

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 31 «СНЕГИРЁК»**

СОГЛАСОВАНО

Председателем Управляющего совета
МБДОУ № 31 «Снегирёк»
«11» марта 2024

УТВЕРЖДЕНО

приказом от 11.03.2024
№ДС31-11-188/4
Заведующий МБДОУ № 31
«Снегирёк»
Н.А. Маликова

ПРИНЯТО

решением педагогического совета
МБДОУ № 31 «Снегирёк»
Протокол № 5 от 11.03.2024

**Подписано электронной
подписью**

Сертификат:
0D32A3DA185BCF481C8C8D85C5EC1453
Владелец:
Маликова Наталия Александровна
Действителен: 15.03.2024 с по 08.06.2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
«Алгоритмика»
технической направленности**

Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации программы: 9 месяцев
Общее количество часов: 72 часа
Автор-составитель программы:
Мурзагулова Светлана Биктимеровна,
педагог дополнительного образования

г. Сургут, 2024

АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная программа «Алгоритмики» технической направленности заключается в популяризации технического творчества у детей старшего дошкольного возраста, формирование у них первичных представлений о программировании, алгоритмического мышления, умения составлять план будущей деятельности.

Цель дополнительной общеобразовательной программы: формирование у детей дошкольного возраста основ алгоритмического мышления.

В процессе обучения по данной программе дети приобретают опыт системной работы по развитию логического и алгоритмического мышления. Данная программа позволит в соединении технического творчества и компьютера, развить интерес детей в освоении увлекательного мира информатики, технического прогресса.

В результате обучения по программе:

- сформированы элементы алгоритмического мышления;
- инициатива и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;
- сформированы первичные представления о компьютере и его значении в жизни человека;
- повышен интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности;
- сформированы навыки наблюдения и экспериментирования;
- сформированы навыки соблюдения правила безопасного поведения при работе с предметами, необходимыми при организации игр с моделями – исполнителями, игр-театрализаций;
- проявляет доброжелательность, чувство товарищества в процессе коллективной деятельности.

Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет и реализуется в течении 9 месяцев. Количество часов: в неделю - 2 ч, в год – 72 ч.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №31 «СНЕГИРЁК»

Название программы	«Алгоритмика»
Направленность программы	Техническая
Уровень программы	Стартовый
Ф.И.О автора (разработчика)/ составителя программы	Мурзагулова Светлана Биктимеровна, педагог дополнительного образования, первая квалификационная категория
Год разработки/ модификации	2024 год
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Утверждена приказом заведующего МБДОУ №31 «Снегирёк» №ДС31-11-188/4 от 11.03.2024г, принята педагогическим советом МБДОУ №31 «Снегирёк» протокол № 3 от 11.03.2024 г.
Информация о наличии рецензии	Не имеется
Цель	Формирование у детей дошкольного возраста основ алгоритмического мышления
Задачи	<p><u>Обучающие:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Сформировать представления о программировании, алгоритмике, компьютере, их значении в жизни человека. 2.Сформировать базовые знания в области составления алгоритма. <p><u>Развивающие:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Развить элементы алгоритмического мышления; 2.Развить воображение, внимание, память, логическое мышление. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Воспитать культуру совместной работы в коллективе. 2.Способствовать развитию навыков самоорганизации и адекватной самооценки.
Планируемые результаты освоения программы	<p>В результате обучения по программе:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сформированы элементы алгоритмического мышления; - инициатива и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности; -сформированы первичные представления о компьютере и его значении в жизни человека; -повышен интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности; -сформированы навыки наблюдения и экспериментирования; -сформированы навыки соблюдения правила безопасного поведения при работе с предметами, необходимыми при организации игр с моделями – исполнителями, игр-театрализаций; -проявляет доброжелательность, чувство товарищества в процессе коллективной деятельности.
Сроки реализации программы	9 месяцев

Количество часов в неделю, год	2 часа, 72 часа
Возраст обучающихся	от 6 до 7 лет
Форма занятий	Беседа Практические (тестовые) занятия Разработка творческих проектов Выставка
Методическое обеспечение (применяемые методики, технологии)	Программная система «ПиктоМир»
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Стол, стулья (соответствующие по росту и количеству детей); интерактивная доска; магнитная доска 60 x 90 см; планшет; программа «ПиктоМир».

1. Пояснительная записка

Навыки владения компьютером, использование информационных и коммуникационных технологий в повседневной работе, умение использовать возможности сети Интернет - такова реальность сегодняшнего дня. Информатизация дошкольного уровня системы образования выступает одной из тенденций развития информационного общества. Компьютеризация, постоянно проникающая практически во все сферы жизни и деятельности современного человека, вносит свои коррективы и в подходы к воспитанию и образованию детей дошкольного возраста. Владение информационными технологиями ставится в современном мире в один ряд с такими качествами, как умение читать и писать.

Процесс компьютеризации в учреждениях дошкольного образования обусловлен требованием современного развивающегося общества. В соответствии с Концепцией внедрения новых информационных технологий в дошкольное образование компьютер должен стать в детском саду ядром развивающей предметной среды. Он рассматривается не как отдельное обучающее игровое устройство, а как всепроникающая универсальная информационная система, способная соединиться с различными направлениями образовательного процесса, обогатить их и в корне изменить развивающую среду детского сада в целом. Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютера в детских садах убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребенка (С. Новоселова, Г. Петку, И. Пашелите, С. Пейперт, Б. Хантер и др.).

Дополнительная общеобразовательная программа «Алгоритмика» (далее Программа) разработана в соответствии со следующими нормативными - правовыми документами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями и дополнениями).
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- 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».
- Закон ХМАО - Югры от 01.07.2013 N 68-оз (ред. от 24.09.2020) "Об образовании в Ханты-Мансийском автономном округе - Югре" (принят Думой Ханты-Мансийского автономного округа - Югры 27.06.2013).

Реализация дополнительной общеобразовательной программы осуществляется за пределами ФГОС и федеральных государственных требований, и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

1.1. Актуальность программы заключается в том, что в современном мире компьютер - мощное средство для интеллектуального развития детей, а одним из основ видов деятельности у детей в данном возрасте, является творчество. Детское творчество - одна из форм самостоятельной деятельности ребёнка, в процессе которой он отступает от привычных и знакомых ему способов проявления окружающего мира, экспериментирует и создаёт нечто новое для себя и других.

Техническое детское творчество является одним из важных способов формирования профессиональной ориентации детей, способствует развитию устойчивого интереса к технике и науке, а также стимулирует рационализаторские и изобретательские способности. необходимо помнить, что его использование в образовательных целях в дошкольных учреждениях требует тщательной организации и подготовки. Однако в дошкольном образовании опыт системной работы по развитию логического и алгоритмического мышления дошкольников. Данная

программа позволит в соединении технического творчества и компьютера, развить интерес детей в освоении увлекательного мира информатики, технического прогресса.

Направленность программы – техническая.

Уровень освоения: стартовый.

Отличительная особенность программы заключается в применении различных технологий, ориентированные на раннюю пропедевтику (начиная с дошкольного возраста) научно – технической профессиональной ориентации в связи с особенностями градообразующих предприятий города.

Адресат программы - программа адресована детям от 6 до 7 лет.

Срок реализации программы: 9 месяцев (сентябрь-май).

Объем программы/количество часов: 72 часа.

Режим занятий, периодичность и продолжительность: занятия проводятся 2 раза в неделю, во второй половине дня, продолжительность занятия 30 минут (1 ч).

Форма обучения – очная.

Организационные формы обучения: групповые занятия, группа воспитанников 7-9 чел. Одного возраста.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: Формирование у детей дошкольного возраста основ алгоритмического мышления.

Задачи:

Обучающие:

1.Сформировать представления о программировании, алгоритмике, компьютере, их значении в жизни человека.

2.Сформировать базовые знания в области составления алгоритма.

Развивающие:

1.Развить элементы алгоритмического мышления.

2.Развить воображение, внимание, память, логическое мышление.

Воспитательные:

1.Воспитать культуру совместной работы в коллективе.

2.Способствовать развитию навыков самоорганизации и адекватной самооценки.

Содержание программы

2.1. Учебно-тематический план программы

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
1	Знакомство с приборами; правила безопасности	6	4	10	Таблица результативности
1.1	Правила техник безопасности на занятиях по алгоритмике	0	0	0	
1.2	Правила техники безопасности. Гимнастика для глаз	0,5	0,5	1	
1.3	Информация. Информационные процессы	0,5	0,5	1	
1.4	Способы передачи информации	2	0	2	
1.5	Знакомство с компьютером. История появления компьютера.	1	0	1	
1.6	Устройство компьютера	1	0	1	
1.7	Устройство компьютера.	0	1	1	
1.8	Знакомство с клавиатурой, мышью.	0,5	0,5	1	

1.9	Знакомство с мышью. Один щелчок мыши. Двойной щелчок мыши.	0,5	0,5	1	
1.10	Знакомство с мышью. Перетаскивание элементов.	0	1	1	
2	Знакомство с Роботом-Вертуном; подпрограммы (начальный уровень)	3	20	23	
2.1	Что такое Алгоритмика, основные понятия.	1	0	1	Анализ продукто в деятельно сти
2.2	Знакомство с Исполнителем, его функциями. Программа.	0	2	2	
2.3	Знакомство с Роботом-Двуногом, командами, которые он выполняет.	0	2	2	
2.4	Знакомство с Роботом-Вертуном. Изучаем команды. Игра 1	0,5	0,5	1	
2.5	Продолжение знакомства с Роботом-Вертуном. Изучаем команды. Игра 2	0	1	1	
2.6	Заканчиваем изучать команды Робота-Вертуна. Игра 3	0,5	0,5	1	
2.7	Игра в Робота и Капитана	0	2	2	
2.8	Изучаем подпрограммы. Игра 3а.	0	2	2	
2.9	Изучаем повторители. Выполнение заданий. Игра 3б.	1	1	2	
2.10	Закрепление понятий «подпрограмма» и «повторители». Игры 4; 4а.	0	2	2	
2.11	Игра 5. «Решаем с двумя повторителями».	0	2	2	
2.12	Игра 6. «Повторители и подпрограмма».	0	2	2	
2.13	Игра 7. «Закрашиваем 6 пар клеток, а потом последнюю клетку».	0	1	1	
2.14	Игра 8. «Закрашиваем три четверки, а потом последнюю клетку».	0	1	1	
2.15	Игра 9. Две подпрограммы: команда А и команда Б.	0	1	1	
2.16	Игра 9а. Усложняем предыдущую игру.	0	1	1	
3	Выполнение заданий	0	39	39	
3.1	«Заключительная головоломка». Игра 10. Игра в Робота и Капитана.	0	4	4	Выставка готовых
3.2	Игра 10.1	0	2	2	
3.3.	Игра 10.2	0	2	2	
3.4	Игра 10.3	0	2	2	
3.5	Игра 10.4	0	2	2	
3.6	Игра 10.5	0	2	2	
3.7	Игра 10.6	0	2	2	
3.8	Игра 11.1	0	2	2	
3.9	Игра 11.2	0	2	2	
3.10	Игра 11.3. Игра в Робота и Капитана.	0	1	1	
3.11	Повторение. Игра 11.3. Игра в Робота и Капитана.	0	1	1	

3.12	Робот-Фонарщик, его команды. Игра в Робота и Капитана.	0	2	2	работ
3.13	Повторение. Выполнение заданий. Игра в Робота и Капитана.	0	3	3	
3.14	Тестовое задание «Алгоритмика»	0	2	2	
3.15	Тестовое задание «Компьютер – что это?»	0	2	2	
3.16	Тестовое задание «Компьютерная мышь, ее действия?»	0	2	2	
3.17	Тестовое задание «Роботы – Исполнители. Команды»	0	3	3	
3.18	Тестовое задание «Подпрограмма, повторители»	0	4	4	
	Итого часов	8	64	72	

2.2. Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Знакомство с приборами; правила безопасности (кол-во часов)

Тема 1.1. Правила техник безопасности на занятиях по алгоритмике.

Теория: описание изучаемой программы и основных понятий.

Практика: техника безопасности и организация рабочего места при работе на компьютере. элементарная деятельность.

Форма контроля: Таблица результативности

Тема 1.2. Правила техники безопасности. Гимнастика для глаз.

Теория: предупреждение нарушений зрения и развития глазных заболеваний у детей.

Практика: техника безопасности и организация рабочего места при работе на компьютере.

Форма контроля: Таблица результативности

Тема 1.3. Информация. Информационные процессы.

Теория: краткий рассказ о способах хранения информации.

Практика: техника безопасности и организация рабочего места при работе на компьютере.

Форма контроля Таблица результативности

Тема 1.4. Способы передачи информации.

Теория: краткий рассказ о способах восприятия информации и ее передачи.

Практика: техника безопасности и организация рабочего места при работе на компьютере.

Форма контроля: Таблица результативности

Тема 1.5. Знакомство с компьютером. История появления компьютера.

Теория: познакомить детей с историей возникновения компьютера. Демонстрация презентации на тему «Компьютер и его устройства».

Практика: техника безопасности и организация рабочего места при работе на компьютере.

Форма контроля Таблица результативности

Тема 1.6. Устройство компьютера.

Теория: познакомить детей с основными частями компьютера. Демонстрация презентации на тему «Компьютер и его устройства».

Практика: техника безопасности и организация рабочего места при работе на компьютере. Изучение устройства компьютера.

Форма контроля: Таблица результативности

Тема 1.7. Устройство компьютера.

Теория: продолжать знакомить детей с основными частями компьютера. Демонстрация презентации на тему «Компьютер и его устройства».

Практика: техника безопасности и организация рабочего места при работе на компьютере. Работа по группам.

Форма контроля: Таблица результативности

Тема 1.8. Знакомство с клавиатурой, мышью.

Теория: описание изучаемых терминов и понятий. Обогащать знания детей для чего нужен компьютер и как им правильно пользоваться. Познакомить с манипулятором «мышь».

Практика: выполнение элементарных практических заданий. Работа по группам.

Форма контроля: Таблица результативности

Тема 1.9. Знакомство с мышью. Один щелчок мыши. Двойной щелчок мыши.

Теория: Продолжать уточнять знания о правильном пользовании манипулятором «мышь». Учить нажимать на левую кнопку мыши один раз, выполнять двойной щелчок. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление.

Практика: Техника безопасности и организация рабочего места. Практиковать полученные навыки в процессе практического использования.

Форма контроля: Таблица результативности

Тема 1.10. Знакомство с мышью. Перетаскивание элементов.

Теория: Техника безопасности и организация рабочего места. Продолжать уточнять знания о правильном пользовании манипулятором «мышь». Учить нажимать на левую кнопку мыши один раз, выполнять двойной щелчок. Развивать логическое мышление.

Практика: техника безопасности и организация рабочего места. Практиковать полученные навыки в процессе практического использования.

Форма контроля: Таблица результативности

Раздел 2. Знакомство с Роботом-Вертуном; подпрограммы. (начальный уровень) (кол-во часов)

Тема 2.1. Что такое Алгоритмика, основные понятия.

Теория: общие сведения о программе. Демонстрация презентации на тему «Роботои-Вертуном».

Практика: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая).

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.2. Знакомство с Исполнителем, его функциями. Программа.

Теория: общие сведения о программе.

Практика: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая).

Форма контроля: анализ продуктов деятельности.

Тема 2.3. Знакомство с Роботом-Двуногом, командами, которые он выполняет.

Теория: знакомство с основными командами.

Практика: игра в Робота-Двунога. Работа по группам.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.4. Знакомство с Роботом-Вертуном. Изучаем команды. Игра 1.

Теория: описание изучаемых терминов и понятий в выполнении простейших команд.

Практика: практическое выявление заданий.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.5. Продолжение знакомства с Роботом-Вертуном. Изучаем команды. Игра 2.

Теория: описание изучаемых терминов и понятий в выполнении простейших команд.

Практика: техника безопасности и организация рабочего места. Практиковать полученные навыки в процессе практического использования.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.6. Заканчиваем изучать команды Робота-Вертуна. Игра 3.

Теория: описание изучаемых терминов и понятий в выполнении простейших команд.

Практика: техника безопасности и организация рабочего места. Практиковать полученные навыки в процессе практического использования. Практическое применение.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.7. Игра в Робота и Капитана.

Теория: описание изучаемых терминов и понятий в выполнении простейших команд.

Практика: техника безопасности и организация рабочего места. Практиковать полученные навыки в процессе практического использования.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.8. Изучаем подпрограммы. Игра 3а.

Теория: описание изучаемых терминов и понятий в выполнении простейших команд.

Практика: техника безопасности и организация рабочего места. Практиковать полученные навыки в процессе практического использования. Работа в группах.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.9. Изучаем повторители. Выполнение заданий. Игра 3б

Теория: описание изучаемых терминов и понятий в выполнении простейших команд.

Практика: выполнение практических заданий.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности.

Тема 2.10. Закрепление понятий «подпрограмма» и «повторители». Игры 4; 4а.

Теория:

Практика: техника безопасности и организация рабочего места. Практическое применение полученных навыков.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.11. Игра 5. «Решаем с двумя повторителями».

Теория: описание изучаемых терминов и понятий в выполнении простейших команд.

Практика: выполнение практических заданий.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.12. Игра 6. «Повторители и подпрограмма».

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая).

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.13. Игра 7. «Закрашиваем 6 пар клеток, а потом последнюю клетку».

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая).

Практика:

Форма контроля: анализ продуктов деятельности

Тема 2.14. Игра 8. «Закрашиваем три четверки, а потом последнюю клетку».

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая).

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности.

Тема 2.15. Игра 9. Две подпрограммы: команда А и команда Б.

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая).

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности.

Тема 2.16. Игра 9а. Усложняем предыдущую игру.

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая).

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: анализ продуктов деятельности.

Раздел 3. Выполнение заданий

Тема 3.1 Игра 10.

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая). Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля:

Тема 3.2 Игра 10.1.

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая). Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля:

Тема 3.3. Игра 10.2.

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая). Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.4. Игра 10.3

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая). Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля:

Тема 3.5 Игра 10.4

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая). Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.6 Игра 10.5

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая).

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.7 Игра 10.6

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая). Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.8 Игра 11.1

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая). Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.9 Игра 11.2

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая). Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.10 Игра 11.3. Игра в Робота и Капитана.

Теория: Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.11 Повторение. Игра 11.3. Игра в Робота и Капитана.

Теория: выполнение практических заданий в умении моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая). Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.12 Робот-Фонарщик, его команды. Игра в Робота и Капитана.

Теория: Познакомить с назначением и работой Робот-Фонарщик. Учить собирать фонарщика. Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.13 Повторение. Выполнение заданий. Игра в Робота и Капитана.

Теория: Учить создавать программы для моделей с комбинированными датчиками, учить определять последовательность использования карт программирования. Составление программ с помощью карточек команд в среде ПиктоМир 2.0.

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.14 Тестовое задание «Алгоритмика»

Теория: выполнение тестового задания по теме «Алгоритмика».

Практика: решение задач. Практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.15 Тестовое задание «Компьютер – что это?»

Теория: выполнение тестового задания по теме «Компьютер – что это?».

Практика: решение задач. Практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.16 Тестовое задание «Компьютерная мышь, ее действия?»

Теория: выполнение тестового задания по теме «Компьютерная мышь, её действия?».

Практика: решение задач. Практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.17 Тестовое задание «Роботы – Исполнители. Команды»

Теория: выполнение тестового задания по теме «Роботы-Исполнители. Команды».

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

Тема 3.18 Тестовое задание «Подпрограмма, повторители»

Теория: выполнение тестового задания по теме «Подпрограмма, повторители».

Практика: практическое применение полученных знаний.

Форма контроля: выставка готовых работ

3. Планируемые результаты освоения программы

В результате обучения по программе:

- сформированы элементы алгоритмического мышления;
- инициатива и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;
- сформированы первичные представления о компьютере и его значении в жизни человека;
- повышен интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности;
- сформированы навыки наблюдения и экспериментирования;
- сформированы навыки соблюдения правила безопасного поведения при работе с предметами, необходимыми при организации игр с моделями – исполнителями, игр-театрализаций;
- проявляет доброжелательность, чувство товарищества в процессе коллективной деятельности.

4. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	02.09	10.15	групповое	1	Правила работы на занятиях по алгоритмике	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Таблица результативности
2	05.09	10.15	групповое	1	Правила техники безопасности. Гимнастика для глаз	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Таблица результативности
3	09.09	10.15	групповое	1	Информация Информационные процессы	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Таблица результативности
4	12.09	10.15	групповое	1	Способы передачи информации	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Таблица результативности
5	16.09	10.15	групповое	1	Знакомство с компьютером. История появления компьютера.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Таблица результативности
6	19.09	10.15	групповое	1	Устройство компьютера	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Таблица результативности
7	23.09	10.15	групповое	1	Устройство	МБДОУ	Таблица

			вое		компьютера	№31 «Снегирёк», кабинет №3	результат ивности
8	26.09	10.15	группо вое	1	Знакомство с клавиатурой мышью.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Таблица результат ивности
9	30.09	10.15	группо вое	1	Знакомство с мышью. Один щелчок мышы. Двойной щелчок мышы.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Таблица результат ивности
10	03.10	10.15	группо вое	1	Знакомство с мышью. Перетаскива ние элементов.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Таблица результат ивности
11	07.10	10.15	группо вое	1	Что такое Алгоритмик а, основные понятия.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продукто в деятельно сти
12	10.10	10.15	группо вое	1	Знакомство с Исполнителе м, его функциями. Программа.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продукто в деятельно сти
13	14.10	10.15	группо вое	1	Знакомство с Роботом- Двуногом, командами, которые он выполняет.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продукто в деятельно сти
14	17.10	10.15	группо вое	1	Знакомства с Роботом- Вертуном. Изучаем команды. Игра 1. Знакомство с Роботом- Двуногом, командами, которые он выполняет.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продукто в деятельно сти
15	21.10	10.15	группо вое	1	Знакомства с Роботом- Вертуном.	МБДОУ №31 «Снегирёк»,	Анализ продукто в

					Изучаем команды. Игра 2.	кабинет №3	деятельности
16	24.10	10.15	групповое	1	Продолжение знакомства с Роботом-Вертуном. Изучаем команды. Игра 3.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктов деятельности
17	28.10	10.15	групповое	1	Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктов деятельности
18	31.10	10.15	групповое	1	Изучаем подпрограммы. Игра 3а.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктов деятельности
19	07.11	10.15	групповое	1	Заканчиваем изучать команды Робота-Вертуна. Игра 3.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктов деятельности
20	11.11	10.15	групповое	1	Изучаем повторители Выполнение заданий. Игра 3б.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктов деятельности
21	14.11	10.15	групповое	1	Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктов деятельности
22	18.11	10.15	групповое	1	Закрепление понятий «подпрограмма» и «повторители». Игры 4; 4а.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктов деятельности
23	21.11	10.15	групповое	1	Изучаем подпрограммы. Игра 3а.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктов деятельности
24	25.11	10.15	групповое	1	Игра 5. «Решаем с двумя	МБДОУ №31 «Снегирёк»,	Анализ продуктов в

					повторителями».	кабинет №3	деятельности
25	25.11	10.15	групповое	1	Изучаем повторители. Выполнение заданий. Игра 3б.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктовой деятельности
26	28.11	10.15	групповое	1	Игра 6. «Повторители и подпрограмма».	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктовой деятельности
27	02.12	10.15	групповое	1	Закрепление понятий «подпрограмма» и «повторители». Игры 4; 4а.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктовой деятельности
28	05.12	10.15	групповое	1	Игра 7. «Закрашиваем 6 пар клеток, а потом последнюю клетку».	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктовой деятельности
29	09.12	10.15	групповое	1	Игра 7. «Закрашиваем 6 пар клеток, а потом последнюю клетку».	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктовой деятельности
30	12.12	10.15	групповое	1		МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктовой деятельности
31	16.12	10.15	групповое	1	Игра 8. «Закрашиваем три четверки, а потом последнюю клетку».	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктовой деятельности
32	19.12	10.15	групповое	1	Игра 9. Две подпрограммы: команда А и команда Б.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктовой деятельности

33	23.12	10.15	групповое	1	Игра 9а. Усложняем предыдущую игру.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Анализ продуктов деятельности
34	26.12	10.15	групповое	1	«Заключительная головоломка». Игра 10. Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
35	09.01	10.15	групповое	1	«Заключительная головоломка». Игра 10. Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
36	13.01	10.15	групповое	1	Закрепление . «Заключительная головоломка». Игра 10. Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
37	16.01	10.15	групповое	1	Закрепление . «Заключительная головоломка». Игра 10. Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
38	20.01	10.15	групповое	1	Игра 10.1	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
39	23.01	10.15	групповое	1	Игра 10.1	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
40	27.01	10.15	групповое	1	Игра 10.2	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
41	30.01	10.15	групповое	1	Игра 10.2	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради

						кабинет №3	тетради
42	03.02	10.15	групповое	1	Игра 10.3	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
43	06.02	10.15	групповое	1	Игра 10.3	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
44	10.02	10.15	групповое	1	Игра 10.4	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
45	13.02	10.15	групповое	1	Игра 10.4	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
46	17.02	10.15	групповое	1	Игра 10.5	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
47	20.02	10.15	групповое	1	Игра 10.5	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
48	27.02	10.15	групповое	1	Игра 10.6	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
49	03.03	10.15	групповое	1	Игра 10.6	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
50	06.03	10.15	групповое	1	Игра 11.1	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
51	13.03	10.15	групповое	1	Игра 11.1	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
52	17.03	10.15	групповое	1	Игра 11.2	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
53	20.03	10.15	групповое	1	Игра 11.2	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
54	24.03	10.15	групповое	1	Игра 11.3. Игра в	МБДОУ №31	Наблюдение по

					Робота и Капитана.	«Снегирёк», кабинет №3	тестовой тетради
55	27.03	10.15	групповое	1	Игра 11.3. Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
56	31.03	10.15	групповое	1	Робот-Фонарщик, его команды. Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
57	03.04	10.15	групповое	1	Робот-Фонарщик, его команды. Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
58	07.04	10.15	групповое	1	Повторение. Выполнение заданий. Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
59	10.04	10.15	групповое	1	Повторение. Выполнение заданий. Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
60	14.04	10.15	групповое	1	Повторение. Выполнение заданий. Игра в Робота и Капитана.	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
61	17.04	10.15	групповое	1	Тестовое задание «Алгоритмика»	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
62	21.04	10.15	групповое	1	Тестовое задание «Алгоритмика»	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
63	24.04	10.15	групповое	1	Тестовое задание «Компьютер – что это?»	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюдение по тестовой тетради
64	28.04	10.15	групповое	1	Тестовое	МБДОУ	Наблюдение

			вое		задание «Компьютер – что это?»	№31 «Снегирёк», кабинет №3	ие по тестовой тетради
65	05.05	10.15	группо вое	1	Тестовое задание «Компьютер ная мышь, ее действия?»	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюден ие по тестовой тетради
66	08.05	10.15	группо вое	1	Тестовое задание «Компьютер ная мышь, ее действия?»	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюден ие по тестовой тетради
67	12.05	10.15	группо вое	1	Тестовое задание «Роботы – Исполнител и. Команды»	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюден ие по тестовой тетради
68	15.05	10.15	группо вое	1	Тестовое задание «Роботы – Исполнител и. Команды»	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюден ие по тестовой тетради
69	19.05	10.15	группо вое	1	Тестовое задание «Роботы – Исполнител и. Команды»	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюден ие по тестовой тетради
70	22.05	10.15	группо вое	1	Тестовое задание «Компьютер ная мышь, ее действия »	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюден ие по тестовой тетради
71	26.05	10.15	группо вое	1	Тестовое задание «Роботы- Исполнител. Команды»	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюден ие по тестовой тетради
72	29.05	10.15	группо вое	1	Тестовое задание «Подпрогра мма, повторители »	МБДОУ №31 «Снегирёк», кабинет №3	Наблюден ие по тестовой тетради

5. Условия реализации программы

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

- наличие ученических столов и стульев, соответствующих возрастным особенностям

воспитанников;

– шкафы стеллажи для оборудования, а также разрабатываемых и готовых прототипов проекта;

– наличие необходимого оборудования согласно списку;

– наличие учебно-методической базы: научная и справочная литература, наглядный материал, раздаточный материал, методическая литература.

Объем и срок реализации программы- общее количество часов освоения программы: 72 ч.

Срок реализации (освоения): сентябрь –май.

5.1. Методическое обеспечение

Приемы, методы, технологии организации образовательной деятельности программе:

Совместная деятельность взрослого и детей подразумевает особую систему их взаимоотношений и взаимодействий. Ее существенные признаки, наличие равноправной позиции взрослого и партнерской формы организации (сотрудничество взрослого и детей, возможность свободного размещения, перемещения и общения детей). Содержание программы реализуется в различных видах образовательных ситуаций алгоритмики, которые дети решают в сотрудничестве со взрослым.

Содержание данной программы обеспечивает успешное развитие личности, мотивации и способностей детей, охватывая следующие направления развития (образовательные области в соответствии с ФГОС ДО):

1. «Речевое развитие» - использование на занятиях стихов, рассказов, загадок, словесных игр;

2. «Физическое развитие» - использование подвижных игр, физкультминуток.

3. «Социально-коммуникативное развитие» - приобщение к общепринятым нормам и правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми в ходе деятельности.

4. «Познавательное развитие» - рассматривание ситуаций в контексте решения логических задач, развитие суждений в процессе познавательной деятельности: в выдвижение предположений, отборе способов проверки, достижении результата, их интерпретации и применении в деятельности.

5. «Художественно-эстетическое развитие» - сюжетное рисование по собственному замыслу, закрепление пройденного материала.

Методы обучения: словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение), наглядный (показ, видео просмотр, работа по инструкции); практический (составление программ, программирование); репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации); частично-поисковый (выполнение вариативных заданий); исследовательский метод; метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).

Формы работы с детьми:

-Простейшие поисковые и проблемные ситуации для дошкольников – основное действие – отгадывание и поиск.

-Игры с моделированием – моделирование предполагает замещение одних объектов другими (реальных – условными).

-Проблемная ситуация – это форма совместной деятельности педагога и детей, в которой дети решают ту или иную проблему, а педагог направляет детей на решение проблемы, помогает приобрести новый опыт, активизирует детскую самостоятельность.

Основные формы организации учебного занятия:

- Беседы.

- Демонстрация способов работы.

- Воспроизведение знаний и способов деятельности.

- Краткое описание и объяснение действий, сопровождение и демонстрация образцов, варианты возможных полученных работ.

- Постановка проблемы и поиск решения. Творческое использование готовых заданий, самостоятельное их преобразование.

- Использование сюжета игр для организации детской деятельности, персонажей для обыгрывания.
- Просмотр презентаций, фильмов, использование аудиозаписей и других средств технического обучения.
- Выставки готовых работ.
- Музыкальное сопровождение для физминуток, пальчиковых игр, фон для занятий. Способы и направления поддержки детской инициативы обеспечивает использование метода проектной деятельности, интерактивных методов, проблемного обучения, эвристической беседы, обучения в сотрудничестве, взаимного обучения.

Формы и методы организации образовательного процесса:

- конструирование, программирование, творческие исследования, моделирование отношений между объектами на мониторе, соревнования между группами;
- словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный (показ, видеопросмотр, работа по инструкции);
- практический (составление программ, алгоритмов);
- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).

Способы и направления поддержки детской инициативы обеспечивает использование интерактивных методов: проектов, проблемного обучения, эвристическая беседа, обучения в сотрудничестве, взаимного обучения, портфолио.

Алгоритм учебного занятия:

Обучение по программе состоит из 4 этапов: установление взаимосвязей, моделирование, рефлексия и развитие:

установление взаимосвязей и моделирование: при установлении взаимосвязей дети получают новые знания, основываясь на личный опыт, расширяя, и обогащая свои представления.

рефлексия и развитие: обдумывая и осмысливая проделанную работу, дети углубляют, конкретизируют полученные представления. Они укрепляют взаимосвязи между уже имеющимися у них знаниями и вновь приобретённым опытом. В разделе «Рефлексия» дети исследуют, какое влияние на поведение исполнителя, а также на получение правильного результата (решение задания) оказывает изменение алгоритма (последовательности команд): они заменяют команды, проводят оценки возможностей решения задания, создают отчеты, придумывают сюжеты, разыгрывают сюжетно - ролевые ситуации, задействуют в них модели (сенсорные эталоны). На этом этапе педагог получает прекрасные возможности для оценки достижений воспитанников.

5.2. Материально-техническое обеспечение программы

Деятельность выступает как внешнее условие развития у дошкольника познавательных процессов. Чтобы ребенок развивался, необходимо организовать его деятельность. Значит, образовательная задача состоит в организации условий, провоцирующих детское действие.

№	Наименование оборудования	Кол-во (шт.)
1	Интерактивная панель	1
3	Ноутбук (для педагога)	1
4	Мышь для ноутбука	1
5	Планшет для воспитанника	17
6	Проектор	1
7	CD диск «Компьютер для дошкольников»	1
8	Программа «ПиктоМир»	1

ИТОГО		39
№	Наименование оборудования	Кол-во (шт.)
1	Магнитная доска 60 x 90 см.	1
3	Канцелярские круглые магниты диаметром 30 мм.	15
4	Магниты для обозначения команд размером 55 x 55 мм.	106
5	Комплект магнитных карточек с командами	112
6	Памятка - магнит с командами Вертуна	30
ИТОГО		164

Для занятий организовано отдельное пространство (кабинет), организовано для каждого воспитанника группы рабочее место для работы с планшетом, рабочее место педагога для работы с ноутбуком и интерактивной доской.

5.3 Форма аттестации

Промежуточный мониторинг по освоению программы проводится в январе месяце. Форма отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка, журнал освоение ДОП, фото, выставка готовых работ, отзывы родителей. Форма предъявления и демонстрации образовательных результатов: аналитическая справка, готовые изделия, открытое занятие.

5.4. Оценочные материалы

Для выявления результатов освоения программы используется диагностическая методики: -методика О. А. Козлова «Методика преподавания основ алгоритмики и метод проектов в раннем обучении информатике»;

-методика Ю. А. Первина «От операционного стиля мышления через педагогические компетенции к универсальным учебным действиям»;

Методами **оценки результатов** реализации дополнительной образовательной программы являются решение информационных задач, выполнение практических работ.

Низкий уровень – ребенок не усвоил работу с Роботом-Вертуном. Самостоятельно не выполняет задания педагога.

Средний уровень – ребенок выполняет задания с помощью педагога, частично усвоил работу с Роботом – Вертуном.

Высокий уровень - ребенок знает и может работать в программе «ПиктоМир». Может самостоятельно выполнять задания педагога.

Показатели уровня овладения детьми деятельностью по алгоритмике представлены в приложении 1.

6. Список литературы

Для педагога:

1. Баранникова Н.А. Программируемый мини-робот «Умная пчела». Баранникова Н.А. Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций Москва, 2019. ISBN: 918-985-395-492-6.
2. Битно Л.Г. Алгоритмы: выстраиваем порядок действий. ISBN: 978-5-222-32966-5.
3. Козлов, О.А. Методика преподавания основ алгоритмизации и метод проектов в раннем обучении информатике/ О. А. Козлов // ИТО-РОИ, 2020. ISBN: 978-985-565-492-7.
4. Козлов О.А. Методика преподавания основ алгоритмизации и метод проектов в раннем обучении информатике. // Козлов О.А. ИТО-РОИ-2020. ISBN: 978-5-622-37966-3.
5. Никитин Б.П. Развивающие игры / Б.П. Никитин. - М.: Знание, 2021. ISBN: 988-983-765-492-2.

Для обучающихся:

1. Интернет-ресурсы:

<http://www.wikiznanie.ru>

<http://cyberleninka.ru>

<http://www.piktomir.ru>

<http://www.rusedu.info>

2. Дополнительные материалы по Алгоритмике и ПиктоМиру можно найти на сайте М. Ройтберга <http://ege-go.ru/>, в блоге А. Левенчука <http://ailev.ru/> и блоге И. Рогожкиной «Родители по-умному» www.wiseparents.ru. ПиктоМир (НИИСИ РАН). – Режим доступа: <https://piktomir.ru>

3. Компьютер для современных детей. Адаменко М.В./Издательство: ДМК-Пресс, 2018 г. ISBN: 978-5-94074-922-6.

Комплексная оценка индивидуального развития воспитанника старшего дошкольного возраста по формированию базовых основ алгоритмики.

Педагогический анализ индивидуального развития ребенка дошкольного возраста проводится 2 раз в год.

Диагностическая карта

1. Владение элементарными правилами безопасности при работе с планшетом.
2. Ребенок достаточно хорошо 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.

№ п / п	Ф.И. ребенка	Направление: научно-техническое																	
		1						2						3		Итоговый показатель			
		н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к		
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
оптимальный (чел., %)																			
достаточный (чел., %)																			
низкий (чел., %)																			
Кол-во обследованных детей (чел., %)																			

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