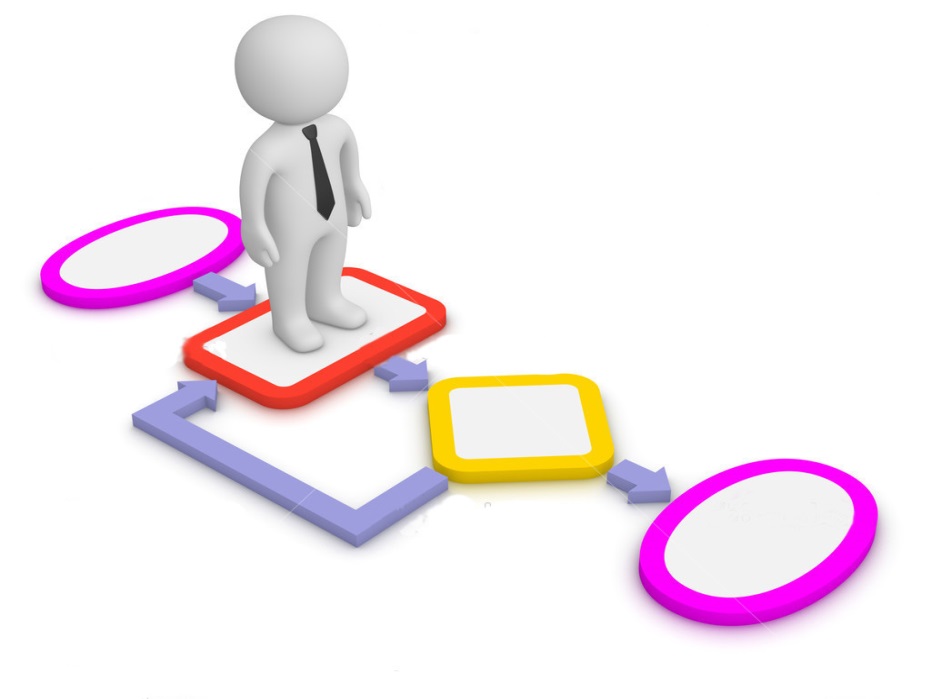
***Муниципальное бюджетное образовательное учреждение***

***Детский сад №71 «Огонек»***

***Образовательный проект:***

**"Первые шаги в информатику.**

**«ПиктоМир» - дошкольное программирование!»**

**Актуальность проекта.**

**Наш детский сад в декабре 2020 года**  вошел в статус федеральной сетевой инновационной площадки по теме: **«Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир».**

По словам Президента РФ В.В. Путина, "Инженерное образование в РФ нужно вывести на новый более высокий уровень, который позволит подготовить высококвалифицированных специалистов способных внести существенный и реальный вклад в развитие нашего общества и государства".

В настоящее время окружающее цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка, начиная с раннего возраста. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и образовательные организации, но и медиаресурсы. Для  современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений.

 Робототехника, конструирование, программирование, моделирование, 3D-проектирование и многое другое – вот что теперь интересует современных детей. Для реализации этих интересов необходимы более сложные навыки и компетенции.

И одна из них – умение программировать.

«Обучение программированию - это возможность создать на компьютере что-то свое, выразить себя, почувствовать себя творцом». Программирование – одно из самых интересных и полезных занятий в мире.

 Как  обучать программированию маленького ребенка? Это ведь очень сложно! Но можно задачу упростить, отправившись вместе с ребенком в «ПиктоМир».

ПиктоМир  - это свободно распространяемая программная среда для изучения азов программирования дошкольниками, которые еще не умеют писать и младшими школьниками, которые это не очень любят делать.

**Решение данной проблемы мы видим в организации кружковой деятельности педагога с детьми «Технодетки» и в разработке долгосрочного образовательного проекта (с сентября 2021 - май 2024 уч. года) на тему: "Первые шаги в информатику. «Пиктомир» - дошкольное программирование!».**

*Цель проекта*– развитие творческих способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, логического мышления, первоначальных умений и навыков решения логических и алгоритмических задач.

*Задачи:*

-познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;

- формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;

- научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;

- развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.

- формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;

- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;

- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

**ОБОСНОВАНИЕ СОЦИАЛЬНОЙ ЗНАЧИМОСТИ ПРОЕКТА.**

Целевые группы проекта: дети дошкольного возраста 4-7 лет, воспитатели, родители.

**КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА.**

Первый этап – подготовительный (Январь 2021 - май 2021год)

Второй этап - практический (сентябрь 2021- май 2024гг.)

Третий этап – оценочно-рефлексивный (май 2023-август 2024гг)

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА:**

**Дети:**

- ребенок овладевает основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;

- ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);

- ребенок способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других;

- у ребенка развита крупная и мелкая моторика, он может контролировать свои движения и управлять ими при работе компьютером и условными моделями – исполнителями;

- ребенок может соблюдать правила безопасного поведения при работе с электротехникой, предметами, необходимыми при организации игр с моделями – исполнителями, игр-театрализаций с детьми;

- ребенок обладает начальными знаниями и элементарными представлениями об алгоритмике, знает компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования, создает действующие модели исполнителей; демонстрирует технические возможности исполнителей с помощью создания алгоритма их действий, создает алгоритмы действий на компьютере для исполнителей с помощью педагога и запускает их самостоятельно;

- ребенок способен к принятию собственных творческо-технических решений, опираясь на свои знания и умения, самостоятельно создаёт алгоритм действий по заданному направлению; умеет корректировать алгоритмы действий исполнителя.

**Педагоги:**

- организовано курсовое обучение педагогов;

- организован цикл мастер-классов для педагогов по реализации информационно-коммуникационных технологий;

- рост мотивации педагогов к реализации проекта;

- участие педагогов в выставках методической продукции; городских, конференциях и семинарах; профессиональных конкурсах;

- организация на базе ДОУ практических мероприятий для родителей и педагогической общественности с показом непосредственно образовательной деятельности

- развивающая среда ДОУ оснащена цифровыми образовательными ресурсами;

- организовано взаимодействие педагогов в работе с детьми разных групп с использованием информационных и коммуникационных технологий;

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ :**

**Дидактическое обеспечение**

- карточки задания и другой раздаточный материал, необходимый для выполнения практических работ, проведения практических занятий,

- дидактические задания и игры разного уровня сложности.

- наборы карточек с изображением предметов.

- карточки с изображением стрелок (для построения схем – алгоритмов).

- пазл- ковер (игровое поле с клетками).

- магнитная доска

- игрушки: роботы - исполнители

**Техническое обеспечение**

- ПК – 1шт.;

- Принтер – 1 шт.;

- Сканер – 1 шт.;

- Ксерокс – 1 шт.;

- Ноутбук для педагога – 1 шт.;

- Интерактивная  доска – 1 шт.

- Планшеты - 5 шт.

- Установка на каждый компьютер или сетевой сервер программное обеспечение «ПиктоМир»

**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С СЕМЬЕЙ**

Реализация Проекта предполагает активное взаимодействие с родителями обучающихся.

Формы взаимодействия:

- оформление буклетов,

- создание видео – отчетов,

- проведение мастер-классов.

- организация форума с выкладыванием проектов, обзоров, материалов по моделированию и программированию, информатике, составлению алгоритмов, методических и практических разработок.

**ДОРОЖНАЯ КАРТА ПРОЕКТА**

**««Первые шаги в информатику.**

**«ПиктоМир» - дошкольное программирование!»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Название проекта** | **««Первые шаги в информатику.**  **«ПиктоМир» - дошкольное программирование!» Технодетки** | |
|  | **Краткое описание проекта** |  | |
|  | **Дата начала реализации проекта** | Первый этап – подготовительный (январь 2020г – август2021г.)  Второй этап – практический (сентябрь 2021г.-апрель 2024г.) | |
|  | **Дата окончания проекта** | Третий этап - оценочно-рефлексивный (май 2023 г.-август 2024г.) | |
|  | **Обоснование социальной значимости проекта** | **Це**[**левые группы проекта:**](file:///C:\Users\ST\Downloads\левые%20группы%20проекта:)  **Педагоги ДОУ, дети, родители.**  В настоящее время окружающее цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка, начиная с раннего возраста. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и образовательные организации, но и медиаресурсы. Для  современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений. | |
|  | **Полное описание проекта, презентация проекта** | Робототехника, конструирование, программирование, моделирование, 3D-проектирование и многое другое – вот что теперь интересует современных детей. Для реализации этих интересов необходимы более сложные навыки и компетенции.  И одна из них – умение программировать.  «Обучение программированию - это возможность создать на компьютере что-то свое, выразить себя, почувствовать себя творцом». Программирование – одно из самых интересных и полезных занятий в мире.   Как  обучать программированию маленького ребенка? Это ведь очень сложно! Но можно задачу упростить, отправившись вместе с ребенком в «ПиктоМир».  ПиктоМир  - это свободно распространяемая программная среда для изучения азов программирования дошкольниками, которые еще не умеют писать и младшими школьниками, которые это не очень любят делать.  **Решение данной проблемы мы видим в организации кружковой деятельности педагога с детьми «Технодетки» и в разработке долгосрочного образовательного проекта (с сентября 2021 - май 2024 уч. года) на тему: "Первые шаги в информатику. «Пиктомир» - дошкольное программирование!».** | |
| 6.1. | **Цель проекта:** | -развитие творческих способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, логического мышления, первоначальных умений и навыков решения логических и алгоритмических задач. | |
| 6.2. | **Задачи проекта:** | -познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;  - формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;  - научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;  - развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.  - формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;  - воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;  - формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре). | |
| 6.3 | **Партнёры проекта** | **Партнер** | **Вид поддержки** |
|
|
| **БРПК** | Привлечение в качестве экспертов и участников конкурсов и других мероприятий. |
|
|
|
| 6.4 | **Информационное сопровождение проекта** | Информационно сопровождение проекта осуществляется на сайте детского сада, в социальных сетях Фейсбук, Инстаграмм, ОК. | |
| 6.5 | **Конечный**  **результат реализации**  **проекта** | - ребенок овладевает основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;  - ребенок обладает начальными знаниями и элементарными представлениями об алгоритмике, знает компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования, создает действующие модели исполнителей;  - ребенок способен к принятию собственных творческо-технических решений, опираясь на свои знания и умения, самостоятельно создаёт алгоритм действий по заданному направлению; умеет корректировать алгоритмы действий исполнителя.  - организовано курсовое обучение педагогов;  - организован цикл мастер-классов для педагогов по реализации информационно-коммуникационных технологий;  - рост мотивации педагогов к реализации проекта;  - организация на базе ДОУ практических мероприятий для родителей и педагогической общественности с показом непосредственно образовательной деятельности | |
|
|
|
|
| 6.8 | **Дальнейшее развитие проекта** | Обогащение и развитие цифровой образовательной среды ДОУ | |
| 6.9 | **О проекте** | Сайт МБДОУ Детский сад №71 «Огонек» эл почта:ogonek-71@mail.ru | |
|  |  |  | |

**7. Руководитель проекта**

**7.1. - 7.4.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование ДОУ** | **ФИО руководителя** | **Должность руководителя проекта** | **Мобильный телефон** | **Электронная почта** |
| МБДОУ Детский сад №71 «Огонек» | Щербакова Юлия Леонидовна  Ибрагимова Ольга Владимировна | Заведующий  Старший воспитатель | 89246503674 | [ogonek-71@mail.ru](mailto:ogonek-71@mail.ru) |

**8. Команда проекта**

8.1 - 8.2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Наименование ДОУ** | **ФИО члена команды** | **Должность и роль в проекте** |
| МБДОУ Детский сад №71 «Огонек» | Тюрюханова Дарья Андреевна | Воспитатель, ведущий кружка «Алгоритм и Я» |
| МБДОУ Детский сад №71 «Огонек» | Ибрагимова Ольга Владимировна | Старший воспитатель, систематизация научно-методического банка практических материалов для предложения, ведущий кружка «Технодетки» |
| МАДОУ Детский сад №71 «Огонек» | Зайкова Екатерина Андреевна | Воспитатель |

**ДОРОЖНАЯ КАРТА ПРОЕКТА**

**«Первые шаги в информатику.**

**«ПиктоМир» - дошкольное программирование!»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Содержание деятельности (мероприятия)** | **Целевая группа** | **Сроки проведения** | **Ответственные** | **Контрольный показатель** |
| **1. Общесистемные мероприятия** | | | | | |
| 1.1. | Формирование и утверждение состава рабочей группы по внедрению курса «Алгоритмика» | Педагогические работники МБДОУ | Август-сентябрь 2021г. | Старший воспитатель, воспитатели | Состав рабочей группы, база данных |
| 1.2. | Изучение нормативно-правовых документов, методического пособия, определяющих порядок внедрения в дошкольные образовательные учреждения курса «Алгоритмика» | Старший воспитатель,  педагогические работники | В течение года | МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте |
| 1.3. | Разработка содержания образовательной программы и примерного планирования курса «Алгоритмика» | Педагогические работники | Апрель 2022г. | Творческая группа МБДОУ | Образовательная программа курса «Алгоритмика» |
|  |  |  |  |  |  |
| 1.6. | Мониторинг по направлению «Кадровое обеспечение внедрения и апробации курса «Алгоритмика» | Педагогические работники | 1 раз в год октябрь | Творческая группа МБДОУ | Результаты диагностики и мониторинга |
| 1.7. | Мониторинг по направлению «Методическое обеспечение внедрения и апробации курса «Технодетки» | Педагогические работники | 1 раз в год октябрь | Творческая группаМБДОУ | Результаты диагностики и мониторинга |
| 1.8. | Мониторинг по направлению «Материально - техническое обеспечение внедрения и апробации курса «Технодетки» | Педагогические работники | 1 раз в год ноябрь | Творческая группа МБДОУ | Результаты диагностики и мониторинга |
| **2. Мероприятия по подготовке педагогов МБДОУ по внедрению и апробации курса «Алгоритмика» в ДОУ с использованием свободно распространяемой учебной среды программирования «ПиктоМир»** | | | | | |
| 2.1. | Проведение вебинаров и конференций, совещаний НИИСИ РАН, педагогических работников МДОУ | Педагогические работники | Ежеквартально  сентябрь, декабрь, март, июнь 2021-2022гг. | Специалисты ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН, МКУ «ИМЦ», | Материалы с совещаний, размещение информационных материалов на сайте |
| 2.2. |  |  |  |  |  |
| 2.3. | Запрос: Курсы повышения квалификации для педагогов, внедряющих курс «Алгоритмика» с использованием свободно распространяемой учебной среды «Пиктомир», желательно на бюджетной основе и с выдачей документа о количестве часов (не менее 36 часов) | Педагогические работники | Март-апрель 2022 г. |  | Свидетельства о курсах повышения квалификации |
| **3. Мероприятия по презентации педагогических наработок внедрения курса «Алгоритмика» в ДОУ с использованием свободно распространяемой учебной среды «ПиктоМир»** | | | | | |
| 3.1. | Подготовка электронного кейса методических разработок из опыта работы дошкольных образовательных учреждений, реализующих курс «Алгоритмика» | Педагогические работники МБДОУ | В течение года 2021-2023 уч.года | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте |
| 3.2. | Фестиваль педагогических идей «Калейдоскоп ПиктоМира» | Педагогические работники  МБДОУ | Май 2022год | Педагоги МБДОУ «Огонек». | Размещение информационных материалов на сайте |
| 3.3. | Мастер-класс: «Подготовительный этап введения курса «Алгоритмика» в работе с детьми среднего возраста с использованием свободно распространяемой учебной среды «ПиктоМир»  (мероприятие для воспитателей ДОУ) | Педагогические работники МБДОУ | Декабрь 2021г. | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте |
| 3.4. | Мастер-класс «Алгоритмика в ДОУ»  ( мероприятие для родителей) | Педагогические работники  МБДОУ | Апрель 2022г | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте |
| **4. Мероприятия в МБДОУ по работе с обучающимися при внедрении курса «Алгоритмика» с использованием свободно распространяемой учебной среды программирования «Пиктомир»** | | | | | |
| 4.1. | Кружковая работа с детьми «Технодетки» | Воспитанники средней группы | В течение года.  2 раза в неделю | Воспитатели МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети |
| 4.2. | Занятия «Путешествие Робота-Вертуна» на космодром» | Воспитанники средней группы | Ноябрь - декабрь 2021г. | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети |
| 4.3. | Видео-урок «Алгоритмика для малышей» |  | Январь 2022г. | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети |
| 4.4. | Открытое мероприятие: «Космический следопыт» с детьми среднего дошкольного возраста 4-5 лет | Воспитанники средней группы | Февраль 2022г. | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети |
| 4.5. | Открытые НОД по «Алгоритмике» | Воспитанники средней группы | Апрель-май 2022г. | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети |
| 4.6. | Ролевая игра «Робот и капитан» (открытый просмотр) | Воспитанники старшей группы | Октябрь 2022г. | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети |
| 4.7. | Морской бой – путешествие | Воспитанники старшей группы | Февраль 2023год | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети |
| 4.8. | Виртуальные игры с роботом Вертуном | Воспитанники старшей группы | Март- май 2023г | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети |
| 4.9. | Игры с роботом Двигуном в виртуальном мире. | Подготовительная группа | Октябрь 2023г. | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети |
| 4.10. | Игры с роботом Ползуном | Подготовительная группа | Декабрь 2023г. |  |  |
| 4.11. | Путешествие в страну «Логику» | Подготовительная группа | Апрель – май 2024г. | Педагогические работники  МБДОУ | Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети |

Календарно-тематический план работы по направлению «Алгоритмика,«Пиктомир»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | **Тема** | **Цели** |
| **4-5 лет** | | |
| 1 | диагностика | Выявление результатов, усвоения программы в среднем дошкольном возрасте. |
| 2 | Что такое алгоритмика? | Формировать интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности;  формировать начальные знания и элементарные представлениями об алгоритмике. |
| 3 | Придумываем алгоритмы | учить самостоятельно создавать алгоритм действий по заданному направлению; учить корректировать алгоритмы действий исполнителя; формировать интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, интересоваться причинно-  следственными связями, пытаться самостоятельно придумывать объяснения технические задачи; формировать начальные знания и элементарные представления об алгоритмике. |
| 4 | Что нам нужно знать на занятиях по алгоритмике | Формировать интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности; формировать начальные знания и элементарные представлениями об алгоритмике. |
| 5 | Где у меня право? | Учить различать и называть пространственные отношения: справа — слева; |
| 6 | Где у меня лево? |
| 7 | Поиграем с Зайкой |
| 8 | Поможем Мишке навести порядок |
|  | | |
| 1 | Кто такой робот и что он умеет делать. | Познакомить детей с понятием исполнитель; познакомить с профессиями людей,  занимающихся созданием роботов; вспомнить, какую пользу роботы несут для человека. |
| 2 | Знакомство с Роботом Двуногом. | Закреплять умение детей ориентироваться в пространстве в процессе передвижения,  учить составлять маршрут для робота, развивать память. |
| 3 | Играем с Роботом двуногом. | Учить различать и называть пространственные отношения: справа — слева; упражнять |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 4 | С начала на лево, а потом на право. | детей в определении правой руки и правой стороны; левой руки и левой стороны; закреплять умение определять у себя правую, левую руку; различать правое, левое в окружающем пространстве по отношению к себе; учить согласовывать свои действия и  движения с действиями и движениями других детей. |
| 5 | Играем с роботом Двуногом. |
| 6 | Веселый лабиринт для Маши | Учить ориентироваться на листе бумаги, развивать зрительное и слуховое восприятие,  произвольность внимания и памяти; формировать пространственное мышление. |
| 7 | Где твоя левая рука? Где моя правая рука? | Учить различать и называть пространственные отношения: справа — слева; упражнять детей в определении правой руки и правой стороны; левой руки и левой стороны; закреплять умение определять у себя правую, левую руку; различать правое, левое в окружающем пространстве по отношению к себе; учить согласовывать свои действия и движения с действиями и движениями других детей. |
| 8 | Домик на полянке |
|  | | |
| 1 | Игра «Левая рука, правая рука» | Учить различать и называть пространственные отношения: справа — слева; упражнять детей в определении правой руки и правой стороны; левой руки и левой стороны; закреплять умение определять у себя правую, левую руку; различать правое, левое в  окружающем пространстве по отношению к себе; учить согласовывать свои действия и движения с действиями и движениями других детей. |
| 2 | Ориентировка по плану №1 | Развивать логическое и пространственное мышления; В процессе занятия ребенок учится действовать по образцу; решать задачи поискового творческого характера, имеющие несколько решений; планировать свои действия, целеустремленно, шаг за шагом  выполняя поставленную задачу. |
| 3 | Веселые значки «команды» | Учить составлять алгоритм из 3-4 команд для робота; Учить ориентироваться на листе  бумаги, развивать зрительное и слуховое восприятие. |
| 4 | Знакомство с роботом Вертуном (на бумаге) | Учить создавать действующие модели роботов - исполнителей с помощью предметов; формировать умение демонстрировать технические возможности роботов-исполнителей с помощью создания алгоритма их действий; учить самостоятельно создавать алгоритм действий по заданному направлению. Закреплять навыки ориентировки на листе бумаги. |
| 5 | Играем роботом Вертуном (на бумаге) №1 |
| 6 | Играем роботом Вертуном (на бумаге) №2 |
| 7 | Играем роботом Вертуном (на бумаге) №3 |
| 8 | Играем роботом Вертуном (на бумаге) №4 |
| **Старшая группа** | | |
| 1 | Веселые загадки для Вертуна | Учить создавать действующие модели роботов - исполнителей с помощью предметов;  формировать умение демонстрировать технические возможности роботов-исполнителей с |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | помощью создания алгоритма их действий; учить самостоятельно создавать алгоритм  действий по заданному направлению. Закреплять навыки ориентировки на листе бумаги. |
| 2 | Знакомство с игрой морской бой | Учить ориентироваться на листе бумаги, развивать зрительное и слуховое восприятие, произвольность внимания и памяти; формировать у детей старшего дошкольного возраста графические умения, необходимые для подготовки руки к письму; развивать мелкую моторику и координацию движений руки, формировать пространственное  мышление; формировать интерес к техническому творчеству через игровую деятельность. |
| 3 | Игра морской бой №1 | Учить ориентироваться на листе бумаги, развивать зрительное и слуховое восприятие, произвольность внимания и памяти; формировать у детей старшего дошкольного возраста графические умения, необходимые для подготовки руки к письму; развивать мелкую моторику и координацию движений руки, формировать пространственное мышление; формировать интерес к техническому творчеству через игровую  деятельность. |
| 4 | Ориентировка по плану №2 | Развивать логическое и пространственное мышления; В процессе занятия ребенок учится действовать по образцу; решать задачи поискового творческого характера, имеющие  несколько решений; планировать свои действия, целеустремленно, шаг за шагом выполняя поставленную задачу. |
| 5 | Лабиринт для мышонка Джека №1 | Развивать логическое и пространственное мышление ребенка, внимание и сосредоточенность, умение достигать цели; ставит ребёнка перед выбором правильного  пути, нахождения выхода из заведомо сложной ситуации. |
| 6 | Составь такой же узор. | Развитие зрительно-моторной координации и умения решать нестандартные задачи;  учить складывать сложные узоры по предложенному образцу из 6-8 из лего кирпичей. |
| 7 | Играем в роботом Батли №1 | Развивать внимание, логическое и пространственное мышления, учить ребенка анализировать, развивать зрительное внимание; Учить составлять алгоритм из 3-4 команд  для робота Батли и учить программировать робота с помощью пульта. |
| 8 | Напольный лабиринт (играем в робота Двунога) | Развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умения составлять алгоритм из 3-5 команд для прохождения заданного маршрута. |
|  | | |
| 1 | Кто ушел и кто стоял? | Учить различать и называть пространственные отношения: справа — слева; упражнять детей в определении правой руки и правой стороны; левой руки и левой стороны; закреплять умение определять у себя правую, левую руку; различать правое, левое в  окружающем пространстве по отношению к себе; учить согласовывать свои действия и движения с действиями и движениями других детей. |
| 2 | Игра морской бой №2 | Учить ориентироваться на листе бумаги, развивать зрительное и слуховое восприятие,  произвольность внимания и памяти; формировать у детей старшего дошкольного |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | возраста графические умения, необходимые для подготовки руки к письму; развивать мелкую моторику и координацию движений руки, формировать пространственное мышление; формировать интерес к техническому творчеству через игровую  деятельность. |
| 3 | Ориентировка по плану №3 | Развивать логическое и пространственное мышления; В процессе занятия ребенок учится действовать по образцу; решать задачи поискового творческого характера, имеющие  несколько решений; планировать свои действия, целеустремленно, шаг за шагом выполняя поставленную задачу. |
| 4 | Лабиринт для мышонка Джека №2 | Развивать логическое и пространственное мышление ребенка, внимание и сосредоточенность, умение достигать цели; ставит ребёнка перед выбором правильного  пути, нахождения выхода из заведомо сложной ситуации. |
| 5 | Напольный лабиринт (играем в робота Двунога) | Развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умения составлять алгоритм из 3-5 команд для прохождения заданного маршрута. |
| 6 | Играем в роботом Батли №2 | Развивать внимание, логическое и пространственное мышления, учить ребенка анализировать, развивать зрительное внимание; Учить составлять алгоритм из 3-4 команд  для робота Батли и учить программировать робота с помощью пульта. |
| 7 | Загадки «Веселые палочки» | закреплять навыки ориентировки на листе бумаги, активизировать в речи детей слова  "вверху", "внизу", "справа", "слева". |
| 8 | Кто ушел и кто стоял? | Учить различать и называть пространственные отношения: справа — слева; упражнять детей в определении правой руки и правой стороны; левой руки и левой стороны; закреплять умение определять у себя правую, левую руку; различать правое, левое в окружающем пространстве по отношению к себе; учить согласовывать свои действия и  движения с действиями и движениями других детей. |
|  | | |
| 1 | Игра морской бой №3 | Учить ориентироваться на листе бумаги, развивать зрительное и слуховое восприятие, произвольность внимания и памяти; формировать у детей старшего дошкольного возраста графические умения, необходимые для подготовки руки к письму; развивать мелкую моторику и координацию движений руки, формировать пространственное мышление; формировать интерес к техническому творчеству через игровую  деятельность. |
| 2 | Ориентировка по плану №4 | Развивать логическое и пространственное мышления; В процессе занятия ребенок учится действовать по образцу; решать задачи поискового творческого характера, имеющие несколько решений; планировать свои действия, целеустремленно, шаг за шагом  выполняя поставленную задачу. |
| 3 | Лабиринт для мышонка Джека №3 | Развивать логическое и пространственное мышление ребенка, внимание и  сосредоточенность, умение достигать цели; ставит ребёнка перед выбором правильного |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | пути, нахождения выхода из заведомо сложной ситуации. |
| 4 | Напольный лабиринт (играем в робота Двунога) | Развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умения составлять алгоритм из 3-5 команд для прохождения заданного маршрута. |
| 5 | Играем в роботом Батли №3 | Развивать внимание, логическое и пространственное мышления, учить ребенка анализировать, развивать зрительное внимание; Учить составлять алгоритм из 3-4 команд  для робота Батли и учить программировать робота с помощью пульта. |
| 6 | Путешествие в страну логику. | закреплять навыки ориентировки в микропространстве, активизировать в речи детей  слова "вверху", "внизу", "справа", "слева". |
| 7 | Кто ушел и кто стоял? | закреплять навыки ориентировки в микропространстве, активизировать в речи детей  слова "вверху", "внизу", "справа", "слева". |
| 8 | В зоопарке | Закреплять умение соотносить схемы с реальным пространством, отмечать на схеме места расположения животных в реальном пространстве и словесно обозначать его.  Ребёнку предлагают найти в комнате заданную игрушку, а затем отметить на схеме и ответить на вопрос, где эта игрушка была найдена. |
|  | | |
| 1 | Игра морской бой №4 | Учить ориентироваться на листе бумаги, развивать зрительное и слуховое восприятие, произвольность внимания и памяти; формировать у детей старшего дошкольного возраста графические умения, необходимые для подготовки руки к письму; развивать мелкую моторику и координацию движений руки, формировать пространственное мышление; формировать интерес к техническому творчеству через игровую  деятельность. |
| 2 | Ориентировка по плану №5 | Развивать логическое и пространственное мышления; В процессе занятия ребенок учится действовать по образцу; решать задачи поискового творческого характера, имеющие  несколько решений; планировать свои действия, целеустремленно, шаг за шагом выполняя поставленную задачу. |
| 3 | Лабиринт для мышонка Джека №4 | Развивать логическое и пространственное мышление ребенка, внимание и сосредоточенность, умение достигать цели; ставит ребёнка перед выбором правильного  пути, нахождения выхода из заведомо сложной ситуации. |
| 4 | Напольный лабиринт (играем в робота Двунога) | Развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умения составлять алгоритм из 3-5 команд для прохождения заданного маршрута. |
| 5 | Играем в роботом Батли №4 | Развивать внимание, логическое и пространственное мышления, учить ребенка анализировать, развивать зрительное внимание; Учить составлять алгоритм из 3-4 команд  для робота Батли и учить программировать робота с помощью пульта. |
| 6 | Ищем клад. | Формировать навыки ориентирования и движения на местности по заданной схеме,  составления плана пройденного маршрута с использованием условных знаков и |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | обозначений; развивать быстроту реакции, наблюдательность, умение принимать самостоятельное решение в заданной игровой ситуации; способствовать формированию у воспитанников коммуникативных навыков, умения слаженной работы в команде,  развития лидерских качеств. |
| 7 | Кто ушел и кто стоял? | Закреплять навыки ориентировки в микропространстве, активизировать в речи детей  слова "вверху", "внизу", "справа", "слева". |
| 8 | Игра «Зазеркалье» | Закреплять навыки ориентировки в микропространстве, активизировать в речи детей  слова "вверху", "внизу", "справа", "слева". |
| **Подготовительная группа** | | |
| 1 | Игра морской бой №5 | Учить ориентироваться на листе бумаги, развивать зрительное и слуховое восприятие, произвольность внимания и памяти; формировать у детей старшего дошкольного возраста графические умения, необходимые для подготовки руки к письму; развивать мелкую моторику и координацию движений руки, формировать пространственное  мышление; формировать интерес к техническому творчеству через игровую деятельность. |
| 2 | Ориентировка по плану №6 | Развивать логическое и пространственное мышления; В процессе занятия ребенок учится действовать по образцу; решать задачи поискового творческого характера, имеющие  несколько решений; планировать свои действия, целеустремленно, шаг за шагом выполняя поставленную задачу. |
| 3 | Космическое путешествие | Формировать навыки ориентирования и движения на местности по заданной схеме, составления плана пройденного маршрута с использованием условных знаков и обозначений; развивать быстроту реакции, наблюдательность, умение принимать самостоятельное решение в заданной игровой ситуации; способствовать формированию у  воспитанников коммуникативных навыков, умения слаженной работы в команде, развития лидерских качеств. |
| 4 | Напольный лабиринт (играем в робота Двунога Вертуна) | Развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умения составлять алгоритм из 3-5 команд для прохождения заданного маршрута. |
| 5 | Играем в роботом Батли №5 | Развивать внимание, логическое и пространственное мышления, учить ребенка анализировать, развивать зрительное внимание; Учить составлять алгоритм из 3-4 команд  для робота Батли и учить программировать робота с помощью пульта. |
| 6 | Кто ушел и кто стоял? | Закреплять навыки ориентировки в микропространстве, активизировать в речи детей  слова "вверху", "внизу", "справа", "слева". |
| 7 | Лабиринт для мышонка Джека №5 | Развивать логическое и пространственное мышление ребенка, внимание и сосредоточенность, умение достигать цели; ставит ребёнка перед выбором правильного  пути, нахождения выхода из заведомо сложной ситуации. |
| 8 | Знакомство с планшетом и техника | Учить соблюдать правила безопасного поведения при работе с электротехникой, |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | безопасности. | предметами, необходимыми при организации игр с моделями – исполнителями, игр-  театрализаций с детьми; |
|  | | |
| 1 | Играем с Вертуном в Пиктомире. | Знакомить с компьютерной средой, включающую в себя графический язык программирования; учить создавать действующие модели роботов - исполнителей с помощью предметов; формировать умение создавать алгоритмы действий на компьютере для роботов с помощью педагога и запускать их; учить самостоятельно создавать алгоритм действий по заданному направлению; учить корректировать алгоритмы действий исполнителя. |
| 2 | Играем с Вертуном в Пиктомире, планета 1, игра 1 |
| 3 | Играем с Вертуном в Пиктомире, планета 1, игра 21 |
| 4 | Играем с Вертуном в Пиктомире ,планета 2, игра 1 |
| 5 | Играем с Вертуном в Пиктомире, планета 2, игра 2 |
| 6 | Играем с Вертуном в Пиктомире, планета 2, игра 3-4 |
| 7 | Веселый пиктомир |
| 8 | Диагностика | Выявление результатов, усвоения программы в старшем дошкольном возрасте. |

**ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРНЫХ ИСТОЧНИКОВ, ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ПРОГРАММЫ**

1. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2001. – 125 с.

2. Энциклопедический словарь юного техника. – М., «Педагогика», 1988. – 463 с.

3.Сборник материалов международной конференции «Педагогический процесс, как непрерывное развитие творческого потенциала личности» Москва.: МГИУ, 1998г.

4. Марьясова И.П. Компьютер в детском саду./Информатика в школе. Авторские курсы и методики. Методические рекомендации. Сб. Вып. 2.-Пермь, 1997. С. 63-87.

5. Горвиц Ю.М., Чайнова Л.Д., Поддъяков Н.Н., Зворыгина Е.В. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1998.

6. Интернет-ресурсы:

[http://www.wikiznanie.ru](http://www.wikiznanie.ru/)

[http://cyberleninka.ru](http://cyberleninka.ru/)

[http://www.rusedu.info](http://www.rusedu.info/)