

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №7 «Буровичок»

Принято
на педагогическом совете
МБДОУ №7 «Буровичок»
Протокол №3 от 13.03.2024

Утверждено
Заведующий МБДОУ №7 «Буровичок»
С.А. Матвиец
Приказ от 14.03.2024 №ДС7-11-88/4

Подписано электронной подписью
Сертификат:
52D3F161582850275B32C6F8E8338F57438F0AA4
Владелец:
Матвиец Светлана Анатольевна
Действителен: 01.04.2021 с по 01.07.2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«АЛГОРИТМИКА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ»
2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД**

Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации программы: 9 месяцев
Количество часов в год: 76

Автор-составитель программы:
Мамутова Залина Анваровна, педагог
дополнительного образования

Содержание

1. Паспорт программы
2. Пояснительная записка
 - 2.1 Актуальность программы.
 - 2.2 Направленность программы.
 - 2.3 Отличительные особенности программы.
 - 2.4 Адресат программы.
 - 2.5 Обоснование выбора образовательных практик с учетом нозологии обучающихся с ОВЗ и инвалидностью.
 - 2.6 Цели и задачи программы.
 - 2.7 Условия реализации программы.
 - 2.8 Материально-техническая база.
3. Учебно-тематическое планирование
4. 4. Содержание общеразвивающей программы
5. Календарный учебный график.
6. Система контроля результативности программы (диагностика)
7. Методическое обеспечение программы
8. Список литературы

Аннотация

Дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная алгоритмика» предназначена для развития информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества в условиях дошкольного образовательного учреждения.

Новизна программы заключается в исследовательско-технической направленности обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества. Направленность дополнительной общеобразовательной программы – техническая, программа рассчитана на обучение детей 6-7 лет. Программа реализуется 2 раза в неделю в каждой группе

В объединение дополнительного образования зачисляются дети с разным уровнем общего развития, в том числе в рамках инклюзивного образования и дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). В основном это дошкольники, имеющие нозологию «Тяжёлое нарушение речи» (ТНР), которым не требуется создание специальных условий для освоения общеразвивающей программы дополнительного образования.

1. ПАСПОРТ

дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Алгоритмика для дошкольников» МБДОУ №7 «Буровичок»

Название программы	«Дополнительная Общеобразовательная (Общеразвивающая) Программа «Алгоритмика для дошкольников»
Направленность программы	Техническая направленность
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Мамутова Залина Анваровна
Год разработки	2024 год
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Протокол № 3 от 13.03.2024 педагогического совета МБДОУ №7 «Буровичок»
Информация от наличия рецензии	Нет рецензии
Цель	Развитие познавательной активности и логического мышления детей старшего дошкольного возраста через применения компьютерных технологий.
Задачи	<i>Обучающие:</i> 1. Дать представление о фундаментальных понятиях информатики. 2. Познакомить с элементарными представлениями об алгоритме, информационно-компьютерных технологиях. 3. Прививать навыки планирования деятельности и использования компьютерной техники как инструмента деятельности. <i>Развивающие:</i> 1. Формировать и развивать логическое мышление и пространственное воображение. 2. Расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания. 3. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них. <i>Воспитательные:</i> 1. Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам. 2. Формирование информационной культуры.

Информация об уровне дополнительной общеобразовательной программы	Стартовый
Ожидаемые результаты	По окончании обучения: Воспитанник овладеет основными понятиями курса ПиктоМир «Алгоритмика», проявит инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности; Воспитанник овладеет разными формами и видами творческо-технической игры, ознакомиться с основными составными частями компьютера; основными понятиями, командами применяемые в начальной алгоритмике, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам; Воспитанник обладает начальными знаниями и элементарными представлениями об алгоритмике, знает компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования, создает действующие модели роботов - исполнителей с помощью предметов; демонстрирует технические возможности роботовисполнителей с помощью создания алгоритма их действий, создает алгоритмы действий на компьютере для роботов с помощью педагога и запускает их самостоятельно.
Срок реализации программы	Учебный период (сентябрь – май)
Количество часов в неделю/год	2 раза в неделю / 76 занятий в год/76 часов в год
Возраст обучающихся	Старший дошкольный возраст от 6 до 7 лет
Формы занятий	Групповая работа (10чел.), в форме игры, проблемных ситуаций, дискуссий, демонстрации, сотрудничества в малых группах и индивидуальной или парной работы на компьютерах, позволяет достигать решения образовательной задачи за минимально короткий период времени.
Методическое обеспечение	Методические указания по проведению цикла занятий ПИКТОМИР «Алгоритмика» с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир авторов А.Г. Кушниренко, М.В. Райко, И.Б. Рогожкина.
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальное помещение, ИКТ и др.)	Развивающая предметно-пространственная среда оборудована в соответствии с требованиями. В кабинете имеется столы детские, стулья детские, мультимедийная установка - 10 планшетов для воспитанников, мультимедийное оборудование: (мультимедийный экран, проектор, ноутбук для педагога). Для организации педагогического процесса есть весь необходимый наглядный и дидактический материал, соответствующий принципам дидактики и санитарногигиеническим нормам.

2. Пояснительная записка о реализации учебно-тематического плана на 2024/2025 учебный год

Дополнительная общеразвивающая программа «Алгоритмика для дошкольников» предназначена для развития информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества в условиях дошкольного образовательного учреждения.

Дополнительная общеразвивающая программа «Алгоритмика для дошкольников» (далее – Программа) технической направленности, разработана на основе методических указаний по проведению цикла занятий ПИКТОМИР «Алгоритмика» с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир авторов А.Г. Кушниренко, М.В. Райко, И.Б. Рогожкина.

Учебно-тематический план составлен в соответствии с дополнительной общеразвивающей программой «Алгоритмика для дошкольников», разработанной педагогом дополнительного образования Макутовой Залиной Анваровной в 2024 учебном году, рекомендованной к реализации педагогическим советом (протокол от 26.05.2023 № 5).

Законодательно – нормативное обеспечение программы

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

Приказ министерство просвещения РФ от 27.06.2022г №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным программам»

Распоряжение правительства РФ от 31.03.2022г №678 Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г.

Постановление 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»,

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»,

Требования к квалификации педагога дополнительного образования

Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю объединения, секции, студии без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу.

2.1. Актуальность.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходимы каждому человеку.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В современных условиях родители и педагоги должны быть

готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Наряду с традиционными учебными пособиями в настоящее время появилось большое количество образовательных электронных ресурсов. Компьютерное обучение - новый способ обучения, одним из его разновидностей можно считать использование обучающих игровых программ. Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с дошкольниками. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным моментом подготовки детей к овладению письмом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера.

Ребенок овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Использование компьютерных технологий в работе с детьми дошкольного возраста являются еще пока нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

Актуальность программы заключается:

- в востребованности развития широкого кругозора старшего дошкольника, в том числе в естественнонаучном направлении;
- в формировании основ технического творчества, навыков начального программирования;
- в необходимости ранней пропедевтики научно – технической профессиональной ориентации в связи с особенностями градообразующих предприятий города Сургута: внедрение наукоёмких технологий, автоматизация производства, недостаток квалифицированных специалистов.

Программа отвечает требованиям направления муниципальной и региональной.

2.2. Направленность дополнительной общеобразовательной программы – техническая, программа рассчитана на обучение детей 6-7 лет.

Программа реализуется в модульной форме:

- 1 модуль: знакомство с компьютером; правила безопасности (базовый уровень);
- 2 модуль: знакомство с Роботом-Вертуном; подпрограммы (начальный уровень);
- 3 модуль: выполнение заданий; творческое программирование.

Занятия проводятся в свободное время от непосредственной образовательной деятельности. Количество воспитанников в группе 10 человек

Новизна программы

Новизна программы заключается в исследовательско-технической направленности обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует

развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества. Авторское воплощение замысла в несложные программы, управляющие виртуальным исполнителем-роботом, особенно важно для старших дошкольников, у которых наиболее выражена исследовательская (творческая) деятельность.

Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников и даже дошкольников.

2.3. Отличительные особенности:

Особенностью программы является ее ориентированность на раннюю пропедевтику (начиная с дошкольного возраста) научно – технической профессиональной ориентации в связи с особенностями градообразующих предприятий города Сургута: внедрение наукоёмких технологий, автоматизация производства, недостаток квалифицированных специалистов, реально решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

Уровень освоения дополнительной общеразвивающей программы - стартовый

2.4. Объем программы (адресат программы)

Общий срок реализации исходной программы (количество лет)	1 год
Год обучения (первый, второй и т.д.)	первый
Возраст воспитанников	6-7 лет
Количество воспитанников в группе в текущем учебном году	10 человек
Количество часов в неделю	2 часа
Общее количество часов год	76 часов

Учебные темы могут быть упрощены или усложнены с учетом интересов, потребностей и способностей воспитанников. Возможна корректировка часовой нагрузки отдельных разделов в зависимости от результатов и заинтересованности детей.

Режим занятий и расписание составлено в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательной организаций. Длительность занятия для воспитанников дошкольного возраста (от 6 до 7 лет) составляет 30 минут, занятия осуществляются два раза в неделю.

2.5. Обоснование выбора дополнительной общеразвивающей программы с учетом нозологии обучающихся с ОВЗ и инвалидностью

В объединение дополнительного образования зачисляются дети с разным уровнем общего развития, в том числе в рамках инклюзивного образования и дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Это дошкольники, имеющие нозологию «Тяжелое нарушение речи» (ТНР), которым не требуется создание специальных условий для освоения общеразвивающей программы дополнительного образования. Вид образовательной деятельности

В Программе осуществляется интеграция разных видов деятельности, которая обеспечивает оптимальные условия для полноценного развития базовых способностей детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными возможностями:

- познавательная: развитие у дошкольников первоначальных навыков решения логических, алгоритмических задач;
- игровая: все задания выполняются в игровой форме;
- речевая: общение со взрослым и сверстниками при выполнении игровых заданий, развитие монологической и диалогической речи, умения задавать вопросы, рассуждать, расширение активного и пассивного словаря детей.

2.6. Цели, задачи программы

Цель программы - развитие познавательной активности и логического мышления детей старшего дошкольного возраста через применения компьютерных технологий. Задачи:

Обучающая:

1. Дать представление о фундаментальных понятиях информатики.
2. Познакомить с элементарными представлениями об алгоритмике, информационно-компьютерных технологиях.
3. Прививать навыки планирования деятельности и использования компьютерной техники как инструмента деятельности.

Развивающие:

1. Формировать и развивать логическое мышление и пространственное воображение.
2. Расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.
3. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

Воспитательные:

1. Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.
2. Формирование информационной культуры.

Принципы

Принцип систематичности и последовательности предполагает, что усвоение материала идет в определенном порядке, системе; доступность и привлекательность предлагаемой информации. «Все должно вестись в неразрывной последовательности так, все сегодняшнее закрепляло вчерашнее и пролагало дорогу для завтрашнего» - Я.А. Каменский.

Принцип сочетания научности и доступности материала, учитывая приоритет ведущей деятельности дошкольника – игры. Сущность состоит в том, чтобы ребенок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность.

Материал дается в игровой форме с использованием определенных методов и приемов.

Принцип новизны дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

Принцип интеграции знаний в единое поле деятельности способствует адаптации к дальнейшей жизни в современном обществе.

Принцип культуросообразности предлагает опору в развитии и воспитании детей на общечеловеческие ценности (добро, милосердие, любовь).

Принцип развивающего обучения. Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

Принцип воспитывающего обучения. Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, сорадость).

Принцип индивидуализации. На каждом учебном занятии подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

Принцип связи с жизнью. Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытии человека, в существующих отношениях вещей и материи.

2.7. Условия реализации программы.

Форма обучения по дополнительной общеразвивающей программе - очная

Формы работы - коллективные (иногда фронтальная работа одновременно со всей группой в едином темпе и с общими задачами);

- групповая (работа в группах: парах, тройках и другие); -
- индивидуальные (выполнение заданий, решение проблем).

В ходе реализации курса «Алгоритмика для дошкольников» занятия проводятся в форме игры, дискуссии, демонстрации, сотрудничества в малых группах и индивидуальной или парной работы на ноутбуках. В процессе работы дети составляют из пиктограмм простейшие программы управления виртуальным роботом, движения которого изображаются на экране. В занятиях участвуют один взрослый - педагог дополнительного образования - и группа из нескольких детей. Оптимальное количество детей в группе - 10. Первая половина каждого занятия - бескомпьютерная.

Вторая половина каждого занятия посвящается индивидуальному или кооперативному составлению программ по управлению виртуальными и реальными роботами, использование которых радикальным образом улучшает мотивацию и глубину освоения материала. Программы составляются на ноутбуке, на бестекстовом (пиктограммном) языке программирования, доступном дошкольникам-шестилеткам.

2.8. Планируемые результаты освоения программы

В ходе освоения программы «Алгоритмика для дошкольников» дошкольники овладеют следующими компетенциями:

ребенок овладевает основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, ребенок обладает установкой положительного отношения к компьютеру, алгоритмике, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместной игровой и моделирующей деятельности, техническом творчестве имеет навыки работы с различными

источниками информации; ребенок способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты; ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах исследовательской и творческо-технической деятельности, в строительной игре и конструировании; по разработанной схеме с помощью педагога, запускает программы на компьютере для роботов - исполнителей; ребенок владеет разными формами и видами творческо-технической игры, знаком с основными составными частями компьютера; основными понятиями, командами применяемые в начальной алгоритмике, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам; ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, способен объяснить техническое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации творческо-технической и исследовательской деятельности; у ребенка развита крупная и мелкая моторика, он может контролировать свои движения и управлять ими при работе компьютером и условными моделями – исполнителями; ребенок способен к волевым усилиям при решении технических задач, может следовать социальным нормам поведения и правилам в техническом соревновании, в отношениях со взрослыми и сверстниками; ребенок может соблюдать правила безопасного поведения при работе с электротехникой, предметами, необходимыми при организации игр с моделями – исполнителями, игр-театрализаций с детьми; ребенок проявляет интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, задает вопросы взрослым, сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения техническим задачам; склонен наблюдать, экспериментировать; ребенок обладает начальными знаниями и элементарными представлениями об алгоритмике, знает компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования, создает действующие модели роботов - исполнителей с помощью предметов; демонстрирует технические возможности роботов-исполнителей с помощью создания алгоритма их действий, создает алгоритмы действий на компьютере для роботов с помощью педагога и запускает их самостоятельно; ребенок способен к принятию собственных творческо-технических решений, опираясь на свои знания и умения, самостоятельно создаёт алгоритм действий по заданному направлению; умеет корректировать алгоритмы действий исполнителя.

2.9. Материально-техническая база

Для проведения развивающих занятий в здании ДОО отведено отдельное помещение, которое соответствует правилам охраны жизни и здоровья воспитанников: СанПиН, охраны труда, пожарной безопасности.

Оборудование: столы, стулья по количеству детей, доска, ноутбук, проектор.

Средства:

1. Для подготовки к занятиям с комплектом заданий используйте следующий протокол:
2. Установка на каждый компьютер или сетевой сервер программное обеспечение «ПиктоМир»
3. Установка на каждый компьютер или сетевой сервер комплект заданий «ПиктоМир».
4. Разметка игровой зоны для «Игры в Робота и Капитана».

5. Организованное для каждого воспитанника группы рабочее место с компьютером и свободным местом для выполнения заданий на бумаге.

6. Отдельный шкаф, полки для хранения наборов.

7. Место, для размещения дополнительного материала: книги, фотографии, карты – всё, что относится к изучаемой теме. 8. Разноцветная бумага, картон, для развития идей выполненных заданий.

№	Наименование оборудования	Кол-во (шт.)
1	Интерактивная доска	1
2	Ноутбук (для педагога)	1
3	Мышь для ноутбука	1
4	Планшет	10
5	Проектор	1
6	CD диск «Компьютер для дошкольников»	1
ИТОГО:		15

№	Наименование оборудования	Кол-во (шт.)
1	Магнитная доска	1
2	Магниты круглые	30
3	Комплект магнитных карточек с командами	88
4	Памятка-магнит	27
ИТОГО:		146

3. Учебно-тематический план на 2024-2025 учебный год

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			
		Теоретическая часть /мин.	Практическая часть /мин.	Всего часов /мин.	Форма контроля
1. МИР АЛГОРИТМИКА					
1.	Раздел 1. Роботы- исполнители команд (3 часа).	1	2	3	Игра, наблюдение, выводы
2.	МОНИТОРИНГ (1 час)		1	1	Наблюдение, выводы
3.	Раздел 2. Робот- Вертун. Составляем программу управления Вертуном (5 часов).	2	3	5	Игра, наблюдение, выводы
4.	Раздел 3. Рассуждаем о программе. (2 часа)	1	1	2	Игра, наблюдение, выводы
5.	Раздел 4. Тренируем Вертуна. (4 часа)	1	3	4	Игра, наблюдение, выводы
6.	Раздел 5. Делаем программу короче- повторители. (3 часа)	1	2	3	Игра, наблюдение, выводы
7.	Раздел 6. Игра на расшифровку программ: «Секретные пакеты». (3 часа)	1	2	3	Игра, наблюдение, выводы
8.	Раздел 7. Игра на расшифровку программ: «Садовник.2» (3 часа)	1	1	3	Игра, наблюдение, выводы
9.	Раздел 8. Делаем программу короче- подпрограммы. (2 часа)	1	1	2	Игра, наблюдение, выводы
10.	Раздел 9. Играем вместе. (2 часа)	1	1	2	Игра, наблюдение, выводы
11.	Раздел 10. Вертун рисует «буковки». (4 часа)		2	4	Игра, наблюдение, выводы
12.	Раздел 11. Проверяем шифровку на просвет. (2 часа)	1	1	2	Игра, наблюдение, выводы
13.	Раздел 12. Разгадаем шифр вдвоем. (4 часа)	1	3	4	Игра, наблюдение, выводы
14.	Раздел 13. Тренируем роботов. Секретные пакеты 2. (2 часа)	1	1	2	Игра, наблюдение, выводы
15.	Раздел 14. Робот -Двигун. (7 часов)	3	4	7	Игра, наблюдение, выводы
2. МИР БАЗОВЫЙ					

16.	Раздел 1. Игра 1. Изучаем команды. (6 часов).	2	4	6	Игра, наблюдение, выводы
17.	Раздел 2. Ига 2. Изучаем повторители. 12 заданий (5 часов)	2	3	5	Игра, наблюдение, выводы
18.	Раздел 3. Игра 3. Буковки 7 заданий (3 часа)	1	2	3	Игра, наблюдение, выводы
19.	Раздел 4. Игра 4. Квадраты (космодромы)- 12 заданий (5 часов)	2	3	5	Игра, наблюдение, выводы
20.	Мониторинг (1 час)		1	1	Игра, наблюдение, выводы
21.	Раздел 5. Игра 5. Головоломки 8 заданий (5 часов)	2	3	5	Игра, наблюдение, выводы
3. ЛИНЕЙНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ. МИР АЛГОРИТМИКА					
22.	Линейное программирование. Мир Алгоритмика. (4 часа)	2	2	4	Игра, наблюдение, выводы
Итого		30	46	76	

4. Содержание учебного плана

1. МИР АЛГОРИТМИКА

Раздел 1. Роботы- исполнители команд (3 часа).

1.1 Теория. Знакомство с понятием исполнитель в игровой форме. Знакомство с правилами игры.

Практика. Игра в Робота- Двухнога.

1.2 Теория. Знакомство с Роботом- Вертуном.

Практика. Игры на полу выкладыванием разноцветных квадратов из бумаги.

1.3 Теория. Знакомство с ноутбуком.

Практика. Знакомство с ПиктоМиром. Игра 1. Задание 1, 2.

МОНИТОРИНГ (1 час)

Раздел 2. Робот- Вертун. Составляем программу управления Вертуном (5 часов).

2.1 Теория. Легенда о Роботе- Вертуне и принципе программного управления. Практика. Рисование на доске четыре пиктограммы команд Вертуна.

2.2 Теория. Объяснение, что, командуя Вертуном, нужно провести его по лабиринту от входа к выходу.

Практика. Игры в парах, где один командир, второй робот. Работа на листе формата А 4 «labir2.pdf»

2.3 Теория. Знакомство с понятием язык программирования - конкретный набор правил составления программ для исполнения компьютерами определенного типа.

Практика. Составление программ на доске. Работа на бумаге (табличка из трех клеток).

2.4 Теория. Научить запускать программы и возвращать в исходное положение. Практика.

Работа на ноутбуке. Дописать нужные команды (Игра 1. Задание 1.1-1.4)

2.5. Теория. Научить запускать программы, возвращать в исходное положение, удалять из программы ошибочные команды.

Практика. Работа на ноутбуке. Дописать нужные команды (Игра 2. Задание 2.1- 2.4)

Раздел 3. Рассуждаем о программе. (2 часа)

3. 1. Теория. Рассуждение о программе. Повторение команд робота- Вертуна

Практика. Самостоятельное выполнение заданий на ноутбуке (игра 3 уровни 3.1–

3.2)

3. 2. Теория. Рассуждение о программе. Повторение команд робота- Вертуна

Практика. Самостоятельное выполнение заданий на ноутбуке -игра 3 уровни 3.3–

3.5)

Раздел 4. Тренируем Вертуна. (4 часа)

4. 1. Теория. Трудный маршрут и наиболее короткий маршрут роботу- Вертуну

Практика. Работа на раздаточных материалах (файл «stena.pdf» («Стена. Занятиеб»)).

4. 2. Теория. Научить решать задачи с помощью копилки.

Практика. Самостоятельное выполнение заданий игры 4 на ноутбуке 4.1- 4.2) 4.

3. Теория. Научить решать задачи с помощью копилки.

Практика. Самостоятельное выполнение заданий игры 4 на ноутбуке 4.3- 4.4) 4.

4. Теория. Научить решать задачи с помощью копилки.

Практика. Самостоятельное выполнение заданий игры 4 на ноутбуке 4.5- 4.6)

Раздел 5. Делаем программу короче- повторители. (3 часа) 5.1

Теория. Знакомство с знаками- повторителями.

Практика. Раздаточный материал (Файл «lenta7.pdf» («Программа- ленты. Занятие 7»).

Самостоятельное выполнение заданий на ноутбуке (Игра 5 уровень 5.1) 5.2 Теория.

Знаками- повторителями.

Практика. Самостоятельное выполнение заданий на ноутбуке (Игра 5 уровень 5.2-5.3) 5.3

Теория. Знаками- повторителями.

Практика. Самостоятельное выполнение заданий на ноутбуке (Игра 5 уровень 5.4-5.6)

Раздел 6. Игра на расшифровку программ: «Секретные пакеты». (3 часа)

6.1 Теория. Объясните выполнений заданий. Три секретных пакета, нужно восстановить правильные программы. (стр. 54)

Практика. Раздаточный материал «sekrak6.pdf». Выполнение трех заданий.

6.2 Теория. Закрепить знания о повторителях. (стр. 56)

Практика. Уровни 6.1, 6.2, 6.3 игры 6 проходят с подсказками педагога в ноутбуке. 6.3.

Теория. Закрепить знания о повторителях. (стр. 59)

Практика. Выполнение заданий уровней 6.4, 6.5 игры 6.

Раздел 7. Игра на расшифровку программ: «Садовник.2» (3 часа)

7.1 Теория. Напомнить команды, которые выполняет Робот- Садовник. Объяснение задания. (стр. 62)

Практика. Выполнение трех программ на бумаге.

7.2 Теория. Повторители.

Практика. Выполнение уровни 7.1 (стр. 63), 7.2 (стр. 69) игра 7 проверяя программу, выполняя ее по шагам.

7.3 Теория. Повторители.

Практика. Выполнение уровни 7.1 (стр. 63), 7.2 (стр. 69), 7.3 (стр. 65), 7.4(стр. 70) игра 7 проверяя программу, выполняя ее по шагам.

Раздел 8. Делаем программу короче- подпрограммы. (2 часа) 8.1

Теория. Знакомство с подпрограммами и их обозначением А.

Практика. Составление коротких программ на доске с использованием подпрограмм для робота, с последующим занесение программы в игру. Уровни 8.1 и 8.2 игра 8 (стр. 76–78) 8.2.

Теория. Составление Алгоритма.

Практика. Составить Главный Алгоритм 8.3, составить вспомогательный алгоритм

8.4, составить программу короче с повторителем 8.5 (стр. 78-86)

Раздел 9. Играем вместе. (2 часа)

9.1 Теория. Объяснение задания «Расшифровка буквы».

Практика. Выполнение задания на бумаге в паре. (Буква Ф). Раздаточный материал.

9.2 Теория. Составление Алгоритма.

Практика. Самостоятельное выполнений задания уровней 8.6, 8.7 игры 8 (стр. 87-88)

Раздел 10. Вертун рисует «буковки». (4 часа)

10.1 Теория. Объяснение задания «Рисунок- загадка»

Практика. Выполнение задания на бумаге. (Буква Р).(стр. 91)

10.2 Теория. Составить главный Алгоритм. Буква Т и П Практика. Игра 9 уровень 9.1-9.2

10.3 Теория. Составить главный Алгоритм. Буква Е и Б Практика. Игра 9 уровень 9.3-9.4

10.4 Теория. Составить главный Алгоритм. Буква Ф, маленькая и большая буква Т. Практика. Игра 9 уровень 9.5-9.7

Раздел 11. Проверяем шифровку на просвет. (2 часа)

11.1 Теория. Знакомство с шифрование программы с помощью Алгоритма Б. Практика. Работа с раздаточным материалом (файл «gis14.pdf»). Работа на ноутбуке уровень 10.1 и 10.2 задание 10.

11.2 Теория. Закрепление материала с шифрованием программы с помощью Алгоритма Практика. Работа с раздаточным материалом (файл «gis14.pdf»). Работа на ноутбуке уровень 10.1 и 10.2 задание 10.

Раздел 12. Разгадаем шифр вдвоем. (4 часа)

12.1 Теория. Объяснение задания

Практика. Работа на бумаге в паре (раздаточный материал «Буква Ж»)(стр. 116) 12.2

Теория. Объяснение задания

Практика. Работа на бумаге в паре (раздаточный материал «Буква Ю»)(стр. 119)

12.3 Теория. Продолжить маршрут для Вертуна, используя в Главном Алгоритме только А и Б. (Игра 11 уровни 11.1, 11.2) (стр. 122-124)

Практика. Работа на ноутбуках

12.4 Теория. Продолжить маршрут для Вертуна, используя в Главном Алгоритме только А и Б. (Игра 11 уровни 11.3, 11.4)

Практика. Работа на ноутбуках.

Раздел 13. Тренируем роботов. Секретные пакеты 2. (2 часа)

13.1 Теория. Восстановление правильной программы.

Практика. Работа на бумаге. Три пакета с заданием.

13.2 Теория. Восстановление правильной программы.

Практика. Продолжение работы на бумаге. Три пакета с заданием.

Раздел 14. Робот -Двигун. (7 часов)

14. 1 Теория. Легенда о Роботе- Двигуне.

Практика. Работа на ноутбуке игра 12 уровень 12.1 (стр. 32)

14.2 Теория. Робот-Двигун

Практика. Самостоятельное выполнение задания игры 12 уровня 12.2

14.3 Теория. Делаем программу короче для Робота-Двигуна (стр. 33)

Практика. Работа на ноутбуке, игра 12 уровни 12.3 и 12.4 (стр. 113) 14.4

Теория. Шифруем программу для Робота- Двигуна.

Практика. Работа на ноутбуке игра 12 уровень 12.5 (стр. 71) 14.5

Теория. Составить Главный Алгоритм для Робота- Двигуна.

Практика. Работа на ноутбуке игра 12 уровень 12.6

14.6 Теория. Игра на шифровку программы для Робота- Двигуна Практика. Работа на ноутбуке игра 12 уровень 12.7

14.7 Теория. Шифровка программы с помощью Алгоритма А и Алгоритма Б Практика. Работа на ноутбуке игра 12 уровень 12.8

2. МИР БАЗОВЫЙ.

Раздел 1. Игра 1. Изучаем команды. (6 часов).

1.1 Теория. Закрепление понятий линейных программ.

Практика. Составление простых программ Игра 1 уровни 1 -3

1.2 Теория. Закрепление понятий линейных программ Практика. Выполнение заданий с раздаточным материалом.

1.3 Теория. Закрепление знаний о командах повторителей.

Практика. Выполнение заданий Игры 1 уровней 4 -6

1.4 Теория. Закрепление понятий подпрограмм с обозначением А.

Практика. Выполнение заданий Игры 1 уровни 7-9

1.5 Теория. Закрепление понятий подпрограмм с обозначением А.

Практика. Выполнение заданий Игры 1 уровни 9-11

1.6 Теория. Закрепление понятий подпрограмм с обозначением А и Б Практика. Выполнение заданий с раздаточным материалом. 11,12

Раздел 2. Ига 2. Изучаем повторители. (5 часов)

2.1 Теория. Закрепление умений вычленить из программы повторяющиеся куски. Повторение команд роботов.

Практика. Работа в среде ПиктоМир

2.2 Теория. Закрепление значков повторителей.

Практика. Самостоятельно составлять простейшую программу от начала и до конца.

2.3 Теория. Закрепление линейных программ для роботов.

Практика. Работа в среде ПиктоМир.

2.4 Теория. Повторение зашифровывание длинных программ в короткие с использование значков повторителей.

Практика. Игра в среде ПиктоМир.

2.5 Теория. Закрепление умений составлять программы с использование подпрограмм. Практика. Игра в среде ПиктоМир.

Раздел 3. Игра 3. Буковки 7 заданий (3 часа)

3.1 Теория. Закрепление понятий накопитель, повторитель, подпрограмм. Практика.

Игра в среде ПиктоМир. Игра 3 уровни 1-3.

3.2 Теория. Закрепление понятий повторитель и подпрограмм.

Практик. Игра в среде ПиктоМир. Игра 3 уровни 4-5.

3.3 Теория. Закрепить умение составлять главный алгоритм с подпрограммой А. Практика. Игра в среде ПиктоМир. Игра 3 уровни 6-7.

Раздел 4. Игра 4. Квадраты (космодромы) (5 часов)

4.1 Теория. Закрепление умений вычленить из программы повторяющиеся куски и составлять главный алгоритм А.

Практика. Игра в среде ПиктоМир. Игра 4 уровни 1-2.

4.2 Теория. Закрепление умений вычленить из программы повторяющиеся куски и составлять главный алгоритм А и подпрограммы Б.

Практика. Игра в среде ПиктоМир. Игра 4 уровни 3-5

4.3 Теория. Закрепление умений вычленить из программы повторяющиеся куски и составлять главный алгоритм А и подпрограммы Б. Практика. Работа с раздаточным материалом.

4.4 Теория. Закрепление умений вычленить из программы повторяющиеся куски и составлять главный алгоритм А и подпрограммы Б.

Практика. Игра в среде ПиктоМир.

4.5 Теория. Закрепление умений вычленить из программы повторяющиеся куски и составлять главный алгоритм А и подпрограммы Б.

Практика. Игра в среде ПиктоМир. Игра 4 уровень 8.

Мониторинг (1 час)

Раздел 5. Игра 5. Г оловоломки. (5 часов)

5.1 Теория. Закрепление умений вычленить из программы повторяющиеся куски и составлять главный алгоритм А и подпрограмм Б.

Практика. Игра в среде ПиктоМир. Игра 5 уровни 1-2.

5.2 Теория. Закрепление умения составлять главный алгоритм А и подпрограмм Б со знаками-ограничителями.

Практика. Игра в среде ПиктоМир. Игра 5 уровни 3-4

5.3 Теория. Закрепление умения составлять главный алгоритм А и подпрограмм Б со знаками-ограничителями.

Практика. Игра в среде ПиктоМир. Игра 5 уровни 5-6

5.4 Теория. Закрепление умения составлять главный алгоритм А и подпрограмм Б со знаками-ограничителями.

Практика. Работа с раздаточным материалом.

5.5 Теория. Закрепление умения составлять главный алгоритм А и подпрограмм Б со знаками-ограничителями.

Практика. Игра в среде ПиктоМир. Игра 5 уровни 7-8

3. ЛИНЕЙНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ. МИР АЛГОРИТМИКА (4 часа)

Раздел 1. Роботы- исполнители команд (8 часов).

1.1 Теория. Знакомство с понятием исполнитель в игровой форме. Знакомство с правилами игры.

Практика. Игра в Робота- Двунюга.

1.2 Теория. Знакомство с Роботом- Вертуном.

Практика. Игры на полу выкладыванием разноцветных квадратов из бумаги.

1.3 Теория. Знакомство с лаптопом.

Практика. Знакомство с ПиктоМиром. Игра 1. Задание 1, 2.

1.4 Теория. Легенда о Роботе- Вертуне и принципе программного управления. Практика. Рисование на доске четыре пиктограммы команд Вертуна.

5. Календарный учебный план на 2022/2023 учебный год

№	Месяц	Число	Время проведения	Форма проведения	Кол-во часов	Наименование раздела и тем программы	Место проведения	Формы контроля
1	С Е Н Т Я Б р ь	02.09.24.		Теоритическая Практическая	1	Роботы- исполнители команд	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
2		04.09.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
3		09.09.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
4		11.09.24.		Теоритическая Практическая	1	Робот- Вертун. Составляем программу управления Вертуном.	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
5		16.09.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
6		18.09.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
7		23.09.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
8		25.09.24		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
9	О К Т я Б р ь	30.09.24.		Теоритическая Практическая	1	Рассуждаем о программе.	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
10		02.10.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
11		07.10.24.		Теоритическая Практическая	1	Тренируем Вертуна.	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, Игра, наблюдение, выводы

ь

12		09.10.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
13		14.10.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы

14		16.10.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
15		21.10.24.		Теоритическая Практическая	1	Делаем программу короче- повторители	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
16		23.10.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
17		28.10.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
18		30.10.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
19	Н О Я Б Р Ь	06.11.24.		Теоритическая Практическая	1	«Секретныепрограмм: пакеты»	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
20								
21		11.11.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
22		13.11.24.		Теоритическая Практическая	1	Игра на рсшифровку программ «Садовник.2»	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
23		18.11.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
24		20.11.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
25		25.11.24.		Теоритическая Практическая	1	Делаем программу короче- подпрограммы	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
26		27.11.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы

27	Д Е К А Б Р Ь	02.12.24.		Теоритическая Практическая	1	Играем вместе	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
28		04.12.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
29		09.12.24.		Теоритическая Практическая	1	Вертун рисует	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
30		11.12.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы

31		16.12.24.		Теоритическая Практическая	1	«буковки»	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
32		18.12.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
33		23.12.24.		Теоритическая Практическая	1	Проверяем шифровку на просвет	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
34		25.12.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
35	Я Н В А Р Ь	08.01.25.		Теоритическая Практическая	1	Разгадываем шифр вдвоем	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
356		13.01.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
37		15.01.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
38		20.01.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
39		22.01.25.		Теоритическая Практическая	1	Тренируем роботов. Секретные пакеты 2	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
40		27.01.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы

41		29.01.25.		Теоритическая Практическая	1	Робот-Двигун	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
42								
43	Ф Е В Р А Л Ь	03.02.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
44		05.02.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
45		10.02.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
46		12.02.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
47		17.02.25.		Теоритическая Практическая	1	Изучаем команды	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
48		19.02.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
49		26.02.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
50		27.02.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
51	М А Р Т	03.03.54.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
52		05.03.25.		Теоритическая Практическая	1	Изучаем повторители	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
53		10.03.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
54		12.03.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы

55		17.03.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
56		19.03.25		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
57		24.03.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
58		26.03.25.		Теоритическая Практическая	1	Буковки	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
60		31.03.25.		Теоритическая Практическая			Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
61	А	02.04.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
62	П	07.04.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
63	Р	09.04.25.		Теоритическая Практическая	1	Квадраты (космодромы)	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
64	Е	14.04.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
65	Л	16.04.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
66	Б	21.04.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
67		23.04.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
68		28.04.25.		Теоритическая Практическая	1	Мониторинг	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
69		30.04.25.		Теоритическая Практическая	1	Головоломки	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
70	М	05.05.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы

И

71		07.05.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
72		12.05.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
73		14.05.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
74		19.05.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
75		21.05.25.		Теоритическая Практическая	1	Мир Алгоритмика. Линейное программирование.	Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
76		26.05.25.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы
77		28.05.24.		Теоритическая Практическая	1		Кабинет дополнительного образования	Игра, наблюдение, выводы

6. Система контроля результативности программы (диагностика)

Результаты обучения отслеживаются 3 раза в год в сентябре, январе и апреле. Текущий контроль проходит в виде опросов, собеседований, педагогических наблюдений, соревнований в составлении алгоритмов.

Результаты контроля фиксируются в протоколах.

Итоговый контроль в конце учебного года проходит в виде соревнований. Критериями выполнения программы служат: знания, умения и навыки детей.

Результаты заносятся в таблицы в трехбалльной системе, где:

3 – справился самостоятельно и достаточно быстро

2 – справился, но с небольшой помощью взрослого или со значительной затратой времени

1 – не смог справиться:

Считается, что ребенок освоил программу дополнительного образования, если средний бал по всем критериям не ниже 2

В качестве тестов для проверки знаний используются раздаточный материал к методическим указаниям по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В. Райко, И.Б. и игры в среде ПиктоМир. Результаты заносятся в протокол.

7. Методическое обеспечение программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Алгоритмика для дошкольников» (далее – Программа) технической направленности, разработана на основе методических указаний по проведению цикла занятий ПИКТМИР «Алгоритмика» с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир авторов А.Г. Кушниренко, М.В. Райко, И.Б.

Рогожкина

Характеристика возрастных особенностей развития технического творчества Детей старшего дошкольного возраста от 6 до 7 лет

Техническое детское творчество – это конструирование приборов, моделей, механизмов и других технических объектов.

Процесс технического детского творчества условно делят на 4 этапа:

1. постановка технической задачи;

2. сбор и изучение нужной информации;

3. поиск конкретного решения задачи;

4. материальное осуществление творческого замысла;

В дошкольном возрасте техническое детское творчество сводится к моделированию простейших механизмов, моделированию действий.

Детское творчество и личность ребёнка. Детское творчество, как один из способов интеллектуального и эмоционального развития ребёнка, имеет сложный механизм творческого воображения, делится на несколько этапов и оказывает существенное влияние на формирование личности ребёнка.

Механизм творческого воображения

Процесс детского творчества делится на следующие этапы: накопление и сбор информации, обработка накопленных данных, систематизирование и конечный результат. Подготовительный этап включает в себя внутреннее и внешнее восприятие ребёнка окружающего мира. В процессе обработки ребёнок распределяет информацию на части, выделяет преимущества, сравнивает, систематизирует и на основе умозаключений создаёт нечто новое.

Работа механизма творческого воображения зависит от нескольких факторов, которые принимают различный вид в разные возрастные периоды развития ребёнка: накопленный опыт, среда обитания и его интересы. Существует мнение, что воображение у детей намного богаче, чем у взрослых, и по мере того, как ребёнок развивается, его фантазия уменьшается. Однако, жизненный опыт ребёнка, его интересы и отношения с окружающей средой элементарней и не имеют той тонкости и сложности, как у взрослого человека, поэтому воображение у детей беднее, чем у взрослых. Согласно работе французского психолога Т.

Рибо, ребёнок проходит три стадии развития воображения:

1. Детство. Представляет собой период фантазии, сказок, вымыслов.
2. Юность. Сочетает осознанную деятельность и вымысел.
3. Зрелость. Воображение находится под контролем интеллекта.

Воображение ребёнка развивается по мере его взросления и приближения к зрелости. Л. С. Выготский считал, что между половым созреванием и развитием воображения у детей существует тесная связь.

Механизм творческого воображения детей зависит от факторов, влияющих на формирование «Я»: возраст, особенности умственного развития (возможные нарушения в психическом и физическом развитии), индивидуальность ребёнка (коммуникации, самореализация, социальная оценка его деятельности, темперамент и характер), воспитание и обучение.

Этапы детского творчества

В творческой деятельности ребёнка выделяют три основных этапа:

1. Формирование замысла. На этом этапе у ребёнка возникает идея (самостоятельная или предложенная родителем/воспитателем) создания чего-то нового. Ребёнок старшего дошкольного возраста имеет опыт творческой деятельности, он учится воплощать изначальную задумку в реальность.

2. Реализация замысла. Используя воображение, опыт и различные инструменты, ребёнок приступает к осуществлению идеи. Этот этап требует от ребёнка умения владеть выразительными средствами и различными способами творчества (рисунок, аппликация, поделка, механизм, пение, ритмика, музыка).

3. Анализ творческой работы. Является логическим завершением первых этапов. После окончания работы, ребёнок анализирует получившийся результат, привлекая к этому взрослых и сверстников.

Влияние детского творчества на развитие личности ребёнка

Важной особенностью детского творчества является то, что основное внимание уделяется самому процессу, а не его результату. То есть важна сама творческая деятельность и создание чего-то нового. Вопрос ценности созданной ребёнком модели отступает на второй план. Однако дети испытывают большой душевный подъём, если взрослые отмечают оригинальность и самобытность творческой работы ребёнка. Детское творчество неразрывно связано с игрой, и, порой, между процессом творчества и игрой нет границы. Творчество

является обязательным элементом гармоничного развития личности ребёнка, в младшем возрасте необходимое, в первую очередь, для саморазвития. По мере взросления, творчество может стать основной деятельностью ребёнка.

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ заключаются в ее ориентированности на раннюю пропедевтику (начиная с дошкольного возраста) научно – технической профессиональной ориентации в связи с особенностями градообразующих предприятий города Сургута: внедрение наукоёмких технологий, автоматизация производства, недостаток квалифицированных специалистов, реально решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

8. Список литературы

1. Горвиц Ю.М., Чайнова Л.Д., Поддъяков Н.Н., Зворыгина Е.В. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1998.

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

3. Кушниренко А.Г. , Леонов А.Г, Ройтберг М.А. Статья: «Знакомим дошкольников и младших школьников с азами алгоритмики с помощью систем ПиктоМир и КуМир» (А.Г.Кушниренко, А.Г.Леонов, М.А.Ройтберг).; http://moinfo.ru/images/piktomir_kumir/azy_algoritmiki.pdf

4. Кушниренко А.Г., Рогожкина И.Б., Леонов А.Г.»Пиктомир: Пропедевтика алгоритмического языка (опыт обучения программированию старших дошкольников); http://ito.edu.ru/sp/SP/SP-0-2012_09_25.html

5. Интернет-ресурсы: <https://piktomir.ru/method>
<http://www.wikiznanie.ru>
<http://cyberleninka.ru> <http://www.piktomir.ru/>
<http://www.rusedu.info>