

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад «Радуга» №5» Камышловского городского округа

СОГЛАСОВАНО  
педагогическим советом  
от «31» августа 2023 г  
Протокол №4

УТВЕРЖДЕНО  
приказом  
МАДОУ «Детский сад «Радуга» №5»  
от «31» августа 2023 г №106-ОД

**Дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программа  
«Алгоритмика. Пиктомир»  
направленность: техническая  
уровень: базовый  
возраст обучающихся: 6-7 лет  
срок реализации 1 год**

Автор -составитель:  
Каржова Наталья Валерьевна,  
воспитатель

г. Камышлов,  
2023 год

## Содержание

Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	4
1.3. Содержание программы	5
1.4. Планируемые результаты	9
Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1. Календарный учебный график	10
2.2. Учебный план	11
2.3. Календарно тематическое планирование	12
2.4. Расписание занятий	13
2.5. Материально-техническое обеспечение	14
2.6. Оценочные материалы (мониторинг)	14
Список литературы	16

## Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Алгоритмика. Пиктомир» для детей 6-7 лет относится к технической направленности, так как способствует развитию мышления посредством изучения вопросов программирования и алгоритмизации.

*Программа составлена на основе нормативно-правовых документов:*

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014г.№ 1726-р.

3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённым приказом Минпросвещения России от 27.07.2022г №629.

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28«Об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.).

6. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках национального проекта «Образование».

7. Стратегия развития воспитания в Свердловской области до 2025 года, утв. Постановлением Правительства Свердловской области от 7 декабря 2017 г.№900-ПП.

Алгоритмическая культура считается частью математической культуры, способствующей формированию и развитию особых представлений, связанных с понятием алгоритма. Одним из определяющих условий становления алгоритмической культуры является потребность личности в гармоничном сочетании интеллектуальных способностей и духовных основ. Поэтому ее обязательными компонентами должны быть, с одной стороны, интеллектуальное развитие (знания, умения и навыки, способы творческой деятельности, способность к самоорганизации), с другой - личностные мотивы (познавательные, нравственные интересы).

Программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

Программа составлена на основе:

Методических указаний по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием

свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир, А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В. Райко, И.Б. Рогожкина.

*Отличительная особенность программы* состоит в том, что она направлена на получение обучающимися знаний в области конструирования и алгоритмизации и знакомит детей с профессиями, связанными с техникой: инженер - конструктор, инженер-технолог, проектировщик.

В цикле занятий «Алгоритмика. Пиктомир» занятия проводятся в форме игры, демонстрации, сотрудничества в малых группах и индивидуальной или парной работы на компьютерах. В процессе работы на компьютерах дети составляют из пиктограмм простейшие программы управления виртуальным роботом, движения которого изображаются на экране компьютера.

*Адресат дополнительной общеразвивающей программы* – дети от 6-7 лет.

Одной из основных задач начального математического образования определено, что нужно обеспечить овладение основами алгоритмического мышления, выполнением и записью алгоритмов, умением строить простые алгоритмы и действовать в соответствии с алгоритмом. При характеристике алгоритмической деятельности детей наряду с понятием «алгоритмическое мышление» используется и более широкое понятие – «алгоритмическая культура». Большинство ученых понятие алгоритмической культуры трактуют как комплекс личностных качеств и определенный уровень алгоритмического мышления, которые способствуют пониманию роли алгоритмов в разнообразных видах деятельности и обеспечивают формирование таких умений как:

- Умение действовать по заданному алгоритму (в развернутой или свернутой форме);
- Умение осуществлять выбор и применять алгоритмы в своей деятельности;
- Умение конструировать алгоритмы;
- Умение описывать способ решать задачи в виде алгоритмического предписания.

Чем разнообразнее детская деятельность, тем успешнее и разностороннее развитие ребенка, реализуются его потенциальные возможности и проявления творчества, в том числе технического творчества.

Потребность в конструировании близка детям – копируя окружающий мир, они изучают его и легко адаптируются в нем. Объединение технической направленности является стартовой площадкой для будущих инженеров, изобретателей, конструкторов, людей рабочих профессий, владеющих современной техникой.

## **1.2 Цели и задачи программы**

*Цель программы:* формирование алгоритмической культуры учащихся старшего дошкольного возраста средствами свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир.

*Задачи программы:*

Обучающие:

- освоение среды ПиктоМир, информационных технологий, изучение алгоритмизации;
- формирование навыков работы с компьютером, создание основных

алгоритмических конструкций;

Развивающие:

- развитие алгоритмического, логического мышления учащихся, формирование операционного типа мышления;
- развитие умения создавать алгоритмические конструкции, использовать алгоритмизацию в практической деятельности;
- развитие умения решать предложенные задачи различными способами, выбирая оптимальный;
- развитие информационной речи (алгоритм, программа, исполнитель, повторитель и др.), внимания, памяти.

Воспитывающие:

- обучение умению работать совместно (решать задачи в малой группе, проводить исследовательскую работу, вести диалог и дискуссию, принимать точку зрения другого человека).
- формировать у учащихся стремление к саморазвитию и личностному росту через познавательную деятельность.

### **1.3. Содержание программы**

Содержание программы обеспечивает развитие личности, мотивации и способностей детей, охватывая следующие направления развития (образовательные области в соответствии с ФГОС ДО):

*Познавательное развитие.*

- Формирование представлений, благодаря которым складывается целостный образ компьютера, как инструмента деятельности человека, включающий и внешние его особенности, и принципы работы компьютера как программируемой машины, и правил его безопасного использования.

- Самостоятельность во взаимодействии с компьютером, которая проявляется не только в «самостоятельном нажатии на кнопки», но в постановке целей и принятии решений, выборе наиболее правильного способа действия, наиболее удачной команды, в самостоятельном достижении результата. Формирование необходимого объема знаний об объекте, положительного эмоционального отношения к нему, активной деятельности с этим объектом.

- Формирование алгоритмического, логического мышления, самостоятельности, проявляющейся в активном и инициативном поиске решения заданий, в глубоком и всестороннем анализе их условий, в критическом обсуждении и обосновании путей решения, в предварительном планировании и проигрывании разных вариантов осуществления решения. Использование компьютерных упражнений, дидактических игр, игр-театрализаций на без компьютерного этапа.

- Овладение действиями с такими средствами, как сенсорные эталоны, символы, модели. Ознакомление с понятием исполнителя, как робота, выполняющего команды. Формирование умения "собирать " из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом, следовать точной

последовательности составления и воспроизведения команд (алгоритму), тщательного соблюдения правил, что проявляется в стремлении правильно выбрать команду, знакомство с простейшими алгоритмами, овладение способами исправления ошибок. Использование чисел при решении заданий, упражнений, составления простейших алгоритмов для исполнителя. Привитие устойчивых умений счета, знания цифр, умения ориентироваться на плоскости.

*Социально – коммуникативное развитие.*

- Организация мозговых штурмов для поиска новых решений. Обучение принципам совместной работы и обмена идеями, совместно обучаться в рамках одной группы. Подготовка и проведение игр-театрализаций. Участие в групповой работе в качестве «командира», который дает команды для решения задачи. Становление самостоятельности: распределять обязанности в своей группе, проявлять творческий подход к решению поставленной задачи, принятию решений, видеть реальный результат своей работы. Восприятие себя, как активного участника работы. Знакомство с новым, неизвестным, но привлекательным объектом, связанным в представлении ребенка с взрослым миром, доставляет положительные эмоции, радость от новых впечатлений, способствует росту самоуважения, осознанию себя в новом качестве – «первооткрывателя».

*Речевое развитие.*

- Общение в устной форме с использованием общепринятых терминов (наименование частей компьютера, названия управляющих клавишей, обозначения команд и т.д.). Использование интервью, чтобы получить информацию и составить схему рассказа. Написание сценария с диалогами с помощью моделей. Описание логической последовательности событий, создание постановки с главными героями и её оформление визуальными и звуковыми эффектами при помощи моделирования. Применение мультимедийных технологий для генерирования и презентации идей.

Совместная деятельность взрослого и детей подразумевает особую систему их взаимоотношений и взаимодействий. Ее существенные признаки, наличие равноправной позиции взрослого и партнерской формы организации (сотрудничество взрослого и детей, возможность свободного размещения, перемещения и общения детей). Содержание программы реализуется в различных видах образовательных ситуаций алгоритмики, которые дети решают в сотрудничестве со взрослым.

Игра – как основной вид деятельности, способствующий развитию самостоятельного мышления и творческих способностей на основе воображения, является продолжением совместной деятельности, переходящей в самостоятельную детскую инициативу.

*Основные формы и методы образовательной деятельности:*

- программирование, творческие исследования, моделирование отношений между объектами на мониторе, соревнования между группами;
- словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный (показ, видеопросмотр, работа по инструкции);
- практический (составление программ, моделирование);

- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).

Способы и направления поддержки детской инициативы обеспечивает использование интерактивных методов: проектов, обучения в сотрудничестве, взаимного обучения.

### *Алгоритм организации совместной деятельности*

Обучение по программе состоит из 4 этапов:

1. Установление взаимосвязей, моделирование, рефлексия и развитие: *установление взаимосвязей*: при установлении взаимосвязей дети получают новые знания, основываясь на личный опыт, расширяя, и обогащая свои представления. Каждая образовательная ситуация, реализуемая на занятии, проектируется на задания, к которым прилагается анимированная презентация с участием героя – Смайлика. Использование анимации, позволяет проиллюстрировать занятие, заинтересовать детей, побудить их к обсуждению темы занятия.

2. *Рефлексия и развитие*: обдумывая и осмысливая проделанную работу, дети углубляют, конкретизируют полученные представления. Они укрепляют взаимосвязи между уже имеющимися у них знаниями и вновь приобретённым опытом. В разделе «Рефлексия» дети исследуют, какое влияние на поведение исполнителя, а также на получение правильного результата (решение задания) оказывает изменение алгоритма (последовательности команд): они заменяют команды, проводят оценки возможностей решения задания, создают отчеты, придумывают сюжеты, разыгрывают сюжетно - ролевые ситуации, задействуют в них модели (сенсорные эталоны). На этом этапе педагог получает прекрасные возможности для оценки достижений воспитанников.

3. *Совместная деятельность* взрослого и детей подразумевает особую систему их взаимоотношений и взаимодействий. Ее существенные признаки, наличие равноправной позиции взрослого и партнерской формы организации (сотрудничество взрослого и детей, возможность свободного размещения, перемещения и общения детей). Содержание программы реализуется в различных видах образовательных ситуаций алгоритмики, которые дети решают в сотрудничестве со взрослым.

Игра – как основной вид деятельности, способствующий развитию самостоятельного мышления и творческих способностей на основе воображения, является продолжением совместной деятельности, переходящей в самостоятельную детскую инициативу.

*Основные формы и методы образовательной деятельности:*

- программирование, творческие исследования, моделирование отношений между объектами на мониторе, соревнования между группами;
- словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный (показ, видео просмотр, работа по инструкции);
- практический (составление программ, моделирование);

- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).

Способы и направления поддержки детской инициативы обеспечивает использование интерактивных методов: проектов, обучения в сотрудничестве, взаимного обучения.

Модули программы.

№	Название модуля	Количество часов
I.	Знакомство с компьютером; правила безопасности; введение в ПО (базовый уровень)	2
II.	Знакомство с программной средой и исполнителем программной средой «Scratch» (начальный уровень)	16
III.	Выполнение заданий; творческое программирование	16
	ВСЕГО:	34 часов

*Модуль I. Знакомство с компьютером; правила безопасности (базовый уровень)*

Основной предметной областью является познания в области естественно – научных представлений о компьютерах, их происхождении, предназначении, правилах безопасной работы на них. Дети знакомятся с краткой историей появления компьютеров, знаменитыми людьми в этой области, различными видами деятельности на компьютере: алгоритмика, программирование, вторичное моделирование, подготовка видео обзора.

*Модуль II. Введение в ПО. Знакомство с программной средой «Пиктомир» (начальный уровень)*

Основной предметной областью является естественно - научные представления. На занятиях дети знакомятся со средой программы «Пиктомир» алгоритмом, исполнителем, программистом, командами и их последовательностью, подпрограммами. Занятия посвящены изучению принципа действия алгоритма, исполнителя, а также знакомству с основными видами команд и движений.

*Модуль III. Выполнение заданий; творческое программирование*

Основной предметной областью являются естественно – научные представления о приемах творческого программирования. Этот модуль используется как справочный материал при работе с комплектом заданий. Он изучается и на отдельных занятиях, чтобы познакомить детей с основами программирования. Данный модуль совершенствует умения детей в самостоятельном экспериментировании в алгоритмике и программировании.

### **1.3. Планируемые результаты**

#### Коммуникативные:

1. Активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
2. Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
3. Излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
4. Определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

#### Познавательные:

1. Использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
2. Овладение базовыми предметными и меж предметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.
3. Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления.
4. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
5. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
6. Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

#### Личностные результаты:

1. Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
2. Формирование уважительного отношения к иному мнению.

#### Предметные результаты:

Обучающиеся должны знать:

- знать интерфейс программной среды Пиктомир;
- знать значение алгоритма, программ, подпрограмм;
- знать особенности составления алгоритма, программы, подпрограммы;

Учащиеся должны уметь:

- уметь работать в среде Пиктомир;
- уметь работать с формами, применять их к исполнителю;
- уметь создавать алгоритмы и программировать исполнителя;
- уметь доводить начатое до конца, получать результаты в работе;
- уметь решать предложенные задачи оптимальными способами.

## **Раздел №2. Комплекс организационно – педагогических условий**

## 2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Содержание	ДОП
1.	Наименование	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа технической направленности «Алгоритмика. Пиктомир»
2.	Возраст детей	6 – 7 лет
3.	Срок обучения	1 года
4.	Продолжительность учебной недели	5 дней
5.	Выходные дни	Суббота, воскресенье, праздничные дни в соответствии с производственным календарем на учебный год
6.	Начало учебного года	02.10.2023
7.	Окончание учебного года	31.05.2024
	Сроки проведения каникул	31.12.2023г.-09.01.2024г В каникулярное время занятия не проводятся и в календарном учебном графике не учитывается
8.	Сроки проведения мониторинга качества освоения программного материал	26.12.2023-30.12.2023г 25.05.24 - 31.05.2024г
9.	Количество недель в учебном году	34 недели
10.	Продолжительность занятия (длительность условного часа)	30 мин
11.	объем недельной образовательной нагрузки	1 академический час в неделю
12.	Расписание занятий	Пятница 16.10-16.40

*Перечень форм обучения* - фронтальная, индивидуальная, групповая, индивидуально-групповая.

*Перечень видов занятий* – игра, практическая работа

*Перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы:* прохождение уровней игры, олимпиада, тест.

*Наполняемость группы* – 6–8 детей.

## 2.2. Учебный план

Учебный план по реализации дополнительной общеразвивающей программы «Алгоритмика. Пиктомир» регламентирует требования к организации образовательного процесса по реализации образовательной программы дополнительного образования, объём учебного времени, отводимого для проведения занятий и разработан в соответствии с нормативными документами:

- Федеральным законом РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273-ФЗ;

- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 14 ноября 2013 г., регистрационный № 30384), с изменениями, внесенными приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 21 января 2019 г. № 31 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 13 февраля 2019 г., регистрационный № 53776) в федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования);

- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённым приказом Минпросвещения России от 27.07.2022г №629;

- Положением об организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам МАДОУ «Детский сад «Радуга» №5», утвержденным приказом от 19.05.2023г №82/1-ОД;

- Правилами оказания платных образовательных услуг, утвержденными постановлением Правительства 15.09.2020 № 1441;

- Порядком оказания платных образовательных услуг МАДОУ «Детский сад «Радуга» №5», утвержденным приказом от 01.10.2020г №89/1-ОД;

- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4.1. 3648-20, утверждёнными Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года №28;

- СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», отверженными постановлением Главного государственного санитарного врача от 28.01.2021г №2;

- Уставом Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «Радуга» №5» Камышловского городского округа.

Форма организации образовательной деятельности – занятие. Занятия планируются во вторую половину дня.

Продолжительность образовательной деятельности для детей в подготовительной группе (от 6 до 7 лет) - не более 30 минут.

В структуру каждого занятия введена динамическая пауза, соответствующая теме занятия.

Количество занятий	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
34	4	5	4	4	4	4	4	5

### 2.3. Календарно-тематическое планирование

Наименование раздела (модуля) программы	Тема занятия	Теория	Практика	Всего
<i>Модуль I. Знакомство с компьютером ; правила безопасности</i>	1.Способы передачи информации		1	1
	2.Практические задания для закрепления навыков пользования мышью и клавиатурой.		1	1
	3.Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование.	1		1
<i>Модуль II. Введение в ПО. Знакомство с программной средой «Пиктомир»</i>	4.Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование.	1		1
	5.Виды управления исполнителем.		1	1
	6.Практическое занятие «Управляющий и исполнитель»		1	1
	7. Введение. Что такое «Пиктомир»		1	1
	8.Основные алгоритмические конструкции.		1	1
	9.Знакомство с интерфейсом программы «Пиктомир»		1	1
	10.Карточки «Вперед», «Направо», «Налево»		1	1
	11. Выполнение заданий по карточкам «Путь домой»		1	1
	12.Ролевая игра «Робот и капитан»		2	2
	13.Знакомство с роботом – вертуном. Изучаем команды. Игра 1,2		2	2
	14. Закрепляем изучение команд робота-вертуна. Игра 3		2	2

	15.Изучаем подпрограммы. Игра 3а		2	2
	16.Изучаем повторители. Выполнение заданий. Игра 3б		2	2
	17.Закрепление понятий «подпрограмма» и «повторители». Игры 4, 4а		2	2
	18.Игра 5. Решаем с двумя повторителями		2	2
	19.Выполнение заданий; творческое программирование Игра 11.1		1	1
<i>Модуль III. Выполнение заданий; творческое программирование</i>	20.Выполнение заданий; творческое программирование Игра 11.2		2	2
	21.Игра 11.3 Игра в Робота и Капитана		2	2
	22. Робот – фанарщик, его команды. Игра в Робота и Капитана		2	2
	23.Повторение. Выполнение заданий. Игра в Робота и Капитана		2	2
<b>Итого:</b>		2	32	34

#### 2.4. Расписание занятий

Занятия с детьми старшего дошкольного возраста осуществляются во второй половине дня после дневного сна, согласно расписанию:

<i>Наименование доп. образования</i>	<i>Направленность</i>	<i>ФИО педагога</i>	<i>Возрастная группа</i>	<i>Время проведения</i>
«Алгоритмика. Пиктомир»	Техническая	Каржова Н.В.	Подготовительная группа	Пятница 16.10-16.40

Год обучения	Кол-во занятий в неделю	Кол-во занятий в месяц	Кол-во занятий в год	Продолжит. занятия
2023-2024	1	4	34	30 мин

## 2.5. Материально-техническое обеспечение

№	Наименование оборудования	Кол-во (шт.)
1	Доска	1
3	Ноутбук (для педагога)	1
4	Мышь для ноутбука	1
5	Ноутбук для воспитанника	5
6	Проектор	1

## 2.6. Оценочные материалы

В соответствии с требованиями реализуемой дополнительной общеразвивающей программы предусмотрен мониторинг достижений воспитанников. Мониторинг осуществляется два раза в год - 26-30 декабря и 25-31 мая. Это позволяет получить качественную оценку динамики достижений детей, оценить результативность используемых педагогических методов.

### Диагностическая карта

№ п/п	Ф.И.О	Направление: Техническое								
		Умение редактировать фон, добавлять новые спрайты	Умение рисовать новые объекты	Знание и использование по назначению синего ящика (команды движения)	Знание и использование по назначению темно зеленого ящика (команды рисования)	Знание и использование по назначению фиолетового ящика (внешний вид)	Умение оживлять объект при помощи добавления костюма	Знание и использование по назначению лилового ящика (добавление звуков)	Итоговый показатель	
ИТОГО:										

Оптимальный (чел., %)									
Достаточный (чел., %)									
Низкий (чел., %)									
Кол-во обследованны х детей (чел., %)									

При заполнении карты используется трехбалльная шкала оценок, где каждой уровневой оценке соответствует качественная характеристика:

- 1 - низкий уровень (Н);
- 2 – достаточный (средний) уровень (Д);
- 3 – оптимальный (высокий) уровень (О).

*Условные обозначения:*

н.г. – начало года,

к.г. – конец года

*Оптимальный:* Познавательное отношение у ребенка к программированию устойчиво. Он проявляет инициативу и творчество в решении задач графической среде. Самостоятельно планирует предстоящую деятельность. Осознанно выбирает фон сцены, исполнителя, костюм исполнителя и спрайты в различных ящиках и в соответствии с их назначением. Действует планомерно. В диалоге со взрослым поясняет ход деятельности исполнителя. Формулирует в речи: достигнут или нет результат, замечает неполное соответствие полученного результата гипотезы. Делает выводы. Умеет презентовать свой проект. Объясняет все действия исполнителя.

*Достаточный:* В большинстве случаев ребенок проявляет активный познавательный интерес к программированию. Колеблется в выборе сцены, исполнителя, костюм исполнителя, путает спрайты в различных ящиках, не знает их значения. Испытывает сложности в презентации своего проекта и в объяснениях действий своего исполнителя.

*Низкий:* ребенок включаются в программирование, но его активность быстро затухает. Он боится проявить самостоятельность и инициативу в выборе фона сцены, исполнителя, костюма исполнителя и спрайтов в различных ящиках. Дошкольник действует хаотично в выборе действий для исполнителя. Испытывает сложности в презентации своего проекта, путается в объяснениях действий своего исполнителя.

## Список литературы

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://cyberleninka.ru>  
<http://www.rusedu.info>





## **2.4. Материально – техническое обеспечение:**

*Техническое оснащение занятия:* ноутбук, мольберт, тоска (магнитно – маркерная);

Проведение занятий предполагает использование следующего *дидактического материала:*

1. Наборы логических блоков «Дьенеша» - 5 коробок;
2. Игры на составление плоскостных изображений предметов;
3. Обучающие настольно-печатные игры по математике;
4. Геометрические мозаики и головоломки;
5. Занимательные книги по математике;
6. Задания из тетради на печатной основе для самостоятельной работы;
7. Простой карандаш; набор цветных карандаше;
8. Линейка и шаблон с геометрическими фигурами;
9. Счетный материал, счетные палочки, набор цифр;
10. Методические пособия («Волшебный круг», «Колумбово яйцо», «Танграм», «Пифагор», «Кубики Никитина» 4 шт., «Квадрат Воскобовича»);
11. Головоломки: («Лабиринт»);
12. Электронные дидактические пособия (игры);

*Методическое обеспечение*

1. Петерсон Л.Г. Раз – ступенька, два – ступенька...
2. Тихомирова Л.Ф. Упражнения на каждый день «Логика для дошкольников»
3. Михайлова З.А. «Математика – это интересно»;
4. Помораева И.А., Позина В.А. Занятия по формированию элементарных математических представлений. Мозаика – Синтез, 2010.
5. Алябьева Е.А. Развитие логического мышления и речи детей 5 - 8 лет. М., 2007.

## **2.5. Оценочный материал**

Оценка эффективности реализации программы «Развивай - ка» происходит на основании результатов диагностики на начало и конец учебного года, и их сравнительного анализа.

Диагностические задания разработаны в соответствии с методиками Р. Немова, Д. Векслера, Н.Вераксы. Результативность программы отслеживается в ходе проведения мониторинга, который предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов.

*Диагностический инструментарий (диагностические задания)*

*Задание №1. Развитие внимания*

Ребёнку показывается рисунок с изображением знакомых предметов. По сигналу «Начинай», он по строчкам этого рисунка начнет искать и зачеркивать те

предметы, которые назвал педагог. Искать и зачеркивать названные предметы необходимо до тех пор, пока педагог не скажет слово «Стоп». Ребенок работает 2,5 мин, в течение которых пять раз подряд (через каждые 30 сек) ему говорят слова «стоп» и «начинай».

Задание оценивается по трехбалльной системе.

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла – критерий проявляется частично;

3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

*Задание №2. Развитие памяти*

Ребенку предлагается рассмотреть 10 картинок или предметов. А затем назвать 5-6 из них.

Задание оценивается по трехбалльной системе.

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

*Задание №3. Развитие восприятия*

Педагог объясняет ребёнку, что ему будут показаны несколько контурных рисунков, в которых как бы «спрятаны» многие известные ему предметы. Далее представляет рисунки по очереди и просит последовательно назвать очертания всех предметов, «спрятанных» в трех его частях: 1, 2 и 3. Время выполнения 25 секунд.

Задание оценивается по трехбалльной системе.

Уровень

1 балл – за время больше 45 сек. ребенок не смог решить задачу по поиску и названию всех 14 предметов, «спрятанных» в трех частях рисунка.

2 балла – ребенок назвал все 14 предметов, затратив на их поиск от 21 до 30 сек.

3 балла – ребенок назвал все 14 предметов, очертания которых имеются на всех трех рисунках, затратив на это меньше чем 20 сек

*Задание №4. Развитие воображения*

Ребенку предлагается выполнить задание «Дорисуй элемент»,

Задание оценивается по трехбалльной системе.

Уровень:

1 балл - задание не выполнено.

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью.

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

*Задание №5. Развитие мышления*

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»
2. «Что лишнее на рисунке?»
3. «Раздели на группы, и назови одним словом»
4. «Сложи картинку»
5. «Что перепутал художник?»
- 6 «Заплатки к коврикам»
7. «Что сначала, что потом?»

Оценивание проходит по трехбалльной системе.

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников.

Высокий уровень: (29-33 балла)

Средний уровень: (от 22 до 28 баллов)

Низкий уровень: (ниже 11 баллов)

*Качественная характеристика уровней сформированности умений и навыков детей в решении логических задач*

Высокий уровень (от 29 до 33 баллов): Дошкольник может концентрировать внимание на одном объекте достаточно продолжительное время, высокий темп выполнения заданий, незначительные ошибки в решении задач. Запоминает и называет 5-6 картинок из 10. Воспринимает и называет очертания всех предметов за определённое время. Самостоятельно изменяет, дорисовывая, предмету недостающий элемент, создавая на этой основе относительно новый образ. Правильно, без ошибок выполняет все задания.

Средний уровень (от 22 до 28 баллов): Ребёнок не удерживает внимание в течение всего выполнения задания, отвлекается. Запоминает и называет 3-4 картинки. Называет очертания всех предметов за 30 сек. Видоизменяет предметы с небольшой помощью взрослого.

Низкий уровень (ниже 11 баллов): Ребёнок не воспринимает инструкции взрослого, не может сконцентрироваться на задании.

### Список используемой литературы

1. Воскобович В.В., Харько Т.Т., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2022.
2. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять ...» (приложение к игре). // Санкт – Петербург, 2020.
3. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. -Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2018.
4. Никитин Б.П. Развивающие игры. - М.: Издание «Занятие», 2021 г..
5. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. –

СПб. «Детство – Пресс», 2004.

6. Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.
7. Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2019 г.
8. Смоленцова А.А.,Суворова О.В. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. С.- П-б. «Детство – Пресс»: 2020.

