

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №74 «ФИЛИППОК»**

Принята на заседании педагогического
совета МБДОУ № 74 «Филиппок»
от «08» апреля 2024 г.
протокол №3

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий МБДОУ № 74 «Филиппок»
Приказ № ДС74-11-86/4 от 09.04.2024г.

Подписано электронной подписью

Сертификат:
00B4BDDD16D1E82317681AA32C9A0B982D
Владелец:
Корцева Татьяна Владимировна
Действителен: 06.02.2023 с по 01.05.2024

Т.В.Корцева
«09» апреля 2024г.

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

Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации программы: 9 мес
Количество часов в год: 76
Автор-составитель программы:
Мавлутова Ирина Юнировна,
педагог дополнительного образования

Сургут, 2024

АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности «ПиктоМир» реализуется на базе муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада №74 «Филиппок». Программа ориентирована на формирование основ алгоритмического мышления и пропедевтика основных понятий информатики у детей старшего дошкольного возраста, через применение компьютерных технологий. Уровень программы – стартовый.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и развитии.

Курс «ПиктоМир» позволяет научить воспитанников особым знаниям и умениям, без которых невозможно ни быть успешным на рынке труда сегодня, ни получить образование, которое позволит остаться успешным завтра. Одно из самых важных человеческих умений – это умение составить, а затем и претворить в жизнь план некой будущей деятельности. Заглянув в энциклопедический словарь, можно обнаружить, что такой план называется программой. Привычка тратить время и силы на обдумывание, запись и отработку планов будущей деятельности себя самого, других людей или больших коллективов называется алгоритмическим стилем мышления. Овладеть алгоритмическим стилем мышления непросто. Для этого нужно научиться заранее предсказывать ситуации, которые могут случиться в будущем, и предусматривать в планах правильное поведение в этих ситуациях. С другой стороны, как и другие человеческие навыки, алгоритмический стиль мышления можно развивать и тренировать путем целенаправленно подобранной системы упражнений. Такая система упражнений и предлагается в курсе «ПиктоМир». Таким образом, курс «ПиктоМир» учит планировать будущее в простейшей ситуации, вносить коррективы в свои действия на этапе планирования.

Дополнительная общеобразовательная программа «ПиктоМир» имеет техническую направленность.

Программа рассчитана на 9 месяцев обучения. Возраст дошкольников 6-7 лет. Наполняемость одной группы 15 человек.

Программа составлена согласно образовательному графику и рассчитана на 38 недель в год (2 раз в неделю), 76 часов.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №74 «Филиппок»

Название программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «ПиктоМир»
Направленность программы	Техническая
Уровень программы	Стартовый
ФИО автора (составителя) программы	Мавлутова Ирина Юнировна, педагог дополнительного образования
Год разработки	2024 г.
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеразвивающая программа	Рассмотрена на заседании педагогического совета от «08» апреля 2024 г., протокол № 3. Утверждена приказом заведующего ДОУ от «09» апреля 2024 г. № ДС74-11-86/4
Информация о наличии рецензии	Отсутствует
Цель	Формирование основ алгоритмического мышления и пропедевтика основных понятий информатики у детей старшего дошкольного возраста, через применение компьютерных технологий.
Задачи	<p>Обучающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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>Развивающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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>Воспитательные:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам. 2. Формировать информационную культуру. 3. Воспитывать чувство личной ответственности за полученный результат

Планируемые результаты освоения программы	<p>Личностные результаты.</p> <ul style="list-style-type: none"> •способность логически мыслить; •следить за ходом выполнения плана; •находить и исправлять ошибки; •формирование и развитие особого типа мышления, называемого алгоритмическим; •стремление к самостоятельной работе; • развитие любознательности, сообразительности при выполнении; <ul style="list-style-type: none"> • развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности; • развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления. <p>Метапредметные результаты.</p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь ориентироваться в пространстве (лево-право); •уметь ориентироваться на плоскости; •уметь ориентироваться на плоскости в определенной последовательности; •уметь устанавливать закономерность; • уметь составлять алгоритмы, не используя компьютер. <p>Предметные результаты.</p> <ul style="list-style-type: none"> •знать правила пользования планшетом. •знать команды роботы и их обозначения в пиктограммах; •знать, что такое программа и алгоритм действия; •знать, что такое линейная программа, программы повторители, подпрограммы •знать, что такое алгоритм с условием
Срок реализации	9 месяцев
Количество часов в неделю/год	2/76
Возраст учащихся	6-7 лет
Формы занятий	Подгрупповые
Методическое обеспечение	Организация и проведение семинара по изучению программы, пропаганда лучшего опыта работы педагогов, работающих в данном направлении, консультации, проведение семинарских занятий, проведение мастер-классов, круглых столов, открытых дверей, самообразование.
Условия реализации программы	<ul style="list-style-type: none"> - качественное освещение; - столы, стулья по количеству воспитанников и 1 рабочим местом для педагога; - специальный шкаф под ноутбуки; - ноутбуки; - программное обеспечение «ПиктоМир».

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Настоящее время большое внимание в стране и в городе Сургуте, в частности, уделяется дополнительному образованию в научно-техническом направлении. Информационные технологии входят в перечень пяти приоритетных направлений стратегического развития, выделенных президентом нашей страны. Развитию этой отрасли – ключевой для процессов модернизации – уделяется приоритетное внимание на государственном уровне.

Информационные технологии, как необходимый в сегодняшней жизни инструмент, осваивают на всех уровнях образования. В то же время одной из проблем в России являются: недостаточная обеспеченность инженерными кадрами и низкий статус инженерного образования. Постоянно растет потребность страны в специалистах – профессионалах в области ИКТ, а не только грамотных пользователей.

Нормативно-правовое обеспечение программы:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

1. [Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» \(с изменениями\).](#)
2. [Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».](#)
3. [Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».](#)
4. [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»](#)

А также другими Федеральными законами, иными нормативными правовыми актами РФ, законами и иными нормативными правовыми актами субъекта РФ (Ханты-Мансийского автономного округа – Югры), содержащими нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей, нормативными и уставными документами МБДОУ №74 «Филиппок».

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

Актуальность программы «ПиктоМир» обусловлена тем, что интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и развитии.

Новизна программы состоит в том, что позволяет научить воспитанников особым знаниям и умениям, без которых невозможно ни быть успешным на рынке труда сегодня, ни получить образование, которое позволит остаться успешным завтра. Одно из самых важных человеческих умений – это умение составить, а затем и претворить в жизнь план некой будущей деятельности. Заглянув в энциклопедический словарь, можно обнаружить, что такой план называется программой. Привычка тратить время и силы на обдумывание, запись и отработку планов будущей деятельности себя самого, других людей или больших коллективов называется алгоритмическим стилем мышления. Овладеть алгоритмическим стилем мышления непросто. Для этого нужно научиться заранее предсказывать ситуации, которые могут случиться в будущем, и предусматривать в планах правильное поведение в этих ситуациях. С другой стороны, как и другие человеческие навыки, алгоритмический стиль мышления можно развивать и тренировать путем целенаправленно подобранной системы упражнений. Такая система упражнений и предлагается в курсе «ПиктоМир». Таким образом, курс «ПиктоМир» учит планировать будущее в простейшей ситуации, вносить коррективы в свои действия на этапе планирования.

Учебно-тематический план (далее – УТП) составлен в соответствии с методическими указаниями по проведению цикла занятий «ПиктоМир» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонова, М.В. Райко, И.Б. Рогожкиной Система ПиктоМир разработана по заказу Академии Наук в Научно - Исследовательском Институте Системных Исследований РАН (НИИСИ РАН).

Направленность дополнительной общеразвивающей программы – техническая. В процессе НОД дошкольников с компьютерной техникой улучшается их память и внимание, интеллект, моторика рук. Общение с программным обеспечением «ПиктоМир» вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно он (интерес) лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе. Использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не только обучение детей основам алгоритмического мышления, а преобразование предметно – развивающей среды ребенка. Использование игровых возможностей курса «ПиктоМир» в сочетании с дидактическими возможностями позволяет обеспечить более плавным переход к учебной деятельности.

Уровень освоения программы: - стартовый.

Отличительные особенности программы: является ее функциональность. Тематика программы в рамках определенных программных разделов может изменяться и дополняться с учетом актуальности и востребованности. Возможна разработка и внедрение новых тем. Каждый раздел программы включает в себя основные теоретические сведения, массив различных моделей, составление алгоритмов и практические задания. Изучение материала программы, направлено на

практическое решение задания, поэтому должно предваряться необходимым минимумом теоретических знаний. Выполнение практических работ (работа с пиктограммами и составления алгоритмов) требует консультирования педагога, тщательной подготовки и соблюдения правил техники безопасности.

Адресат программы: программа рассчитана для дошкольников старшего возраста 6-7 лет. На программу дополнительного образования принимаются все дети.

Количество обучающихся в группе: наполняемость одной группы 15 человек. Организационные формы обучения – подгрупповые.

Срок освоения программы: программа рассчитана на 9 месяцев обучения

Объем программы: 76 часов

Режим занятий: занятия проводятся во второй половине дня по 1 академическому часу 2 раза в неделю.

Формы обучения – очная.

Форма реализации образовательной программы – традиционная.

Цели и задачи программы: формирование основ алгоритмического мышления и пропедевтика основных понятий информатики у детей старшего дошкольного возраста, через применение компьютерных технологий.

Задачи:

1. Обучающие:

-способствовать овладению элементами фундаментальных понятий информатики;

-формировать элементарные представления об алгоритмике, информационно-компьютерных технологиях;

-способствовать овладению начальными навыками планирования деятельности и использованию компьютерной техники как инструмента деятельности.

2. Развивающие:

-развивать логическое мышление и пространственное воображение;

-развивать память, внимание, творческое воображение, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания;

-развивать диалогическую речь детей (умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них), обогащать активный словарь детей.

3. Воспитательные:

-воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам;

-формировать информационную культуру;

-воспитывать чувство личной ответственности за полученный результат.

Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование (разделов) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1. МИР АЛГОРИТМИКА					
1.	Входной контроль	1	-	1	входной
2.	Раздел 1. Роботы- исполнители команд	3	1	2	текущий
3.	Раздел 2. Робот- Вертун. Составляем программу управления Вертуном	5	2	3	текущий
4.	Раздел 3. Рассуждаем о программе	2	1	1	текущий
5.	Раздел 4. Тренируем Вертуна	4	1	3	текущий
6.	Раздел 5. Делаем программу короче-повторители	3	1	2	текущий
7.	Раздел 6. Игра на расшифровку программ: «Секретные пакеты»	3	1	2	текущий
8.	Раздел 7. Игра на расшифровку программ: «Садовник.2»	3	1	2	текущий
9.	Раздел 8. Делаем программу короче-подпрограммы	3	1	2	текущий
10.	Раздел 9. Играем вместе	3	1	2	текущий
11.	Раздел 10. Вертун рисует «буковки»	4	2	2	текущий
12.	Раздел 11. Проверяем шифровку на просвет	3	1	2	текущий
13.	Раздел 12. Разгадаем шифр вдвоем	4	1	3	текущий
14.	Раздел 13. Тренируем роботов. Секретные пакеты 2	2	1	1	текущий
15.	Раздел 14. Робот -Двигун	7	3	4	текущий
2. МИР БАЗОВЫЙ					
16.	Раздел 1. Игра 1. Изучаем команды	6	2	4	текущий
17.	Раздел 2. Ига 2. Изучаем повторители. 12 заданий	5	2	3	текущий
18.	Раздел 3. Игра 3. Буковки 7 заданий	3	1	2	текущий
19.	Раздел 4. Игра 4. Квадраты (космодромы)- 12 заданий	5	2	3	текущий
20.	Раздел 5. Игра 5. Головоломки 8 заданий	6	2	4	текущий
21.	Мониторинг	1	-	1	итоговый
Итого		76	27	49	

Содержание учебного плана

1. МИР АЛГОРИТМИКА.

МОНИТОРИНГ (1 час)

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

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

Практика. Игра в Робота- Двунога.

1.2 Теория. Знакомство с Роботом- Вертуном.

Практика. Игры на полу выкладыванием разноцветных квадратов из бумаги.

1.3 Теория. Знакомство с лаптопом.

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

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

2.1 Теория. Легенда о Роботе- Вертуне и принципе программного управления.

Практика. Рисование на доске четыре пиктограммы команд Вертуна.

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

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

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

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

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

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

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

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

Раздел 3. Рассуждаем о программе. (2 часа)

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

Практика. Самостоятельное выполнение заданий на ноутбуке (игра 3 уровни 3.1- 3.2)

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

Практика. Самостоятельное выполнение заданий на ноутбуке -игра 3 уровни 3.3- 3.5)

Раздел 4. Тренируем Вертуна. (4 часа)

4.1. Теория. Трудный маршрут и наиболее короткий маршрут роботу- Вертуну

Практика. Работа на раздаточных материалах (файл «stena.pdf» («Стена. Занятие 6»)).

4.2. Теория. Научить решать задачи с помощью копилки.

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

4.3. Теория. Научить решать задачи с помощью копилки.

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

4.4. Теория. Научить решать задачи с помощью копилки.

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

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

5.1 Теория. Знакомство с знаками- повторителями.

Практика. Раздаточный материал (Файл «lenta7.pdf» («Программа- ленты. Занятие 7»)). Самостоятельное выполнение заданий на ноутбуке (Игра 5 уровень 5.1)

5.2 Теория. Знаками- повторителями.

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

5.3 Теория. Знаками- повторителями.

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

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

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

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

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

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

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

Практика. Выполнение заданий уровней 6.4, 6.5 игры 6.

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

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

Практика. Выполнение трех программ на бумаге.

7.2 Теория. Повторители.

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

7.3 Теория. Повторители.

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

Раздел 8. Делаем программу короче- подпрограммы. (3 часа)

8.1 Теория. Знакомство с подпрограммами и их обозначением А.

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

8.2., 8.3. Теория. Составление Алгоритма.

Практика. Составить Главный Алгоритм 8.3, составить вспомогательный алгоритм 8.4, составить программу короче с повторителем 8.5 (стр. 78-86)

Раздел 9. Играем вместе. (3 часа)

9.1 Теория. Объяснение задания «Расшифровка буквы».

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

9.2., 9.3. Теория. Составление Алгоритма.

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

Раздел 10. Вергун рисует «буквочки». (4 часа)

10.1 Теория. Объяснение задания «Рисунок- загадка»

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

10.2 Теория. Составить главный Алгоритм. Буква Т и П

Практика. Игра 9 уровень 9.1-9.2

10.3 Теория. Составить главный Алгоритм. Буква Е и Б

Практика. Игра 9 уровень 9.3-9.4

10.4 Теория. Составить главный Алгоритм. Буква Ф, маленькая и большая буква Т.

Практика. Игра 9 уровень 9.5-9.7

Раздел 11. Проверяем шифровку на просвет. (3 часа)

11.1 Теория. Знакомство с шифрованием программы с помощью Алгоритма Б.

Практика. Работа с раздаточным материалом (файл «ris14.pdf»). Работа на ноутбуке уровень 10.1 и 10.2 задание 10.

11.2., 11.3. Теория. Закрепление материала с шифрованием программы с помощью Алгоритма Б.

Практика. Работа с раздаточным материалом (файл «ris14.pdf»). Работа на ноутбуке уровень 10.1 и 10.2 задание 10.

Раздел 12. Разгадаем шифр вдвоем. (4 часа)

12.1 Теория. Объяснение задания

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

12.2 Теория. Объяснение задания

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

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

Практика. Работа на ноутбуках

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

Практика. Работа на ноутбуках.

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

13.1 Теория. Восстановление правильной программы.

Практика. Работа на бумаге. Три пакета с заданием.

13.2 Теория. Восстановление правильной программы.

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

Раздел 14. Робот -Двигун. (7 часов)

14.1 Теория. Легенда о Роботе- Двигуне.

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

14.2 Теория. Робот-Двигун

Практика. Самостоятельное выполнение задания игры 12 уровня 12.2

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

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

14.4 Теория. Шифруем программу для Робота- Двигуна.

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

14.5 Теория. Составить Главный Алгоритм для Робота- Двигуна.

Практика. Работа на ноутбуке игра 12 уровень 12.6

14.6 Теория. Игра на шифровку программы для Робота- Двигуна

Практика. Работа на ноутбуке игра 12 уровень 12.7

14.7 Теория. Шифровка программы с помощью Алгоритма А и Алгоритма Б

Практика. Работа на ноутбуке игра 12 уровень 12.8

2. МИР БАЗОВЫЙ.

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

1.1 Теория. Закрепление понятий линейных программ.

Практика. Составление простых программ Игра 1 уровни 1-3

1.2 Теория. Закрепление понятий линейных программ

Практика. Выполнение заданий с раздаточным материалом.

1.3 Теория. Закрепление знаний о командах повторителей.

Практика. Выполнение заданий Игры 1 уровней 4 -6

1.4 Теория. Закрепление понятий подпрограмм с обозначением А.

Практика. Выполнение заданий Игры 1 уровни 7-9

1.5 Теория. Закрепление понятий подпрограмм с обозначением А.

Практика. Выполнение заданий Игры 1 уровни 9-11

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

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

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

Практика. Работа в среде ПиктоМир

2.2 Теория. Закрепление значков повторителей.

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

2.3 Теория. Закрепление линейных программ для роботов.

Практика. Работа в среде ПиктоМир.

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

Практика. Игра в среде ПиктоМир.

2.5 Теория. Закрепление умений составлять программы с использование подпрограмм.

Практика. Игра в среде ПиктоМир.

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

3.1 Теория. Закрепление понятий накопитель, повторитель, подпрограмм.

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

3.2 Теория. Закрепление понятий повторитель и подпрограмм.

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

3.3 Теория. Закрепить умение составлять главный алгоритм с подпрограммой А.

Практика. Игра в среде ПиктоМир. Игра 3 уровни 6-7.

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

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

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

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

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

4.3 Теория. Закрепление умений вычленив из программы повторяющиеся куски и составлять главный алгоритм А и подпрограммы Б.

Практика. Работа с раздаточным материалом.

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

Практика. Игра в среде ПиктоМир.

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

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

Раздел 5. Игра 5. Головоломки. (6 часов)

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

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

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

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

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

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

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

Практика. Работа с раздаточным материалом.

5.5., 5.6. Теория. Закрепление умения составлять главный алгоритм А и подпрограмм Б со знаками-ограничителями.

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

Мониторинг (1 час)

Планируемые результаты

Личностные результаты.	Метапредметные результаты.	Предметные результаты.
<ul style="list-style-type: none">• способность логически мыслить;• следить за ходом выполнения плана;• находить и исправлять ошибки;• формирование и развитие особого типа мышления, называемого алгоритмическим;• стремление к самостоятельной работе;• развитие любознательности, сообразительности при выполнении;• развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;	<ul style="list-style-type: none">• уметь ориентироваться в пространстве (лево-право);• уметь ориентироваться на плоскости;• уметь ориентироваться на плоскости в определенной последовательности;• уметь устанавливать закономерность;• уметь составлять алгоритмы, не используя компьютер.	<ul style="list-style-type: none">• знать правила пользования планшетом.• знать команды робот и их обозначения в пиктограммах;• знать, что такое программа и алгоритм действия;• знать, что такое линейная программа, программы повторители, подпрограммы• знать, что такое алгоритм с условием

<ul style="list-style-type: none">• развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.		
--	--	--

Календарный учебный график

№	Месяц	Число	Время проведения	Форма проведения	Количество часов	Наименование раздела и тем программы	Место проведения	Форма контроля
1	СЕНТЯБРЬ	1.09	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Мониторинг	Кабинет дополнительного образования	входной
2		7.09	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Роботы- исполнители команд	Кабинет дополнительного образования	текущий
3		8.09	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
4		14.09	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
5		15.09	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Робот- Вертун. Составляем программу управления Вертуном.	Кабинет дополнительного образования	текущий
6		21.09	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
7		22.09	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
8		28.09	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
9		29.09	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
10	ОКТЯБРЬ	05.10	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Рассуждаем о программе.	Кабинет дополнительного образования	текущий
11		06.10	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
12		12.10	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Тренируем Вертуна.	Кабинет дополнительного образования	текущий
13		13.10	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
14		19.10	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
15		20.10.	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
16		26.10	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Делаем программу короче-повторители	Кабинет дополнительного образования	текущий
17		27.10	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
18	02.11	10.30-11.00 (группа 1)	Теори- ая	1	Кабинет дополнительного образования		текущий	

			11.00-11.30 (группа 2)	Практ-кая			образования	
19	Н О Я Б РЬ	03.11	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Игра на расшифровку программ: «Секретные пакеты»	Кабинет дополнительного образования	текущий
20		09.11	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
21		10.11	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
22		16.11	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Игра на расшифровку программ «Садовник.2»	Кабинет дополнительного образования	текущий
23		17.11	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
24		23.11	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
25		24.11	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Делаем программу короче-подпрограммы	Кабинет дополнительного образования	текущий
26		30.11	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
27	01.12	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования		текущий	
28	Д Е К А Б РЬ	07.12	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Играем вместе	Кабинет дополнительного образования	текущий
29		08.12	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
30		14.12	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
31		15.12	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Вертун рисует «буковки»	Кабинет дополнительного образования
32		21.12	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования		текущий
33		22.12	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования		текущий
34		28.12	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования		текущий
35		29.12	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Проверяем шифровку на просвет	Кабинет дополнительного образования	текущий
36	Н В А	11.01.	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий

37		12.01	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
38		18.01	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Разгадываем шифр вдвоем	Кабинет дополнительного образования	текущий
39		19.01	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
40		25.01	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
41		26.01	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
42	ФЕВРАЛЬ	01.02	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Тренируем роботов. Секретные пакеты 2	Кабинет дополнительного образования
43		02.02	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования		текущий
44		08.02	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Робот-Двигун	Кабинет дополнительного образования	текущий
45		09.02	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
46		15.02	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
47		16.02	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
48		22.02	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
49		23.02	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
50		29.02	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
51		МАРТ	01.03	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая		1	Изучаем команды
52	07.03		10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования	текущий	
53	08.03		10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования	текущий	
54	14.03		10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования	текущий	
55	15.03		10.30-11.00 (группа 1)	Теори- ая	1	Кабинет дополнительного образования	текущий	

			11.00-11.30 (группа 2)	Практ-кая			образования	
56		21.03.	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
57		22.03	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Изучаем повторители	Кабинет дополнительного образования	текущий
58		28.03	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
59		29.03	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
60	АПРЕЛЬ	04.04	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
61		05.04	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
62		11.04	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Буковки	Кабинет дополнительного образования
63		12.04	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования		текущий
64		18.04	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования		текущий
65		19.04	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Квадраты (космодромы)	Кабинет дополнительного образования	текущий
66		25.04	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
67		26.04	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
68	02.05	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Кабинет дополнительного образования		текущий	
69	03.05	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий	
70	10.05	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Головоломки	Кабинет дополнительного образования	текущий	
71	16.05	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий	
72	МАЙ	17.05	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая		1	Кабинет дополнительного образования	текущий
73		23.05	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая		1	Кабинет дополнительного образования	текущий

74		24.05	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
75		30.05	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1		Кабинет дополнительного образования	текущий
76		31.05	10.30-11.00 (группа 1) 11.00-11.30 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Мониторинг	Кабинет дополнительного образования	итоговый

Условия реализации программы

Методическое обеспечение программы

Особенности организации образовательного процесса

- Учебные занятия начинаются 01.09 и заканчиваются 31.05;
- Учебные занятия проводятся в соответствии с расписанием, утвержденным заведующей МБДОУ №74 детский сад «Филиппок»;
- Продолжительность занятий не превышает 30 минут;
- В каникулярное время (кроме летних каникул с 1.06 по 31.08) занятия проводятся в соответствии с календарно-тематическими планами;
- Допускается изменение форм занятий, проведение воспитательных мероприятий;
- Нерабочие и праздничные дни - в соответствии с Постановлениями Правительства РФ.

Основные направления и формы работы с детьми

В ходе реализации курса «ПиктоМир» занятия проводятся в форме игры, дискуссии, демонстрации, сотрудничества в малых группах и индивидуальной или парной работы на планшетах. В процессе работы на планшетах дети составляют из пиктограмм простейшие программы управления виртуальным роботом, движения которого изображаются на экране планшета.

Занятия проводятся в специально оборудованном мультимедийном зале на третьем этаже предпочтительно в первую половину дня.

Первая половина каждого занятия – бес компьютерная. Здесь детям предлагаются различные задания, решить которые нужно будет индивидуально, в паре или в групповой деятельности.

Вторая половина каждого занятия посвящается индивидуальному или кооперативному составлению программ по управлению виртуальными и реальными роботами, использование которых радикальным образом улучшает мотивацию и глубину освоения материала.

Программы составляются на ноутбуках на без текстовом (пиктограммном) языке программирования, доступном дошкольникам-шестилеткам.

В организации деятельности воспитанников на занятии педагог использует следующие формы:

- Фронтальная;
- Групповая;
- Индивидуальная.

Формы занятий:

- игра;
- дискуссия;
- демонстрация;
- сотрудничество в малых группах;

- индивидуальная работа;
- парная работа.

Особенности реализации программы предполагают научить учащихся алгоритмическому мышлению, т.е. искусству правильно мыслить и разумно планировать свои действия, способствовать формированию приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Сочетание возможности развития индивидуальных творческих способностей и формирование умений взаимодействовать в коллективе посредством работы в группе.

Методы и технологии, используемые в работе:

- интерактивный метод обучения;
- технология игрового обучения;
- моделирование опасных и безопасных ситуаций;
- метод наблюдения и беседы;
- личностно-ориентированная технология;
- диагностика;
- знакомство с художественной литературой;
- организованная образовательная деятельность;
- продуктивные виды деятельности.

Методы активизации родителей и педагогов:

- обсуждение разных точек зрения;
 - ролевое проигрывание ситуаций;
 - анализ родителями и педагогами поведения ребенка;
 - обращение к опыту родителей.
- используемые в ходе работы ситуационные формы обучения, максимальное разнообразие приемов и средств, не формальность, творческий поиск позволяют ребенку научиться использовать свои знания в повседневной жизни.

Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

Общепризнанно, что семья, где воспитывается ребенок, является одним из наиболее существенных факторов, влияющих на интеллектуальное и личностное развитие ребенка. Поэтому очень важно выстраивать с семьями партнерские отношения, основанные на доверии и взаимной информации о ребенке.

В своей работе с родителями мы используем:

1. Информационно - аналитические формы

- анкетирование,
- проведение социологических срезов,
- опросов,
- «Почтовый ящик».

2. Познавательные формы

- консультации,
- беседы.
- педагогическая библиотека для родителей.
- дни добрых дел.

3. Досуговые формы

- конкурсы;
- викторины;
- развлечения;
- праздники и развлечения с участием детей и родителей.

4. Наглядно - информационные

- оформление буклетов с информацией;
- фотовыставки.

Эта работа очень важна, так как педагоги, родители и дети выступают единой командой.

Материально-техническое обеспечение.

Занятия проводятся в кабинете дополнительного образования, соответствующем требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет имеет хорошее освещение и возможность проветриваться.

Предметно-развивающая среда представляет собой следующее оборудование и материалы:

Наименование	Кол-во
Стол, стулья.	По росту и количеству детей.
Ноутбук	15 шт.
Планшеты	15 шт.
Проектор	1 шт.
Игрушки для обыгрывания	в необходимом количестве
Пакет заданий на начало года	30
Пакет заданий на конец года	30

Оценочные материалы (Приложение 1)

С целью определения качества работы по освоению программы дошкольниками проводится педагогическая диагностика, которая поможет выявить и оценить уровень знаний детей, даст возможность скорректировать деятельность педагога по обучению и ликвидировать пробелы в знаниях обучающихся. Педагогическая диагностика проводится 2 раза в год (сентябрь, май). Такая периодичность мониторинга, обеспечивает полную оценку динамики достижений детей, сбалансированность методов, не приводит к переутомлению воспитанников и не нарушает ход образовательного процесса. Получаемая в ходе мониторинга информация, является критерием качества образовательного процесса и основанием для корректировки форм и видов занятий.

Результаты обучения отслеживаются 2 раза в год в сентябре и апреле. Текущий контроль проходит в виде опросов, собеседований, педагогических наблюдений, соревнований в составлении алгоритмов.

Результаты контроля фиксируются в протоколах.

Итоговый контроль в конце учебного года проходит в виде соревнований.

Методическое обеспечение программы

Раздаточный материал:

№	Имя файла	Количество страниц
1.	Лабиринт. Занятие 2 - labir2.pdf	1
2.	Садовник. Занятие 3 - sad3.pdf	2
3.	Стены. Занятие 4 - stena4.pdf	1
4.	Программы-ленты. Занятие 5 - lenta5.pdf	1
5.	Садовник. Занятие 6 - sad6.pdf	2
6.	Секретные пакеты. Занятие 6 - sekprak6.pdf	3
7.	Программы-ленты. Занятие 7 - lenta7.pdf	2
8.	Буква Р. Занятие 9 - bukvar9.pdf	1
9.	Рисунок. Занятие 10 - ris10.pdf	2
10.	Буква Ж. Занятие 11 - bukvag11.pdf	2
11.	Буква Ф. Занятие 11 - bukvar11 .pdf	2
12.	Буква Ю. Занятие 11 - bukva11.pdf	2

Комплект учителя:

1. Магнитные карточки с командами в количестве 112 штук. Памятка с командами

Вертуна для каждого ребенка.

2. Канцелярские круглые магниты с глазами по количеству детей

3. В комплект учителя входят магниты размером 55мм х 55 мм.

4. По 4 повторителя каждого из шести типов.

Список литературы:

Список литературы, рекомендованный педагогам:

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

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

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

4. Рогожкина И.П. «Пиктомир: дошкольное программирование как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности»; http://vestnik.yspu.org/releases/2012_2pp/09.pdf

5. Кушниренко А.Г., Леонов А.Г. Методика преподавания основ алгоритмизации на базе системы “КуМир”. Лекция 1. Основные цели курса. Методика построения курса

6. Scratch — Первые шаги. <http://scratch.ucoz.net/index/0-5>

7. Ю. Торгашева. Учимся создавать игры на Scratch. СПб, 2020г

8. Комарова Л.Г. Строим из LEGO (моделирование логических отношений объектов реального мира средствами конструктора LEGO):методическое пособие /Л.Г. Комарова – М.: Линка-Пресс, 2021

Список литературы, рекомендованный детям и родителям в помощь усвоения программы:

9. 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»

10. Логика и мышление 5-7 лет. Игры, задания. <https://promany.ru/razvitielogiki/logika-i-myshlenie-5-6-let>

Приложение 1

Критериями выполнения программы служат: знания, умения и навыки детей.

Результаты заносятся в таблицы в трехбалльной системе, где:

3 – справился самостоятельно и достаточно быстро

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

1 – не смог справиться:

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

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

Для диагностики развития метопредметных компетенций, мы используем раздаточный материал, позволяющий выявить уровень развития данного критерия.

Протокол педагогической диагностики группы (межпредметные компетенции)

№	Ф И	Левосторонность		Ориентировка на плоскости		Вычисление		Последовательность		Закономерность		Составление простого алгоритма		Методика Зака		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																	
3																	

Протокол педагогической диагностики группы (ПиктоМир)

№	Ф И О	Может самостоятельно включить и выключить ноутбук		Знает команды робота и обозначение в пиктограммах		Умеет составлять линейную программу		Умеет составлять программы с использованием повторителей		Умеет составлять программы с использованием одной подпрограммы		Умеет составлять программы с использованием двух подпрограмм		Умеет найти ошибки и самостоятельно их исправить		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																	
3																	
4																	

5																			
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--