Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение «Детский сад № 27»

606400, Нижегородская область, Балахнинский муниципальный округ, г. Балахна, ул. ЦКК, д. 33 тел. (88344) 6-56-31

Принято
Педагогическим советом
Протокол № 3
МБДОУ «Детский сад № 27»
от « 29 » 08 2024г.

Утверждаю Заведующий МБДОУ
«Детский сад № 27»

Т.Ю.Лизун
Приказ № 95-03-29 от « 29 » 08 2024 г.

ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ПиктоМир. Основы алгоритмики»

ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 лет

Разработала: Капранова И.А
педагог дополнительного
образования МБДОУ «Детский сад
№ 27»

г. Балахна

1

Содержание:

1.	Пояснительная записка	3
2.	Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы	6
3.	Материально-техническое обеспечение	7
4.	Текущий контроль	8
5.	Формы промежуточной аттестации	8
6.	Учебный план	9
7.	Календарный учебный график	10
8.	Рабочая программа	13
9.	Программа воспитания	26
10.	План воспитательной работы	28
11.	Оценочные и методические материалы	29
12.	Список литературы	31

1. Пояснительная записка

Учитывая возрастающие темпы информатизации общества, цифровизации промышленности, образования и науки, в рамках перехода к цифровой экономике, специалисты ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН разработали учебную систему ПиктоМир, в которой начинается раннее знакомство дошкольников с системой научных понятий программирования.

Программа дополнительного образования «ПиктоМир. Основы алгоритмики»» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- "Конституция Российской Федерации" (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Указ Президента РФ от 09.11.2022 N 809 "Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N 678-р., от 15.05.2023г. №1230-р.);

- Распоряжение Правительства от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания Российской Федерации на период до 2025 года;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. N 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей"(с изменениями от 02.02.2021г. №38, от 21.04.2023г № 302)

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или)

безвредности для человека факторов среды обитания (Зарегистрировано в Минюсте России 29 января 2021 г. N 62296);

- Положение об оказание бесплатных дополнительных образовательных услугах МБДОУ «Детский сад № 27» от 29.08.2023

В рамках реализации Федерального проекта «Цифровая образовательная среда» Национального проекта «Образование» и Указа Президента № 490 от 10 октября 2019г. особое значение приобретает практическое решение проблем, связанных с онлайн-пространством отвечающим потребностям и возможностям детей дошкольного возраста. 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.

Направленность программы: техническая, так как программа ориентирована на формирование и развитие у воспитанников универсальных навыков алгоритмического и логического мышления в процессе изучения основ пиктограммного программирования.

Уровень программы: ознакомительный.

Актуальность программы заключается в:

-востребованности развития широкого кругозора дошкольника, в том числе в естественнонаучном направлении;

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

-востребованности технической профессиональной ориентации

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, особенно важно для дошкольников, у которых наиболее выражена исследовательская (творческая) деятельность.

Цель программы - развитие навыков алгоритмического мышления и программирования посредством применения робототехнических образовательных наборов «ПиктоМир».

Задачи:

обучающие

- познакомить с элементарными понятиями «робот», «команда», «Исполнитель команд», «Программист», «программа».

· познакомить с процессом управления роботом по программе, используя реального робота

Ползуна

· познакомить с особенностями выполнения команд виртуальных роботов: Вертуна, Двигуна и Тягуна.
· познакомить с особенностями составления программы для управления роботами из магнитных карточек с пиктограммами команд

развивающие

· развивать навыки начального программирования
· закреплять навыки пространственной ориентировки;
· содействовать развитию логического и образного мышления детей, памяти, внимания, воображения, познавательной активности, самостоятельности;

воспитательные

· воспитать у детей интерес к процессу познания, мотивацию к профессиональному определению и желание преодолевать трудности;
· воспитать в детях уверенность в себе, своих силах, умение взаимодействовать друг с другом;
· формировать информационную культуру

Продолжительность реализации программы - 1 год

2. Организационно-педагогические условия реализации программы

Возраст учащихся, которым адресована программа 4-5 лет.

Формы реализации: занятия, досуговая деятельность, игровая деятельность.

Объем и срок освоения программы: программа рассчитана на один учебный год (сентябрь- май), общее количество учебных часов для освоения программы – 36 часов.

Режим занятий: 1 раз в неделю в группе до 10 человек. Продолжительность занятия 20 минут.

Данная программа технической направленности, поэтому в процессе работы происходит постоянная смена деятельности, что является необходимым условием в соответствии с психофизическими особенностями данного возраста. Занятия проводятся в форме игры, дискуссии, демонстрации, сотрудничества в малых группах, индивидуальной или парной работы.

Структура занятия состоит из:

-Организационно – мотивационный этап

-Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового)) –

-Основная часть (бескомпьютерные игры на плоскости, игровые упражнения и т.п.)

-Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика

- Рефлексия

Планируемые результаты освоения программы

При освоении данной программы воспитанники должны достигнуть следующих результатов:

-познавательный интерес к игровой техносреде с основами алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПиктоМир;

- будут сформированы устойчивые навыки ориентировки в пространстве (лево-право-вперед-назад).

-умение слушать и вступать в диалог, участвовать в обсуждении проблем; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми

3. Методическое и материально – техническое обеспечение:

-Инструкция по эксплуатации. Радиоуправляемый робот «Ползун» (модель РМ-РП). – М.: 2020, флешкарта.

-Столы

-Стулья

-Карандаши простые

- Робототехнический образовательный набор «ПиктоМир» №1

-Папки прозрачные

-Магнитно-маркерная доска, размером не менее 60см х 90см.

-Комплект – магнитные карточки с командами в количестве 120штук.

-Памятка-магнит с командами Вертуна размером 10,5см х 14,5см для каждого ребенка.

-Канцелярские круглые магниты.

-Проектор, экран.

-Ресурсы Интернета https://piktomir.ru/ http://www.youtube.com/watch?v=P7BV1Wf285g

4.Текущий контроль

Текущий контроль проводится на каждом занятии. Этот оценка качества усвоения изученного материала на занятии каждым ребенком. Результат фиксируется в «Журнале учета занятий» согласно критериям:

Критерии	**Обозначение**
Обучающийся полностью усвоил материал	**П**
Обучающийся частично усвоил материал	**Ч**
Обучающийся не усвоил материал	**Р**

5. Формы промежуточной аттестации

Мониторинг результатов освоения программы проводится один раз в конце учебного года.

№ п/п	**Ф.И. ребёнка**	**Уровень знаний основных алгоритмических понятий и определений**		**Уровень развития навыков пиктограммного программирования**		**Уровень сформированности навыков пространственной ориентировки**
		Знание основных алгоритмических понятий и определений	**Осознанность применения в своей речи понятий, определений из области алгоритмики.**	**Самостоятельность и активность в работе.**	**Умение строить линейные и цикличные алгоритмы**	**Безошибочный выбор команд (лево-право) при построении алгоритмов**

Оценка осуществляется по системе: **П** – воспитанник демонстрирует высокую заинтересованность, познавательную активность; показывает отличное знание теоретического материала и качественно выполняет практические задания); **Ч** – освоения Программы (воспитанник демонстрирует достаточную заинтересованность, познавательную активность; показывает хорошее знание теоретического материала, выполненные практические задания требуют небольшой доработки); **Р** – освоения Программы (воспитанник демонстрирует низкий уровень заинтересованности,

познавательной активности; показывает недостаточное знание теоретического материала, выполненные практические задания не соответствуют требованиям).

6. Учебный план:

Месяц	№ п/п	Виды, формы деятельности	Количество академических часов за учебный год
сентябрь-май	1.	«Роботы бывают разные»	1 час
	2.	«РобоМир»	1 час
	3.	«КрохаСофт» -клуб для начинающих программистов»	1 час
	4.	«Командир и Робот»	1 час
	5.	«Управляем реальным роботом»	1 час
	6.	«Управляем реальным роботом»	1 час
	7.	«Мы роботы Двуноги»	1 час
	8.	«Робот Двуног и препятствие»	1 час
	9.	«Робот Двуног. «Готово?» или «Команда невыполнима?»	1 час
	10.	«Тренировочная площадка робота Двунога»	1 час
	11.	«Тренировка роботов Двуногов»	1 час
	12.	«Тренировка роботов Двуногов»	1 час
	13.	«Реальный робот в «Центре «Робота Двунога»	1 час
	14.	«Реальный робот на тренировочной площадке Двуногов»	1 час
	15.	«Разрешите представиться, робот Вертун!»	1 час
	16.	«Ремонтная площадка робота Вертуна»	1 час
	17.	«Управляем Вертуном»	1 час
	18.	«Управляем Вертуном»	1 час
	19.	«Мы роботы Вертуны».	1 час
	20.	«Робот Вертун в поисках погрузочной площадки робота Двигуна»	1 час
	21.	«Будем знакомы, робот Двигун!»	1 час
	22.	«Вертуны и Двигуны»	1 час
	23.	«На платформе-складе робота Двигуна»	1 час
	24.	«Двигун и «грузики»	1 час
	25.	«Платформа-склад робота Тягуна»	1 час
	26.	«Как Тягун помог Двигуну груз передвинуть»	1 час
	27.	«Тягун и «грузики»»	1 час
	28.	«Братья близнецы»	1 час
	29.	«Программа для управления Роботом»	1 час
	30.	«Программа для управления роботом Ползуном»	1 час
	31.	«Программа для управления роботом Вертуном»	1 час
	32.	«Программа для управления роботом Двигуном»	1 час
	33.	«Программа для управления роботом Тягуном»	1 час
	34.	«Составляем программы для управления роботами среды ПиктоМир»	1 час
	35.	«Внимание! Правила работы с планшетом»	1 час
	36.	«Допуск к цифровой среде ПиктоМир – получен!»	1 час
Итого (академических часов):			36

Длительность одного занятия	20 минут
Количество занятий в неделю / объем учебной нагрузки (мин.)	1/20 минут
Количество занятий в месяц / объем учебной нагрузки (мин.)	4/80минут

7. Календарный учебный график:

№ п/п	Тема	сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь				январь			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	«Роботы бывают разные»	**1**																			
2.	«РобоМир»		**1**																		
3.	«КрохаСофт» -клуб для начинающих программистов»			**1**																	
4.	«Командир и Робот»				**1**																
5.	«Управляем реальным роботом»					**1**															
6.	«Управляем реальным роботом»						**1**														
7.	«Мы роботы Двуноги»							**1**													
8.	«Робот Двуног и препятствие»								**1**												
9.	«Робот Двуног. «Готово?» или «Команда невыполнима?»									**1**											
10.	«Тренировочная площадка робота Двунога»										**1**										
11.	«Тренировка роботов Двуногов»											**1**									
12.	«Тренировка роботов Двуногов»												**1**								
13.	Реальный робот в «Центре «Робота													**1**							

	Двунога»																				
14.	«Реальный робот на тренировочной площадке Двуногов»														**1**						
15.	«Разрешите представиться, робот Вертун!»															**1**					
16.	«Ремонтная площадка робота Вертуна»																**1**				
17.	«Управляем Вертуном»																	**1**			
18.	«Управляем Вертуном»																		**1**		
19.	«Мы роботы Вертуны».																			**1**	
20.	«Робот Вертун в поисках погрузочной площадки робота Двигуна»																				**1**

№ п/п	**Тема**	**Февраль**				**Март**				**Апрель**				**Май**			
		I	**II**	**III**	**IV**	**I**	**II**	**III**	**IV**	**I**	**II**	**III**	**IV**	**I**	**II**	**III**	**IV**
21.	«Будем знакомы, робот Двигун!»	**1**															
22.	«Вертуны и Двигуны»		**1**														
23.	«На платформе-складе робота Двигуна»			**1**													
24.	«Двигун и «грузики»				**1**												
25.	«Платформа-склад робота Тягуна»					**1**											
26.	«Как Тягун помог Двигуну груз передвинуть»						**1**										

27.	«Тягун и «грузики»»							**1**									
28.	«Братья близнецы»								**1**								
29.	«Программа для управления Роботом»									**1**							
30.	«Программа для управления роботом Ползуном»										**1**						
31.	«Программа для управления роботом Вертуном»											**1**					
32.	«Программа для управления роботом Двигуном»												**1**				
33.	«Программа для управления роботом Тягуном»													**1**			
34.	«Составляем программы для управления роботами среды ПиктоМир»														**1**		
35.	«Внимание! Правила работы с планшетом»															**1**	
36.	«Допуск к цифровой среде ПиктоМир – получен!»																**1**

8. Рабочая программа

Месяц	**Тема**	**Задачи**	**Материалы**
сентябрь	«Роботы бывают разные»	Познакомить детей с понятиями «робот», «Исполнитель команд», «команда»; Формировать у детей представление, что роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор действий (команд).	Робот «Ползун», карточки «Роботы помощники», «Роботы бывают разные»
	«РобоМир»	Закрепить у детей понятия «робот», «Исполнитель команд», «команда» (роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд). Познакомить детей с понятием «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир). Формировать у детей первоначальное представление о понятиях «программист», «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам). Познакомить детей со способами управления Роботами с помощью словесных команд и с помощью специально устройства – звукового Пульта.	Робот «Ползун», карточки
	«КрохаСофт» -клуб для начинающих программистов»	Познакомить детей с назначением клуба «КрохаСофт», правилами поведения в клубе. Закрепить у детей понятия «робот», «Исполнитель команд», «команда» (роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд). Продолжать формировать у детей первоначальное представление о понятиях «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир), «программа» (план	Робот «Ползун», карточки, магнитная доска, магниты

		управления роботом, составленный по определенным правилам), «программист».	
	«Командир и Робот»	акрепить у детей назначение клуба «КрохаСофт», правила поведения в клубе; закрепить у детей понятия «робот», «Исполнитель команд», «команда» (роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд); продолжать формировать у детей первоначальное представление о понятиях «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир), «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам), «программист». познакомить с процессом управления роботом по программе, используя реального робота Ползуна: у Робота свой набор команд – «налево», «направо», «вперед», человек-Командир отдает их Роботу с помощью звукового Пульта, ориентируясь на составленную программистом программу. Робот «слышит» звуковой сигнал и начинает движение, докладывая о выполненном действии «Готово».	Робот «Ползун», карточки, магнитная доска, магниты
октябрь	«Управляем реальным роботом»	Познакомить детей с понятием «игровое поле», предназначением знаков-обозначений (стрелки-указателя) на игровом поле. Познакомить детей с понятием «пиктограмма команды», предназначением пиктограммы команды для составления программы (одна команда - одна пиктограмма). Упражнять детей в управлении реальным роботом Ползуном с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, ориентируясь на программу-ленту.	Игровое поле, робот «Ползун», карточки, магнитная доска, магниты, магнитные карточки с пиктограммами команд Ползуна
	«Управляем реальным роботом»	Закрепить у детей с понятия «игровое поле», знаки-обозначения на игровом поле	Игровое поле, робот «Ползун», карточки, магнитная доска,

		(стрелка-указатель). Продолжать формировать у детей первоначальное представление о понятиях «Исполнитель команд» (робот), «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир), «программа» (составляется из определенной последовательности пиктограмм команд), «пиктограмма команды», предназначение пиктограммы команды для составления программы (одна команда - одна пиктограмма), «программист». Упражнять детей в управлении реальным роботом Ползуном с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, ориентируясь на программу-ленту.	магниты, магнитные карточки с пиктограммами команд Ползуна
	«Мы роботы Двуноги»	Закрепить у детей понятие «игровое поле», правила перемещения Робота по игровому полю. Познакомить детей с особенностями выполнения словесных команд роботом Двуногом: свой набор команд, которые понимает и умеет выполнять Двуног – «шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу»; Командир отдает команды, произнося вслух. Робот «слышит» команду Командира и начинает движение, докладывая о её выполнении «Готово» или невыполнении «Команда невыполнима. Прекращаю работу».	Малярная лента, карточки , магнитная доска
	«Робот Двуног и препятствие»	Упражнять детей в выполнении словесных команд робота Двунога («шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу») на игровом поле. Выполнять	Робот «Ползун», карточки, магнитная доска, магниты

		действие, стоя в той же клетке, в которой услышал команду, и шагать в центр соседней клетки, продолжая смотреть в ту же сторону, докладывать о выполненном действии: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».	
ноябрь	«Робот Двуног. «Готово?» или «Команда невыполнима?»	Упражнять детей в выполнении команд робота Двунога («шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу») на игровом поле, докладывать о выполненном действии: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».	Робот «Ползун», карточки, магнитная доска, магниты
	«Тренировочная площадка робота Двунога»	Познакомить детей с понятиями «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота». Закрепить у детей понятия «Исполнитель команд», «Исполнитель программ». Упражнять детей в выполнении словесных команд робота Двунога от старта до финиша на игровом поле с заданным маршрутом.	Робот «Ползун», карточки, магнитная доска, магниты
	«Тренировка роботов Двуногов»	Закрепить у детей понятия «маршрут», «старт», «начальное положение Робота», «финиш». Упражнять детей в выполнении команд робота Двунога от старта до финиша на игровом поле с заданным маршрутом, используя словесные команды («шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу»).	Робот «Ползун», карточки, магнитная доска, магниты
	«Тренировка роботов Двуногов»	Закрепить у детей правила поведения в клубе «КрохаСофт». Упражнять детей в управлении роботом Двуногом с помощью словесных команд («шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять	Робот «Ползун», карточки, магнитная доска, магниты

		правую ногу», «опустить ногу»)	
декабрь	Реальный робот в «Центре «Робота Двунога»	Закрепить у детей понятия «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота». Закрепить у детей понятия «Исполнитель команд», «Исполнитель программ», «программист», «программа», «пиктограмма команды». Закрепить у детей особенности управления Роботом: Робот - это Исполнитель команд; у каждого Робота свой определенный набор команд; Роботом можно управлять с помощью Пульта или отдавая словесные команды. Роботом может управлять только Исполнитель программ (человек-Командир или компьютер). Программу по управлению Роботом Командиру или компьютеру сообщает программист. Человек-Командир (компьютер) только отдает команды. Программу для Робота из определенного набора команд (пиктограмм команд) составляет программист. Упражнять детей в управлении реальным роботом Ползуном по заданному маршруту, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте.	Робот «Ползун», карточки, магнитная доска, магниты, игровое поле
	«Реальный робот на тренировочной площадке Двуногов»	Закрепить у детей понятия «Робот - Исполнитель команд», «Исполнитель программы – человек-Командир или компьютер», «программист», «программа» (последовательность команд, приводящая к прохождению роботом заданного маршрута, записанная с помощью пиктограмм); Закрепить у детей понятия «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота». Упражнять детей соотносить расположение карточки «Начальное положение Робота» (куда «смотрят глаза» на	карточки, магнитная доска, магниты, игровое поле

		схематическом изображении Робота) и реального робота Ползуна на коврике «старт» для прохождения заданного маршрута.	
	«Разрешите представиться, робот Вертун!»	Закрепить у детей понятия ««игровое поле», «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота»; Упражнять детей в управлении реальным Роботом с помощью Пульта по заданному маршруту; Сформировать у детей первоначальное представление о роботе Вертуне (легенда робота Вертуна, свой набор команд, особенности управления Роботом); Закрепить у детей понятие «пиктограмма команды», у каждого робота свой набор команд.	карточки, магнитная доска, магниты, игровое поле, пиктограммы
	«Ремонтная площадка робота Вертуна»	Формировать у детей первоначальное представление о роботе Вертуне (легенда, свой набор команд, особенности управления Вертуном на игровом поле) Закрепить у детей понятия «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота», «пиктограмма команды» Упражнять детей в управлении Вертуном на игровом поле «пошагово» с помощью последовательности пиктограмм команд	карточки, магнитная доска, магниты
январь	«Управляем Вертуном»	Формировать у детей первоначальное представление о роботе Вертуне (легенда, свой набор команд, особенности управления Вертуном на игровом поле) Закрепить у детей понятия «пиктограмма команды», «начальное положение Робота», «маршрут», «старт», «финиш». Упражнять детей в управлении Вертуном на игровом поле «пошагово» с помощью	карточки, магнитная доска, магниты

		последовательности пиктограмм команд	
	«Управляем Вертуном»	Закрепить у детей понятия «человек-Командир – Исполнитель программ», «Робот – Исполнитель команд». Закрепить у детей понятия «пиктограмма команды», «начальное положение Робота», «старт», «финиш». Упражнять детей в управлении Вертуном на игровом поле «пошагово» с помощью последовательности пиктограмм команд	карточки, магнитная доска, магниты
	«Мы роботы Вертуны».	Закрепить у детей правила поведения в клубе «КрохаСофт»; Упражнять детей в последовательном выполнении команд робота Вертуна на игровом поле, ориентируясь на пиктограмму команды и докладывая «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».	карточки, магнитная доска, магниты, магнитные карточки с пиктограммами, игровое поле
	«Робот Вертун в поисках погрузочной площадки робота Двигуна»	Познакомить детей со знаками-обозначениями в заданиях для робота Вертуна: «стена», «заправка» - финиш робота Вертуна, «плитке-клетке - нужен ремонт», «плитка-клетка - отремонтирована»; Закрепить у детей предназначением пиктограммы команды; упражнять детей в управлении роботом Вертуном по заданному маршруту, ориентируясь на знаки-обозначения от старта до финиша и определенную последовательность пиктограмм команд.	«Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты, магнитные карточки с пиктограммами, игровое поле, мягкая игрушка Двуног и Вертун
февраль	«Будем знакомы, робот Двигун!»	Сформировать у детей первоначальное представление о роботе Двигуне (легенда робота Двигуна, свой набор команд, особенности управления Двигуном на игровом поле) Закрепить у детей понятие «пиктограмма команды» Продолжать формировать у детей представление, что у каждого	«Робототехнический набор»,карточки, магнитная доска, магниты,

		Робота свой набор команд, только их Робот понимает и умеет выполнять (робот Вертун: «вперед», «налево», «направо», «закрасить»; робот Двигун: «вперед», «налево», «направо»).	
	«Вертуны и Двигуны»	Продолжать формировать у детей первоначальное представление о роботе Двигуне (легенда робота Двигуна, свой набор команд, особенности управления Двигуном на игровом поле) Продолжать формировать у детей представление, что у каждого Робота свой набор команд, только их Робот понимает и умеет выполнять (робот Вертун: «вперед», «налево», «направо», «закрасить»; робот Двигун: «вперед», «налево», «направо»). Упражнять детей в выполнении команд робота Вертуна и робота Двигуна.	«Робототехнический набор»,карточки, магнитная доска, магниты, магнитные карточки
	«На платформе-складе робота Двигуна»	Продолжать формировать у детей первоначальное представление о роботе Двигуне (легенда робота Двигуна, свой набор команд, особенности управления Двигуном на игровом поле); Познакомить детей со знаками-обозначениями в заданиях робота Двигуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Двигуна); Упражнять детей в выполнении команд робота Двигуна одну за другой от старта до финиша и управлении Роботом, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд	«Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты,
	«Двигун и «грузики»	Продолжать формировать у детей представление о роботе Двигуне (легенда робота Двигуна, свой набор команд, особенности управления Двигуном на игровом поле) Закрепить у детей значение	«Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты,

		знаков-обозначений в заданиях для робота Двигуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Двигуна); Упражнять детей в выполнении команд робота Двигуна одну за другой от старта до финиша, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд.	
март	«Платформа-склад робота Тягуна»	Сформировать у детей первоначальное представление о роботе Тягуне (легенда робота Тягуна, свой набор команд, особенности управления Тягуном на игровом поле) Познакомить детей со знаками-обозначениями в заданиях для робота Тягуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Тягуна); Закрепить у детей понятия «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота», «пиктограмма команды» Упражнять детей в выполнении команд робота Тягуна «вперед», «налево», «направо», «тащить» и робота Двигуна «вперед», «налево», «направо».	«Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты,
	«Как Тягун помог Двигуну груз передвинуть»	Закрепить представления у детей о командах роботов Тягуна и Двигуна, знаках-обозначениях на платформах-складах в среде ПиктоМир и схемах игровых полей. Сформировать у детей представление об особенностях управления роботом Двигуном и роботом Тягуном на платформе-складе космических космодромов. У каждого своего набора команд, свое предназначение. Двигун	«Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты,

		может придвинуть груз к стенке, но не может отодвинуть груз от стенки. Тягун, наоборот, не может груз придвинуть к стенке, зато может груз от стенки отодвинуть. Упражнять детей в выполнении команд робота Тягуна одну за другой от старта до финиша и управлении Роботом, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд	
	«Тягун и «грузики»»	Продолжать формировать у детей представление об особенностях управления роботом Двигуном и роботом Тягуном на платформе-складе космических космодромов. У каждого Робота свой набор команд, свое предназначение: Двигун может придвинуть груз к стене, но не может отодвинуть груз от стены; Тягун, наоборот, не может груз придвинуть к стене, зато может груз от стены отодвинуть; Упражнять детей в выполнении команд робота Тягуна одну за другой от старта до финиша и управлении Роботом, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд	«Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты,
	«Братья близнецы»	Сформировать у детей первоначальное представление об экранном роботе Ползуне (легенда, команды, особенности управления Роботом); Познакомить детей с понятием «виртуальный робот» среды ПиктоМир; Закрепить у детей понятия «старт», «финиш», «начальное положение Робота» Упражнять детей в выкладывании в определенной последовательности пиктограмм команд при прокладывании маршрута для робота Ползуна от старта до финиша, ориентируясь на знаки-обозначения на игровом поле.	«Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты,

апрель	«Программа для управления Роботом»	Закрепить у детей представление о роботах клуба «КрохаСофт» (Двуног, Вертун, Двигун, Тягун, экранный Ползун, реальный Ползун) и о виртуальных роботах среды ПиктоМир (Вертун, Двигун, Тягун, экранный Ползун), особенностях управления Роботами (словесные команды; Пульт, установленный на смартфон; компьютер/планшет); Познакомить детей с понятием «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир»; Упражнять детей в составлении программы для управления Роботом из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на схему игрового поля с заданием для робота Ползуна.	«Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты,
	«Программа для управления роботом Ползуном»	Закрепить у детей первоначальные представления о виртуальных роботах среды ПиктоМир (команды роботов Вертуна, Двигуна, Тягуна, экранного Ползуна) Закрепить у детей понятие «маршрут», «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир»; Упражнять детей в составлении программы для управления роботом Ползуном из магнитных карточек с пиктограммами команд, ориентируясь на изображение клетчатого поля экранного Ползуна в среде ПиктоМир.	Робот «Ползун», «Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты,
	«Программа для управления роботом Вертуном»	Закрепить у детей первоначальные представления о виртуальных роботах среды ПиктоМир (Вертун, Двигун, Тягун, экранный Ползун); Закрепит у детей понятия «маршрут», «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир»; Упражнять детей в составлении	Робот «Ползун», «Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты

		программы для управления роботом Вертуном из магнитных карточек с пиктограммами команд, ориентируясь на изображение платформы-космодрома с заданием для Вертуна в среде ПиктоМир.	
	«Программа для управления роботом Двигуном»	Закрепить у детей первоначальные представления о виртуальных роботах среды ПиктоМир (знаки-обозначения на платформах роботов Вертуна, Двигуна, Тягуна, клетчатом поле экранного Ползуна и схемах игровых полей Роботов); Упражнять детей в составлении программы для управления роботом Двигуном из магнитных карточек с пиктограммами команд, ориентируясь на схему игрового поля с заданием для робота Двигуна.	«Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты
май	«Программа для управления роботом Тягуном»	Закрепить у детей первоначальные представления о виртуальных роботах среды ПиктоМир (особенностями схем игровых полей и платформ-космодромов с заданием для виртуальных роботов среде ПиктоМир) Упражнять детей в составлении программы для управления роботом Тягуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на изображение платформы-склада с заданием для Тягуна в среде ПиктоМир и схему игрового поля с заданием для Робота.	«Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты
	«Составляем программы для управления роботами среды ПиктоМир»	Закрепить у детей понятие «программист», «программа для управления Роботами среды ПиктоМир» Упражнять детей в составлении программы для управления роботом Вертуном, Двигуном, Тягуном, Ползуном из пиктограмм команд, ориентируясь на изображение схемы игрового поля с заданием для Робота.	Робот «Ползун», «Робототехнический набор», карточки, магнитная доска, магниты
	«Внимание! Правила	Закрепить у детей понятия	карточки,

	работы с планшетом»	«виртуальный робот» среды ПиктоМир. Познакомить детей с понятием «планшет», правилами роботы с планшетом.	магнитная доска, магниты, конверты
	«Допуск к цифровой среде ПиктоМир – получен!»	Закрепить у детей понятие «планшет», правила работы с планшетом Познакомить детей с последовательностью действий запуска Игры в цифровой среде ПиктоМир.	карточки, магнитная доска, магниты, конверты

9. Программа воспитания.

Цели и задачи воспитания.

Цель воспитания в ДОО – личностное развитие каждого ребёнка с учётом его индивидуальности и создание условий для позитивной социализации детей на основе традиционных ценностей российского общества, что предполагает:

– формирование первоначальных представлений о традиционных ценностях российского народа, социально приемлемых нормах и правилах поведения;

– формирование ценностного отношения к окружающему миру (природному и социокультурному), другим людям, самому себе;

– становление первичного опыта деятельности и поведения в соответствии с традиционными ценностями, принятыми в обществе нормами и правилами.

Задачи воспитания в ДОО:

– содействовать развитию личности, основанному на принятых в обществе представлениях о добре и зле, должном и недопустимом;

– способствовать становлению нравственности, основанной на духовных отечественных традициях, внутренней установке личности поступать согласно своей совести;

– создавать условия для развития и реализации личностного потенциала ребёнка, его готовности к творческому самовыражению и саморазвитию, самовоспитанию;

– осуществлять поддержку позитивной социализации ребёнка посредством проектирования и принятия уклада, воспитывающей среды, создания воспитывающих общностей;

– формирование общей культуры личности ребенка, в том числе ценностей здорового и устойчивого образа жизни, инициативности, самостоятельности и ответственности, активной жизненной позиции;

– поддержка традиций дошкольного учреждения в проведении социально значимых образовательных и досуговых мероприятий.

Целевые ориентиры воспитания детей на этапе завершения освоения программы.

Направления воспитания	Ценности	Целевые ориентиры
Патриотическое Родина, природа	Родина, природа	Любящий свою малую родину и имеющий представление о своей стране - России, испытывающий чувство привязанности к родному дому, семье, близким людям.
Духовно-нравственное	Жизнь, милосердие, добро	Различающий основные проявления добра и зла, принимающий и уважающий традиционные ценности, ценности семьи и общества, правдивый, искренний, способный к сочувствию и заботе, к

		нравственному поступку. Способный не оставаться равнодушным к чужому горю, проявлять заботу; Самостоятельно различающий основные отрицательные и положительные человеческие качества, иногда прибегая к помощи взрослого в ситуациях морального выбора.
Социальное	Человек, семья, дружба, сотрудничество	Проявляющий ответственность за свои действия и поведение; принимающий и уважающий различия между людьми. Владеющий основами речевой культуры. Дружелюбный и доброжелательный, умеющий слушать и слышать собеседника, способный взаимодействовать со взрослыми и сверстниками на основе общих интересов и дел.
Познавательное	Познание	Любознательный, наблюдательный, испытывающий потребность в самовыражении, в том числе творческом. Проявляющий активность, самостоятельность, инициативу в познавательной, игровой, коммуникативной и продуктивных видах деятельности и в самообслуживании. Обладающий первичной картиной мира на основе традиционных ценностей.
Физическое и оздоровительное	Здоровье, жизнь	Понимающий ценность жизни, владеющий основными способами укрепления здоровья - занятия физической культурой, закаливание, утренняя гимнастика, соблюдение личной гигиены и безопасного поведения и другое; стремящийся к сбережению и укреплению собственного здоровья и здоровья окружающих. Проявляющий интерес к физическим упражнениям и подвижным играм, стремление к личной и командной победе, нравственные и волевые качества. Демонстрирующий потребность в двигательной деятельности. Имеющий представление о некоторых видах спорта и активного отдыха.
Трудовое	Труд	Понимающий ценность труда в семье и в обществе на основе уважения к людям труда, результатам их деятельности. Проявляющий трудолюбие при выполнении поручений и в самостоятельной деятельности.
Эстетическое	Культура и красота	Способный воспринимать и чувствовать прекрасное в быту, природе, поступках, искусстве. Стремящийся к отображению прекрасного в

		продуктивных видах деятельности.

10. План воспитательной работы

Событийные мероприятия планируются на основе традиционных ценностей российского общества, Указа Президента РФ о теме предстоящего календарного года и событий в РФ, календаря образовательных событий, календаря профессиональных праздников.

Направления воспитания	**Тематика мероприятия**	**Сроки проведения**
Патриотическое	День снятия блокады Ленинграда	27 января
	День защитника Отечества	23 февраля
	День Победы	9 мая
Духовно-нравственное	Международный день пожилых людей	1 октября
	День защиты животных	4 октября
	Международный день инвалидов	3 декабря
Социальное	Международный женский день	8 марта
	День смеха	1 апреля
	День отца в России	20 октября
	День народного единства	4 ноября
	День матери в России	24 ноября
Познавательное	День космонавтики	12 апреля
	Международный день Земли	22 апреля
	День Государственного герба РФ	30 ноября
	День Конституции Российской Федерации	12 декабря
Физическое и оздоровительное	День зимних видов спорта в России	7 февраля
	Всемирный день здоровья	7 апреля
Трудовое	Праздник Весны и Труда	1 мая
	День воспитателя и всех дошкольных работников	27 сентября

Эстетическое	Всемирный день театра	27 марта
	День знаний	1 сентября
	Новый год	31 декабря

11. Оценочные и методические материалы:

Педагогическая диагностика проводится 1 раз в год в конце года.

Результат заносится в протокол, который хранится в методическом кабинете в течение одного года.

Критерии	Обозначения
П	Выполняет задание самостоятельно, без помощи взрослого, в случае необходимости обращается с вопросами.
Ч	Требуется незначительная помощь взрослого, с вопросами к взрослому обращается редко.
Р	Необходима поддержка, стимуляция деятельности со стороны взрослого, сам с вопросами к взрослому не обращается.

Обработка результатов промежуточной аттестации:

П - Программа освоена в полном объёме.

Ч - Программа частично освоена

Р - Освоение программы находится на стадии формирования (точка роста)

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 27» (МБДОУ «Детский сад № 27»)

ПРОТОКОЛ № 1

промежуточной аттестации по завершению года

программы дополнительного образования «ПикоМир. Основы агоритмики» (для детей 4-5 лет)

Форма проведения: наблюдение

Педагогический работник, реализующий программу дополнительного образования: _____

ФИО

№ п/п	Ф.И. ребёнка	Уровень знаний основных алгоритмических понятий и определений		Уровень развития навыков пиктограммного программирования		Уровень сформированности навыков пространственной ориентировки
		Знание основных алгоритмических понятий и определений	Осознанность применения в своей речи понятий, определений из области алгоритмики.	Самостоятельность и активность в работе.	Умение строить линейные и цикличные алгоритмы	Безошибочный выбор команд (лево-право) при построении алгоритмов

Дата проведения промежуточной аттестации: «____» _____ г.

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу: _____

12. Список литературы:

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-3

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 208744631447614036545032762199276272953274060073

Владелец Лизун Татьяна Юрьевна

Действителен С 24.12.2024 по 24.12.2025