Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 289» (МБДОУ № 289)

«289-тӥ номеро нылпи сад» школаозь дышетонъя муниципал коньдэтэн возиськись ужъюрт (289- тӥ номеро ШДМКВУ)

ул. Клубная,56, г.Ижевск, Удмуртская Республика, 426006, тел.(3412) 71-07-20,
e-mail: DS289@izh-ds.udmr.ru ,ОКПО 449654535, ОГРН 1021801435556,
ИНН/КПП 1832026549/183201001

ПРИНЯТА
на педагогическом совете МБДОУ №289
Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

УТВЕРЖДЕНА:
Приказом заведующего МБДОУ № 289
№ 80 от 02.09.2024 г.

.

Дополнительная общеразвивающая и общеобразовательная программа технической направленности по формированию азов программирования детей от 5 до 7 лет.

«РОБО-ДЕТИ».

Срок реализации программы: 1 год
Руководитель:
Миронова Светлана Григорьевна

г. Ижевск, 2024 г.

Содержание:

1. Пояснительная записка.

2. Цель и задачи программы.

3.Содержание программы.

4. Планируемые результаты реализации программы.

5.Комплекс организационно-педагогических условий.

6. Условия реализации программы.

7.Формы аттестации / контроля. Оценочные материалы.

9. Рабочие программы.

10. Список литературы.

11. Приложения.

1. Пояснительная записка.

Условия развития современного общества невозможно себе представить без информационных ресурсов. Информатизация образования появилась как следствие информатизации общества. Система дошкольного образования на сегодняшний день претерпевает существенные изменения, связанные с введением федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС ДО), профессионального стандарта педагога (ПСП), а так же требованиями современного высокотехнологического общества. Для современного педагога дошкольного образования освоение ИКТ открывает не только безграничные возможности для эффективной творческой работы, но и становится жизненной необходимостью. Воспитание и образование детей сегодня также невозможно представить без использования технических и компьютерных средств. Использование технологичных устройств в качестве дидактического средства делает образовательный процесс в ДОУ более успешным и эффективным, в соответствии с требованиями СанПина.

Направленность программы.

Программа кружка «РОБО-ДЕТИ» реализуется в рамкахпознавательного и технического направления развития дошкольников и направлена на формирование у детей навыков программирования.

Уровень программы - базовый.

Актуальность программы

Востребованность развития широкого кругозора у дошкольников начиная с раннего возраста;

- деятельность, направленная на формирования навыков начального программирования;
- программа отвечает требованиям направления муниципальной и региональной политики в сфере образования - развитие основ научно-технического творчества детей в условиях модернизации образования.
- деятельностный характер технологического образования, направленность содержания на формирование предпосылок умений и навыков, обобщенных способов учебной, познавательной, коммуникативной, практической, творческой деятельности позволяет формировать у дошкольников способность ориентироваться в окружающем мире и формировать предпосылки учебной деятельности.
- программа разработана с опорой на общие педагогические принципы: актуальности, системности, последовательности, преемственности, индивидуальности, конкретности (возраста детей, их интеллектуальных возможностей), направленности (выделение главного, существенного в образовательной работе), доступности, результативности.
- программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Отличительные особенности данной программы.

Содержание данной рабочей программы отличается усложнением обучениядошкольников процессу составления алгоритмов и программирования, чтопроисходит в следующих направлениях:

- применение знаний о геометрических фигурах;
- применение знаний в ориентировке в пространстве;
- применение наиболее простых алгоритмов и дальнейшее их усложнение;
- переход от коллективного составления алгоритмов и программирования киндивидуальному как более сложному.
- комплексность (обучение по нескольким разделам), интегрированность (взаимосвязь художественно-эстетического и познавательного развития);
- особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства-мультфильмы.

Новизна программы:

Научно-техническая направленность обучения, которая базируется на новых информационных технологиях, способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества.

Педагогическая целесообразность программы

Обусловлена развитием первоначальных навыков программирования, детской инициативы в освоении интересного увлекательного мира технического прогресса, формированием способности самостоятельно делать обобщения, индуктивные и дедуктивные умозаключения.

Адресат программы.

Занятия проводятся с детьми 5-7 лет, посещающими детский сад. В состав группы входит 6-7 человек. Работа ведётся с детьми, проявляющими интерес к техническим игрушкам, имеющими индивидуальные возможности усвоить больше материала, чем программные задачи.

Практическая значимость:

Формирование и поддержка познавательной активности детей в различных видах деятельности.

Ведущая идея данной программы — создание современной практико-ориентированной образовательной среды, позволяющей всестороннее развитие ребёнка: развитие его мотивационной сферы, интеллектуально – познавательного, коммуникативного и речевого развития, развитие творческих способностей, качеств личности, получать новые образовательные результаты.

Объём программы – 72 часа в год.

Срок освоения программы.

Программа рассчитана на 1 год обучения. За год обучения дети знакомятся с историей возникновения и видами мультипликации, с технологией создания мультипликационного фильма и с использованием высокотехнологических игрушек.

Форма обучения- подгрупповая

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раз в неделю, с 17.00- 18:00, длительность занятий 25 – 30 минут. Занятия проводятся в соответствии с темой в форме игры. Игра, беседа, викторина – могут быть частью занятия, остальное

время занимает теоретическая и практическая часть. В программе «РОБО-ДЕТИ» занимается 6-8 детей.

2.Цели и задачи программы.

Цель:

формирование познавательных интересов и действий ребенка в различных видахдеятельности с использованием высокотехнологических игрушек

- Вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов (важно: мультфильм является не целью, а лишь средством развития).

Задачи:

- Продолжать обогащать, расширять и уточнять представления детей о

мире предметов.

- Формировать представления о предметах, облегчающих труд людей: компьютер, роботы. Познакомить с профессией программист.
- Учить считать до 10.
- Учить устанавливать размерные отношения между несколькими фигурами на плоскости. Дать представление о четырёхугольнике: подвести к пониманию того, что квадрат и прямоугольник являются разновидностями четырёхугольника.
- Совершенствовать умение ориентироваться в окружающем

пространстве, на ограниченной территории (игровое поле), понимать смысл пространственных отношений. Развивать умения определять пространственные направления от себя, двигать программируемых роботов «Bee-bot» в заданном направлении (вперёд – назад, направо – налево, вверх - вниз), обозначать словами положение предметов по отношению к себе и роботам «Bee-bot», учить ориентироваться на ограниченной территории (игровое поле). Знакомить с планом, схемой, маршрутом, картой. Учить читать простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов инаправление их движения в пространстве.

- Развивать умение составлять алгоритмы разной сложности.
- Развивать социально - коммуникативные навыки общения детей.
- Познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- Познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- Развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- Поспособствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- Развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.
- Воспитывать чувство коллективизма;
- Поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;

3.Содержание программы

Учебный план

№ п.п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Знакомство с новыми друзьями.	4	0,5	3,5	
2	Новые домики пчёлок.	4	0,5	3,5	
3	Осенние приключения пчёлок.	4	0,5	3,5	
4	Научим пчёлок считать до 10.	4	0,5	3,5	
5	Сказки для пчёлок.	4	0,5	3,5	
6	Пчёлки заблудились.	4	0,5	3,5	
7	Весёлое путешествие пчёлок.	4	0,5	3,5	
8	Пчёлки в космосе.	4	0,5	3,5	
9	Танцуем вместе с пчёлками.	4	0,5	3,5	
10	Что такое мультфильм?	1	0,5	0,5	
11	Обратная сторона экрана.	1	0,5	0,5	
12	Шаг за шагом.	1	0,5	0,5	
13	Персонаж - кто это?	2	0,5	1,5	
14	Сюжет. Сказочная история	2	0,5	1,5	
15	Декорации.построим волшебный мир.	3	0,5	2,5	
16	Камера - мотор!	3	0,5	2,5	
17	Говорим и показываем!	3	0,5	2,5	
18	Фильм, фильм, фильм!	3	0,5	2,5	
19	Наши эмоции. От улыбки станет всем светлей.	3	0,5	2,5	
20	Я – артист!	3	0,5	2,5	
21	Пластилиновая анимация.	3	0,5	2,5	
22	Работа над мультфильмом.	3	0,5	2,5	
23	Мы вместе! Подведение итогов работы.	3	0,5	2,5	
	Итого часов	72			

Содержание учебного план

	Тема	Программное содержание
1	Знакомство с новыми друзьями.	Познакомить с новой игрушкой, предложить обследовать её. Познакомить детей с функцией движения пчёлки, с понятием«робот». Учить следить за процессом программирования.
2	Новые домики пчёлок.	Развивать познавательную активность детей, восприятие цвета, формы, величины. Формирование навыков любви ко всему живому. Активизировать в речи детей понятия, связанные спрограммированием. Учитьследить за процессомпрограммирования. Развивать умения определятьпространственные направления от себя,двигать программируемых роботов«Bee-bot» в заданном направлении (вперёд – назад,

		направо – налево, вверх - вниз), обозначать словами положение предметов по отношению к себеи роботам «Bee-bot».
3	Осенние приключения пчелок.	Развивать познавательнуюактивность детей, восприятие цвета, формы, величины. Формирование навыков любви ко всему живому. Закрепить пространственные понятия«вперед, назад, вправо, влево». Знакомить с планом, схемой, маршрутом, картой.
4	Научим пчелок считать до 10.	Учить запоминать и выполнять программу, заданную пчёлке педагогом. Закреплять навык счета до 10. Активизировать в речи детей понятия, связанныес программированием. Продолжать знакомить с планом, схемой, маршрутом,картой.
5	Сказки для пчелок.	Развивать умения определять пространственные направления от себя, двигать программируемых роботов«Bee-bot» в заданном направлении (вперёд – назад, направо – налево, вверх - вниз), обозначать словами положение предметов по отношению к себе и роботам «Bee-bot». Учить выполнять программы самостоятельно.Развивать логику и воображение присоставлении сказок.
6	Пчелки заблудились.	Учить запоминать и выполнять программу, заданную пчёлке педагогом. Развивать логику и воображение во время

		прохождения пути пчелок.Учить читать простейшую графическую информацию обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения пространстве.
7	Соревнования пчёлок.	Продолжатьучить ориентироваться в левом и право местоположении на себе. Учить запоминать выполнять программу, заданную пчёл педагогом.Придумывать истории и составлять программы самим.
8	Пчелки в космосе.	Придумывать истории про путешествие пчел в космо и составлять программы самим. Развивать логику и воображение. Учить читат простейшую графическую информацию обозначающуюпространственные отношения объектов и направление ихдвижения в пространстве.
9	Танцуем вместе с пчёлками.	Учить самостоятельно составлять алгоритмы программу движения объекта. Закреплят ориентировку в пространстве,используя слова «ша вперёд, шаг назад, шаг влево, шаг вправо. Развити понимания причинно следственных связей отношений.Освоение способов познания: обработк алгоритма действий, поиск ответов на вопрос ознакомление с основами программирования. Развитие социально личностной сферы ребёнка (коммуникативность, самостоятельность).

10	Что такое мультфильм?	знакомство с мультстудией; -обсуждение известных детских мультфильмов, ро мультфильма в жизни детей; -Просмотр разных видов анимационных фильмов; -беседы по содержанию мультфильмов; -деятельность по поиску информации.
11	Обратная сторона экрана.	-знакомство детей с различными анимационны техниками; -знакомство с материалами из которых мож изготовить мультфильм; -просмотр мультфильмов, созданных другими детьми;
12	Шаг за шагом.	-знакомство детей с важными этапами создан мультфильма: сюжет, персонажи, декораци озвучивание; -обсуждение данных составляющих на приме мультфильма «Пластилиновая ворона»
13	Персонаж - кто это?	-знакомство детей с характеристиками персона (характер, мимика, жесты, движения);
14	Сюжет. Сказочная история.	-знакомство детей с правилами составления сюже (завязка, развязка, заключение); -создание сюжета совместно со всеми детьм используя созданных ранее персонажей;

		-обучение технике раскадровки
15	Декорации Построим волшебный мир.	-изучение способов изготовления декораций; -знакомство с различными материалами; -изготовлений декораций по придуманному сюжету
16	Камера - мотор!	-знакомство детей с приборами, необходимыми д съемки мультфильма; -обучение технике безопасности в мультстудии; -начало съемка мультфильма по заранее написанно сюжету
17	Говорим и показываем!	продолжение съемки мультфильма; -озвучивание и монтаж мультфильма; -просмотр мультфильма, обсуждение проделанн работы;
18	Фильм, фильм, фильм!	-обсуждение полученных результатов; -викторина для детей «Что мы знаем о мультфильме?»
19	Наши эмоции. От улыбки станет всем светлей	-беседа на тему эмоциональных проявлений людей различных ситуациях; -работа с калейдоскопом эмоций; - работа пер зеркалом - изучение собственных эмоций; -изготовление персонажей со сменными эмоциями.
20	Я – артист!	- беседа «Театр» - игра «Кто как двигается?» - выбор с детьми сказки для драматизации.
21	Пластилиновая анимация	- Лепка героев мультфильма; - беседы о пластике персонажей; - экспериментирование; - работа с ПО; - просмотр мультфильма.
22	Работа над мультфильмом.	- Работа с ПК; - совместная деятельность с музыкальны руководителем; - запись звуков; - экспериментирование.
23	Мы вместе! Подведение итогов работы.	-просмотр мультфильмов, снятых за время занятий; -обмен впечатлениями, подведение итогов; -игры на развитие уверенности в себе; -упражнения на рефлексию;

4.Планируемые результаты реализации программы

1. Ребенок проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования мини-роботом BEE-BOT, познавательно - исследовательской деятельности;
2. Ребенок способен выбирать участников команды, малой группы (в пары).
3. Обладает установкой положительного отношения к робото-программированию, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства.
4. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты.
5. Обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах исследовательской деятельности, программировании;
6. Ребенок знаком с основными компонентами управления мини-роботом BEE-BOT; понятиями, применяемыми в робототехнике; различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;
7. Хорошо владеет устной речью, способен объяснить техническое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации творческо-технической и исследовательской деятельности;
8. Развивается крупная и мелкая моторика, он может контролировать свои движения
   и управлять ими при работе с мини-роботом;
9. Проявляет интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно - следственными связями, склонен наблюдать, экспериментировать;
10. Формируются социально-коммуникативные навыки посредством активной мультипликации; воспитывается усидчивость, целеустремленность, желание довести начатое дело до конечного результата - получить творческий продукт свих стараний.
11. Повышается мотивационная активность дошкольников.
12. Развиваются высшие психические функции (память, внимание, мышление, воображение, восприятие), формируется их устойчивость, навыки общения и коммуникации (вербальной и невербальной);
13. Активно развивается монологическая и диалогическая речь.
14. Ребенок проходит успешную социализацию и адаптацию к школе.

5.Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема/содержание	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь		17.00-17.30	очная	4	Знакомство с новыми друзьями	Кабинет-мастерска	

						.	я	
2			17.00-17.30	очная	4	Новые домики пчёлок.	Кабинет-мастерская	
4	Октябрь		17.00-17.30	очная	4	Осенние приключения пчёлок.	Кабинет-мастерская	
5			17.00-17.30	очная	4	Научим пчёлок считать до 10.	Кабинет-мастерская	
6	Ноябрь		17.00-17.30	очная	4	Сказки для пчёлок.	Кабинет-мастерская	
7			17.00-17.30	очная	4	Пчёлки заблудились.	Кабинет-мастерская	
8	Декабрь		17.00-17.30	очная	4	Весёлое путешествие пчёлок.	Кабинет-мастерская	
9			17.00-17.30	очная	4	Пчёлки в космосе.	Кабинет-мастерская	
10	Январь		17.00-17.30	очная	4	Танцуем вместе с пчёлками.	Кабинет-мастерская	
11			17.00-17.30	очная	1	Что такое мультфильм?	Кабинет-мастерская	
12			17.00-17.30	очная	1	Обратная сторона экрана	Кабинет-мастерская	
13			17.00-17.30	очная	2	Шаг за шагом	Кабинет-мастерская	
14	Февраль		17.00-17.30	очная	2	Персонаж - кто это?	Кабинет-мастерская	
15			17.00-17.30	очная	3	Сюжет. Сказочная история	Кабинет-мастерская	
16			17.00-17.30	очная	4	Декорации Построим волшебный мир.	Кабинет-мастерская	
17	Март		17.00-17.30	очная	4	Камера - мотор!	Кабинет-мастерская	

18			17.00-17.30	очная	4	Говорим и показываем!	Кабинет-мастерская	
19	Апрель		17.00-17.30	очная	3	Фильм, фильм, фильм!	Кабинет-мастерская	
20			17.00-17.30	очная	4	Наши эмоции. От улыбки станет всем светлей	Кабинет-мастерская	
21			17.00-17.30	очная	3	Я – артист! Пластилиновая анимация	Кабинет-мастерская	
22	май		17.00-17.30	очная	4	Работа над мультфильмом.	Кабинет-мастерская	
23			17.00-17.30	очная	4	Мы вместе! Подведение итогов работы.	Кабинет-мастерская	

6.Условия реализации программы.

Учебный кабинет площадью и освещенностью в соответствии с нормами СанПиН. В учебном помещении применятся система общего освещения, светильники располагаются

в виде сплошных или прерывистых линий параллельно линии зрения воспитанников.

Материально-технические условия:

Групповая комната,соответствующая санитарным нормам СанПин. Пространственно-предметная среда (мольберт, коврики), стол, оборудованный анимационным станком.

Технические средства: штатив, лампы , компьютер ,телевизор, наглядные пособия, акустическая система(музыкальная колонка), мультфильмы.

Демонстрационные наглядные пособия: плакаты, картины, игрушки, предметы ближайшего окружения, иллюстрации, дидактические игры на развитие творческого воображения.

Материал для изготовления персонажей и декораций (пластилин, цветная бумага, ткань, бросовый материал, краски, карандаши и т.д.)

Раздаточный материал: «Лого-робот пчелка Bee-Bot», методические коврики, корзинка, фишки разных цветов, карточки с изображением листа, карточки с изображением грибов, маски животных для робота, карточки-схемы слова, карточки со схемами слоговой структуры или карточки с цифрами.

Оборудование для физкультминуток: мячи, обручи.

7.Формы аттестации / контроля. Оценочные материалы

1. Начальный – проводится в начале учебного года в виде собеседований, лекций, просмотров, прослушиваний.
2. Текущий – проводится в течение учебного года для выявления уровня овладения обучающимися знаниями, умениями и навыками.
3. Промежуточный - промежуточная аттестация. Конкурс слайд-фильмов.
4. Итоговый – проводится в конце учебного года с целью определения уровня освоения образовательной программы, реализации поставленных задач в обучении, воспитании, развитии и соотнесения полученного результата с целью образовательной программы.
5. Выпуск носителей (флэшки) с мультфильмами, созданными детьми, запись и демонстрация мультфильмов в доу, показ открытых занятий для педагогов и родителей

8. Методические материалы

Методы	Приёмы
Наглядный	Показ, видеопросмотр, работа по инструкции.
Информационно-рецептивный	ОбследованиеBeebot «Умная пчела», поэтапное знакомство с логическими ковриками. Совместная деятельность педагога и ребёнка.
Практический	Составление программ. овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
Словесный	Беседа, рассказ, инструктаж, объяснение.
Проблемный	Постановка проблемы и поиск решения. Творческое выполнениезаданного алгоритма действий.
Игровой	Обыгрывание сюжета с использованием персонажей, масок для организации работы с Bee-bot «Умная пчела».
Частично-поисковый	Решение проблемных задач с помощью педагога.
Стимулирование и мотивация деятельности	Игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение.

Педагогические технологии.

Образовательные технологии.

Используются следующие образовательные технологии: Информационно-коммуникационные технологии позволяют расширить образовательные возможности занятия, обогатить его аудио и видеосюжетами, кроме того они помогают проводить диагностику и фиксировать ее результаты.

Технология дифференцированного обучения. Преследуя цель -максимальное развитие (а не формирование заранее заданных) индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности, применяется технология личностно-ориентированного обучения. Предусматривается дифференцированный подход к обучению, учѐт индивидуальных психофизиологических особенностей дошкольников. Использование традиционных и современных приѐмов обучения позволяет заложить основы для формирования основных компонентов учебной деятельности: умение видеть цель и действовать согласно с ней, умение контролировать и оценивать свои действия.

Использование технологии игрового обучения в групповой форме, дает возможность разнообразить методы проведения занятий, вызвать интерес к предмету, что способствует сохранению группы. Среди детей очень популярны ролевые игры, викторины, кроссворды, загадки, работа с карточками, инсценирование. Игровая форма проведения занятия вызывает живой интерес, снижает утомляемость детей.

С целью создания максимально возможных условий для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья воспитанников применяются здоровьесберегающие технологии. Большое внимание уделяется гигиене труда и технике безопасности. Рабочее место должно быть хорошо освещено, свет должен падать с левой стороны. Нужно следить за правильной осанкой детей. Необходимо объяснить детям правила обращения с острыми предметами: ножницы, проволока. В программе запланированы игровые разминки, зарядка для глаз.

Список литературы.

1. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 г. № 1155 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273- ФЗ. «Об образовании в Российской Федерации». – М: УЦ Перспектива, 2013. – 224 с.
3. Баранникова Н. А. Программируемый мини-робот «Умная пчела».
4. Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций Москва, 2014
5. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
6. Звонкин А.К. Малыши и математика. Домашний кружок для дошкольников./М.: МЦНМО, МИОО, 2006.
7. Карпеева М. В. Формирование целостной картины мира. Центр педагогического образования Москва 2016 год
8. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие.
9. Коростелёва Е.А. Логомиры. Учебно-методическое пособие. Хабаровск МБОУ ЛИТ 2013. – 64 с.
10. Методическое письмо МО РФ от 17.05.95 № 61/19-12 «О психолого-педагогических требованиях к играм и игрушкам в современных условиях».
11. http://www.progimp.ru/
12. http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/
13. http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921
14. Mufilm.ru
15. Animashky.ru
16. http://ru.wikipedia.org