

БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 78 «ИВУШКА» (МБДОУ № 78 «ИВУШКА»)

ПРИНЯТО
на заседании
педагогического совета
от 30.03.2023
№ 3

УТВЕРЖДЕНО
приказом от 17.04.2023 № ДС78-11-791/3
Заведующий МБДОУ № 78 «Ивушка»

Подписано электронной подписью
Сертификат:
24B465C3713091A635279CD2575A25E816BFC0FC
Владелец:
Куликова Ирина Владимировна
Действителен: 08.02.2022 с по 08.05.2023

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

Технической направленности

«Юный программист»

Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации программы: 1 год
Количество часов в год: 38 часов
Автор-составитель программы
Романова О.М., педагог
дополнительного образования

СУРГУТ

2023 г.

Содержание

1	Паспорт программы	3
2	Аннотация к программе	4
3	Нормативно-правовые акты	4
4	Пояснительная записка	5
5	Содержание программы	6
6	Планируемые результаты	8
7	Календарный учебный график	8
8	Условия реализации программы	12
9	Система контроля результативности программы	15
10	Информационные источники	16

**ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ**

Название программы	«Юный программист»
Направленность программы	Техническая
Возраст воспитанников	6 – 7 лет
ФИО авторов программы, педагога дополнительного образования, реализующего программу	Романова Ольга Михайловна
Год разработки программы	2023
Сроки реализации программы	2023-2024 учебный год, 38 учебных недель
Количество часов на реализацию программы в неделю/год	1 час. (30 минут и более)/38 часов.
Где, когда и кем утверждена программа, реквизиты локального акта об утверждении программы	Принята Педагогическим советом МБДОУ № 78 «Ивушка», протокол № 3 от 30.03.2023г., утверждена приказом № ДС78-11-791/3 от 17.04.2023г.
Уровень программы	Стартовый
Информация о наличии рецензии	Отсутствует
Цель и задачи	<p>Цель: Формирование основ алгоритмического мышления и пропедевтика основных понятий информатики у детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет), через применение компьютерных технологий.</p> <p>Задачи:</p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Формировать элементарные представления об алгоритмике, информатике, информационно – компьютерных технологиях; -Обучить первоначальным навыкам планирования деятельности и использованию компьютерной технике; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Развивать абстрактно – логическое и наглядно – образное мышление, пространственное и творческое воображение, память, внимание; -Развивать основные мыслительные операции; <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Воспитывать информационную культуру; -Воспитывать потребности в безопасности своей жизнедеятельности, при работе с компьютером; -Воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, чувство личной ответственности за достижение результата.
Предполагаемые (ожидаемые) результаты	<p>Воспитанник:</p> <ul style="list-style-type: none"> - овладел основами алгоритмического мышления, освоил основные понятия информатики, компьютерных технологий; - демонстрирует развитие абстрактно – логического и наглядно – образного мышления, пространственного и творческого воображения, памяти, внимания, основных мыслительных операций; - овладел информационной культурой; - проявляет потребность в безопасности своей жизнедеятельности, при работе с компьютером, в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, испытывает чувство личной ответственности за достижение результата; - охвачен услугой дополнительного образования
Адрес реализации программы	ХМАО-Югра, Тюменская область, г. Сургут, пр. Ленина 37/3 (корпус 2)
Форма занятий	Подгрупповая (14 человек)

Аннотация к программе

В настоящее время большое внимание в стране и в городе Сургуте в частности уделяется дополнительному образованию детей, в том числе как одному из приоритетных направлений – дополнительному образованию технической направленности. Информационные технологии входят в перечень пяти приоритетных направлений стратегического развития в стране. Развитию этой отрасли уделяется приоритетное внимание на Федеральном и Региональном уровне. И это не удивительно. Современное общество предъявляет новые требования к поколению граждан, вступающих в жизнь. Современные дети не только завтра, но уже и сегодня – граждане информационного общества. Информационные технологии сегодня - необходимый инструмент, который необходимо осваивать на всех уровнях образования, начиная с дошкольного.

Программа «Юный программист» технической направленности, разработана и реализуется, с целью формирования основ алгоритмического мышления и информатики у детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет), через применение компьютерных технологий. Программа реализуется в процессе подгрупповых занятий (по 12 человек), проводятся 1 раз в неделю, в соответствии с утвержденным расписанием занятий по 30 и более минут, количество часов в 2023-2024 учебном году- 38 часов. Программа реализуется за счет средств бюджета.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями и дополнениями);
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», а иными нормативно-правовыми актами РФ, законами и иными нормативно-правовыми актами Ханты-Мансийского автономного округа – Югры, содержащие нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей, нормативные и уставные документы ДОУ.

Пояснительная записка

Актуальность программы «Юный программист» заключается в следующем:

1. Познавательное (интеллектуальное) развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера - важного инструмента для организации его игровой деятельности, его обучения и развития. Гармонично развитый ребенок сегодня не только умеет читать, писать, считать, но и владеет навыками работы с электронными средствами, в том числе персональным компьютером, ноутбуком, планшетом;
2. Дошкольный возраст является благоприятным для формирования основ алгоритмического мышления и основ информатики;

3. Программа по данной теме и направленности направлена на выполнение требований Федерального и Регионального законодательства в сфере образования, предъявляемых к программам технической направленности, в условиях модернизации в сфере образования;
4. Программа ориентирована на создание условий для познавательного (интеллектуального) развития воспитанников, формирования у них элементарных представлений об информатике; на удовлетворение индивидуальных потребностей воспитанников в их познавательном (интеллектуальном) развитии; формирование и развитие их творческих способностей, выявление, развитие и поддержку талантливых воспитанников; формирование здорового и безопасного образа жизни.

Направленность: техническая

Уровень освоения программы: стартовый

Отличительные особенности программы:

Программа позволяет использовать старший дошкольный возраст (6-7 лет), как благоприятный, для формирования навыков программирования, обучения навыкам составления программы действий, с помощью пиктограмм, что в свою очередь будет способствовать качественному освоению основ информатики в начальной школе.

Адресат программы/количество обучающихся в группе: воспитанники 6-7 лет, по 14 человек в группе

Срок освоения программы: 1 год, 2023-2024 учебный год

Объем программы/количество часов: 38 часов, 1 раз в неделю, продолжительностью 30 и более минут.

Режим занятий:

В таблице 1 представлено расписание занятий групп «Юный программист»

Таблица 1

День недели	Время проведения занятия	Продолжительность занятия	Место проведения занятия
Пятница	09.00 - 09.30	30 и более минут	Кабинет дополнительных услуг

Форма обучения: подгрупповые занятия

Цель: Формирование основ алгоритмического мышления и пропедевтика основных понятий информатики у детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет), через применение компьютерных технологий.

Задачи:

-Воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, чувство личной ответственности за достижение результата.

Обучающие:

-Формировать элементарные представления об алгоритмике, информатике, информационно – компьютерных технологиях;

-Обучить первоначальным навыкам планирования деятельности и использованию компьютерной техники;

Развивающие:

-Развивать абстрактно – логическое и наглядно – образное мышление, пространственное и творческое воображение, память, внимание;

-Развивать основные мыслительные операции;

Воспитательные:

-Воспитывать информационную культуру;

-Воспитывать потребности в безопасности своей жизнедеятельности, при работе с компьютером;

Содержание программы

Учебный план

Образовательная деятельность по программе «Юный программист» реализуется в течении всего календарного года, включая каникулярное время.

В таблице 2 представлен учебный план программы «Юный программист» на 2023-2024 учебный год:

Таблица 2

№ п/п	Образовательный модуль	Количество часов			Форма контроля
		Всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Знакомство с компьютером.	2	2	-	Входной (предварительный).
2	Роботы.	2	1		Тематический. Опрос.
	Роботы – исполнители команд.			1	Тематический. Опрос.
3	Робот – Вертун.	2	1		Тематический. Опрос.
	Составляем программу управления Вертуном			1	Игровые упражнения.
4	Робот – Садовник.	2	1		Тематический. Опрос.
	Игра «Садовник.1»			1	Игровые упражнения.
5	Первичная диагностика.	1	-	1	Первичная диагностика
6	Рассуждаем о программах.	3	1		Текущий. Опрос.
	Тренируем Вертуна			2	Игровые упражнения.
7	Повторители	3	1		Текущий. Опрос.
	Делаем программу короче – повторители			2	Игровые упражнения.
8	Расшифровка программ	3	1		Текущий. Опрос.
	Игры на расшифровку программ: «Секретные пакеты»			2	Игровые упражнения.
9	Расшифровка программ «Садовник.2»	2	1		Текущий. Опрос.
	Игры на расшифровку программ: «Садовник.2»			1	Игровые упражнения.
10	Шифровка программ	3	1		Текущий. Опрос.
	Шифруем программы и проверяем их на компьютере			2	Игровые упражнения.
11	Подпрограмма	3	1		Текущий. Опрос.
	Делаем программу короче – подпрограммы			2	Игровые упражнения.
12	Робот Вертун	3	1		Текущий. Опрос.
	Вертун рисует «буковки»			2	Игровые упражнения.
13	Шифровка на просвет	2	1		Текущий. Опрос.
	Проверяем шифровку на просвет			1	Игровые упражнения.
14	Шифр	3	1		Текущий. Опрос.
	Разгадываем шифр вдвоем			2	Игровые упражнения.
15	Итоговые занятия.	1	-	1	Игровые упражнения.
16	Итоговые занятия. Развлечение «Путешествие в страну Роботов»	1	-	1	Игровые упражнения.

17	Итоговые занятия. Развлечение «Праздник Роботов»	1	-	1	Игровые упражнения.
18	Итоговая диагностика индивидуального развития детей (мониторинг освоения программы)	1	-	1	Мониторинг
	ВСЕГО:	38 часов	14	24	

Содержание программы

Программа предусматривает постоянную смену видов детской деятельности на занятиях.

Структура занятия:

1 часть занятия (вводная часть: организационный момент, создание проблемной ситуации) – 5 мин.,

2 часть занятия (основная часть: теоретические и интерактивные (практические) виды деятельности, применение информационных и игровых технологий, в том числе работа с планшетами, разнообразные бескомпьютерные виды детской активности) – 20 мин.

3 часть (заключительная часть: упражнения на расслабление, подведение итогов занятия) – 5 мин.

В таблице 3 представлены методы обучения, используемые в процессе организации занятий:

Таблица 3

Методы	Краткая характеристика
Словесные методы	Позволяют в кратчайший срок передать информацию детям
Наглядный метод	Ребенок получает информацию с помощью наглядных пособий и технических средств. Наглядные методы используются во взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения. Наглядные методы условно можно подразделить на две большие группы: метод иллюстраций и метод демонстраций.
Практический метод (составление программ, моделирование)	Выполнение практических заданий проводится после знакомства детей с тем или иным содержанием и носит обобщающий характер. Упражнения могут проводиться не только в совместной образовательной деятельности, но и в самостоятельной деятельности.
Частично-поисковый метод (выполнение вариативных заданий)	Суть его состоит в том, что воспитатель расчленяет проблемную задачу на подпроблемы, а дети осуществляют отдельные шаги поиска ее решения. Каждый шаг предполагает творческую деятельность, но целостное решение проблемы пока отсутствует.
Исследовательский метод	Призван обеспечить творческое применение знаний. В процессе образовательной деятельности дети овладевают методами познания, так формируется их опыт поисково-исследовательской деятельности.
Конструирование, программирование, творческие исследования, моделирование отношений между объектами на мониторе, соревнования между группами	Организация поисковой, познавательной деятельности у ребенка путем постановки педагогом познавательных и практических задач, требующих самостоятельного творческого решения.
Репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации)	Репродуктивный метод обеспечивает возможность передачи большого по объему учебной информации за минимально короткое время, без больших затрат усилий. Однако он не позволяет в достаточной степени развивать гибкость мышления, навыки поисковой деятельности.
Метод стимулирования и мотивации деятельности	Направлены на формирование положительных мотивов учения, стимулирование познавательной активности и одновременно

(игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение)

содействии обогащению учащихся учебной информацией. Они предусматривают единство деятельности воспитателя и воспитанников: стимулов педагога и мотивов детей.

Раздел I Знакомство с компьютером; правила безопасности. Основной предметной областью является познания в области естественно – научных представлений о компьютерах, их происхождении, предназначении, правилах безопасной работы на них. Дети знакомятся с краткой историей появления компьютеров, знаменитыми людьми в этой области, различными видами деятельности на компьютере: программирование, вторичное моделирование, подготовка видео обзора;

Раздел II Знакомство с Роботом-Вертуном; подпрограммы (начальный уровень) Основной предметной областью является естественно - научные представления. На занятиях дети знакомятся с алгоритмом, исполнителем, программистом, Роботом – Вертуном, командами и их последовательностью, подпрограммами. Занятия посвящены изучению принципа действия алгоритма, исполнителя, а также знакомству с основными видами команд и движений. 7

Раздел III Выполнение заданий; творческое программирование Основной предметной областью являются естественно – научные представления о приемах творческого программирования. Этот модуль используется как справочный материал при работе с комплектом заданий. Он изучается и на отдельных занятиях, чтобы познакомить детей с основами программирования. Данный модуль совершенствует умения детей в самостоятельном экспериментировании и программировании.

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.

3. Основные виды шагов:

Простые (предписывающие выполнения некоторых действий).

Составные (определяющие разветвление процесса решения задач).

4. 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.

У дошкольников следует формировать представления о последовательности действий, знакомить детей с понятиями: «правила», «алгоритм». Формировать 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.

Формировать осознание ребенком значимости правил (алгоритмов) в жизни любого человека (правила дорожного движения, этикет, кулинарные рецепты и т. п.) формировать умения работать с алгоритмами и составлять их самостоятельно; формировать умения решать логические задачи с помощью алгоритмов.

На каждом занятии на выполнение заданий на планшетах отводится 10 минут. Остальное время занимают разнообразные бескомпьютерные «активности». Ниже представлен список «бескомпьютерных» активностей.

Физическая разминка, отдых между более серьезными частями занятия. Игры в Робота и Капитана. Капитан дает Роботу команды (вперед, направо, налево), Робот их выполняет.

Примеры игр:

✓ Все дети - Роботы, педагог - Капитан - отдает команды, все одновременно выполняют. Помогает сориентироваться тем, кто сразу чего-то не понял.

✓ Дети разбиваются на пары, в каждой паре есть Робот и Капитан. У Капитана есть цель (например, привести Робота от своего места к доске), Робот выполняет команды. Можно добавить «соревновательный элемент» между парами, если задать цели, для выполнения которых оптимальным путем требуется одинаковое число команд.

✓ Дети по очереди по циклу командуют друг другом: первый - вторым, потом второй - третьим, третий - четвертым, и т.д., последний - первым. Робот «Двуног». Его команды: команды Вертуна (вперед, повернуть направо, повернуть налево, закрасить) + поднять правую ногу, опустить правую ногу, поднять левую ногу, опустить левую ногу. Есть повод обсудить, в каких случаях выполнение команды невозможно.

Можно использовать лабиринты, построенные из мягких модулей, конструктора или как-то размечать клеточки на полу.

Планируемые результаты

По завершению обучения по программе в мае 2024 года, воспитанник будет охвачен услугой дополнительного образования детей и продемонстрирует следующие результаты:

- овладеет основами алгоритмического мышления, освоит основные понятия информатики, компьютерных технологий;
- продемонстрирует развитие абстрактно – логического и наглядно – образного мышления, пространственного и творческого воображения, памяти, внимания, основных мыслительных операций;
- овладеет информационной культурой;
- будет проявлять потребность в безопасности своей жизнедеятельности, при работе с компьютером, в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, испытывать чувство личной ответственности за достижение результата;

Календарный учебный график

Календарный учебный график реализации программы ежегодно принимается Педагогическим советом и утверждается приказом по учреждению.

В таблице 4 представлен календарный учебный график программы «Юный программист» на 2023-2024 учебный год:

Таблица 4

№	Месяц	Число*	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения занятия	Форма контроля
1	сентябрь	01.09	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Вводное занятие. Знакомство с компьютером	Кабинет дополнительных услуг	Входной (предварительный). Опрос.
2	сентябрь	08.09	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Вводное занятие. Знакомство с компьютером	Кабинет дополнительных услуг	Входной (предварительный) Опрос.
3	сентябрь	15.09	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Роботы – исполнители команд	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
4	сентябрь	22.09	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Роботы – исполнители команд	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
5	сентябрь	29.09	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Робот – Вертун. Составляем программу управления Вертуном	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
6	октябрь	06.10	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Робот – Вертун. Составляем программу управления Вертуном	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
7	октябрь	13.10.	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Робот – Садовник. Игра «Садовник.1»	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
8	октябрь	20.10	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Робот – Садовник. Игра «Садовник.1»	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
9	октябрь	27.10	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Первичная диагностика.	Кабинет дополнительных услуг	Первичная диагностика
10	ноябрь	03.11	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Рассуждаем о программах. Тренируем Вертуна	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
11	ноябрь	10.11	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Рассуждаем о программах. Тренируем Вертуна	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
12	ноябрь	17.11	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Рассуждаем о программах. Тренируем Вертуна	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
13	ноябрь	24.11	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Делаем программу короче – повторители	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
14	декабрь	01.12	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Делаем программу короче – повторители	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
15	декабрь	08.12	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Делаем программу короче – повторители	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
16	декабрь	15.12	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Игры на расшифровку программ: «Секретные пакеты»	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.

17	декабрь	22.12	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Игры на расшифровку программ: «Секретные пакеты»	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
18	декабрь	29.12	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Игры на расшифровку программ: «Секретные пакеты»	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
19	январь	12.01	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Игры на расшифровку программ: «Садовник.2»	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
20	январь	19.01	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Игры на расшифровку программ: «Садовник.2»	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
21	январь	26.01	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Шифруем программы и проверяем их на компьютере	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
22	февраль	02.02	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Шифруем программы и проверяем их на компьютере	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
23	февраль	09.02	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Шифруем программы и проверяем их на компьютере	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
24	февраль	16.02	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Делаем программу короче – подпрограммы	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
25	февраль	23.03	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Делаем программу короче – подпрограммы	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
26	март	01.03	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Делаем программу короче – подпрограммы	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
27	март	15.03	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Вертун рисует «буковки»	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
28	март	22.03	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Вертун рисует «буковки»	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
29	март	29.03	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Вертун рисует «буковки»	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
30	апрель	05.04	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Проверяем шифровку на просвет	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
31	апрель	12.04	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Проверяем шифровку на просвет	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
32	апрель	19.04	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Проверяем шифровку на просвет	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
33	апрель	26.04	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Разгадываем шифр вдвоем	Кабинет дополнительных услуг	Тематический Опрос.
34	май	03.05	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Разгадываем шифр вдвоем	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
35	май	10.05	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Разгадываем шифр вдвоём	Кабинет дополнительных услуг	Игровые упражнения
36	май	17.05	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Развлечение «Путешествие в страну роботов»	Кабинет дополнительных услуг	Итоговый
37	май	24.05	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Итоговое занятие «Праздник Роботов»	Кабинет дополнительных	Итоговый

							услуг	
38	май	31.05	09.10-09.40	Подгрупповая	1	Итоговая диагностика индивидуального развития детей (мониторинг освоения программы)	Кабинет дополнительных услуг	Мониторинг

Условия реализации программы

Для реализации программы созданы условия: методическое обеспечение программы (методики, приемы и методы организации образовательной деятельности, материально-техническое обеспечение, отражающее специфику содержания практической части программы (из расчета на 1 группу).

Занятия по реализации программы, с группой детей 14 человек, проводятся в специально оборудованном помещении – кабинете дополнительного образования, в котором оборудованы рабочие места по количеству воспитанников.

Методическое обеспечение программы

Методический комплект программы состоит из:

- конспектов занятий;
- схем, моделей, пооперационных карт последовательности действий;
- картотеки физминуток;
- инструкций для проведения бесед с детьми по соблюдению техники безопасности при работе с оборудованием и материалами.

На каждом занятии на выполнение заданий на планшетах отводится 15-20 минут. Остальное время занимают разнообразные бескомпьютерные «активности». В таблице 5 представлен список «бескомпьютерных» активностей.

Таблица 5

№	Виды «бескомпьютерной» активности
1	<p>Физическая разминка, отдых между более серьезными частями занятия. Игры в Робота и Капитана. Капитан дает Роботу команды(вперед, направо, налево), Робот их выполняет.</p> <p>Примеры игр:</p> <ul style="list-style-type: none">• Все ученики - Роботы, учитель - Капитан - отдает команды, все одновременно выполняют. Помогает сориентироваться тем, кто сразу чего-то не понял.• Дети разбиваются на пары, в каждой паре есть Робот и Капитан. У Капитана есть цель(например, привести Робота от своего места за партой к доске), Робот выполняет команды. Можно добавить «соревновательный элемент» между парами, если задать цели, для выполнения которых оптимальным путем требуется одинаковое число команд.• Школьники по очереди по циклу командуют друг другом: первый - вторым, потом второй - третьим, третий - четвертым, и т.д., последний - первым. Робот «Двуног». Его команды: команды Вертуна (вперед, повернуть направо, повернуть налево, закрасить) + поднять правую ногу, опустить правую ногу, поднять левую ногу, опустить левую ногу. Есть повод обсудить, в каких случаях выполнение команды невозможно.• На доске пишется программа с повторителем или подпрограммой. Один из детей её выполняет, остальные внимательно следят и поправляют, если Робот ошибается.• Можно использовать лабиринты, построенные из стульев, или как-то размечать клеточки на полу.
2	Бумажные игры, где что-то нужно делать руками.

	<ul style="list-style-type: none"> • Робот-Садовник. Сад - клетчатое поле, в некоторых клетках которого нарисованы яблоки. При выдаче листочков каждая клетка заклеена непрозрачным стикером. Садовник (фишка) стоит на определенном месте поля или рядом с полем. Школьникам выдаются программы в напечатанном виде, которые должен выполнить Садовник. Эти программы приводят его на клетки с яблоками. Для простоты выполнения можно зачеркивать уже выполненные команды. После выполнения программы нужно отклеить стикер с той клетки, на которой оказался Садовник. При правильном выполнении под стикером окажется яблоко. Иначе нужно выполнить программу сначала ещё раз. • Игра на усвоение повторителей. Дети получают стопку бумажных программ-лент, каждая из которых является повтором некоторого фрагмента, и лист, на котором напечатаны пустые шаблоны программ с повторителями: пустой кружок и клеточки. Шаблоны сделаны строго для выданного набора программ: для каждой программы можно найти подходящий. Нужно сложить программы по границам повторяющихся кусков (например, гармошкой), подобрать подходящий шаблон и записать туда повторяющийся фрагмент и правильный повторитель. • Коллективный рисунок Robotами - Рисователями. Дано клетчатое поле, на котором отмечены стартовые позиции всех Robotов. Каждому Robotу выдается своя программа, по которой он закрашивает определенные клетки. В результате получается общий рисунок. Коллективная работа, в которой каждый ребенок осознает важность собственного правильного выполнения программы. Сложно с точки зрения организации: комфортная работа за одним столом на одном клетчатом поле возможна только для небольшого числа детей.
3	<p>Разговоры о пользе математики, анализ программ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тривиальные соображения: может ли Вертун, выполнив линейную программу с тремя командами «закрасить», закрасить 4 клетки на космодроме? Можно ли программой из достаточно маленького числа команд закрасить достаточно далекие клетки? • Оценка снизу размера линейной программы, которая закрашивает данные клетки данного космодрома. Например, пусть дан космодром 4 на 4, в котором нужно покрасить клетки в шахматном порядке. Сколько нужно команд «закрасить»? А сколько команд «вперед», чтобы дойти до всех закрашиваемых клеток? Сколько поворотов? • Сколько клеток закрашивают данные команды с повторителями? Обсуждение на примерах. В некоторых из них каждая команда «закрасить» при каждом повторе красит новую клетку, в других - одни и те же клетки закрашиваются по несколько раз.
4	<p>Работа на доске. Большинство объяснений происходит на доске, поэтому ниже перечислены лишь некоторые моменты.</p> <ul style="list-style-type: none"> • В качестве Вертуна удобно использовать магнитную фишку, у которой явно обозначено направление «вперед». • Упражнения: написать программу для закрашки данного космодрома, выполнить данную программу на доске, записать в линейном виде программу, записанную с циклами или подпрограммами, наоборот: свернуть линейную программу, записать с использованием циклов или подпрограмм, найти и выделить повторяющиеся части в программе или на космодроме.

В таблице 6 представлены методы организации образовательной деятельности:

Таблица 6

Методы	Краткая характеристика
Словесные методы	Позволяют в кратчайший срок передать информацию детям
Наглядный метод	Ребенок получает информацию с помощью наглядных пособий и технических средств. Наглядные методы используются во взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения. Наглядные методы условно можно подразделить на две большие группы: метод иллюстраций и метод демонстраций.
Практический метод (составление программ, моделирование)	Выполнение практических заданий проводится после знакомства детей с тем или иным содержанием и носит обобщающий характер. Упражнения могут проводиться не только в совместной образовательной деятельности, но и в самостоятельной деятельности.
Частично-поисковый метод (выполнение вариативных заданий)	Суть его состоит в том, что воспитатель расчленяет проблемную задачу на подпроблемы, а дети осуществляют отдельные шаги поиска ее решения. Каждый шаг предполагает творческую деятельность, но целостное решение проблемы пока отсутствует.
Исследовательский метод	Призван обеспечить творческое применение знаний. В процессе образовательной деятельности дети овладевают методами познания, так формируется их опыт поисково-исследовательской деятельности.
Конструирование, программирование, творческие исследования, моделирование отношений между объектами на мониторе, соревнования между группами	Организация поисковой, познавательной деятельности у ребенка путем постановки педагогом познавательных и практических задач, требующих самостоятельного творческого решения.
Репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации)	Репродуктивный метод обеспечивает возможность передачи большого по объему учебной информации за минимально короткое время, без больших затрат усилий. Однако он не позволяет в достаточной степени развивать гибкость мышления, навыки поисковой деятельности.
Метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение)	Направлены на формирование положительных мотивов учения, стимулирование познавательной активности и одновременно содействии обогащению учащихся учебной информацией. Они предусматривают единство деятельности воспитателя и воспитанников: стимулов педагога и мотивов детей.

Материально-техническое обеспечение (из расчета на 1 группу)

В таблице 7 представлено материально-техническое обеспечение (из расчета на 1 группу):

Таблица 7

№	Наименование оборудования	Кол-во (шт.)
1	Интерактивная доска	1
2	Интерактивный стол	1
3	Планшет (для педагога)	1
4	Планшет для воспитанника	12
5	Проектор	1
6	Магнитная доска 60 x 90 см.	1
7	Канцелярские круглые магниты диаметром 30 мм.	13
8	Магниты для обозначения команд размером 55 x 55 мм.	106
9	Комплект магнитных карточек с командами	112
10	Памятка - магнит с командами Вертуна	30
11	Магнитная доска 60 x 90 см.	1
12	Канцелярские круглые магниты диаметром 30 мм.	13
13	Раздаточные материалы	12

Система контроля результативности программы

Программа предусматривает комплексную оценку индивидуального развития воспитанников. Педагогическая диагностика индивидуального развития ребенка дошкольного возраста проводится 2 раз в год.

В таблице 8 представлены критерии диагностики (диагностическая карта)

Таблица 8

№	Критерии
1	Владение элементарными правилами безопасности при работе с планшетом
2	владеет устной речью, способен объяснить технические решения
3	Умение двигаться в заданном направлении на плоскости
4	Способен к волевым усилиям при решении технических задач
5	Вступает в деловое сотрудничество со сверстниками в разные формы коллективной деятельности
6	Обладает установкой положительного отношения к компьютеру, к разным видам технического труда
7	Различает условную и реальную ситуации Умение составить логический план

	действий для выполнения поставленной задачи
8	Умение справедливо оценивать результаты выполненной работы
9	Включение в обсуждение результатов, умение делать умозаключения.

Результаты диагностики заносятся в диагностическую карту.

При заполнении карты используется трехбалльная шкала оценок, где каждой уровневой оценке соответствует качественная характеристика:

1 - низкий уровень (Н);

2 – достаточный (средний) уровень (Д);

3 – оптимальный (высокий) уровень (О).

Условные обозначения:

н.г. – начало года

к.г. – конец года

Информационные источники

1. Кушниренко А.Г., Леонов А.Г., Райко М.В., И.Б. Методические указания по проведению цикла занятий «Юный программист» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир.

3. Кушниренко А.Г., Рогожкина И.Б., А.Г. Леонов «Пиктомир: Пропедевтика алгоритмического языка (опыт обучения программированию старших дошкольников)»; URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/piktomir-opyt-obucheniya-programmirovaniyu-starshih-doshkolnikov> (Дата обращения: 25.03.2023).

4. Кушниренко А.Г., Леонов А.Г. Методика преподавания основ алгоритмизации на базе системы —КуМир®. Лекция 1. Основные цели курса. Методика построения курса

5. Рогожкина И.П. «Пиктомир: дошкольное программирование как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности»;

URL: http://vestnik.yspu.org/releases/2012_2pp/09.pdf (Дата обращения: 25.03.2023).