

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ТОМСКА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №8 Г. ТОМСКА
(МАДОУ № 8)

634049, г. Томск, ул. Новосибирская, 41, тел./факс: (3822)669744, тел.: (3822)669712,
e-mail: dou8@education70.ru
ИНН 7017192617, КПП 701701001, ОГРН 1077017031475

Методическая разработка

**Сборник дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста
по основам алгоритмизации и программирования цифровой
образовательной среды «ПиктоМир»**

Автор – составитель:

Шефер Евгения Александровна, воспитатель

Томск, 2023 год

Введение

Актуальность внедрения алгоритмики значима в свете внедрения ФГОС ДО, ФОП ДО, так как:

- является эффективным средством для интеллектуального развития дошкольников,
- позволяет педагогу сочетать образование, воспитание развитие дошкольников в режиме игры: учиться и обучаться в игре;
- позволяет воспитаннику проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, конструировании и др.
- объединяет игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляет ребенку возможность экспериментировать и созидать свой собственный мир, где нет границ.

Одна из важнейших задач в развитии ребенка - это развитие интеллекта, формирование мыслительных умений и способностей, которые легко позволяют осваивать новое. Дошкольный возраст является началом получения знаний для успешного обучения детей в школе. Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него современным игровым инструментом, служит мощным техническим средством обучения и играет роль помощника в воспитании и развитии. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, проникла в школы и дома. В 21 веке ребенку трудно гармонично развиваться без овладения навыков работы с электронными средствами. В современном мире грамотным человеком считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться компьютером. Сегодняшние дети уже с раннего возраста имеют опыт управления бытовыми приборами с помощью пульта - телевизорами, проигрывателями, электронными игрушками. Так совсем недалеко и до понятия «программа». Программирование – одно из самых интересных и полезных занятий. Чтобы написать код, даже самый простой, необходимо:

- Понимание: что означают команды в используемом языке.
- Умение планировать: нужно придумать план решения задачи.
- Креативность: способность придумывать новые идеи и их реализовывать.
- Аналитическое мышление: способность логически мыслить, следить за ходом выполнения плана, находить и исправлять ошибки.

Все эти навыки – не специфичны. Они пригодятся в любой области и сфере. Когда у ребенка получается решить какую-то задачу с помощью компьютера, его воодушевление способно сыграть роль искорки, из которой, как известно, может разгореться пламя.

Желание запрограммировать что-то на компьютере мотивирует его узнать новое, разобраться с тем, что раньше казалось скучным и трудным. Умение программировать откроет ребенку огромное количество новых возможностей.

Первые шаги в программировании сложны для ребенка, так как алгоритмический стиль мышления не развит с рождения. Однако его можно сформировать. Это вполне реальная задача, даже в дошкольном возрасте.

Овладение на первых ступенях развития простейшими алгоритмами, как обобщенными способами действий, является необходимым условием успешного освоения любой деятельности. Педагоги и психологи указывают на необходимость освоения детьми определенного алгоритма действий, так как всякая деятельность требует сначала определенных технических умений и навыков, и только после их освоения можно достичь результата.

Цель методической разработки: описание технологии работы с алгоритмами.

Цель работы с детьми: обучение дошкольников умению «видеть» алгоритмы и осознавать алгоритмическую сущность действий.

Задачи.

Обучающие:

- формировать навыки пространственной ориентировки у дошкольников: схемы тела, схемы пространства, уход от эгоцентрической позиции;
- формировать умение видеть, анализировать и создавать порядок действий;

Развивающие:

- развивать логику, мышление, речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу;

Воспитательные:

- воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач,
- воспитывать творческие способности ребенка,
- воспитывать в детях уверенность в себе, своих силах,

У детей формируются следующие алгоритмические умения:

- Ставлю цель и формирую образ результата.
- Планирую действия.
- Умею исполнить и составить алгоритм.
- Умею работать по образцу и правилу.
- Могу рассказать о своем способе решения.
- Решаю задачу творчески.

- Владею логическими операциями.
- Вижу ошибки и могу их исправить.

В методической работе рассматриваются условия, для формирования алгоритмических умений у детей дошкольного возраста. Раскрывается такое понятие, как «алгоритмические умения» и обозначается взаимосвязь с понятием «алгоритмическое мышление».

Условия формирования алгоритмических умений у дошкольников:

- игры с правилами и организация игровой деятельности по заданным педагогом алгоритмам;
- создание развивающей предметно-пространственной среды;
- учет возрастных и индивидуальных особенностей;
- обучение детей действиям контроля и оценки своей деятельности,
- интеграция в процессе формирования алгоритмических умений различных видов детской деятельности.

Новизна работы: изучение программирования и алгоритмики в детском саду является относительно новым направлением для дошкольного образования.

Практическая значимость работы состоит в том, что результаты исследования могут быть использованы педагогами детских дошкольных образовательных организаций.

В настоящее время много говорится о необходимости нового типа образовательного результата, ориентированного на решение реальных жизненных задач. Под этим понимается личность, которая обладает набором ключевых компетенций или предпосылок к УУД.

Алгоритмическое мышление – это искусство рассуждать об алгоритмических процессах окружающей действительности, способность планировать свои действия, умение предвидеть различные сценарии и поступать соответственно им (С. Е. Царева).

Зачем ребенку алгоритмическое мышление?

Алгоритмическая грамотность необходима детям с дошкольного возраста. Чтобы малышу решить практическую задачу и получить ответ, необходимо выполнить ряд действий. Если дети учатся этому в дошкольном возрасте, то когда они придут в школу, обучение им будет даваться гораздо легче.

Ученые В. В. Давыдов, Д. Б. Эльконин, анализируя проблему сформированности учебной деятельности, пришли к выводу, что если ребенок умеет принимать и удерживать цель предстоящей деятельности, планировать последовательность действий, выбирать средства

для ее выполнения, осуществлять контроль и самоконтроль своей деятельности, то тогда он готов к обучению.

Такой тип мышления помогает освоению многих знаний и навыков, в том числе и школьных предметов. Способность мыслить точно, системно, если это нужно, становится одним из важных признаков общей культуры человека в современном мире.

Именно алгоритмы помогают ребёнку объяснить сложные явления в доступной форме, воспроизводить необходимую информацию, развивают такие психические процессы как память, внимание, образное мышление.

Навыки алгоритмического мышления способствуют формированию особого стиля культуры человека, составляющими которого являются:

- Целеустремлённость и сосредоточенность;
- Объективность и точность;
- Логичность и последовательность в планировании и выполнении своих действий;
- Умение чётко и лаконично выражать свои мысли;
- Правильно ставить задачу и находить окончательные пути её решения;
- Быстро ориентироваться в стремительном потоке информации.

Образовательные области, в которых могут быть использованы алгоритмы:

- Познавательное развитие;
- Речевое развитие;
- Социально-коммуникативное развитие;
- Художественно-эстетическое развитие;
- Физическое развитие.

Алгоритмическая грамотность как эффективное средство развития предпосылок к учебной деятельности у дошкольников.

Эффективным средством развития предпосылок к учебной деятельности у дошкольников в процессе обучения являются алгоритмы и формирование у детей алгоритмических умений. Овладение алгоритмом обеспечивает возможность переноса метода решения данной задачи на похожие задачи. Действия контроля, самоконтроля и коррекции также свойственны при алгоритмической деятельности людей.

Алгоритмика - это наука, которая способствует развитию у детей алгоритмического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы. Что, в свою очередь, помогает ребёнку освоить различные компетенции.

Занятия алгоритмикой развивают умение планировать этапы и время своей деятельности, разбивать одну большую задачу на подзадачи.

Позволяют оценивать эффективность своей деятельности. Дают возможность понять буквально, что такое последовательные действия, более того, практически ощутить понятие «функция». Повышают мотивацию к познанию окружающего мира. В сочетании с физической активностью снижают дефицит движений у современных детей. Работа в команде развивает коммуникативные способности.

Так что же такое алгоритм?

Алгоритм - точное предписание о том, какие действия и в какой последовательности надо выполнить, чтобы достичь результата в любой из задач определенного вида; последовательность команд для решения поставленной задачи; система правил, сформулированных на языке понятном исполнителю и определяющих цепочку действий, в результате которой мы приходим от исходных данных к нужному результату.

Эта цепочка действий - алгоритмический процесс, а каждое действие - шаг. Число шагов для достижения результата конечно. Процесс разработки алгоритма - алгоритмизация.

Общие свойства алгоритмов:

- Массовость алгоритма (предназначен для решения группы подобных задач);
- Определенность и обусловленность (алгоритм – точная и строго определенная последовательность шагов, нет свободы выбора действий);
- Результативность (любая задача из группы однотипных будет решена с помощью алгоритма);
- Понятность (предписание сформулировано так, что оно одинаково понятно всем исполнителям той категории, на которую рассчитано);
- Дискретность (раздельность: пошаговый характер);
- Понятие «шаг» - относительно: не всегда один шаг соответствует одному элементарному действию. Это может быть действие, требующее разбивки на еще более простые.

Основные виды шагов:

- Простые (предписывающие выполнения некоторых действий)
- Составные (определяющие разветвление процесса решения задач)

Виды алгоритмов:

- **Линейный:** все действия выполняются последовательно по одному разу.

- Разветвляющийся: алгоритм, в котором проверяется какое-то условие, если оно выполняется, осуществляется одна последовательность. Если не выполняется - реализуется другая.
- Циклический: содержит часть действий, которые необходимо повторить несколько раз, пока не будет реализовано некоторое условие.

Значение алгоритмов:

- Придают развивающий характер обучения.
- Развивают умения планировать свою деятельность и прогнозировать результат.
- Развивают речь (точность, краткость, доступность).

Формы проявления алгоритмов:

- Словесные: т.е. выраженная вербально последовательность: например указания;
- Наглядные: схемы, формулы.

Алгоритмы можно записать словесно, при помощи таблицы, формулы, на языке блок-схем или программ. Словесная запись алгоритма наиболее понятна и приемлема для детей дошкольного возраста.

Последовательность действий можно изобразить с помощью рисунков или карточек, на которых изображен каждый шаг алгоритма.

У дошкольников следует формировать:

- представления последовательности действий, знакомить детей с понятиями: «правила», «алгоритм».
- осознание ребенком значимости правил в своей жизни (режим дня; правила умывания, одевания и т.п.), в учебной деятельности (правила счета, измерения длины, массы, решения задач и т.д.), в игровой деятельности (игры с правилами) и знакомить детей с этими правилами в форме алгоритмов.
- осознание ребенком значимости правил (алгоритмов) в жизни любого человека (правила дорожного движения, этикет, кулинарные рецепты и т. п.),
- умение работать с алгоритмами и составлять их самостоятельно;
- умение решать логические задачи с помощью алгоритмов.

Организация предметной игровой среды с основами алгоритмизации и программирования.

В группе организована РППС с основами алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПиктоМир, адекватная современным требованиям к

интеллектуальному развитию детей в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий.

Центр роботов (Вергун, Двигун, Тягун, Зажигун).

Организованы центры всех роботов с опорными карточками - напоминками команд каждого робота и изготовлены мягкие роботы. Также в каждом центре имеются: - наборы пиктограмм с командами каждого робота;

- планшеты-подставки для пиктограмм, для составления программ и более удобной демонстрации другим детям;

- маски программистов и исполнителей команд;

- мобильные коврики для составления рабочего поля для робота;

- бочки и ящики для роботов (для «Тягуна» с крючочками, для «Двигуна» без крючочков);

- фишки указатели старта и финиша, а также начальное и конечное положение бочек и ящиков;

-раздаточные карточки с заданиями.

Собрана картотека легенд о каждом роботе.

Дидактическое наполнение предметной игровой среды с основами алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде

«ПиктоМир»

1.Дидактические игры: (для каждой игры – цель, правила/игровые действия/описание)

2. Игры малой подвижности с основами алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде «ПиктоМир»

3. Интегрированные игры с основами алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде «ПиктоМир».

1. Игровое пособие «Экскурсия по городу Томску»

Цель: Развивать знания детей о достопримечательностях г. Томска посредством составления алгоритмов передвижения.

Дидактический материал: игровое поле; карточки с пиктограммами, для выстраивания алгоритма экскурсии; карточки с готовым алгоритмом экскурсий; цветные ориентиры, которые обозначают памятные и значимые места города Томска, альбомы.

Игровое пособие содержит карточки с алгоритмом прохождения экскурсии и карточки с пиктограммами для составления ребенком собственного маршрута. Игровое поле может быть напольное или настольное, разделено от 9 клеток до 20 в зависимости от поставленной задачи. Маршрут можно пройти по карточкам с готовым алгоритмом экскурсии или по заданному алгоритму детьми. Проходя данный алгоритм, дети могут стать капитаном и управлять роботом или сами могут стать роботами. В роли экскурсовода могут выступать как воспитатели, так и дети.

Каждый альбомы имеет свою цветовую гамму. В зеленом альбоме - парки и сады города Томска, в синем - историческая информация о Театрах города Томска. В красном - памятники города Томска, в желтом - интересные факты, о памятниках архитектуры города Томска. На каждой фотографии прикреплен ориентир – геометрическая фигура цвета альбома. Альбомы могут дополняться детьми. Узнав для себя новые интересные места нашего города, ребенок приносит фотографию, рассказывает о нем детям и фото добавляется в альбом. В процессе экскурсии дети не только учатся ориентироваться в пространстве, управлять роботом, следовать алгоритму, но и узнают много интересного о своем городе (Приложение 1).

2. Игровое пособие «Книжка-раскладушка»

Цель: Создание условий для эффективного развития алгоритмического, логического, познавательного мышления дошкольников.

Дидактический материал: игровое поле 4 шт.; знаки обозначения; карточки с изображением роботов реальных и виртуальных;

Пособие включает в себя 4 игры:

1. «Разложи роботов»

Игровые действия: Перед ребенком ставится задача:

- разложить на игровом поле справа реальных роботов, слева виртуальных;
- расставить роботов в правый нижний угол, в правый верхний угол и т.д.

2. «Команды для роботов».

Игровые действия: Дети называют роботов, с которыми они знакомы (Вертун, Двигун, Тягун, Ползун, Зажигун). Ребенок выбирает одного робота и пиктограммы, которые соответствуют движению робота. Пиктограммы нужно разложить под роботом слева направо.

3. Игра «Закончи предложения»

- Устройство, которое готово выполнять определенный набор команд (робот)
- Указание к определенному действию (команда)
- Путь от начала и до конца (маршрут)
- Начало маршрута (старт)

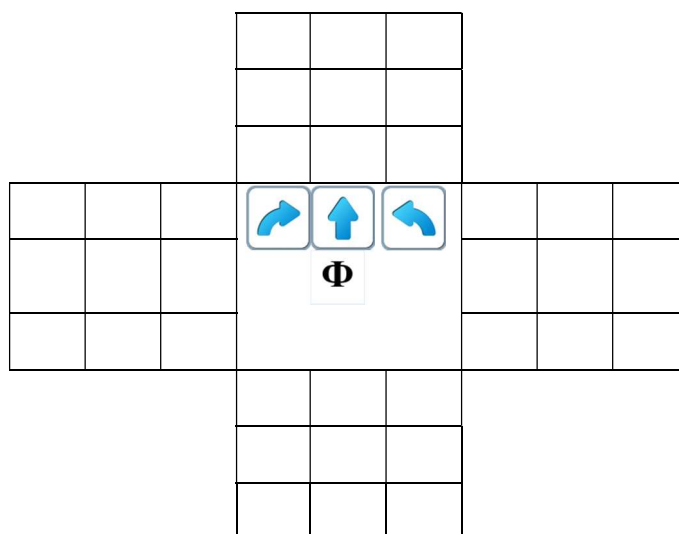


4. Игра «Ремонт плит»

Игровые действия: Перед ребенком ставится задача - выложить игровое поле, расставить условные обозначения (старт, финиш) и составить программу для робота. Робот садовник выполняет команды вперед, направо, налево, закрасить. Уточнить у детей, какого робота эти команды? (Вертун). Выбираем схему, выкладываем игровое поле по схеме снизу вверх, внизу игрового поля составить программу.

В процессе игры дети учатся решать задачи различного происхождения, развивают пространственные представления, речь, воображение, память, мелкую моторику, обобщают знания о геометрических фигурах, их цвете и форме.

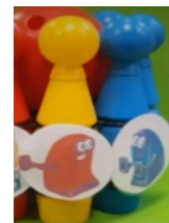
Данное пособие стимулирует интерес к математическим способностям, программированию и творческие способности детей. Воспитывает трудолюбие и стремление добиваться выполнения поставленной задачи (Приложение 2).



3. Подвижная игра «Робо-Боулинг»

Цель: развитие глазомера, снятие психо-эмоционального напряжения.

Оборудование: Сочленяемые коврики, кегли с изображением роботов Пиктомир, мячик.



Игровые действия: Перед ребенком ставится задача, сбить максимальное количество кеглей с изображением роботов. За сбитые кегли ребенку дается звездочка, у кого больше звездочек, тот победил.

4. Лото «Найди команды для робота»

Цель: повторить и закрепить с детьми знания о виртуальных роботах с планеты ПиктоМир, об особенностях наборов команд для каждого Робота.

Дидактический материал: картинки-пиктограммы – 9шт., карточки с изображением роботов – 3шт., игровое поле 3шт.

Игровые действия:

1 вариант: Воспитатель дает ребенку игровое поле, ребенку предлагается самостоятельно выбрать робота и правильно разложить в клетки картинки пиктограммы и обосновать свой выбор.

2 вариант: Ребенку дается игровое поле с выложенными картинками пиктограммами, ребенок должен выбрать робота, которым они принадлежат, обосновав свой выбор. (Приложение 3)

5. Дидактическая игра «Юные программисты»

Цель: закрепление навыков составления алгоритмов и программ.

Дидактический материал: игровое поле из 20 ячеек, разделенное перегородками (настольное, настенное); роботы среды ПиктоМир, знаки обозначения, цветные карточки, пиктограммы; схемы игровых полей.

Игровые действия: Играть можно с использованием готовых схем или создать свою схему. Дети принимают роль исполнителя команд, исполнителя программ и программиста. В эту игру можно играть как самостоятельно, так и командой. Один ребенок проходит маршрут, второй составляет программу.

6. Дидактическая игра «Найди команды для робота, которые он понимает и выполняет»

Цель: Закрепление знаний о роботах цифровой среды ПиктоМир. Развитие логического мышления, тренировка памяти.

Игровые действия: Ребенок выбирает из множества команд (пиктограмм) те, которые может понимать и выполнять робот, методом исключения.



7. Дидактическая игра «Мемори»

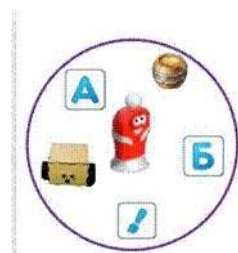
Цель: развитие памяти, внимания.

Игровые действия: Все карточки перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами лицевой стороной вниз. Игроки по очереди открывают по 2 карточки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек. Если карточки не совпадают, игрок кладет их на прежнее место лицевой стороной вниз и право хода переходит к следующему участнику.

Когда непарные карточки возвращаются на место, все играющие стараются запомнить, где какая картинка лежит.

Детям необходимо собрать максимальное количество карточек по памяти.

(Приложение 5)



8. Дидактическая игра «Дорисуй робота»

Цель: Развитие зрительного внимания, логического мышления, воображения, мелкой моторики.

Игровые действия: Ребенку предлагается изображение недорисованного робота, попросите сначала назвать робота. Если ребенок затрудняется сказать, что изображено на

рисунке, помогите ему наводящими вопросами или загадками. Когда робот будет угадан и ребенок представит его образ, можно переходить к рисованию. Задача дорисовать робота и раскрасить его (Приложение 6).

9. Дидактическая игра «Пикто-Лото»

Цель: закрепление основных определений и понятий элементов цифровой образовательной среды ПиктоМир.

Задачи:

- Корректировать умение анализировать, сопоставлять, делать выводы;
- Упражнять в диалогической речи, закрепить умение отвечать на вопросы;
- Развивать внимание и мышление
- Развивать мелкую моторику

Дидактический материал: набор карточек и фишек с изображением элементов цифровой образовательной среды ПиктоМир.

Игровые действия: В лото играют 2-6 детей. Каждый игрок получает 1-3 карты с общими изображениями, соответствующими теме. Фишки перевернуты лицевой стороной вниз.

Ведущий поочередно показывает по одной фишке, изображение на ней должно совпасть с объектом, нарисованным на одной из больших карт.

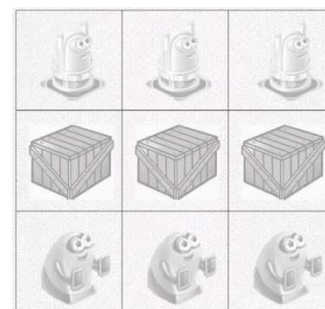
Игрок, у которого находится эта карта и забирает фишку, прикладывает ее к свободной ячейке. Тот, кто первым заполнит все ячейки, является победителем. (Приложение 7)

10. Дидактическая игра «Отгадай, чья тень»

Цель: Закрепить знания детей о персонажах цифровой образовательной среды ПиктоМир, развивать зрительное восприятие, логическое мышление, память, умение находить заданные силуэты.

Дидактический материал: набор карточек, на которых изображены герои ПиктоМир, знаки обозначения.

Игровые действия: В игре принимают участие 4 ребенка. Ведущий раздает карточки с изображением силуэтов и маленькие карточки-фишки. Игра окончена, когда у одного игрока заполнятся все карточки. (Приложение 8)

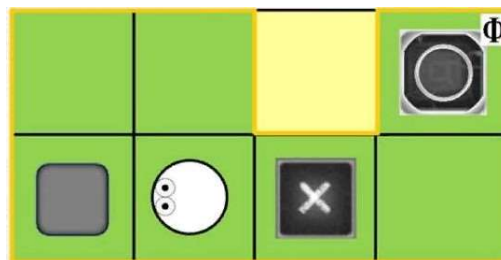


11. Игра «Наведи порядок на космодроме»

Цель: создание условий для помощи роботам «Тягуну» и «Двигуну» в расстановке ящиков по местам.

Дидактический материал:

- игровое поле;
- карточки - условные обозначения;
- бочки, ящики;
- фишки-роботы.



Игровые действия: Ведущий расставляет ящики на игровом поле в произвольном порядке. С помощью карточек-стрелок игроки передвигают грузы. Играющих может быть один или несколько. Игра окончена, когда все ящики расставлены по местам.

12. Игра «Раскрась робота»

Цель: развитие мелкой моторики, творческого мышления, вырабатывается навык концентрации внимания.

Игровые действия: Дети выбирают понравившегося робота и раскрашивают его карандашами. (Приложение 9)



13. Игра «Лабиринт»

Цель: развитие тонких дифференцированных движений пальцев рук, зрительно-пространственной ориентировки на листе бумаги.

Задачи:

- развивать зрительно-пространственную ориентировку на листе бумаги;
- закреплять ориентировку и понятия: вверх, вниз, влево, вправо.

Дидактический материал: карточки формата А4 с изображением лабиринтов различной сложности и конфигурации.

Игровые действия: игроку дается карточка с лабиринтом и предлагается выполнить игровое задание (Помоги герою найти дорогу, помоги выбрать правильный путь) (приложение 10).

14. Подвижная игра «Прыгни сколько...»

Цель:

Оборудование: мячики, скакалки.

Игровые действия: Перед ребенком ставиться задача:

- Прыгни, сколько команд у робота Вертуна;
- Прыгни, сколько команд у робота Ползуна;
- Прыгни, сколько команд у робота Двигуна;
- Прыгни, сколько команд у робота Тягуна.



Задачи могут ставиться разные, можно играть с мячиком или скакалкой. В роли капитана может быть взрослый или дети могут играть самостоятельно.

Библиографический список

1. Рогожкина, И.Б, Кушниренко А.Г «ПиктоМир: дошкольное программирование, как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности», 2011
2. Кушниренко А.Г. «ПиктоМир: опыт использования и новые платформы», 2011
3. Майорова, М. Н. Развитие пространственного мышления как неотъемлемый компонент, способствующий изучению дошкольниками основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде «Пиктомир» / М. Н. Майорова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2023. — № 12 (459). — С. 163-165. — URL: <https://moluch.ru/archive/459/100956/> (дата обращения: 11.01.2024).
4. Мусейибова, Т. А. Развитие пространственных ориентировок у детей дошкольного возраста: Кафедра дошкольной педагогики: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Т. А. Мусейибова; Ленинградский государственный педагогический институт им. А. И. Герцена. — Ленинград, 1964. — 19 с.
5. <https://www.maam.ru/detskijsad/podborka-igr-i-uprazhnenii-dlja-formirovanija-navykov-prostranstvenoi-orientirovki-u-doshkolnikov.html>: упражнений для формирования навыков пространственной ориентировки у дошкольников
6. <https://piktomir.ru/>
7. <https://infourok.ru/prilozhenie-k-didakticheskim-igram-piktomir-dlya-doshkolnikov-6700505.html?ysclid=lsn59oni9v400873050>

Приложения

Приложение 1

Альбом «Парки и сады города Томска»

	<p>Лагерный сад, расположенный на правом берегу Томи – весьма обширный городской парк.</p> <p>Название историческое: в XVIII – XIX веках на этой территории размещались лагеря Томского пехотного полка. В советское время здесь возвели мемориальный комплекс, посвящённый событиям Великой Отечественной, который во многом сформировал современное «лицо» Лагерного сада. Доминантой мемориала является скульптурная композиция Родины-матери, вручающей меч сыну, и Вечный огонь. Но и помимо этого в Лагерном саду есть на что посмотреть и где побродить, как минимум это прекрасная смотровая площадка, откуда открываются отличные виды на реку Томь.</p>
	<p>Воскресенская гора – идеальное место для стартовой точки маршрута знакомства с Томском. Во-первых, это колыбель города, место, где в 1604 году был заложен деревянный острог, давший начало Томску. В память об этом водружён памятный камень – валун из железняка, установленный в год 375-летия города. Рядом примостился макет пушки, аналогичный тем, что в своё время отливались на томском заводе. Во-вторых, Воскресенская гора – одна из самых высоких точек, откуда открываются прекрасные виды на город. А ещё здесь есть музей истории Томска, организованный в здании бывшей полицейской управы, где можно подняться на каланчу и увидеть ещё более живописные виды.</p>
	<p>Сибирский ботанический сад — памятник паркового искусства 19 века, первое подобное учреждение в Зауралье, появившееся на свет в 1880 г. вместе с Томским университетом. Ради него перед фасадом главного корпуса сохранили заповедную березовую рощу, южнее распланировали парк и место для строительства оранжереи. Сегодня в теплицах и открытом грунте произрастают около 10 тыс. растений, относящихся к 3000 видов. Научная работа ведется в Экосистемном отделении на новом учебно-экспериментальном участке за ж/д вокзалом, Заповедная роща в центре города открыта для свободного посещения.</p>
	<p>Белое озеро – часть исторического центра Томска. Водоём располагается недалеко от Соляной площади, одной из самых старых городских площадей.</p> <p>А ведь когда-то озеро было источником питьевой воды, а сама вода действительно считалась целебной. Ещё до революции место вокруг озера облагородили (хотя были и предложения засыпать водоём), а в советское время разбили небольшой парк, который продолжает существовать и в наше время.</p>



Буфф-сад – один из наиболее известных парков Томска
Парк может похвастаться более чем столетней историей: он был разбит в 1907 году купцом Морозовым.



Университетская роща была заложена в 1885 г. крупнейшим русским ботаником П.Н. Крыловым.
Университетская роща занимает территорию с простым равнинным рельефом и сравнительно однородным почвенным покровом, что обуславливает небольшое разнообразие местообитаний по природным факторам и небольшую широту спектров флоры по увлажнению и плодородию почвы.
Наиболее разнообразной группой наземных позвоночных на территории Университетской рощи являются птицы, для которых она служит своеобразным резерватом среди сильно урбанизированной среды. Выявлено 154 вида из 13-ти отрядов, не менее 70 из них гнездятся. Доминантами являются домовая воробей, большая синица сизый голубь.
Встречаются на территории рощи и отдельные виды мелких млекопитающих – полевая мышь, бурундук, белки.



Городской сад – одно из самых популярных и любимых мест семейного отдыха у Томичей. Территория парка условно делится на две большие зоны – аттракционов и отдыха. Зона отдыха – это живописное озеро с беседкой, фонтан, аллеи парка. Здесь можно прогуляться, посидеть на скамьях, отдохнуть, устроить фотосессии, уединиться для чтения или общения. Зона аттракционов включает в себя разные виды развлечений – семейные, детские, экстремальные.



Игуменский парк – камерный зелёный уголок Томска, расположенный недалеко от другого городского парка, Буфф-сада.
Игуменский парк очень уютный и ухоженный, здесь много цветников, ряд растений высажены по группам (смешанный лес, хвойный лес, etc), многие снабжены информационными табличками. Для детей обустроена игровая зона. А ещё здесь располагается единственный в стране памятник кедровке – птичке-садовнику

Альбом «Памятники города Томска»

	<p>Городской памятник, в бронзе изображён не абстрактный поставой, а вполне конкретная личность – Николай Платонович Путинцев. Дядя Коля стал в городе настоящей легендой. Путинцев начал свою службу поставым у понтонного моста через реку Томь, а затем более 20 лет проработал как раз на том месте, где сейчас стоит памятник – на перекрёстке проспекта Ленина и переулка Нахановича.</p>
	<p>Бронзовый Чехов, созданный скульптором Леонтием Усовым и установленный на набережной Томи, однозначно является одним из самых известных памятников в городе. Антон Павлович в своё время совершил весьма длительную поездку на Сахалин, по пути побывал во многих городах России и оставил об этом вояже любопытные материалы. Писатель был проездом и в Томске, город его не впечатлил. Антон Павлович изображён в карикатурном виде, непропорциональным, с огромными ногами, в нелепом балахонистом пальто.</p>
	<p>Волк из советского мультфильма «Жил-был пёс» – весьма узнаваемый персонаж. Авторы этой интересной достопримечательности в городе Томске сочли сытого волка олицетворением счастья и потому назвали её «Памятник счастью».</p>
	<p>Один из современных памятников, напоминающих о событиях Великой Отечественной войны. Бронзовый солдат с развешиваемым знаменем и попирающий ногой фашистского орла был установлен в городе в июне 2011 года, в память о 70-летию с момента начала войны. В годы войны именно отсюда многие томичи отправлялись на фронт.</p>
	<p>Памятник, посвящённый 400-летию Томска, располагается в самом центре города, на площади Ленина. Монумент состоит из центральной части, отражающей изменения герба города с момента его утверждения и до наших дней, и четырёх вековых столпов. Здесь на барельефах изображены наиболее значимые моменты истории города: основание Томска и принятие местных татар в русское подданство в 17 веке, утверждение герба в 18 веке, учреждение Томской губернии, золотая лихорадка, открытие университета и строительство железной дороги в 19 веке, установление советской власти, индустриализация и Великая Отечественная война в 20 веке.</p>



Именно Томск – тот самый город, в котором жил и творил писатель Александр Волков, автор «Волшебника изумрудного города». И было бы как-то неправильно каким-нибудь образом не обыграть это в городской среде. И вот, в год 75-летия со дня первой публикации «Волшебника» в городе был открыт памятник главным героям произведения – Элли и её спутникам. Памятник располагается у ТЦ «Изумрудный город».




В сквере, напротив Дома офицеров (проспект Ленина, 50), был открыт памятник Александру Сергеевичу Пушкину.



Томская лягушка-путешественница – рекордсмен, это самый маленький памятник в мире, всего 4 с половиной сантиметра. По миниатюрности памятник обошёл и питерского Чижика, и шведского «Мальчика, смотрящего на Луну». Но несмотря на небольшие габариты, он при этом безумно милый. В моей коллекции различных отечественных прикольных городских арт-объектов конкуренцию лягушке может составить только уфимец клещ Валера П. «Проживает» путешественница, как и положено, рядом с отелем – гостиницей «Томск». Автором бронзовой миниатюры стал скульптор Олег Кислицин.

Альбом «Памятники архитектуры города Томска»

	<p>Сквер деревянного зодчества открылся 7 октября 2013 в Томске на пересечении улиц Герцена и Красноармейской.</p> <p>Резные деревянные наличники, которые являются точными копиями тех, что украшают известные городские здания в сквере, оформляют 8 стенов с фотографиями домов, являющимися объектами культурного наследия и достопримечательностью города. На каждом из стенов представлена информация на русском и английском языках об истории памятников деревянной архитектуры Томска. В центре сквера разместился герб города в деревянном исполнении томских мастеров Александра Ромашова и Александра Царегородцева. Сквер представляет собой своеобразный музей под открытым небом, в котором можно познакомиться с томским зодчеством.</p>
	<p>Дом архитектора Крячкова – один из наиболее известных и признанных шедевров деревянного зодчества Томска. А сам Крячков – выдающийся архитектор, один из основателей архитектурного образования в Сибири и, по факту, создатель облика Новосибирска. Неудивительно, что особняк, который этот человек построил в 1911 году для своей семьи, тоже получился выдающимся. К сожалению, первоначальные интерьеры дома не сохранились, но зато внешний облик благодаря реставрации был сохранён несмотря на обветшание и два пожара. В настоящее время в доме Крячкова располагается музей деревянного зодчества.</p>
	<p>Жемчужиной деревянного зодчества Томска можно назвать Изумрудный дом на улице Белинского, 19. Этот дом построил архитектор С.В. Хомич в 1904 году. Также дом являлся местом жительства архитектора и его семьи. Между прочим, очень интересный факт заключается в том, что мимо этого дома ходил на учебу Александр Волков, автор Волшебника Изумрудного города. Наверное поэтому томичи уверены в том, что именно облик этого дома повлиял на творчество будущего писателя.</p>
	<p>Памятник архитектуры федерального значения, дом построен в 1904 году. Каменный первый этаж дома решен в строгих формах классицизма, с четким ритмом замковых камней над окнами, и опоясан по всему периметру многопрофильным междуэтажным поясом. Он поддерживает более легкий деревянный, обшитый профильной доской второй этаж. Объемная накладная резьба, украшающая торцевые доски и боковины наличников, и ажурная резьба тимпанов наличников, фриза и карниза, создают неповторимую игру декора. Объемная пропиленная резьба придает зданию легкость и изящество. Наличники окон можно рассматривать как самостоятельное произведение народного творчества. Сейчас в усадьбе располагается Дом искусств. В память о великолепном писателе В.Я. Шишкове уже после открытия Дома, в сентябре 2007 года, был открыт Литературный музей, где представлена история жизни и творчества Вячеслава Яковлевича.</p>



Дом с жар-птицами

Одним из шедевров деревянной архитектуры Томска является дом с жар-птицами. Он находится посреди других деревянных домов, но определенно выделяется на их фоне. Сам дом являлся усадьбой купца второй гильдии Леонтия Желябо и был построен в 1903 году. Как видно на фото к достаточно просторному по форме зданию пристроены два эркера. Также дом украшают различные декоративные элементы. И конечно его главным украшением являются деревянные жар-птицы на фронтонах.







Лазурный дом с шатром принадлежал купцу первой гильдии Георгию Голованову — одному из самых состоятельных и успешных предпринимателей Сибири рубежа XIX–XX веков. Самая выразительная часть дома, из-за которой он и получил свое название, — это восьмигранная шатровая башня над входом: в ней располагалась детская комната. Вокруг терема разросся уютный сад, который по осени манит прохожих полыхающими гроздьями рябины. Особенно живописно он смотрится с наступлением холодов, когда первый снег покрывает ягоды мерцающей глазурью. Часть садовых деревьев сохранилась здесь еще с тех времен.

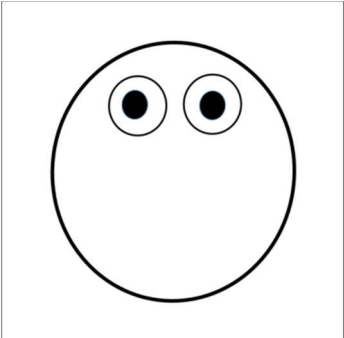

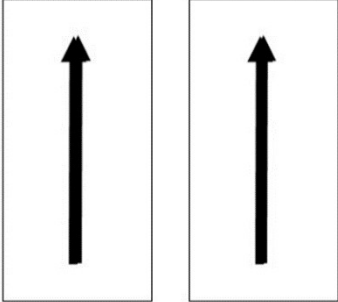
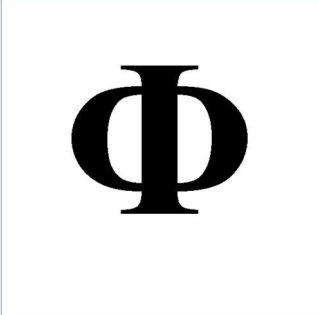
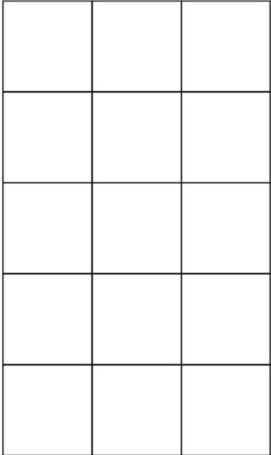
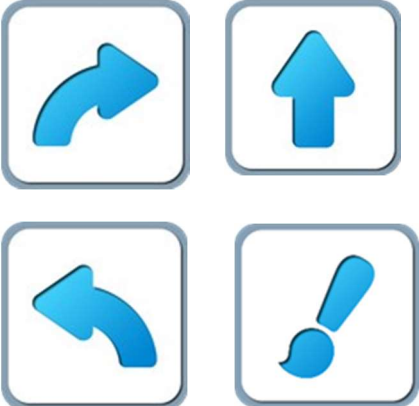


Дом с драконами Недалеко от дома с жар-птицами еще один дом, который демонстрирует нам деревянное зодчество Томска. Это дом с драконами. Пожалуй, он не такой яркий как другие деревянные дома Томска, но не менее интересный. Располагается до по адресу улица Красноармейская, 68. Дом с драконами был построен в 1917 году. Двухэтажная достопримечательность Томска с высокой кровлей окрашена в темные цвета, на фоне которых выгодно выделяются высокие окна и голубые фронтоны. На углу здания — башня, увенчанная острым шатром. В ней — вход в здание. Строение не перенасыщено привычной для того времени резьбой и потому отличается лаконичностью.

Альбом «Театры города Томска»

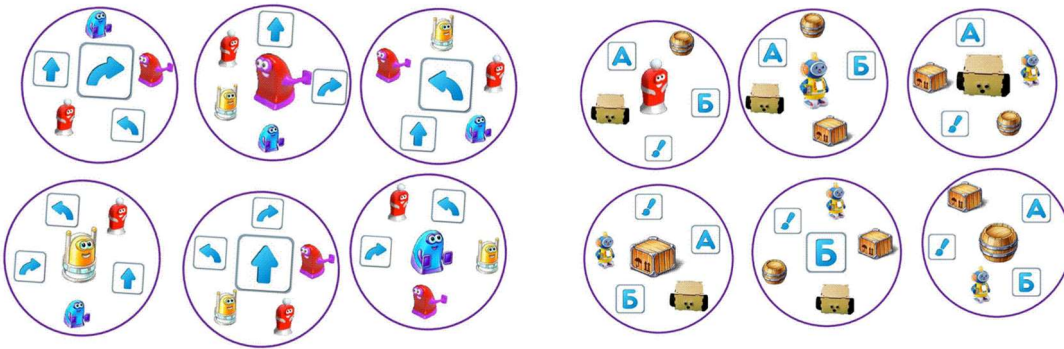
	<p>Томский областной драматический театр — это учреждение культуры в городе Томске.</p> <p>Он был основан в 1922 году. Прежние названия: Большой городской театр, Театр драмы и комедии имени А. В. Луначарского.</p> <p>Здание театра было сдано в эксплуатацию 30 декабря 1977 года, а открыто 4 февраля 1978 года спектаклем «Солёная падь» по роману Сергея Залыгина.</p> <p>Театр имеет две сцены: основную и малую.</p>
	<p>Театр Юного зрителя в Томске располагается в самом сердце города на Конной площади, в здании, возведенном в 1912 г. Спектакли театра интересны как для детей и юношества, так и для родителей.</p> <p>Культурное учреждение было основано в 1980 г. по инициативе молодых режиссеров, выпускников ЛГИТМиКа - А. Николаева, Н. Пономаревой и В. Сливкина. В апреле 1980 г. состоялась премьера первого спектакля по пьесе М. Шатрова «Синие кони на красной траве».</p>
	<p>Томский областной театр куклы и актёра «Скоморох» имени Романа Виндермана находится по адресу: г. Томск, пл. Соляная, 4.</p> <p>В репертуаре театра 27 спектаклей для детей и 4 для взрослого зрителя.</p> <p>Перед каждым представлением ребят встречают актёры-скоморохи, разрабатываются новые игровые программы, викторины и конкурсы.</p> <p>Театр участвует в международных, российских и региональных фестивалях, на которых его работы отмечаются в различных номинациях. Постоянно проводятся обменные гастроли с театрами городов Сибири в рамках товарищества Сибирского соглашения театров кукол.</p> <p>«Скоморох» широко известен среди других театров кукол как в России, так и за её пределами.</p>
	<p>Театр живых кукол «2+ку» — это место, где создаются, живут и работают куклы на запястье. Это особая конструкция кукол, разработанная Владимиром Захаровым. Сегодняшние куклы обладают полной механикой оживления: двигаются глаза, рот, пальчики на руках.</p> <p>Как это происходит? Конечно же, магия. Однако не можем не заметить, что кукловод задействует абсолютно все физические возможности запястья и кисти.</p> <p>Основан театр в 1991 году, когда Владимир начал работать над первым спектаклем «Жан из стручка» (по собственной сказке). И уже через год — 17 июня 1992 года — состоялась премьера для друзей и знакомых.</p> <p>А сегодня большой деревянный сундук со сказками открывает для зрителей свои двери в пятницу, субботу и воскресенье в тихом переулке Южном. Собственное здание театра построено к 400-летию города Томска.</p>
	<p>Красное кирпичное здание филармонии на площади Ленина видно издалека. Именно тут проходит большинство концертов современной эстрады, представлений балетных и оперных трупп, а также спектаклей известных российских театров.</p>

«Знаки обозначения»

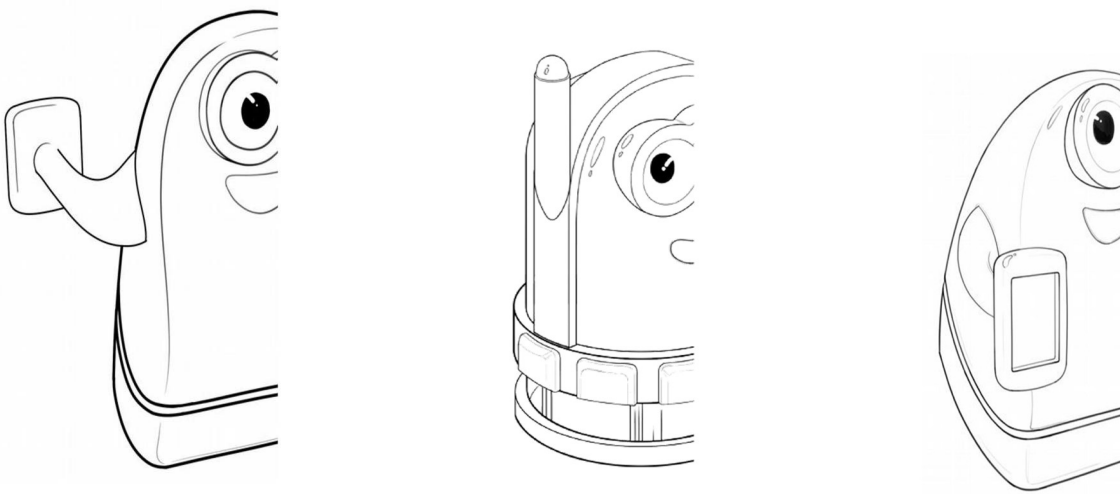
	
	
	

--	--

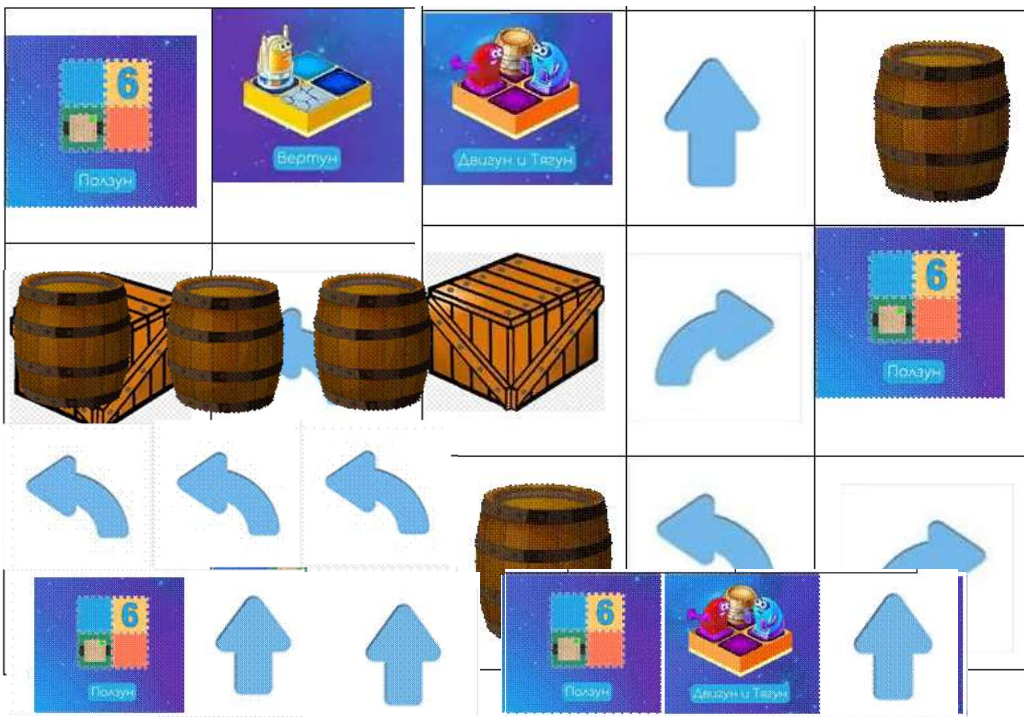
Приложение 4



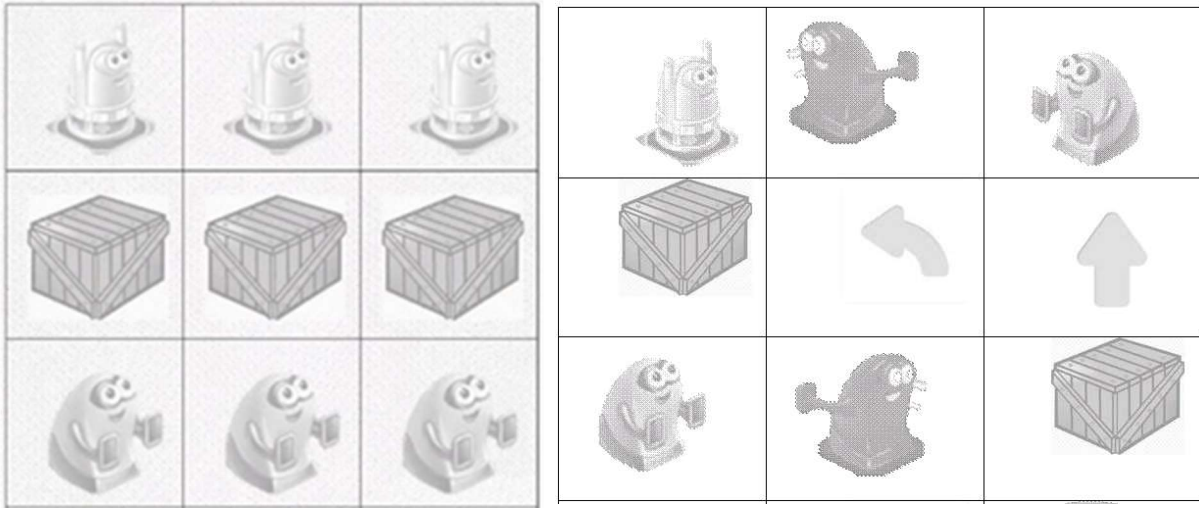
Приложение 5



Приложение 6



Приложение 7



Приложение 8

