

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 17 «Белочка»

СОГЛАСОВАНО:
Педагогическим советом
МБДОУ №17 «Белочка»
Протокол № 3
От 12.04.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:
заведующий МБДОУ №17 «Белочка»
Г.А.Сиргалина
От 12.04.2023 № ДС17-11-198/3

Подписано электронной подписью
Сертификат:
00D876C42F59EF3BFA8D81B0C91FE1462E
Владелец: Сиргалина Гульнара Айратовна
Действителен: 09.12.2022 с по 03.03.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «АЛГОРИТМИКА»
(стартовый уровень)

Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации: 1 год
Срок действия программы:
2023-2024 учебный год.

Автор-составитель:
Гирей Гузэль Ришатовна,
Педагог дополнительного образования

г. Сургут

Паспорт

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада №17 «Белочка»

Полное название дополнительной общеразвивающей программы	Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Алгоритмика»
Направленность программы	Техническая
ФИО педагога, реализующего дополнительную общеразвивающую программу	Гирей Гузэль Ришатовна
Год разработки дополнительной общеразвивающей программы	2023 год
Уровень освоения программы	Стартовый уровень
Цель дополнительной общеразвивающей программы	Развитие познавательной активности, основ алгоритмического мышления у детей старшего возраста с использованием свободно распространяемой учебной среды «ПиктоМир»
Задачи дополнительной общеразвивающей программы	<p>Обучающие:</p> <p>1. Способствовать овладению элементами фундаментальных понятий информатики. 2. Формировать элементарные представления об алгоритмике, информационно-компьютерных технологиях. 3. Способствовать овладению начальными навыками планирования деятельности и использованию компьютерной техники как инструмента деятельности.</p> <p>Развивающие: 1. Развивать логическое мышление и пространственное воображение. 2. Развивать память, внимание, творческое воображение, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания. 3. Развивать диалогическую речь детей (умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них), обогащать активный словарь детей.</p> <p>Воспитательные:</p> <p>1. Воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам. 2. Формировать информационную культуру. 3.</p>

	Воспитывать чувство личной ответственности за полученный результат
Ожидаемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной программы	<p>Личностные: проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно - исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;</p> <p>-ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);</p> <p>Предметные: 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;</p> <p>Метапредметные: 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;</p>
Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы	1 год
Количество часов в неделю/год, необходимых для реализации дополнительной общеразвивающей программы	1 /38
Возраст обучающихся по дополнительной общеразвивающей программы	6-7 лет
Форма занятий	подгрупповая

<p>Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальное помещение, ИКТ и др.)</p>	<p>Установка на каждый компьютер или сетевой сервер комплект заданий «ПиктоМир».</p> <p>2. Разметка игровой зоны для «Игры в Робота и Капитана».</p> <p>3. Организованное для каждого воспитанника группы рабочее место с компьютером и свободным местом для выполнения заданий на бумаге.</p> <p>4. Отдельный шкаф, полки для хранения наборов.</p> <p>5. Место, для размещения дополнительного материала: книги, фотографии, карты – всё, что относится к изучаемой теме.</p> <p>6. Магнитно-маркерная доска, размером не менее 60см x 90см.</p> <p>7. Комплект учителя – магнитные карточки с командами в количестве 112 штук.</p> <p>8. Памятка с командами Вертуна для каждого ребенка.</p> <p>9. Канцелярские круглые магниты.</p> <p>10. Раздаточные материалы</p> <p>11. наборы LEGO, WeDo, Huno, - игрушки для обыгрывания</p> <p>- технологические, креативные карты, схемы, образцы, чертежи - картотека игр.</p> <p>12. STEM - набор "Робомышь"</p> <p>13. Коврики: «Основной», «Цвета и формы», «Ферма», «Город», «Остров сокровищ», «Коврик-пазл алфавит».</p> <p>11. Интерактивный комплекс.</p>
---	---

<p>Методическое обеспечение</p>	<p>Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир А.Г. Кушнеренко, А.Г.</p> <p>Леонов, М.В. Райко, И.Б.</p> <p>Кушнеренко 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.Кушнеренко, А.Г.Леонов, М.А.Ройтберг).;</p> <p>Кушнеренко А.Г., Рогожкина И.Б., Леонов А.Г. «Пиктомир: Пропедевтика алгоритмического языка (опыт обучения программированию старших дошкольников);</p> <p>Рогожкина И.П. «Пиктомир: дошкольное программирование как опыт Продуктивной интеллектуальной деятельности»;</p> <p>5. Кушнеренко А.Г., Леонов А.Г. Методика преподавания основ алгоритмизации на базе системы «КуМир». Лекция 1. Основные цели курса. Методика построения курс</p>
---------------------------------	---

Информационная справка об особенностях реализации УТП

Общий срок реализации исходной программы (количество лет)	1 год
Возраст воспитанников	6-7 лет
Количество часов в неделю	1
Общее количество часов в год	38

Направленность дополнительной образовательной программы техническая.

Научно-техническая революция стала основой процесса информатизации всех сфер жизни общества, в том числе и образования. Именно поэтому одной из приоритетных задач развития образования в России является создание единой образовательной информационной среды.

Задача современного образования - формирование личности, обладающей высоким уровнем умственного развития, способной эффективно усваивать знания и применять их на практике. Поиск новых психолого-педагогических подходов к развитию умственной активности детей становится все более значимым, так как именно активность ума является одним из основополагающих свойств личности.

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.

Законодательно – нормативное обеспечение программы

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

«Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. N 196, с изменениями от 30.09.2020г. приказ №533

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно - эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Приказ департамента образования и молодежной политики ХантыМансийского автономного округа - Югры от 22.12.2020 № 10-П- 1966 «Об утверждении плана мероприятий по разработке и принятию муниципальных правовых актов, регламентирующих персонифицированный учет и персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты- Мансийском автономном округе-Югре»

Локальные акты и положения МБДОУ №17 «Белочка» г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА (общая характеристика программы)

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 техническом направлении;

-отсутствии методического обеспечения формирования основ технического творчества, навыков начального программирования;

-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 политики в сфере образования - развитие основ технического творчества детей в условиях модернизации образования.

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.

Отличительные особенности программы от уже существующих в области обучения (преподавания) алгоритмике и начальному программированию заключаются в том, что:

- методическое обеспечение предполагает проведение занятий в форме квеста (игры на прохождение испытаний (заданий) с использованием и без использования интерактивной доски), сохранение единой сюжетной линии для всех занятий (квестов);

- техническое обеспечение программы позволяет проводить занятие с использованием аудиовизуальных материалов (просмотр видеоуроков, мультфильмов, обучающих видеоматериалов и т.п.).

Адресат программы: дети старшего дошкольного возраста (6-7) лет посещающие дошкольное учреждение.

Объем программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения – 38 часов.

Формы обучения и виды занятий: Теоретические занятия, практическая игра, турниры, конкурсы.

Срок освоения программы: 1 год.

Уровень программы - стартовый.

Режим занятий: 1 раз в неделю.

Периодичность и продолжительность занятий: Максимальная недельная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема, установленного Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», и составляет 30 минут для детей 6-7 лет предусматривает физминутки и подвижные игры.

Материально-техническое обеспечение.

Установка на каждый компьютер или сетевой сервер комплект заданий «ПиктоМир».

2. Разметка игровой зоны для «Игры в Робота и Капитана».
3. Организованное для каждого воспитанника группы рабочее место с компьютером и свободным местом для выполнения заданий на бумаге.
4. Отдельный шкаф, полки для хранения наборов.
5. Место, для размещения дополнительного материала: книги, фотографии, карты – всё, что относится к изучаемой теме.
6. Магнитно-маркерная доска, размером не менее 60см x 90см.
7. Комплект учителя – магнитные карточки с командами в количестве 112 штук.
8. Памятка с командами Вертуна для каждого ребенка.
9. Канцелярские круглые магниты.
10. Раздаточные материалы
11. наборы LEGO, WeDo, Hupo, - игрушки для обыгрывания
- технологические, креативные карты, схемы, образцы, чертежи - картотека игр.
12. STEM - набор "Робомышь"
13. Коврики: «Основной», «Цвета и формы», «Ферма», «Город», «Остров сокровищ», «Коврик-пазл алфавит».
11. Интерактивный комплекс.

1.2. Цели и задачи программы:

Цель программы – Развитие познавательной активности, основ алгоритмического мышления у детей старшего возраста с использованием свободно распространяемой учебной среды «ПиктоМир».

Задачи программы:

-познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;

формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;

научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;

развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.

формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр – театрализаций с детьми;

воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;

формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

Ожидаемые результаты освоения программы.

Личностные: проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно - исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;

-ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);

Предметные: 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;

Метапредметные: 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;

Информационная справка об особенностях реализации учебно-тематического плана

Общий срок реализации исходной программы (количество лет)	1 год
Возраст воспитанников	6-7 лет

Количество часов в неделю	1 час
Общее количество часов в год	38 часов

1.3. Содержание программы.

Учебный план

№ п\п	Раздел программы, тема	Всего часов	Форма проведения
1	Правила работы в кабинете алгоритмики.	1	Презентация
2	Правила техники безопасности. Гимнастика для глаз.	1	Презентация
3	Диагностика	1	Решение проблемных задач
4	Знакомство с планшетом. История появления.	1	Решение проблемных задач
5	Устройство компьютера	1	Тематические кроссворды
6	Тестовое задание «планшет – это?»	1	Тест
1	Что такое Алгоритмика, основные понятия.	1	Презентация
2	Знакомство с Исполнителем, его функциями. Программа.	1	Презентация
3	Прокубики. Составляем алгоритмы пути следования	2	Решение проблемных задач
4	Знакомство с роботами-биботами. Робомышь	1	Тест
5	Составляем алгоритмы пути следования бибота.	1	Тематические кроссворды
6	Знакомство с роботом Матата.	1	Индивидуальные карточки с заданиями
7	Составляем алгоритмы робота Матата	1	Шаблоны головоломок
8	Составляем алгоритмы пути следования по линейке «Путь домой»	1	Организация выставок, конкурсов, соревнований
9	Знакомство с Роботом-Двуногом. Игра в Робота и Капитана.	2	Групповая оценка работ
10	Знакомство с Роботом-Вертуном. Изучаем команды.	1	Индивидуальные карточки с заданиями
11	Изучаем подпрограммы.	1	Индивидуальные карточки с заданиями

12	Изучаем повторители. Выполнение заданий.	1	Групповая оценка работ
13	Робот- Садовник. Игра «Садовник.1»	1	Тематические кроссворды
14	«Решаем с двумя повторителями».	1	Групповая оценка работ
15	«Повторители и подпрограмма».	1	Групповая оценка работ
16	«Закрашиваем 6 пар клеток, а потом последнюю клетку»	1	Индивидуальные карточки с заданиями
17	«Закрашиваем три четверки, а потом последнюю клетку»	1	организация выставок, конкурсов, соревнований
18	Две подпрограммы: команда А и команда Б.	1	Групповая оценка работ
19	Усложняем предыдущую игру	1	Тест
20	Тестовое задание «Роботы – Исполнители. Команды»	1	Тематические кроссворды
1	Игры на расшифровку программ: «Секретные пакеты»	1	Индивидуальные карточки с заданиями
2	Робот-Садовник. «Садовник 2.»	1	Групповая оценка работ
3	Шифруем программы и проверяем их на компьютере.	1	Организация выставок, конкурсов, соревнований
4	Робот-Двигун. Знакомство с командами Двигуна.	1	Групповая оценка работ

5	Тренируем Двигуна.	1	Тематические кроссворды
6	Делаем программу короче – подпрограммы.	1	Индивидуальные карточки с заданиями
7	Вертун рисует буквы	1	Групповая оценка работ
8	Разгадываем шифр вдвоем	1	Организация выставок, конкурсов, соревнований
9	Закрепление материала. Диагностика	1	Тестирование
10	Итоговые состязания.	1	Групповая оценка
ИТОГО		38	

Содержание учебного плана

Программа реализуется в модульной форме:

1 модуль: знакомство с планшетом; правила безопасности (базовый уровень).

Правила работы в кабинете алгоритмики.

Правила техники безопасности. Гимнастика для глаз.

диагностика

Знакомство с планшетом. Устройство планшета.

Тестовое задание «Компьютер – что это?»

Теория: ребенок овладевает основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности; Практика: ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары); **2 модуль:** знакомство с Роботом-Вертуном; подпрограммы (начальный уровень).

Что такое Алгоритмика, основные понятия.

Знакомство с Исполнителем, его функциями. Программа.

3. Прокубики.

Составляем алгоритмы пути следования.

Знакомство с роботами-биботами. Робомышь.

Составляем алгоритмы пути следования бибота.

Знакомство с роботом Матата.

Составляем алгоритмы робота Матата.

Составляем алгоритмы пути следования по линейке «Путь домой»

9. Знакомство с Роботом-Двуногом. Игра в Робота и Капитана.

Знакомство с Роботом-Вертуном. Изучаем команды.

Изучаем подпрограммы.

12. Изучаем повторители. Выполнение заданий.

Робот- Садовник. Игра «Садовник. 1»

«Решаем с двумя повторителями».

«Повторители и подпрограмма».

«Закрашиваем 6 пар клеток, а потом последнюю клетку».

«Закрашиваем три четверки, а потом последнюю клетку».

Две подпрограммы: команда А и команда Б.

Усложняем предыдущую игру.

Тестовое задание «Роботы – Исполнители. Команды»

Теория: 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;

Практика: 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; **3 модуль:** выполнение заданий; творческое программирование.

Игры на расшифровку программ: «Секретные пакеты».

Робот-Садовник. «Садовник 2.»

Шифруем программы и проверяем их на компьютере.

Робот-Двигун. Знакомство с командами Двигуна.

Тренируем Двигуна.

Делаем программу короче – подпрограммы.

Вертун рисует буквы.

Разгадываем шифр вдвоем 9. Закрепление материала. Тесты.

10.Итоговые состязания.

Теория: ребенок проявляет интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинноследственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения технические задачи; склонен наблюдать, экспериментировать;

Практика: 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.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	1 половина дня	Подгрупповая	3	Правила работы в кабинете алгоритмики.	Кабинет алгоритмики	Презентация
2	Сентябрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Правила техники безопасности. Гимнастика для глаз.	Кабинет алгоритмики	Презентация
3	Сентябрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Диагностика	Кабинет алгоритмики	решение проблемных задач
4	Сентябрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Знакомство с планшетом. История появления планшета.	Кабинет алгоритмики	решение проблемных задач
5	Сентябрь	1 половина дня	подгрупповая	1	Устройство планшета	Кабинет алгоритмики	Тематические кроссворды
6	Октябрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Тестовое задание «планшет – что это?»	Кабинет алгоритмики	Тест
7	Октябрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Что такое ные Алгоритмика, основ понятия.	Кабинет алгоритмики	Презентация
8	Октябрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Знакомство с его Исполнителем, функциями. Программа.	Кабинет алгоритмики	Презентация
9	Ноябрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Прокубики. Составляем алгоритмы пути следования	Кабинет алгоритмики	Решение проблемных задач
10	Ноябрь	1 половина	Подгрупповая	1	Знакомство с роботами-	Кабинет	Тест

		дня			биботами. Робомышь	алгоритмики	
11	Ноябрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Составляем алгоритмы пути следования бибота.	Кабинет алгоритмики	Тематические кроссворды
12	Ноябрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Знакомство с роботом Матата.	Кабинет алгоритмики	Индивидуальные карточки с заданиями
13	Декабрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Составляем алгоритмы робота Матата	Кабинет алгоритмики	Шаблоны головоломки
14	Декабрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Составляем алгоритмы пути следования по линейке «Путь домой»	Кабинет алгоритмики	Организация выставок, конкурсов, соревнований
15	Декабрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Знакомство с Роботом Двунугом. Игра в Робота и Капитана.	Кабинет алгоритмики	Групповая оценка работ
16	Декабрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Знакомство с Роботом Вертуном. Изучаем команды.	Кабинет алгоритмики	Индивидуальные карточки с заданиями
17	Декабрь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Изучаем подпрограммы.	Кабинет алгоритмики	Индивидуальные карточки с заданиями
18	Январь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Изучаем повторители. Выполнение заданий.	Кабинет алгоритмики	Групповая оценка работ
19	Январь	1 половина дня	Подгрупповая	1	Робот- Садовник. Игра «Садовник. 1»	Кабинет алгоритмики	Тематические кроссворды
20	Январь	1 половина дня	Подгрупповая	1	«Решаем с двумя	Кабинет алгоритмики	Групповая оценка работ

					повторителями».		
21	Февраль	1 половина дня	Подгрупповая	1	«Повторители и подпрограмма».	Кабинет алгоритмики	Групповая оценка работ
22	Февраль	1 половина дня	Подгрупповая	1	«Закрашиваем 6 пар клеток, а потом последнюю клетку»	Кабинет алгоритмики	Индивидуальные карточки с заданиями

23	Февраль	1 половина дня	Подгрупповая	1	«Закрашиваем три четверки, а потом последнюю клетку»	Кабинет алгоритмики	организация выставок, конкурсов, соревнований
24	Февраль	1 половина дня	Подгрупповая	1	Две подпрограммы: команда А и команда Б.	Кабинет алгоритмики	Групповая оценка работ
25	Март	1 половина дня	Подгрупповая	1	Усложняем предыдущую игру	Кабинет алгоритмики	Тест
26	Март	1 половина дня	Подгрупповая	1	Тестовое задание «Роботы – Исполнители. Команды»	Кабинет алгоритмики	Тематические кроссворды
27	Март	1 половина дня	Подгрупповая	1	Игры на расшифровку программ: «Секретные пакеты»	Кабинет алгоритмики	Индивидуальные карточки с заданиями
28	Март	1 половина дня	Подгрупповая	1	Робот-Садовник. «Садовник 2.»	Кабинет алгоритмики	Групповая оценка работ
29	Март	1 половина дня	Подгрупповая	1	Шифруем программы и проверяем их на компьютере.	Кабинет алгоритмики	Организация выставок, конкурсов, соревнований

30	Апрель	1 половина дня	Подгрупповая	1	Робот-Двигун. Знакомство с командами Двигуна.	Кабинет алгоритмики	Групповая оценка работ
31	Апрель	1 половина дня	Подгрупповая	1	Тренируем Двигуна.	Кабинет алгоритмики	Тематические кроссворды
32	Апрель	1 половина дня	Подгрупповая	1	Делаем программу короче – подпрограммы.	Кабинет алгоритмики	Индивидуальные карточки с заданиями
33	Апрель	1 половина дня	Подгрупповая	1	Вертуны рисуют буквы	Кабинет алгоритмики	Групповая оценка работ
34	Май	1 половина дня	Подгрупповая	1	Разгадываем шифр вдвоем	Кабинет алгоритмики	Организация выставок, конкурсов, соревнований
35	Май	1 половина дня	Подгрупповая	1	Закрепление материала. Диагностика	Кабинет алгоритмики	Тестирование
36	Май	1 половина дня	Подгрупповая	1	Итоговые состязания.	Кабинет алгоритмики	Групповая оценка

2. Формы аттестации:

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный - в сентябре, итоговый - в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

2.1. Оценочные материалы

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.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы: Выполнение детьми тестовых заданий по модулям, творческое программирование с использованием игр проводится по подгруппам. Итоги реализации дополнительной образовательной программы оцениваются по критериям:

3 – ребёнок полностью и самостоятельно справился с заданием;

2 – ребёнок при выполнении задания допустил незначительные неточности;

1 – ребёнок справился с заданием с помощью воспитателя.

3. ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Кушниренко, А.Г. Методика обучения алгоритмической грамоте дошкольников и младших школьников [Текст] / А.Д. Кисловская, А.Г. Кушниренко // Информационные технологии в обеспечении федеральных государственных образовательных стандартов: материалы Международной научнопрактической конференции 16-17 июня 2014 года. – Елец: ЕГУ им. И. А. Бунина, 2014. – Т. 2. – С. 3–7. – Тоже [Электронный ресурс].– Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=22284368>
2. Кушниренко, А.Г. Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир [Электронный ресурс] / А.Г. Кушниренко, М.В. Райко, И.Б. Рогожкина. – Режим доступа: <https://www.niisi.ru/piktomir/m2016.pdf>
3. Кушниренко, А.Г. Пиктомир: пропедевтика алгоритмического языка (опыт обучения программированию старших дошкольников) [Электронный ресурс] / А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, И.Б. Рогожкина // Информационные технологии в образовании. – Режим доступа: http://ito.edu.ru/sp/SP/SP-0-2012_09_25.html
4. Рогожкина, И.Б. Пиктомир: дошкольное программирование как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности [Текст] / Режим доступа: http://vestnik.yspu.org/releases/2012_2pp/09.pdf интернет-ресурсы
5. Алгоритмика. IT-платформа и образовательная программа для обучения детей 7-12 лет программированию. – Режим доступа: <https://algoritmika.org/>
6. ПиктоМир. – Режим доступа: <https://vk.com/piktomir> аудиовизуальные материалы
7. Мультфильм «Берн-И»/«Burn-E» («Disney Pixar», 2014).– URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sR8dsggB8yg>
8. Мультфильм «Валл-И»/«Wall-E» («Disney Pixar», 2008). – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=n2eATP8mj8k>
9. Мультфильм «Город роботов» («Открытый телеканал», 2010). – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PJoqTSJCj-s>
10. Мультфильм «К вашим услугам» из серии «Маша и медведь», серия 60 («Анимаккорд», 2016). – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KyTrFDHpbw>
11. Мультфильм «Кусачки» / «Wire Cutters» («Dust», 2016). – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=CIX0a1vcYPc>
12. Мультфильм «Тайна третьей планеты» («Союзмультфильм», 1981). – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HZodexUkiDI>
13. Мультфильм «L 3.0» (2014). – URL: <http://www.shortfilms.com.ua/video/origami--l-30>