


Утверждена:
Директор школы  И.М. Немцева
Приказ от 29.09.2023 г. № 213



О ВНЕСЕНИИ ИЗМЕНЕНИЙ В ОСНОВНУЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ПРОГРАММУ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Немцевская основная общеобразовательная школа.
Структурное подразделение: детский сад «Березка»

2023 г.

Часть Программы, формируемая участниками образовательных отношений

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1. Парциальная программа дошкольного образования «Алгоритмика: развитие логического и алгоритмического мышления детей 6-7 лет» (образовательная область «Познавательное развитие»), Москва, Просвещение.

Парциальная программа «Алгоритмика: развитие логического и алгоритмического мышления детей 6-7 лет» направлена на формирование и развитие логического и алгоритмического мышления у детей 6-7 лет с помощью цифровых средств.

Цель: знакомство старших дошкольников с элементами программирования с использованием цифровых средств (планшетов), развитие предпосылок логического и алгоритмического мышления.

Задачи:

Образовательные:

- формирование у детей умения обращаться с планшетом;
- формирование элементарных навыков программирования и использование этих знаний на практике – самостоятельное создание простейших программ и анимаций;

Развивающие:

- развитие логических функций;
- формирование речи, внимания, интереса к теме информатики;
- развитие инициативности и самостоятельности;

Воспитательные:

- создание условий для воспитания трудолюбия, дисциплинированности, сосредоточенности, силы воли, терпения, настойчивости, сопереживания, коммуникабельности, умения работать в команде.

Целевые ориентиры на этапе завершения освоения программы:

- Проявляет элементы творчества, придумывая рассказы по сценам и создавая проекты;
- Обладает элементами *алгоритмического мышления*:
 - умеет пошагово решать комплексные задачи;
 - может удалять команды, добавленные по ошибке;
 - умеет разбивать действие на этапы;
- Владеет приемами *логического мышления*:
 - сравнивает, упорядочивает, систематизирует, находит лишнее, выделяет закономерности, решает логические задачи, понимает связь «если...то...»;

- во время занятий стремится принимать собственные решения и проявлять инициативу;
- Обсуждает значимость правильного выполнения алгоритмов и инструкций;
- Умеет рассказывать историю по созданной сцене;
- Обладает начальными знаниями в области информатики:
 - знает, что такое алгоритм, исполнитель, команда, программа, блок памяти, цикл, спрайт, сцена, команды движения, «внешность»;
 - умеет составлять, читать, анализировать, останавливать и запускать простые алгоритмы и программы;
 - использует циклы для сокращения количества команд в программе;
 - умеет создавать статические сцены в Scratch Jr и сцены, где персонаж начинает двигаться при нажатии на него;
 - умеет создавать проекты в Scratch Jr, состоящие минимум из двух сцен;
 - знает, как программировать параллельные (одновременные) действия при запуске проекта;
 - умеет программировать разные скорости и ожидание действий;
 - может запрограммировать автоматическую смену сцен и передачу сообщений;
 - умеет озвучивать сцены и использовать сетку при создании сцены; создаёт небольшие анимации;
- В процессе занятий проявляет любознательность, активно задаёт вопросы взрослым и сверстникам по теме информатики;
- Применяет на занятиях знания о количестве, форме, величине предметов, пространстве и времени, умения считать, измерять, сравнивать, вычислять и др.;
- Участвует в индивидуальных и коллективных проектах при создании анимации;
- Различает условную и реальную ситуации в процессе создания элементарных программ на планшетах;
- Проявляет интерес к познавательным играм в электронном формате, может объяснить содержание и правила игры другим детям;
- Способен планировать свои действия при создании программ и проектов;
- Демонстрирует сформированные предпосылки учебной деятельности и элементы готовности к школьному обучению; проявляет интерес к самостоятельному обучению.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Парциальная программа Основы логики и программирования для детей старшего дошкольного возраста (6–7 лет) направлена на формирование и развитие логического и алгоритмического мышления у детей 6-7 лет с помощью цифровых средств.

В процессе обучения дети непосредственно работают с планшетами, используя их для создания элементарных программ. Программа

способствует адаптации детей к современному обществу и закладывает предпосылки профессиональной ориентации.

В содержательном разделе парциальной программы выделено **6 модулей:**

- Первый модуль «Линейные алгоритмы»;
- Второй модуль «Циклы»;
- Третий модуль «Знакомство со средой Scratch Jr»;
- Четвертый модуль «События. Мультипликация»;
- Пятый модуль «Сообщения»;
- Шестой модуль «Условный оператор. Касания».

Формы работы:

- индивидуальная работа за планшетом: выполнение заданий, создание программ и др.;
- работа с раздаточным и демонстрационным материалом: игры, имитирующие программирование на планшете, объяснение нового материала, отработка навыков программирования;
- подвижные игры на концентрацию и развитие внимания;
- обсуждение: рефлексия, придумывание историй в процессе создания программ или проектов, обсуждение возможных решений заданий и др.;
- создание своих проектов.

В Программе используются следующие методы:

- репродуктивный: весь учебный материал отрабатывается сначала на игровых карточках, а затем работа переносится непосредственно на планшет;
- объяснительно-иллюстративный: вначале материал разъясняется и иллюстрируется конкретными примерами, педагог добивается полного понимания от детей;
- продуктивный: после усвоения материала дети переходят к практическому действию - сами составляют программы, придумывают свои проекты;
- эвристический (частично-поисковый): педагог постоянно побуждает детей к поисковому решению, к догадке, к проявлению самостоятельности (например, предлагает догадаться, какое действие в программе может обозначать данный символ и т. д.);
- проблемный: дети постоянно решают вариативные или спорные задачи (например, педагог спрашивает: «Каким еще путем рыцарь может дойти до флажка?»);
- стимулирование речевой активности: педагог постоянно требует, чтобы дети называли элементы и действия программирования, приветствует высказывания своей точки зрения; воспитанники придумывают свои истории по созданным ими сценам.

Описание вариативных форм, способов, методов и средств реализации Программы с учетом возрастных и индивидуальных

особенностей воспитанников, специфики их образовательных потребностей и интересов

Формы, способы, методы и средства реализации части Программы, формируемой участниками образовательных отношений соответствуют обязательной части и описаны в п.2.2.

Особенности образовательной деятельности разных видов и культурных практик.

Организация образовательной деятельности разных видов и культурных практик при реализации части Программы, формируемой участниками образовательных отношений описаны в п. 2.3.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Материально – техническое оснащение и учебно- методическое обеспечение программы

Реализация Программы предусматривает оснащённость образовательного процесса материально - техническим оборудованием и учебно - методическими материалами, такими как:

- планшет у каждого ребёнка (планшеты прилагаются к Программе или предварительно покупаются отдельно);
- доступ к электронно - образовательному ресурсу (<https://lms.algoritmika.org>);
- методические рекомендации и инструкция по подготовке к занятию (размещены на платформе: <https://lms.algoritmika.org>);
- раздаточный материал;
- задачи для работы с раздаточным материалом;
- комиксы;
- дидактические карточки;
- карточки команд Scratch Jr;
- демонстрационный материал для оформления доски;
- инструкция по работе с демонстрационным материалом;
- перечень физических разминок.

Расписание в схеме НОД

Логоритмика. Развитие логического и алгоритмического мышления детей
6–7 лет

Среда (вторая половина дня) (15.30 -16.00)

Планирование

Занятие 1. Исполнитель и алгоритмы.

М131, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 2. Программа и блок памяти

М132, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 3. Учимся считывать и выполнять программы

М133, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 4. Собираем линейные алгоритмы

М134, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 5. Знакомство с циклами

М231, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 6. Собираем циклические алгоритмы

М232, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 7. Урок повторения.

М233, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 8. Знакомство со средой Scratch Jr

М331, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 9. Продолжение знакомства со средой Scratch Jr

М332, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 10. Сравнение предметов. Нахождение лишнего предмета

М333, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 11. Scratch Jr. События («Когда спрайт нажат»), команды раздела «Движение».

М334, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 12. Scratch Jr. Команды раздела «Движение». Бесконечный цикл.

М335, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 13. Сравнение и упорядочение похожих предметов

М336, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 14. Команды раздела «Внешность»
М337, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 15. Циклы. Повторение.
М338, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 16. Повторение. Интерактивный проект
М339, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 17. Сравнение предметов и нахождение среди них
одинаковых
М3310, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 18. События. Программирование параллельных
(одновременных) действий при запуске проекта.
М431, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 19. События. Команда "ждать".
М432, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 20. Задачи на сравнение и конструирование
предметов
М433, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 21. Программирование автоматической смены
сцен при запуске проекта.
М434, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 22. Создание мультипликации. Вид героев при
старте. Запись и использование звуков в Scratch.
М435, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 23. Сравнение и конструирование предметов
М436, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 24. Сообщения
М531, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 25. Использование сообщений в игре
М532, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 26. Систематизация, поиск закономерностей
М533, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 27. Программирование кнопок с использованием
сообщений
М534, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 28. Программирование кнопок для управления героем.

М535, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 29. Решение логических задач

М631, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 30. Условие касания

М632, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 31. Передача сообщений при касании

М633, курс для детских садов Белгородской области

Занятие 32. Подведение итогов

М634, курс для детских садов Белгородской области