

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](mailto: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-волевою сферу;

Воспитательные:

- воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач,
- воспитывать творческие способности ребенка,
- воспитывать в детях уверенности 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)

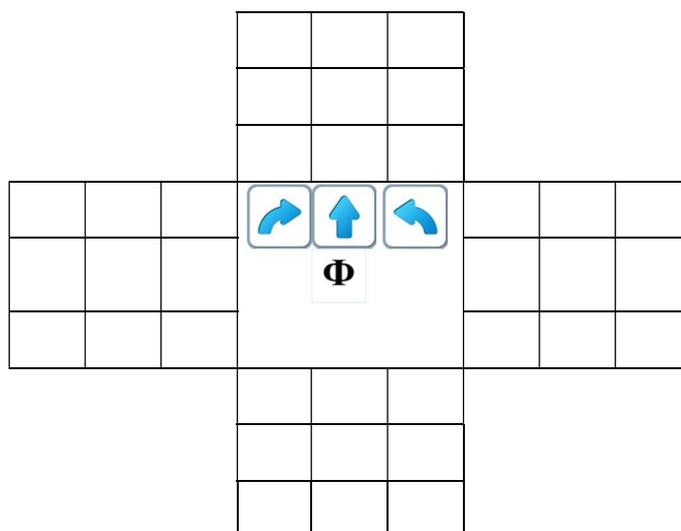


## 4. Игра «Ремонт плит»

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»

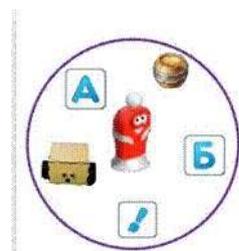
Цель: развитие памяти, внимания.

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.

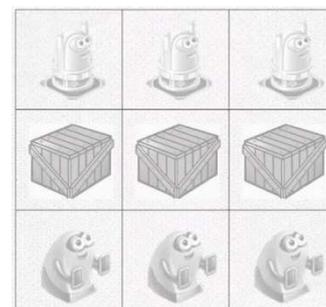
Игрок, у которого находится эта карта и забирает фишку, прикладывает ее к свободной ячейке. Тот, кто первым заполнит все ячейки, является победителем. (Приложение 7)

### 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)

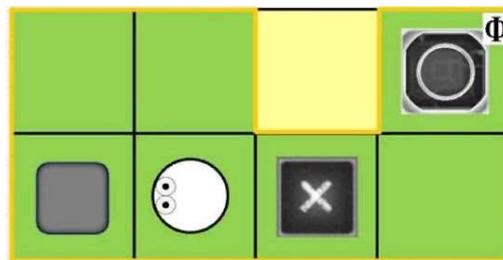


## 11. Игра «Наведи порядок на космодроме»

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 разместили 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 <b>Изумрудный дом</b> 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.

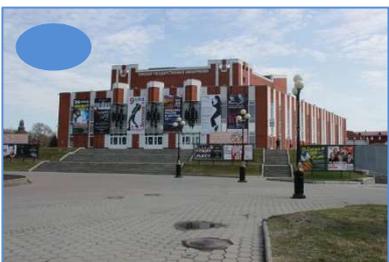


Лазурный дом с шатром принадлежал купцу первой гильдии Георгию Голованову — одному из самых состоятельных и успешных предпринимателей Сибири рубежа XIX–XX веков. Самая выразительная часть дома, из-за которой он и получил свое название, — это восьмигранная шатровая башня над входом: в ней располагалась 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.

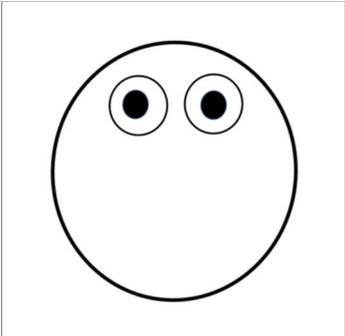
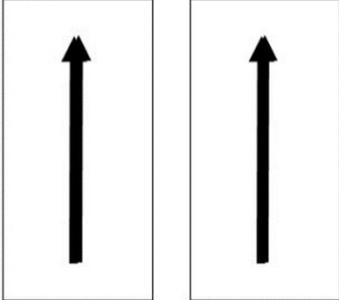
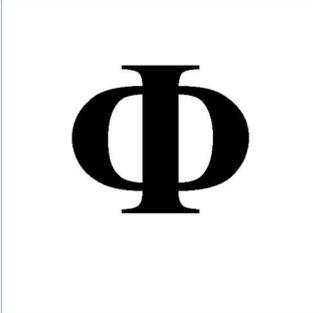
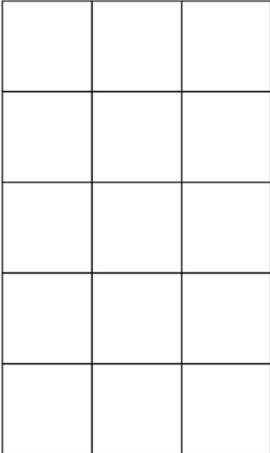
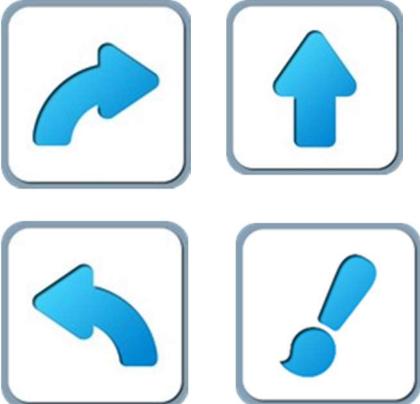


Дом с драконами Недалеко от дома с жар-птицами еще один дом, который демонстрирует нам деревянное зодчество Томска. Это дом с драконами. Пожалуй, он не такой яркий как другие деревянные дома Томска, но не менее интересный. Располагается до по адресу улица Красноармейская, 68. Дом с драконами был построен 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»

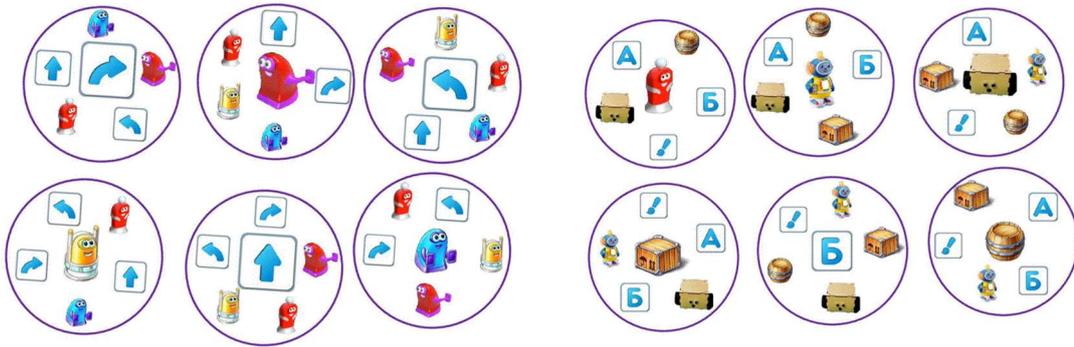
	<p>Томский областной драматический театр — это учреждение культуры в городе Томске.</p> <p>Он был основан в 1922 году. Прежние названия: Большой городской театр, Театр драмы и комедии имени А. В. Луначарского.</p> <p>Здание театра было сдано в эксплуатацию 30 декабря 1977 года, а открыто 4 февраля 1978 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. 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»

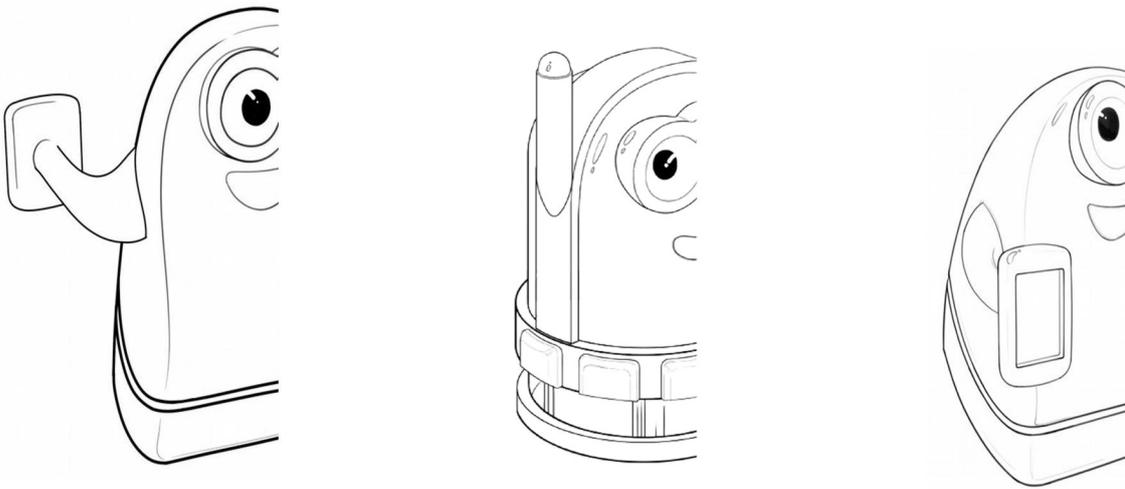
	
	
	


--	--

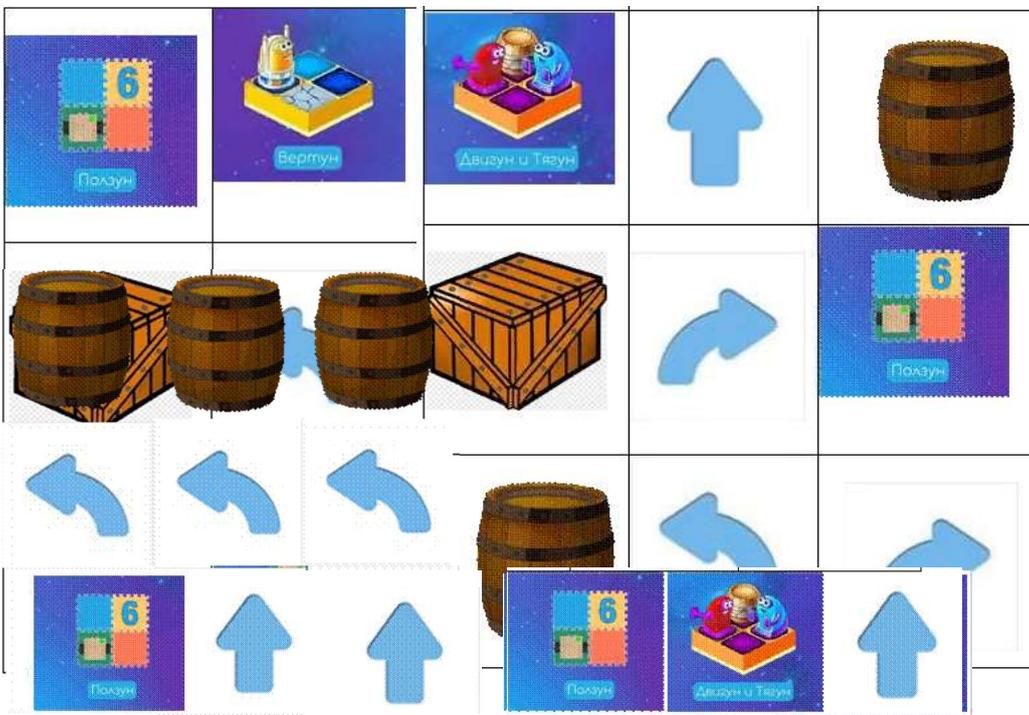
Приложение 4



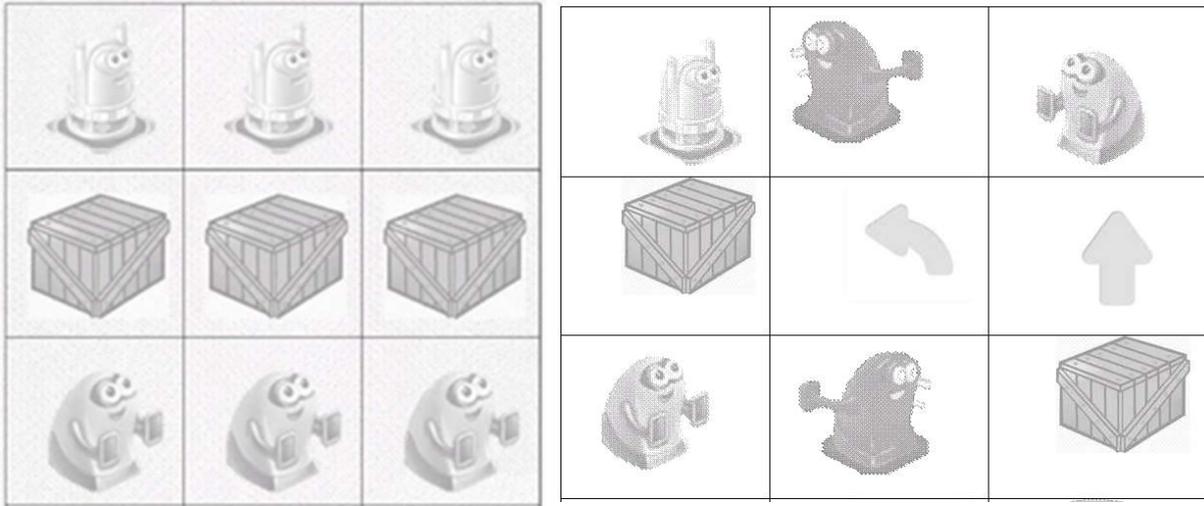
Приложение 5



Приложение 6



Приложение 7



Приложение 8

