

**Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад
общеразвивающего вида № 39 с приоритетным осуществлением деятельности по
художественно- эстетическому развитию детей
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга**

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
Протокол № 1 от 28.08.2024 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 114 от 28.08.2024г.
Заведующий /Е.Г.Сергеева/



Программа
«Дошкольный Техномир- я программирую»
Срок освоения: 36 дней
Возраст обучающихся: 6- 7 лет

Разработчик(и):
Гнездилова Виктория Ивановна,
Яковлева Наталия Алексеевна,

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа “Дошкольный Техномир- я программирую” имеет техническую направленность, что предполагает ориентацию занятий на развитие интереса детей к инженерно-техническим технологиям и конструкторской деятельности, способствующие развитию инженерного мышления; формированию предпрофессиональных навыков в сфере инженерии и технического творчества.

Адресат: Программа адресована детям в возрасте 6-7 лет. В группе могут быть и мальчики, и девочки. Возможно формирование групп разновозрастных детей.

Наличие базовых знаний по Программе и специальных способностей в данной предметной области не требуется.

Актуальность продиктована изменениями в образовательной политике государства на уровне общего образования, связанного с внесением изменений в федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 (в редакции 17.02.2023), а также поиском новых подходов к организации работы по знакомству с основами программирования в общеобразовательном учреждении в рамках требований Федеральной образовательной программы, а именно:

ФОП п.19.7.1

- ✓ ребенок регулирует свою активность в деятельности, умеет соблюдать очередность и учитывать права других людей, проявляет инициативу в общении и деятельности, задает вопросы различной направленности, слушает и понимает взрослого, действует по правилу или образцу в разных видах деятельности, способен к произвольным действиям;
- ✓ ребенок использует математические знания, способы и средства для познания окружающего мира; способен к произвольным умственным действиям; логическим операциям анализа, сравнения, обобщения, систематизации, классификации и др., оперируя предметами разными по величине, форме, количеству; владеет счетом, ориентировкой в пространстве и времени;

ФГОС п. 4.6

- ✓ ребёнок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания;
- ✓ ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности;
- ✓ ребёнок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.;
- ✓ у ребёнка развита крупная и мелкая моторика;

Программа позволяет сформировать основы программирования, алгоритмическое мышление, обработку информации. Знание и умение пользоваться универсальными знаковыми системами. Развитие способностей к оценке процесса и результатов собственной деятельности. Развиваются коммуникативные навыки, работа в команде, пополнение словарного запаса и развитие более грамотной и связной речи.

Содержание Программы отражает социальный запрос родителей (законных представителей), администрации, связанных с возможностями образовательного учреждения.

Основная идея Программы – Развитие основ программирование на основе сложных логических игр: раскодировка картинки, кубики Никитиной. Знакомство с алгоритмизацией и первый опыт программирования с использованием Matatalab, bee-bot, lego WeDo 2.0.

Уровень освоения – общекультурный

Объем Программы – 36 часов, **срок освоения** – 36 дней

Цель Программы – Инженерное мышление на основе усложнения логических игр в процессе программирования.

Содержание программы

1. Вводное занятие:

Теория: правила поведения в аудитории

Практика: «Давайте познакомимся» - игровая ситуация

2. Раздел «Логические игры»

Теория: изучение состава игр, наборов. Решение проблемных ситуаций.

Практика: дидактические игры. Игры на освоение движения, пространства. Работа, с графическими схемами, составление карт, схем, пиктограмм.

3. Раздел «Программирование моделей»

Теория: ознакомление с технологическими картами, просмотр видео- уроков.

Практика: Сборка моделей по образцам, экспериментирование с ними. Сборка роботов по технологическим картам.

4. Раздел «Разработка программного кода»

Теория: изучение языка программирования. Обучающий урок: «Как управлять роботами с помощью компьютерных программ». Изучение датчиков и организации управления.

Практика: оживляем роботов. Программирование, через компьютерное устройство, моделирование собственных роботов. Экспериментирование с датчиками.

5. Раздел «Массовые мероприятия»

Теория: подготовка к мероприятиям. Организация соревнований.

Практика: самостоятельная деятельность: конструирование, моделирование, программирование, творчество, проекты, свободное творчество.

Планируемые результаты

Предметные:

1. Будет иметь представление о приёме «Раскодируй картинку»
2. Будет иметь представление о создании алгоритма с работой роботчелы beebot и Matatalab.
3. Будет иметь представление в строительстве, разрабатывать программный код.

Метапредметные:

1. Основы умений составлять схемы для программирования будет выше по сравнению с первоначальным уровнем (по сравнению с ФОП)
2. Основы умений программировать модели, постройки будет выше по сравнению с первоначальным уровнем (по сравнению с ФОП)

Личностные:

1. Ребенок сможет работать, взаимодействовать со сверстниками, может договариваться.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методологическое обеспечение:

- Карточка логических игр (таблицы)
- Карточки схемы алгоритмов
- Карточки схемы построек моделей
- Конспекты занятий
- Календарно-тематическое планирование
- Перечень элементов конструктора