

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Игринский детский сад №4

ПРИНЯТО
На заседании
педагогического совета
№ 1 от «30» 08 2024 г.



УТВЕРЖДЕНО
Приказом заведующего МБДОУ
Игринского детского сада №4
А.А. Каракулова
№ 98 от «9» 09 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«МИР АЛГОРИТМОВ»
технической направленности
возраст: 6-7 лет
срок реализации: 1 год

Составитель:
ВОЛКОВА ТАТЬЯНА АНДРЕЕВНА,
старший воспитатель МБДОУ
Игринского детского сада №4

Игра, 2024

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир алгоритмов» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения РФ № 629 от 27 июля 2022 года «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного санитарного врача 28.09.2020 г №28 «Об утверждении СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмом от 18 ноября 2015 г № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Уставом МБДОУ Игринского детского сада №4;
- Положением о дополнительной общеразвивающей программе в МБДОУ Игринский детский сад №4;
- Дополнительной общеразвивающей программе дошкольного образования МБДОУ Игринского детского сада №4

Направленность: техническая.

Актуальность программы «Мир алгоритмов» заключается в том, что в современном мире развитие информационных технологий и цифровой грамотности становится одним из ключевых факторов успешной социализации и профессиональной деятельности. В связи с этим, раннее знакомство детей с основами алгоритмизации и программирования приобретает особую значимость.

Программа "Мир алгоритмов" направлена на формирование у детей 6-7 лет базовых навыков, необходимых для понимания алгоритмической природы окружающего мира, развития логического мышления и креативности. Программа способствует развитию важных компетенций, связанных с алгоритмизацией и программированием, включающих в себя умение решать задачи, работать с информацией.

Дети, принимающие участие в программе "Мир алгоритмов", будут лучше подготовлены к жизни в цифровую эпоху. Раннее знакомство с основами программирования полезно для:

- понимания компьютерной культуры: дети учатся не только пользоваться технологиями, но и понимать, как они работают;
- участия в цифровой экономике: навыки, полученные в рамках программы, дадут детям конкурентное преимущество в будущем.

Программа также акцентирует внимание на развитии социальных навыков:

- работа в команде: совместное решение задач способствует развитию навыков сотрудничества и коммуникации среди сверстников;
- разрешение конфликтов: участие в групповых играх и конкурсах помогает детям учиться находить компромиссы и адаптироваться к различным социальным ситуациям.

Использование игровых методов в обучении алгоритмике делает процесс весёлым и увлекательным, что способствует:

- поддержанию познавательной активности: дети легче воспринимают информацию, когда она подается в игровой форме и связана с их интересами;
- формированию положительного отношения к обучению: развитие навыков с помощью игры повышает мотивацию и желание учиться.

Благодаря этому использование игровых возможностей программы "Мир алгоритмов" в сочетании с дидактическими возможностями позволяет обеспечить более плавный переход к учебной деятельности, способствует комплексному развитию детей, формирует у них важные навыки и компетенции для успешного будущего.

Программа реализуется в соответствии с запросами родителей, выявленными на основе результатов анкетирования.

Цель программы: развитие у дошкольников первоначальных навыков решения логических, алгоритмических задач, пропедевтика основных понятий программирования у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Личностные:

1. Воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам.
2. Воспитывать чувство ответственности за полученный результат.
3. Воспитывать уверенность в себе, своих силах.

Метапредметные:

1. Развивать логическое мышление и пространственное воображение.
2. Развивать память, основные мыслительные операции, основные свойства внимания.
3. Развивать умственные способности детей через овладение действиями замещения и наглядного моделирования.

4. Развивать диалогическую речь детей (умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них).

Предметные:

1. Способствовать овладению элементами фундаментальных понятий программирования.

2. Способствовать обретению детьми навыков самостоятельного составления простейших программ (линейные алгоритмы).

4. Пополнять словарный запас детей и развивать навыки монолога и диалога с использованием накопленного «профессионального» словарного запаса.

Отличительные особенности программы от уже существующих в области обучения 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 компьютера, 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 МБДОУ Игринский детский сад №4. Наполняемость группы 13 человек.

Уровень программы - вводный.

Объем программы: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир алгоритмов» рассчитана на 1 год обучения 37 часов.

Формы организации образовательного процесса: групповые, индивидуальные, подгруппами. Форма обучения - очная.

Виды деятельности: квесты, практические занятия, самостоятельная работа, дидактические игры. Условия, формы и технологии реализации программы «Мир алгоритмов» учитывают возрастные и индивидуальные особенности детей.

Программа базируется на основных принципах дополнительного образования:

- выбор различных видов деятельности, в которых происходит личностное и профессиональное самоопределение обучающихся;
- вариативность содержания и форм организации образовательного процесса;

– адаптивность к возникающим изменениям.

Педагогический процесс основывается на принципе индивидуального подхода к каждому ребенку. Задача индивидуального подхода – наиболее полное выявление персональных способов развития возможностей обучающегося, формирование его личности и возраст обучающихся. Индивидуальный подход помогает отстающему ребенку наиболее успешно усвоить материал и стимулирует его творческие способности, а для детей, чей уровень подготовки превышает средний показатель по группе, позволяет построить индивидуальный образовательный маршрут.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год обучения.

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.

Формы контроля: тестовые задания, игра-соревнование.

Ожидаемые образовательные результаты.

Личностные результаты:

- 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);

Метапредметные:

- ребенок обладает установкой положительного отношения к компьютеру, алгоритмике, 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;

Предметные:

- ребенок обладает начальными знаниями и элементарными представлениями об алгоритмике, знает компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования;
- демонстрирует технические возможности при работе в программе «ПиктоМир», создает алгоритмы с помощью педагога и запускает их самостоятельно.

Условия реализации программы.

В ходе реализации курса «Алгоритмика» занятия проводятся в форме квест-игры, сотрудничества в малых группах 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 детей в количестве до 13 человек, разбитых на небольшие подгруппы до 4-х.

Первая половина каждого занятия – бескомпьютерная, в ходе которой дети выкладывают алгоритмы из карточек, дидактического материала, работают с клеткой на листе бумаги или играют в «Робота и капитана» в разметке игровой зоны.

Материально-техническое обеспечение:

1. Установка на каждый ноутбук программы «ПиктоМир».
2. Разметка игровой зоны для «Игры в Робота и Капитана».
3. Организованное для каждого воспитанника группы рабочее место с ноутбуком 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.
7. Магнитные карточки с командами.
8. Канцелярские круглые магниты.
9. Раздаточные материалы.
10. Игрушки для обыгрывания.
11. Технологические, креативные карты, схемы, образцы, чертежи - картотека игр.

Учебный план программы

№	Тема занятий / Разделы программы	Кол-во часов			Форма аттестации/ Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Правила работы на занятиях по алгоритмике	1 ч.	1 ч.	-	
2	Знакомство с символами, карточками.	1 ч.	30 мин	30 мин	
3	Составление (выкладывание) схем, игры	1 ч.	30 мин	30 мин	
4	Знакомство с компьютером, ноутбуком. Правила техники безопасности при работе на ноутбуке. Гимнастика для глаз	1 ч.	30 мин	30 мин	
5	Мониторинг	1 ч.	-	1 ч.	Тестовое задание
6	Знакомство с программой ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
7	«По порядку становись» (палочки Кюизенера). Изучаем команды в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
8	«Подбери цифру» (палочки Кюизенера). Изучаем команды в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
9	«Алгоритм» (блоки Дьенеша). Изучаем команды в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
10	«С двумя обручами» (блоки Дьенеша). Изучаем повторители в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
11	«С тремя обручами» (блоки Дьенеша). Изучаем повторители в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
12	«Знакомство с клеточным царством» (работа с клеткой). Изучаем повторители в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
13	Знакомство с лабиринтами клеточного царства. Буковки в программе ПиктоМир.	1 ч.	30 мин	30 мин	
14	Дидактическая игра	1 ч.	30 мин	30 мин	

	«Алгоритмы». Буковки в программе ПиктоМир.				
15	Что такое код. «Составь свой код. Зашифруй письмо». Игра «Робот и капитан»	1 ч.	30 мин	30 мин	
16	«Отгадай, что зашифровано». Буковки в программе ПиктоМир.	1 ч.	30 мин	30 мин	
17	«Разгадай алгоритм» дидактическая игра. Игра «Робот и капитан»	1 ч.	30 мин	30 мин	
18	«Построй по алгоритму» (кубики Никитина). Буковки в программе ПиктоМир.	1 ч.	30 мин	30 мин	
19	Игра «Робот и капитан». Составление алгоритма в программе ПиктоМир - кто быстрее.	1 ч.	30 мин	30 мин	
20	«Битва роботов».	1 ч.	30 мин	30 мин	Игра-соревнование
21	«Отправляемся в путешествие. Нарисуй картину». Квадраты, космодромы в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
22	Дидактическая игра «Не наступи на кочку». Квадраты, космодромы в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
23	Дидактическая игра «Собери звёзды». Квадраты, космодромы в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
24	Игра «Робот и капитан». Квадраты, космодромы в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
25	Игра «Морской бой». Головоломки в программе ПиктоМир.	1 ч.	30 мин	30 мин	
26	Игра «Морской бой». Головоломки в программе ПиктоМир.	1 ч.	30 мин	30 мин	
27	Игра «Робот и капитан». Головоломки в программе ПиктоМир.	1 ч.	30 мин	30 мин	
28	Игра «Морской бой».	1 ч.	30 мин	30 мин	

	Головоломки в программе ПиктоМир.				
29	Игра «Морской бой». Головоломки в программе ПиктоМир.	1 ч.	30 мин	30 мин	
30	«Построй по алгоритму» (кубики Никитина). Трудные задачи в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
31	«Звено летящих самолётов» (блоки Дьенеша). Трудные задачи в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
32	Повтори траекторию пути (по образцу) (работа с клеткой). Трудные задачи в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
33	Составь картинку по заданному коду. Трудные задачи в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
34	Повторение заданий в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
35	Повторение заданий в программе ПиктоМир	1 ч.	30 мин	30 мин	
36	Мониторинг	1 ч.	-	1 ч.	Тестовое задание
37	«Праздник в «Мире алгоритмов»	1 ч.	30 мин	30 мин	
	Итого:	37 ч.			

Содержание программы

1. Вводное занятие (1 занятие).

Теоретическая часть:

Правила работы на занятиях по алгоритмике.

2. Знакомство с символами и карточками (2 занятия).

Теоретическая часть:

Объяснение, беседа «Знакомство с символами, карточками».

Практическое задание:

Дидактические игры «Алгоритмы, рабочие тетради, выкладывание схем.

3. Знакомство с компьютером, ноутбуком (1 занятие).

Теоретическая часть:

Правила техники безопасности при работе на ноутбуке. Гимнастика для глаз.

Практическое задание:

Включение и выключение ноутбука самостоятельно, с помощью взрослого и без помощи взрослого, игровые упражнения.

4. Мониторинг (1 занятие).

Формы контроля: тестовое задание.

5. Знакомство с программой ПиктоМир, изучение команд (4 занятия).

Теоретическая часть:

Беседа, объяснение, показ программы ПиктоМир

Практическое задание:

Игры с палочками Кюизенера, использование блоков Дьенеша, игры в программе ПиктоМир на изучение команд.

6. Изучение повторителей в программе ПиктоМир (3 занятия)

Теоретическая часть:

Беседа, объяснение, создание проблемной ситуации

Практическое задание:

Игры с блоками Дьенеша, работа с клеткой, игры в программе ПиктоМир на изучение повторителей.

7. Знакомство с буковками в программе ПиктоМир (8 занятий)

Теоретическая часть:

Беседа, объяснение, создание проблемной ситуации

Практическое задание:

Работа с клеткой, знакомство с кодом, расшифровка кодов, игры с кубиками Никитина, игры на ориентировку в пространстве по алгоритму действий «Робот и капитан», игры в программе ПиктоМир с буквами.

Формы контроля: игра-соревнование.

8. Знакомство с квадратами, космодромами в программе ПиктоМир (4 занятия)

Теоретическая часть:

Беседа, объяснение, создание проблемной ситуации

Практическое задание:

Дидактические игры на создание алгоритмов и их решение ««Отправляемся в путешествие. Нарисуй картину», «Не наступи на кочку», «Собери звёзды». Игры на ориентировку в пространстве по алгоритму действий «Робот и капитан», игры в программе ПиктоМир «Квадраты, космодромы».

9. Знакомство с головоломками в программе ПиктоМир (5 занятий).

Теоретическая часть:

Беседа, объяснение, создание проблемной ситуации

Практическое задание:

Игры на ориентировку на листе бумаги «Морской бой», игры на ориентировку в пространстве по алгоритму действий «Робот и капитан», игры в программе ПиктоМир «Головоломки».

10. Трудные задачи в программе ПиктоМир (4 занятия).

Теоретическая часть:

Беседа, объяснение, создание проблемной ситуации

Практическое задание:

Игры с кубиками Никитина, с блоками Дьенеша, работа с клеткой и кодом, игры в программе ПиктоМир «Трудные задачи».

11. Повторение заданий в программе ПиктоМир (2 занятия).

Теоретическая часть:

Беседа, объяснение, создание проблемной ситуации

Практическое задание:

Игры с палочками Кюизенера, кубиками Никитина, блоками Дьенеша, работа с клеткой и кодом, игры в программе ПиктоМир.

12. Мониторинг (1 занятие).

Формы контроля: тестовое задание.

13. «Праздник в «Мире алгоритмов» (1 занятие).

Теоретическая часть:

Беседа, создание проблемной ситуации

Практическое задание:

Игры с палочками Кюизенера, кубиками Никитина, блоками Дьенеша, работа с клеткой и кодом.

Методическое обеспечение

В результате прослушивания курса ребенок должен освоить указанные темы курса, познакомиться с такими базовыми понятиями, как цикл, программа, и научиться выполнять задания в ПиктоМире. На каждом занятии на выполнение заданий на компьютерах отводится 5-7 минут. Остальное время занимают разнообразные бескомпьютерные «активности». Ниже приведен возможный список таких «активностей».

1. Физическая разминка, отдых между более серьезными частями занятия.

Игры в Робота и Капитана. Капитан дает Роботу команды (вперед, направо, налево), Робот их выполняет. Полезно показать на собственном примере. Примеры игр: Все ученики - Роботы, воспитатель - Капитан - отдает команды, все одновременно выполняют. Помогает сориентироваться тем, кто сразу что-то не понял. Дети разбиваются на пары, в каждой паре есть Робот и Капитан. У Капитана есть цель (например, привести Робота от своего места за партой к доске), Робот выполняет команды. Можно добавить «соревновательности» между парами, если задать цели, для выполнения которых оптимальным путем требуется одинаковое число команд. Дошкольники по очереди по циклу командуют друг другом: первый -

вторым, потом второй - третьим, третий - четвертым, и т.д., последний - первым. Команды робота: команды Вертуна (вперед, повернуть направо, повернуть налево, закрасить) + поднять правую ногу, опустить правую ногу, поднять левую ногу, опустить левую ногу. Есть повод обсудить, в каких случаях выполнение команды невозможно. На доске пишется программа с повторителем. Один из детей её выполняет, остальные внимательно следят и поправляют, если Робот ошибается. Можно использовать лабиринты, построенные из стульев, или как-то размечать клеточки на полу.

2. Игры с палочками Кюизенера, с блоками Дьенеша, с кубиками Никитина проводятся согласно схемам и образцу.

3. Ориентация на листе бумаги, работа с клеткой – игра «Морской бой».

На клеточном поле 10 на 10 дети располагают свои «корабли». Уничтожение «кораблей» происходит путем называния некоторой буквы и цифры, которые сходятся на одной из клеток.

4. Игры на разгадывание кодов включают в себя задания с запрограммированными символами, которые нужно разгадать.

5. Беседы о пользе математики, анализ программ.

Тривиальные соображения: может ли Вертун, выполнив линейную программу с тремя командами «закрасить» 4 клетки на космодроме? Можно ли программой из достаточно маленького числа команд закрасить достаточно далекие клетки? Оценка снизу размера линейной программы, которая закрашивает данные клетки данного космодрома. Например, пусть дан космодром 4 на 4, в котором нужно закрасить клетки в шахматном порядке. Сколько нужно команд «закрасить»? А сколько команд «вперед», чтобы дойти до всех закрашиваемых клеток? Сколько поворотов? Сколько клеток закрашивают данные команды с повторителями? Обсуждение на примерах. В некоторых из них каждая команда «закрасить» при каждом повторе красит новую клетку, в других - одни и те же клетки закрашиваются по несколько раз.

6. Работа на доске. Большинство объяснений происходит на доске, поэтому ниже перечислены лишь некоторые моменты. В качестве Вертуна удобно использовать магнитную фишку, у которой явно обозначено направление «вперед». Упражнения: написать программу для закрашки данного космодрома, выполнить данную программу на доске, записать в линейном виде программу, записанную с циклами или подпрограммами, наоборот: свернуть линейную программу, записать с использованием циклов или подпрограмм, найти и выделить повторяющиеся части в программе или на космодроме.

7. *Совместная деятельность взрослого и детей* подразумевает особую систему их взаимоотношений и взаимодействий. Ее сущностные 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. Игра – как основной вид деятельности, способствующий развитию самостоятельного мышления и творческих способностей на основе воображения, является продолжением совместной деятельности, переходящей в самостоятельную детскую инициативу. Все занятия проводятся в форме квест-игр, взаимосвязаны друг с другом сюжетной линией.

Основные формы и методы образовательной деятельности:

- 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, моделирование);
- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).

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

9. *Привлечение родителей* расширяет круг общения, повышает мотивацию и интерес детей. Формы и виды взаимодействия с родителями: подготовка фото-видео отчетов создания алгоритмов, программ, как в детском саду, так и дома, оформление буклетов.

10. *Формы контроля:* Текущий контроль проходит в виде тестовых заданий, игры-соревнования в составлении алгоритмов. Результаты обучения отслеживаются 3 раза в год в сентябре, январе и мае. Результаты контроля фиксируются в протоколах. Стартовый и итоговый контроль в конце учебного года проходит в виде тестовых заданий. 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 балл 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.

Воспитательный компонент программы (Рабочая программа воспитания)

Воспитательный компонент программы разработан в соответствии с Федеральным законом от 31.07.2020 № 304 - ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся.

Воспитательная работа осуществляется в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир алгоритмов» и имеет две важные составляющие – индивидуальную работу с каждым обучающимся и формирование детского коллектива.

Цель: Создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности обучающегося, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи:

1. Способствовать развитию личности, способной формировать собственное мировоззрение и систему базовых ценностей.

2. Сформировать умение самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности обучающихся.

3. Развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности.

Результат воспитания – социально-активная, творческая, нравственно и физически здоровая личность обучающегося, способная на сознательный

выбор жизненной позиции, самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Планируемые результаты:

– Проявление творческой активности обучающихся в различных сферах социально значимой деятельности, в том числе в среде программирования;

– Развитие мотивации личности к познанию и творчеству;

– Формирование позитивной самооценки, умение противостоять действиям и влияниям, представляющим угрозу для жизни, физического и нравственного здоровья, духовной безопасности личности.

Формы работы направлены на работу с коллективом учащихся и родительской общественностью.

Работа с коллективом учащихся:

– развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной деятельности;

– формирование навыков по этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;

– обучение практическим умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;

– содействие формированию активной гражданской позиции;

– воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему посёлку.

Работа с родителями:

– организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации), в том числе в формате онлайн);

– содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность творческого объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей, развлечений в течение года);

– публикация информационных (просветительских) статей для родителей по вопросам воспитания детей в группе творческого объединения в социальной сети «ВКонтакте».

Направления воспитательной работы

1. Духовно-нравственное воспитание (формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и народов России).

2. Формирование коммуникативной культуры (формирование навыков ответственного коммуникативного поведения, умения корректировать свое общение в зависимости от ситуации, в рамках принятых в культурном обществе норм этикета поведения и общения, а также норм культуры речи; культивировать в среде воспитанников принципы взаимопонимания, уважения к себе и окружающим людям и обучать способам толерантного взаимодействия и конструктивного разрешения конфликтов).

3. Формирование и развитие информационной культуры и информационной грамотности (формирование умений распознавания информации. Обучение детей умению самостоятельного поиска, анализа и обработки информации, развитие у детей основных информационных умений и навыков в качестве базиса для формирования информационно-независимой личности, обладающей способностью к самостоятельному и эффективному информационному поведению).

Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятия	Цели, задачи	Сроки проведения	Примечание
1.	Консультация для родителей «Алгоритмика для дошкольников: первые шаги».	Привлечение внимания родителей к деятельности объединений ДО	Сентябрь	Для родителей
2.	Создание «Алгоритмической книги»	Сплочение детей в коллективе, формирование коммуникативной культуры.	Октябрь	
3.	Акция «Наша безопасность»	Формирование представления о безопасности в сети интернет.	Ноябрь	
4.	Творческое задание «Алгоритм семейного счастья»	Формирование умения взаимодействовать в коллективе, создание благоприятной атмосферы в объединении.	Декабрь	Мероприятие с участием родителей
5.	«День роботов»	Формирование умения работать в команде, создание благоприятной	Январь	

		атмосферы в объединении		
6.	Интеллектуальная битва «IT-КВИЗ»	Повышение интереса обучающихся к изучению алгоритмики и программирования. Формирование умения работать в команде.	Февраль	
7.	«Алгоритмический цветок» для мамы	Формирование чувства успеха и гордости за свои достижения, проявление уважения и любви к близкому человеку – маме в канун праздника.	Март	
8.	«День алгоритмического смеха»	Сплочение детей в коллективе, повышение мотивации к обучению.	Апрель	
9.	Участие в заключительном празднике "В мире алгоритмов"	Повышение мотивации обучающихся к активной общественной позиции; стремления их к учебной и творческой деятельности. Привлечение родительской общественности к деятельности учреждения и повышение престижа объединения.	Май	Мероприятие с участием родителей

Календарный график на 37 часов

Сентябрь				Октябрь					Ноябрь				Декабрь			
Недели \ даты				Недели \ даты					Недели \ даты				Недели \ даты			
1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
2-8	9-15	16-22	23-29	30-6	7-13	14-20	21-27	28-3	4-10	11-17	18-24	25-1	2-8	9-15	16-22	23-29
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4				9					13				17			

Январь			Февраль				Март				Апрель					Май			
Недели \ даты			Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты					Недели \ даты			
1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
13-19	20-26	27-2	3-9	10-16	17-23	24-2	3-9	10-16	17-23	24-30	21-6	7-13	14-20	21-27	28-4	5-11	12-18	19-25	26-1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20			24				28				33					37			

Контрольно – измерительные материалы

№	ФИО ребёнка	Свободно ориентируется в пространстве и на листе бумаги. Выполняет графический диктант без ошибок и без помощи взрослого		Свободно конструирует по схеме и по замыслу		Умеет кодировать и декодировать заданное		Может самостоятельно включить и выключить ноутбук		Умеет найти ошибку и самостоятельно исправить ее		Умеет составлять линейную программу		Умеет составить программу с использованием повторителей		Умеет составить программу с использованием букв		ИТОГО	
		Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.		
1.																			
2.																			
...																			
ИТОГО																			

Высокий уровень – 3

Средний уровень – 2

Низкий уровень - 1

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

Список литературы для педагога

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

Список литературы для детей

1. Алгоритмика. IT-платформа и образовательная программа для обучения детей 6-18 лет программированию. – Режим доступа: <https://algoritmika.org/>
2. ПиктоМир. – Режим доступа: <https://vk.com/piktomir> аудиовизуальные материалы
- 3.Рогожкина, И.Б. Легкий способ заинтересовать ребенка и развить его способности. Умные задачи для детей от 5 до 9 лет. Учебное пособие, М.: Издательство «Альянс Медиа Стратегия»
4. Учимся думать: алгоритмика для начальной школы /Л. Свичкарёва, Р. Цыбарт. – Ростов на Дону: Феникс, 2024. – 31с.
5. IT- Азбука для детей / Л. Свичкарёва. – Ростов на Дону: Феникс, 2023. – 31 с.

