Техника «по-мокрому». Насыщение листа водой, нанесение акварельных пятен для создания эффекта размытого свечения.	Управление растеканием краски на влажной бумаге, послойное разделение планов композиции.
24	Мой любимый кот. Лепка.	Лепка животного из целого куска пластилина (скульптурный метод) путем вытягивания лап, хвоста и ушек из общего объема.	Моделирование сложной пластичной формы без деления куска на отдельные части, передача динамики позы.
25	Море и его обитатели. Рисование.	Смешанная техника. Рисование морского дна восковыми мелками с последующим перекрытием всего листа жидкой акварелью синего цвета.	Использование свойства отталкивания воды воском (резист-эффект), планирование этапов создания рисунка.
26	Волшебный луг. Аппликация.	Объемное конструирование из бумаги. Изготовление цветов методами скручивания полос в петельки и надрезания бахромы.	Нарезка тонкой ровной бахромы ножницами, придание плоскому листу устойчивого объема.
27	Красивый букет. Аппликация.	Складывание бумаги гармошкой (веерная пластика). Создание многослойных бутонов цветов, сборка их в общую композицию в вазе.	Четкое складывание бумажной ленты поочередно вперед и назад, удержание равного шага сгиба.

28	Грач на горе – весна на дворе. Лепка.	Сюжетная лепка на плоскостной подложке. Проработка мелких перьев птицы и текстуры весенней проталины при помощи стеки.	Детализация пластилинового образа, удержание равновесия фигурки, работа с мелким рельефом.
29	Открытка для папы ко Дню Защитника Отечества. Аппликация.	Дизайн поздравительной открытки. Вырезание и сборка сложной многослойной конструкции (танк или самолет) по точному шаблону.	Точное совмещение деталей по осевым линиям, работа со сложным чертежным контуром.
30	Гуси-лебеди. Рисование, аппликация.	Коллективный дизайн-проект. Отрисовка общего панорамного фона и наклеивание индивидуально вырезанных детьми фигурок лебедей.	Навыки взаимодействия в мини-группе, соотнесение масштаба своей поделки с общим композиционным замыслом.
31	Космос. Белка и Стрелка. Рисование.	Техника граттажа или набрызга. Создание космического пространства с последующей прорисовкой силуэтов ракеты и собак-космонавтов.	Освоение инструментов напыления краски или процарапывания, композиционное заполнение темного фона.
32	Лето Красное. Рисование.	Свободное творчество по воображению. Рисование яркого летнего пейзажа (солнце, цветы) с использованием всей изученной палитры.	Самостоятельный выбор художественных средств и техник для реализации собственного творческого замысла.
33	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ. Выставка проектов.	Оформление итоговой экспозиции (вернисажа) работ за год. Анализ поделок, отбор экспонатов, презентация своего портфолио.	Презентация результатов своего труда, способность анализировать и доброжелательно оценивать творчество сверстников.

ПОУРОЧНОЕ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ МОДУЛЯ 5: ПРОГРАММИРОВАНИЕ И IT-ТЕХНОЛОГИИ (33 ЧАСА)

№	Тема занятия	Содержание деятельности	Проверяемые умения/навыки
1	Знакомство с компьютерным классом. Правила техники безопасности. Устройство ПК.	Правила поведения в кабинете ИКТ. Изучение основных частей компьютера (монитор, системный блок, клавиатура,	Соблюдение правил личной безопасности при работе с техникой, узнавание и правильное называние аппаратных частей компьютера.

		мышь/тачпад). Включение и выключение ПК.	
2	Развитие координации движений при работе с мышью.	Игровые тренажеры на управление курсором. Отработка одиночного клика, двойного клика, правого клика и технологии перетаскивания объектов (drag-and-drop).	Свободное позиционирование курсора на экране, точное выполнение кликов для взаимодействия с объектами интерфейса.
3	Знакомство с интерфейсом операционной системы.	Понятие «Рабочий стол», «Ярлык», «Папка», «Окно». Создание личной папки на рабочем столе, изменение её названия, перемещение окон по экрану.	Базовая навигация в интерфейсе ОС, создание и именование папок для сохранения личных проектов.
4	Основы работы с клавиатурой. Набор текста.	Изучение раскладки клавиатуры. Буквенный и цифровой блоки, клавиши Space (пробел), Enter (ввод/новая строка), Backspace (удаление). Набор своего имени и фамилии в блокноте.	Нахождение нужных символов на клавиатуре, ввод букв и цифр, исправление ошибок в тексте.
5	Знакомство с программной средой Scratch.	Запуск программы. Изучение интерфейса Scratch: Сцена, Палитра блоков, Окно скриптов, Спрайты. Пробный запуск готового скрипта.	Ориентировка в окне программы, понимание назначения основных зон интерфейса Scratch.
6	Исполнители в Scratch. Анимация на основе готовых костюмов.	Понятие «Спрайт» (персонаж) и «Костюм» (внешний вид). Смена костюмов персонажа по клику. Использование блока Следующий костюм для создания иллюзии движения (ходьбы).	Добавление спрайтов на сцену, программирование циклической смены внешнего вида персонажа.
7	Линейный алгоритм движения персонажей и объектов.	Понятие алгоритма. Составление цепочки команд для перемещения персонажа (Идти 10 шагов, повернуться на 90 градусов). Настройка траектории движения из точки А в точку Б.	Построение последовательного линейного алгоритма движения спрайта по сцене.
8	Звуки в Scratch. Синхронизация эффектов.	Работа со звуковой палитрой. Выбор звуков из библиотеки, запись	Интеграция аудиофайлов в алгоритм, настройка одновременного

		собственного голоса через микрофон ПК. Привязка звука к графическому действию персонажа (например, прыжку).	выполнения звука и движения.
9	Создание простейшего графического редактора.	Знакомство со встроенным графическим редактором Scratch. Инструменты: кисть, ластик, заливка, геометрические формы. Выбор цвета и толщины линий.	Самостоятельное рисование простых объектов (мяч, солнце, домик) внутри программы с использованием базовых инструментов.
10	Создание собственного спрайта при помощи векторной графики.	Понятие векторного рисунка (изменение формы линий по точкам). Создание уникального персонажа (робота), деление его на отдельные элементы (руки, ноги).	Моделирование спрайта из векторных примитивов, редактирование контуров объекта.
11	Создание сцены мультфильма. Работа с фонами.	Загрузка и рисование фонов («задников») сцены. Настройка взаимодействия двух персонажей (диалог при помощи текстовых областей — блоков. Говорить [Привет!]). Синхронизация по времени (паузы).	Создание многофигурной анимированной сцены с текстовыми диалогами персонажей по заданному сюжету.
12	Создание игры «Кликер». Часть 1: Проектирование интерфейса.	Понятие интерактивной игры. Выбор главного объекта для нажатия (например, летающая тарелка или падающее яблоко). Настройка блока-события. Когда спрайт нажат и случайного перемещения объекта по сцене.	Программирование реакции объекта на клик мыши, использование блока случайных координат.
13	Создание игры «Кликер». Часть 2: Настройка переменных и подсчет очков.	Знакомство с понятием «Переменная» на примере игрового счета. Создание переменной «Очки». Настройка алгоритма: при каждом клике на спрайт значение переменной увеличивается на 1.	Работа со счетчиком очков в игре, понимание принципа изменения данных в переменной.
14	Создание игры «Платформер». Часть 1: Разработка уровней и	Создание горизонтальных платформ на фоне сцены. Написание скрипта падения персонажа вниз	Использование блоков условий (Если... то), настройка датчиков касания цвета.

	гравитация.	(имитация силы тяжести) до момента касания цвета платформы.	
15	Создание игры «Платформер». Часть 2: Управление и препятствия.	Привязка движения персонажа к клавишам со стрелками (влево, вправо, прыжок вверх). Добавление движущихся препятствий, при касании которых персонаж возвращается на старт.	Программирование управления персонажем с клавиатуры, настройка взаимодействия между двумя спрайтами.
16	Создание игры «Платформер». Часть 3: Условия победы. Тестирование.	Размещение на сцене финишного объекта (например, сундук с золотом). Написание условия: если персонаж коснулся сундука — игра останавливается, появляется надпись «Победа!». Тестирование игры.	Логическое завершение игрового алгоритма, нахождение и исправление ошибок (отладка кода) при тестировании.
17	Создание игры «Звездные войны». Часть 1: Управление кораблем.	Выбор космического фона и спрайта ракеты. Настройка плавного движения корабля за курсором мыши или при помощи клавиш в горизонтальной плоскости.	Программирование следования объекта за указателем мыши, ограничение движения рамками экрана.
18	Создание игры «Звездные войны». Часть 2: Движение препятствий.	Добавление вражеских объектов (астероидов, метеоритов). Написание алгоритма их непрерывного появления сверху сцены и падения вниз с разной скоростью.	Реализация бесконечного цикла движения объектов сверху вниз с генерацией случайной скорости.
19	Создание игры «Звездные войны». Часть 3: Стрельба и клонирование.	Создание спрайта лазерного луча. Настройка алгоритма стрельбы при нажатии клавиши Пробел с использованием функции. Создать клон самого себя для лазера. Сборка игры.	Использование механики клонирования спрайтов в среде Scratch, финальная сборка многокомпонентной игры.
20	Создание игры «Переводчик». Часть 1: Интерактивный ввод текста.	Знакомство с блоками категории «Сенсоры» — командой Спросить [...] и ждать. Настройка окна ввода ответа пользователем на экране.	Организация диалога между компьютером и пользователем посредством текстового ввода.
21	Создание игры «Переводчик».	Подключение встроенного текстового	Работа с внешними модулями и расширениями

	Часть 2: Подключение расширений.	расширения «Переводчик» (Google Translate внутри Scratch). Настройка алгоритма: персонаж берет введенное пользователем слово и произносит его на иностранном языке.	Scratch, интеграция функций перевода в логику программы.
22	Создание творческого проекта в группе. Распределение ролей.	Деление детей на мини-команды по 2–3 человека. Выбор темы проекта (мультфильм или игра). Распределение ролей: сценарист (логика блоков), художник (дизайн спрайтов и фонов). Создание черновика проекта.	Навыки командного взаимодействия, планирование этапов создания цифрового продукта.
23	Знакомство с MS Word. Правила ввода текста.	Запуск программы. Изучение структуры окна (лента вкладок, рабочее поле, курсор). Практикум по вводу коротких слов. Правила использования клавиши Shift для заглавных букв.	Самостоятельное открытие программы, корректный ввод слов с соблюдением пробелов и заглавных букв.
24	Текстовый практикум в MS Word. Набор предложений.	Набор связного мини-текста из 2–3 предложений по текущей лексической теме (например, про осень или животных). Отработка постановки знаков препинания (точка, запятая, вопрос).	Набор деформированного или печатного текста с экрана/карточки без пропусков букв, соблюдение границ предложений.
25	Форматирование текста в MS Word. Работа с графикой.	Выделение текста мышью. Изменение шрифта (размер, цвет, начертание — жирный, курсив). Вставка готового рисунка из личной папки в текстовый документ. Сохранение файла.	Изменение внешнего вида электронного текста по образцу, интеграция графических объектов в текстовый документ.
26	Знакомство с MS PowerPoint. Структура презентации.	Понятие электронного слайда и презентации. Интерфейс программы PowerPoint. Выбор готового шаблона (дизайна) для оформления слайдов.	Запуск программы, ориентировка на панели инструментов, выбор визуального стиля презентации.
27	Создание титульного слайда	Работа со структурой первого слайда.	Корректное распределение текстовой информации на

	презентации.	Заполнение текстовых блоков «Заголовок» (название группового проекта из Scratch) и «Подзаголовок» (ФИО авторов-создателей).	титульном листе презентации в соответствии с правилами оформления.
28	Наполнение презентации контентом. Работа со слайдами.	Добавление новых слайдов. Вставка скриншотов своей игры/мультфильма из Scratch. Добавление текстового описания правил игры или сюжета мультфильма.	Самостоятельное добавление слайдов разной структуры, комбинирование изображений и короткого текста на одном слайде.
29	Эффекты анимации и переходов в презентации.	Знакомство с вкладками «Анимация» и «Переходы». Настройка эффектов плавного появления картинок и текста на слайде. Выбор стиля переключения между слайдами.	Применение базовых динамических эффектов к объектам слайда без перегрузки визуального восприятия.
30	Оформление и финализация итоговой групповой презентации.	Совместная работа команды за компьютером по сборке презентации проекта. Проверка орфографии, выравнивание картинок, финальное сохранение файла проекта в личную папку.	Нахождение стилистических ошибок в оформлении слайдов, совместное доведение цифрового продукта до готовности.
31	Тренинг самопрезентации и подготовка к публичному выступлению.	Практикум совместно с педагогом-психологом. Отработка устного рассказа по слайдам своей презентации: как запустить игру, о чем проект, кто его создал. Репетиция выступления перед классом.	Соотнесение своей устной речи с демонстрируемым слайдом (тайминг), преодоление зажатости при демонстрации своей работы.
32	Творческая мастерская. Отладка и предпросмотр проектов.	Финальный запуск игр и презентаций в группе. Исправление последних технических ошибок кода, проверка работоспособности ссылок и кнопок в Scratch. Настройка демонстрационного экрана.	Анализ причин программных сбоев, самостоятельное устранение мелких технических неполадок в проекте.
33	ЗАЩИТА ПРОЕКТА.	Публичное выступление команд перед родителями,	Публичное представление результатов командной

	Лицейский мини-фестиваль цифрового творчества.	педагогами и администрацией лицея (директором, к.п.н.). Демонстрация презентации в PowerPoint и запуск созданной игры в Scratch. Подведение итогов, вручение дипломов «Будущий лицейский IT-специалист».	проектной цифровой деятельности, ответы на вопросы слушателей по логике своего алгоритма.

ПОУРОЧНОЕ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ МОДУЛЯ 6: ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (33 ЧАСА)

№	Тема занятия	Содержание деятельности	Проверяемые умения/навыки
1	Вводное занятие. Давайте познакомимся! Наш лицейский круг.	Знакомство с педагогом-психологом и правилами общения в группе. Ритуал приветствия. Игры на сплочение и снятие первичного мышечного напряжения.	Принятие правил группового взаимодействия, доброжелательное обращение к сверстникам по имени.
2	Мой портрет в рисунках и цифрах.	Упражнения на самопознание. Заполнение листа «Это я»: рисование автопортрета, фиксация своих любимых занятий, сильных сторон и качеств.	Дифференциация своих индивидуальных особенностей, осознание собственной уникальности.
3	Дом в окошках – словно сыр! Много-много в нем квартир!	Моделирование пространства группы как общего дома. Психологическая игра на расселение детей по окошкам большого нарисованного дома. Обсуждение личных границ.	Понимание границ своего и чужого психологического пространства, бесконфликтное распределение ролей в игре.
4	Я состою из эмоций.	Первичное знакомство с понятием «эмоция». Рассматривание карточек-масок. Упражнение «Зеркало»: повторение мимики персонажей.	Распознавание и называние базовых эмоциональных состояний человека по внешним признакам.
5	Чувства разные нужны, чувства разные важны.	Беседа о значении неприятных эмоций (страх предупреждает об опасности, гнев помогает	Понимание ценности каждого эмоционального состояния, эмпирическое принятие своих чувств.

		защищаться). Разделение понятий «эмоция» (что я чувствую) и «поступок» (что я делаю).	
6	Пишу своё первое письмо.	Проективная методика. Письмо в картинках самому себе или близкому человеку, выражающее текущее душевное состояние (радость, тепло, ожидание).	Выражение сложных эмоциональных переживаний через знаково-символические образы (рисунки-пиктограммы).
7	Я доверяю своим ощущениям.	Развитие сенсорной чувствительности. Упражнения на тактильный праксис «Угадай на ощупь», «Теплые и холодные руки». Связь физических ощущений в теле с эмоциями.	Вербализация (проговаривание) своих телесных и тактильных ощущений, распознавание сигналов тела.
8	Я играю в ассоциации.	Игры на развитие эмоционально-образного мышления. Упражнение «На что похожа радость? Какого цвета грусть?». Сравнение эмоций с явлениями природы и предметами.	Построение образных ассоциативных связей между абстрактным чувством и конкретным визуальным/звуковым образом.
9	Как договориться без слов. Мимика и пантомимика.	Знакомство с невербальными средствами общения. Игра «Глухой телефон»: передача сообщения жестами и мимикой лица. Отработка уверенной позы тела.	Чтение невербальных сигналов собеседника, сознательное управление выразительными движениями своего тела.
10	Как звучат эмоции? Интонация.	Развитие слухового внимания. Упражнение «Скажи фразу с разным чувством» (произнесение слова «здравствуйте» радостно, грустно, испуганно, сердито).	Узнавание эмоции собеседника по тембру и интонации голоса, гибкое интонирование собственной речи.
11	Оркестр моего настроения.	Групповая игра. Извлечение звуков при помощи шумовых инструментов (маракасы, бубны) для передачи динамики чувств (нарастание тревоги, взрыв радости).	Координация своих действий с ритмом группы, эмоциональное самовыражение через коллективное творчество.
12	Скучное я сделаю	Психологический	Самостоятельное

	интересным. Борьба со скукой.	тренинг. Моделирование ситуации ожидания в очереди или долгого урока. Поиск внутренних ресурсов для преодоления скуки (игры в уме, фантазирование).	переключение из пассивного (скучающего) состояния в активное, навыки самомотивации.
13	Палитра моего настроения. Цвета и чувства.	Арт-терапевтическое занятие. Рисование «клякс» и абстрактных цветовых пятен, соответствующих актуальному эмоциональному фону ребенка. Обсуждение результатов.	Свободное выражение эмоционального напряжения через цветовую гамму рисунка, снижение уровня зажатости.
14	Страница моей книги эмоций.	Создание персональной страницы дневника чувств. Оформление рамок, выбор главного смайла-символа недели. Разбор ситуаций, которые порадовали ребенка за прошедшие дни.	Рефлексия событий собственной жизни, фиксация позитивного опыта.
15	Я рисую стихи.	Восприятие поэтического текста. Слушание стихотворений с ярко выраженной эмоциональной окраской. Перевод поэтических образов в графические символы в альбоме.	Тонкое эмоциональное сопереживание литературным героям, трансформация вербального образа в визуальный.
16	Почему мы грустим и радуемся? Эмпатия.	Понятие о сочувствии. Анализ поведения персонажей в проблемных ситуациях (кто-то упал, потерял игрушку). Проигрывание сценариев поддержки друга.	Проявление сопереживания (эмпатии) к чужой боли или радости, выбор адекватного способа утешения.
17	Где живут страшные монстрики? Работа со страхами.	Проработка детских страхов (темноты, чудовищ). Рисование своего страха на бумаге с последующим его изменением (дорисовывание смешных деталей: бантиков, юбочек).	Преодоление графическими методами деструктивных эмоций, снижение интенсивности чувства страха путем его высмеивания.
18	Как договориться со злыми монстриками.	Работа с чувством гнева. Знакомство со здоровьесберегающими	Экологичное выражение агрессии без причинения вреда окружающим и

	Преодоление агрессии.	техниками безопасного выпуска злости (подышать, порвать листок бумаги, потопать ногами, «стаканчик для крика»).	самому себе, саморегуляция.
19	Мой калейдоскоп эмоций.	Дидактические игры на быстрое переключение эмоциональных состояний. Упражнение «Погода в душе»: смена «ливня» (грусти) на «радугу» (радость) по сигналу педагога.	Произвольное (сознательное) изменение своего эмоционального тонуса по устной инструкции.
20	Как услышать чужие эмоции. Учимся понимать других.	Развитие активного слушания. Упражнение «Повтори, что чувствует сосед». Психологический разбор конфликтных диалогов с поиском компромисса.	Безоценочное выслушивание точки зрения собеседника, понимание мотивов поведения другого ребенка.
21	Давай придумаем сказку. Речевой практикум.	Совместное сочинение сказки, где главные герои проходят через испытания, испытывая разные чувства (от страха до триумфа). Способы преодоления трудностей.	Проектирование путей выхода из кризисных ситуаций через сказочный сюжет, развитие связной речи.
22	Приключение линии на холсте. Арт-терапия.	Релаксационное рисование под плавную музыку. Ведение линии маркером по листу бумаги без отрыва руки. Нахождение в получившихся пересечениях образов чувств.	Снятие зажимов мелкой мускулатуры кисти, достижение состояния психоэмоционального равновесия.
23	Встреча с ожившей картиной.	Психологический театр. Вхождение в образ персонажей известных картин. Принятие позы, мимики и попытка рассказать о мыслях и чувствах героя, изображенного художником.	Идентификация себя с художественным образом, вербализация чувств от лица другого человека.
24	Я слышу и чувствую музыку.	Музыкальная терапия. Слушание контрастных классических произведений. Передача характера музыки движениями тела (танец	Кинестетическое выражение музыкальных переживаний, снятие телесных блоков.

		настроения).	
25	Как слова подружились с музыкой.	Интеграция звука и слова. Подбор точных эмоциональных эпитетов (нежная, грозная, тревожная) к прослушанной песне. Обсуждение усиления смысла слов.	Точное вербальное описание характера звуковой среды, расширение эмоционального словаря.
26	Пять важных шагов. На пути к школе.	Настольно-печатная игра-ходилка, моделирующая путь в школу. Прохождение через игровые препятствия (забыл сменку, опоздал) с поиском конструктивных решений.	Готовность к преодолению бытовых школьных трудностей, снижение тревоги перед неопределенностью.
27	Как изменить своё настроение. Приемы саморегуляции.	Практикум по дыхательным техникам («Квадратное дыхание») и мышечной релаксации («Сосулька тает», «Твердый замок»). Создание личной шпаргалки приемов успокоения.	Самостоятельное применение простейших антистрессовых техник при возникновении волнения.
28	Что хранится в моём сердце? Мои ценности.	Упражнение «Сердце группы». Дети рисуют то, что они любят больше всего (семья, лицей, друзья, питомцы), и вклеивают в общее большое бумажное сердце.	Осознание личных ценностных ориентиров, формирование чувства принадлежности к коллективу.
29	Раз, два, три, четыре, пять, я хочу с тобой играть. Командные игры.	Игровой практикум на взаимодействие. Выполнение заданий, которые невозможно сделать одному (удержать большой обруч всей командой без помощи рук).	Согласование темпа своих движений с действиями партнеров по команде, лидерство и подчинение в игре.
30	Обида и как с ней подружиться. Разбор конфликтных ситуаций.	Анализ ситуаций, вызывающих обиду (не взяли в игру). Сюжетно-ролевое моделирование экологичного ответа обидчику («Мне неприятно, когда...»).	Перевод деструктивной обиды в конструктивный диалог через Я-высказывание, защита своих интересов.
31	Я не боюсь ошибаться! Работа со школьной	Синхронизация с уроками академического трека. Психологическая игра с	Преодоление перфекционизма и страха перед неудачей,

	тревогой.	ламинированными карточками. Специальное совершение ошибок и их веселое стирание губкой.	формирование высокой устойчивости к стрессу при проверке знаний.
32	Я — будущий первоклассник лицея. Моделирование уроков.	Игра-репетиция «Один день в лицее». Отработка социальных ритуалов: вставание при входе учителя, поднятие руки для ответа, взаимодействие на перемене.	Принятие новой социальной роли школьника, сформированность внутренней позиции ученика.
33	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ. Наш «Успешный старт» в будущее.	Рефлексивный финал курса. Заполнение каждым ребенком итоговой карты эмоциональных достижений. Проведение мониторинга. Вручение медалей «Психологически готов к лицею»	Адекватная самооценка своих личностных изменений за год, позитивное отношение к предстоящему поступлению в 1 класс.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

I. Нормативно-правовые акты и государственные стандарты

1. **Об образовании в Российской Федерации**: Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ: [актуальная редакция 2026 года]. — Москва: ТЦ Сфера, 2026. — 96 с. — Текст: непосредственный.
2. **Федеральная образовательная программа дошкольного образования** (ФОП ДО): утверждена приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25 ноября 2022 г. № 1028. — Москва: Просвещение, 2023. — 240 с. — Текст: непосредственный.
3. **Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования** (ФГОС НОО): утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 286: [с изменениями и дополнениями 2024–2026 гг.]. — Москва: Просвещение, 2025. — 64 с. — Текст: непосредственный.
4. **Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи** : СП 2.4.3648-20 ; Санитарно-эпидемиологические требования : СанПиН 1.2.3685-21. — Москва : Норматика, 2024. — 128 с. — Текст: непосредственный.

II. Научно-теоретическая и психологическая база (Основа лонгитюдного мониторинга)

5. **Безруких, М. М.** Психофизиология развития ребенка : руководство для педагогов и психологов / М. М. Безруких, Д. А. Фарбер. — Москва:

Издательство Московского психолого-социального института, 2019. — 416 с. — Текст: непосредственный *(теоретическая база для модулей Грамоты и Дизайна)*.

6. **Выготский, Л. С.** Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Психология развития ребенка. — Москва: Смысл, 2021. — С. 201–224. — Текст: непосредственный.
7. **Леонтьев, А. Н.** Психологические основы дошкольной игры / А. Н. Леонтьев // Избранные психологические произведения : в 2 томах. — Москва: Педагогика, 2018. — Т. 1. — С. 275–288. — Текст: непосредственный.
8. **Ясюкова, Л. А.** Методика определения готовности к обучению в школе : методическое руководство. Часть 1 / Л. А. Ясюкова. — Санкт-Петербург : Иматон, 2022. — 184 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). — Текст: непосредственный *(инструмент ВСОКО комплекса)*.

III. Учебно-методические издания по модулям программы

Модуль 1. Развитие речи и грамота & Модуль 3. Функциональная грамотность

9. **Журова, Л. Е.** Подготовка к обучению грамоте детей 6–7 лет : программа, методические рекомендации, конспекты занятий / Л. Е. Журова. — Москва : Вентана-Граф, 2021. — 144 с. — Текст: непосредственный.
10. **Журова, Л. Е.** Обучение грамоте в детском саду : методическое пособие / Л. Е. Журова. — Москва: Институт непрерывного образования, 2020. — 112 с. — Текст: непосредственный.
11. **Ткаченко, Т. А.** Развитие фонематического восприятия и навыков звукового анализа у дошкольников / Т. А. Ткаченко. — Москва: Книголюб, 2022. — 80 с. — Текст: непосредственный.
12. **Федосова, Н. А.** От слова к букве. Программа по подготовке к обучению грамоте старших дошкольников / Н. А. Федосова. — Москва: Просвещение, 2023. — 96 с. — Текст: непосредственный *(база для заданий функционального чтения)*.

Модуль 2. Математика и логика

13. **Петерсон, Л. Г.** Игралочка — ступенька к школе. Практический курс математики для детей 6–7 лет: методические рекомендации для педагогов. Часть 4: в 2 книгах / Л. Г. Петерсон, Е. Е. Кочемасова. — Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2022. — Кн. 1. — 256 с.; Кн. 2. — 224 с. — Текст : непосредственный.
14. **Петерсон, Л. Г.** Колечко. Сборник дидактических игр и логических задач для дошкольников / Л. Г. Петерсон. — Москва : Ювента, 2021. — 144 с. — Текст: непосредственный.

Модуль 4. Дизайн: ИЗО и технология

15. **Комарова, Т. С.** Обучение детей дошкольного возраста рисованию, лепке и аппликации : методическое пособие / Т. С. Комарова. — Москва: Мозаика-Синтез, 2020. — 160 с. — Текст: непосредственный.
16. **Лыкова, И. А.** Изобразительное творчество в детском саду. Старшая и

подготовительная группы: учебно-методическое пособие / И. А. Лыкова. — Москва: Цветной мир, 2022. — 208 с. — Текст: непосредственный.

Модуль 5. Эмоциональный интеллект

17. **Гоулман, Д.** Эмоциональный интеллект / Д. Гоулман ; перевод с английского А. Исаевой. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2021. — 544 с. — Текст: непосредственный.
18. **Хухлаева, О. В.** Тропинка к своему Я : уроки психологии в начальной школе и предшкольных группах / О. В. Хухлаева. — Москва: Генезис, 2023. — 176 с. — Текст: непосредственный *(база для психологического КТП)*.

Модуль 6. Программирование и IT-технологии

19. **Босова, Л. Л.** Развитие алгоритмического и логического мышления у старших дошкольников средствами ИКТ / Л. Л. Босова // Информатика в школе. — 2023. — № 2. — С. 14–22. — Текст : непосредственный.
20. **Юрова, Е. В.** Первые шаги в Scratch Junior: визуальное кодирование для будущих первоклассников : учебно-методическое пособие / Е. В. Юрова. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2022. — 128 с. — Текст: непосредственный.