

**РАССМОТРЕНА**  
на заседании управляющего  
совета МБДОУ ДС №10 «Мозаика»  
Протокол  
от «30» августа 2024 г. № 06

**ПРИНЯТА**  
педагогическим советом  
МБДОУ ДС №10 «Мозаика»  
Протокол  
от 28 августа 2024 г. № 01

**УТВЕРЖДЕНА**  
приказом заведующего  
МБДОУ ДС №10 «Мозаика»  
от «30» августа 2024 г. №100

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПЕДАГОГА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ПО РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ  
«АЛГОРИТМИКА: РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО И  
АЛГОРИТМИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ 6—7 ЛЕТ»  
муниципального бюджетного дошкольного образовательного  
учреждения «Детский сад №10 «Мозаика» г. Нового Оскола  
Белгородской области»  
для детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет  
(Технической направленности, 1 год обучения)**

Педагог дополнительного  
образования: Еремина  
Елена Николаевна

Новый Оскол  
2024

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>I.</b>	<b>ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ</b>	
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цели и задачи реализации Программы	4
1.3	Принципы и методы Программы	5
1.4	Обоснование структуры Программы	7
1.5	Планируемые результаты освоения Программы	8
<b>II.</b>	<b>СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ</b>	
2.1.	Содержание образовательной деятельности по Программе	9
2.2.	Перспективное планирование образовательной деятельности на 2023 – 2024 учебный год	10
2.3	Формы и методы реализации программы	11
2.4	Способы и направления поддержки детской инициативы	12
2.5	Основные формы взаимодействия с семьями воспитанников	13
<b>III.</b>	<b>ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ</b>	
3.1.	Материально-техническое оснащение и учебно-методическое обеспечение Программы	14
3.2.	Мониторинг образовательной деятельности и диагностика планируемых результатов освоения программы	15
3.3.	Методическое обеспечение Программы	15

# **I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

## **1.1. Пояснительная записка**

Современные дети чуть ли не с пелёнок попадают в мир цифровых технологий. Как никогда в наше время перед обществом встала проблема сделать использование гаджетов безопасным и полезным. Не секрет, что неправильное обращение с планшетами, телефонами, компьютерами привело к тому, что дети стали более замкнутыми, менее общительными, их мышление приобрело более «клиповый» характер, им трудно читать и понимать длинные тексты. Чтобы исправить эту ситуацию, необходимо как можно раньше приучать детей к правильному потреблению цифрового продукта.

Проблема воспитания цифровой культуры вышла на общегосударственный уровень. Так, в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года «расширение воспитательных возможностей информационных ресурсов» указано как один из четырёх основных инструментов развития социальных институтов воспитания. Расширение воспитательных возможностей информационных ресурсов предусматривает:

- создание условий, методов и технологий для использования возможностей информационных ресурсов, в первую очередь информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», в целях воспитания и социализации детей;

- информационное организационно-методическое оснащение воспитательной деятельности в соответствии с современными требованиями;

- содействие популяризации в информационном пространстве традиционных российских культурных, в том числе эстетических, нравственных и семейных, ценностей и норм поведения;

- воспитание в детях умения совершать правильный выбор в условиях возможного негативного воздействия информационных ресурсов;

- обеспечение условий защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью и психическому развитию.

Следует показать ребёнку, что цифровой продукт может быть не только развлечением, но и нескудным средством активного познания мира и инструментом для творчества. Эта идея отражена в Федеральной образовательной программе дошкольного образования (далее — ФОП ДО), где развитие «умения применять некоторые цифровые средства для познания окружающего мира, соблюдая правила их безопасного использования» отмечено как одна из задач образовательной деятельности детей 6—7 лет. Если раньше достаточно было давать детям предметные знания и формировать соответствующие умения, то сегодня на первый план выходит задача формирования и развития универсальных компетенций, которые позволят ребёнку успешно заниматься любыми видами деятельности. В связи

с этим среди основных задач образовательной деятельности в ФОП ДО названы:

— расширять самостоятельность, поощрять творчество детей в познавательно-исследовательской деятельности, избирательность познавательных интересов;

— развивать у детей умения включаться в коллективное исследование, обсуждать его ход, договариваться о совместных продуктивных действиях, выдвигать и доказывать свои предположения, представлять совместные результаты познания.

Программа «Развитие логического и алгоритмического мышления детей 6—7 лет» (далее — Программа) разработана на основании статьи 12 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» и в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (далее — ФГОС ДО) и ФОП ДО. Программа 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. При этом Программа прошла успешную апробацию, так как учтены возрастные особенности развития старших дошкольников.

## **1.2. Цели и задачи реализации Программы.**

### **Цель:**

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

При разработке Программы были сформулированы образовательные, развивающие и воспитательные задачи, которые в ней решаются:

### **Задачи**

#### *Образовательные:*

- формирование у детей умения обращаться с планшетом,
- формирование элементарных навыков программирования (знание основных элементов 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.

### **1.3. Принципы и методы Программы**

В основу Программы легли следующие принципы:

**Природосообразность.** Материал Программы отобран и выстроен в соответствии с закономерностями развития детского организма.

**Воспитывающее обучение.** Воспитание и обучение представляют собой неразрывный, единый процесс формирования личности. В ходе занятий по Программе у детей развиваются важнейшие человеческие качества.

**Гуманизация педагогического процесса.** Приоритетна не сама передача знаний и умений, а развитие умения приобретать их самостоятельно и использовать в жизненных ситуациях.

**Систематичность и последовательность.** Материал Программы подаётся последовательно (новые знания опираются на ранее полученные), по принципу «от простого к сложному», с обязательным закреплением пройденного и т. д.

**Индивидуальный подход к каждому воспитаннику.** Материал Программы содержит задания разного уровня сложности. Например, когда один ребёнок ещё только учится создавать программу по образцу, другой уже способен самостоятельно подобрать нужный алгоритм. Исходя из этого, задания предлагаются каждому ребёнку с учётом его индивидуальных достижений и каждому позволяют пройти именно свой уровень сложности.

**Развивающее обучение.** Такое обучение опирается на «зону ближайшего развития» (Л. С. Выготский). Ребёнок овладевает не только знаниями и умениями. У него развиваются все познавательные психические процессы, связанные с ощущением, восприятием, памятью, вниманием, речью, мышлением, а также воля и эмоции, то есть развивается личность ребёнка в целом. При этом педагог стремится воспитывать у детей самостоятельность в обучении, учитывая их индивидуальные особенности.

**Научность.** Все материалы научно обоснованы и апробированы на практике.

**Комплексность педагогических процессов.** Этот принцип состоит в непрерывности и взаимосвязанности всего процесса обучения, которое осуществляется в дошкольной образовательной организации (далее — ДОО), а также во взаимодействии воспитателя с психологом и другими специалистами. Связь теории с практикой. Дети применяют полученные знания для повседневной жизни. Например, помогают младшим дошкольникам составить «алгоритм одевания на прогулку» или придумывают проект для мам на 8 Марта и т. д.

**Здоровьесбережение.** Принцип помогает исключить вредные последствия для организма детей при работе с планшетом и перегрузке информационным материалом. В связи с этим занятия проходят только

частично с привлечением гаджетов: много материала дети усваивают с помощью раздаточных и демонстрационных карт. Например, дети пользуются специальными карточками для создания программы, которые эмитируют компьютерную версию. А включение различных динамичных игр («Флюгер», «Делай наоборот» и др.) позволяет не просто сменить сидячую деятельность при работе с планшетом на двигательную активность, но и развивает при этом внимание. Такой подход даёт возможность разгрузить занятия, уменьшив время использования планшета, без потери качества занятия.

**Успешность.** Задания подобраны таким образом, чтобы каждый ребёнок смог с ними справиться. Постепенно дети становятся более уверенными в себе, более инициативными и не боятся браться за новое.

**Коммуникативность и кооперация.** Обсуждая задачи, дети учатся слушать собеседника, доносить свою точку зрения, работать в команде и договариваться (например, при составлении программы из карточек, которую нужно выложить совместно с другими членами группы; в ходе дидактических игр, где необходимо соблюдать определённые правила). Дети взаимодействуют и со взрослыми — во время индивидуальной работы за планшетом.

**Результативность.** При обучении детей основам программирования достигается устойчиво положительный результат. Дети проходят путь от составления простенькой линейной программы до разработки своего мини проекта.

**Культуросообразность.** Этот принцип предусматривает максимальное вовлечение той культуры, в которой находится ребёнок. Например, создание проектов можно приурочить к местным праздникам, а сцены — разработать на тему традиций местного населения.

**Целостность и единство.** Человек — это целостная система с единством психофизического, социального и духовно-нравственного компонентов, воздействующих друг на друга

**Непрерывность.** Этот принцип означает, что содержание обучения на дошкольном уровне образования логично и плавно переходит, постепенно усложняясь, в содержание обучения в начальной школе.

**Необходимость и достаточность.** Обучение проходит на необходимом и достаточном материале. С одной стороны, содержание обучения должно охватывать те его компоненты, которые важны для выполнения поставленной цели (знакомство детей с элементами программирования и развитие логического мышления). С другой стороны, требуется учитывать реальные возможности учащихся для усвоения отобранного содержания обучения (то есть в Программу включены только те упражнения и задания, которые дети в состоянии выполнить).

На занятиях в рамках реализации Программы для достижения целей применяются следующие подходы:

— **комплексно-тематический** — позволяет достичь единой образовательной цели с учётом общих мероприятий, праздников и традиций конкретной ДОО;

— **лично-ориентированный** — учитывает интересы и потребности дошкольников. Основная форма такого подхода — организация совместной деятельности детей. В результате они учатся самостоятельности, инициативности, ответственности;

— **системный** — в Программе отражается взаимосвязь всего образовательного процесса при постановке целей, отборе методов, форм и средств;

— **деятельностный** — педагог побуждает каждого ребёнка к продуктивной деятельности (например, на занятиях дети придумывают свои проекты);

— **индивидуальный** — предусматривает учёт индивидуальных особенностей каждого ребёнка. Например, подбор доступного материала для детей с разным уровнем освоения Программы; помощь в проявлении себя слишком стеснительному или правильный подход к гиперактивному ребёнку;

— **игровой** — приоритетный подход. Так, дети не просто составляют программу, ориентируясь на клеточном поле, а помогают рыцарю дойти до нужного места или сделать «мир цветным» и т. д.

#### **1.4. Обоснование структуры Программы**

Структура программы сформирована с учетом особенностей развития и восприятия информации детьми старшего дошкольного возраста (освоение окружающего мира посредством игры; развитие образного мышления: развивается словесно-логическое мышление, совершенствуется обобщение; усложнение процесса конструирования: деятельность приобретает аналитический характер, в основе лежит замысел, схема и конкретные условия; развитие речи и воображения: активное словотворчество, развитие связности речи, грамматического строя, выразительности и эмоциональной составляющей; развитие математических представлений: освоение счета, определение направлений (вправо/влево, вперед/назад, вверх/вниз), определение геометрических фигур и др.).

Программа полностью соответствует идее, принципам и положениям ФГОС ДО и требованиям к программам, выдвинутым Л.С. Выготским: «Эта программа должна обладать следующими двумя трудносоединимыми качествами. Во-первых, она должна быть построена по какой-то системе, которая ведет ребенка к определенной цели, каждый раз делая определенные шаги по пути достижения этой цели. Эта программа должна быть сходной с основной образовательной программой в том смысле, что она должна быть программой единого систематического цикла общеобразовательной работы. Вместе с тем эта программа должна быть программой последовательности, которая отвечает эмоциональным интересам ребенка и особенностям его мышления...»

Условно структуру программы можно разделить на две части:

- первая часть позволяет сформировать алгоритмический понятийный аппарат, знакомит воспитанников с основами алгоритмизации и программирования, формирует и развивает алгоритмическое мышление в том числе через выполнение практических заданий в виртуальной среде, где команды и их использование ограничено;
- вторая часть программы основывается на знаниях и навыках, полученных при изучении предыдущей части, способствует развитию алгоритмического, творческого и проектного мышления. Во время обучения воспитанники создают программируемые проекты в интерактивной среде.

Для повышения вовлечения воспитанников в образовательную деятельность, удержания их внимания и повышения учебной мотивации используется геймификация. Все уроки, задания программы и физические активности связаны целостной сюжетной линией.

Программа по информатике построена по принципу «от простого к сложному». В модуле 1 обучающиеся учатся работать на планшетах, знакомятся с общими возможностями персонажей, используемых в программе приложений, и со средой программирования через приложение «Рыцарь кода». В ходе занятий дети сначала повторяют предложенные программой действия, знакомятся с понятием «алгоритм», потом переходят к самостоятельному составлению простых алгоритмов.

В модуле 2 обучающиеся знакомятся с понятием «цикл» и учатся использовать его при создании алгоритмов для исполнителей.

С модуля 3 вводится работа с приложением Scratch Jr. Знакомство с приложением начинается со знакомства с его интерфейсом. Вводятся понятия «спрайт», «фон», «сцена». Дети знакомятся с командами разделов «Движение» и «Внешность», узнают о команде «бесконечный цикл», учатся самостоятельно подбирать фоны и спрайты для создания различных сцен.

В модуле 4 изучаются возможности выполнения параллельных действий, новая команда «ждать». Дети учатся озвучивать персонажей, создавать простые сюжеты мультипликации.

Модуль 5 направлен на изучение возможности спрайтов исполнять команды передачи сообщений, управление одним спрайтом с помощью других через передачу сообщений, использование передачи сообщений для создания небольших игровых сюжетов.

В модуле 6 обучающиеся знакомятся с командой касания другим спрайтом, учатся использовать эту команду для создания игровых сюжетов.

Модули 7 и 8 направлены на закрепление пройденного материала в модулях 1–6. На занятиях данных модулей обучающиеся создают собственные игровые проекты, применяя изученный материал.

### **1.5. Планируемые результаты 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 приёмами 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 или 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 информатике;
- 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.

## **II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

### **2.1. Содержание образовательной деятельности по Программе**

Программа состоит из шести модулей. Каждый последующий модуль подразумевает усвоение предыдущего. В конце каждого модуля предусмотрены занятия для повторения и закрепления пройденного

материала.

Первый модуль «Линейные алгоритмы». Дети знакомятся с «исполнителем» (планшетами) и с понятием «алгоритм». Воспитатель инструктирует детей о технике безопасности при работе с устройством. Воспитанники узнают основы программирования, знакомясь с понятиями «программа» и «блок памяти»; учатся считывать и выполнять программы; пробуют самостоятельно составлять простейшие линейные алгоритмы, исправлять ошибки для простого «исполнителя». Педагог объясняет, для чего нужны программы и как их используют люди. Дети учатся составлять программы, используя технику «перетаскивания».

Второй модуль «Циклы». Дети узнают, что такое «цикл», и учатся его применять. Сначала используется цикл с одной командой, а затем с двумя командами.

Третий модуль «Знакомство со средой Scratch Jr». Дети приступают к изучению алгоритмов с помощью среды Scratch Jr. Во время занятия обобщают понятия «исполнитель» и «алгоритм»; знакомятся с интерфейсом Scratch Jr; учатся создавать «сцены», добавлять «фоны» и «спрайты»; выполняют свои мини-проекты (из двух сцен) с использованием полученных знаний и учатся рассказывать по ним истории.

Четвёртый модуль «События. Мультипликация». Дети знакомятся с понятием «событие», в частности с командами «запуск при старте» и «ждать»; учатся запускать автоматическую смену сцен; создают мультфильм про кота с помощью приложения Scratch Jr и озвучивают его.

Пятый модуль «Сообщения». Дети знакомятся с возможностью передачи сообщений между персонажами с помощью программы Scratch Jr и учатся программировать передачу сообщений.

Шестой модуль «Условный оператор. Касания». Дети узнают команду «условие касания» и овладевают кнопками для управления спрайтами; создают свои элементарные игры, используя полученные знания. Дополнительно в Программу включены задания на развитие логического мышления по следующим темам: сравнение, упорядочение, систематизация, нахождение лишнего, поиск закономерностей, логические задачи, конструирование. На каждом занятии проводится подвижная динамическая игра на развитие внимания.

## **2.2. Перспективное планирование образовательной деятельности на 2023 – 2024 учебный год**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1	Исполнитель и алгоритмы	1
2	Программа и блок памяти	1
3	Учимся считывать и выполнять программы	1
4	Собираем линейные алгоритмы	1

5	Знакомство с циклами	1
6	Собираем циклические алгоритмы	1
7	Урок повторения	1
8	Знакомство со средой Scratch Jr	1
9	Продолжение знакомства со средой Scratch Jr	1
10	Сравнение предметов. Нахождение лишнего предмета	1
11	Scratch Jr. События («Когда спрайт нажат»), команды раздела «Движение»	1
12	Scratch Jr. Команды раздела «Движение». Бесконечный цикл	1
13	Сравнение и упорядочение похожих предметов	1
14	Команды раздела «Внешность»	1
15	Циклы. Повторение.	1
16	Повторение. Интерактивный проект	1
17	Сравнение предметов и нахождение среди них одинаковых	1
18	События. Программирование параллельных (одновременных) действий при запуске проекта.	1
19	События. Команда "ждать".	1
20	Задачи на сравнение и конструирование предметов	1
21	Программирование автоматической смены сцен при запуске проекта	1
22	Создание мультипликации. Вид героев при старте. Запись и использование звуков в Scratch	1
23	Сравнение и конструирование предметов	1
24	Сообщения	1
25	Использование сообщений в игре	1
26	Систематизация, поиск закономерностей	1
27	Программирование кнопок с использованием сообщений	1
28	Программирование кнопок для управления героем	1
29	Решение логических задач	2
30	Условие касания	2
31	Передача сообщений при касании	2
32	Подведение итогов	2
		36 часов

### 2.3. Формы и методы реализации Программы

Предусмотрены такие формы работы, как:

— 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 ещё путём рыцарь может дойти до флага?»);
- 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.

#### **2.4. Способы и направления поддержки детской инициативы**

Инициатива — положительное качество личности, проявляющееся как внутреннее побуждение и способность начать новое дело, сделать первый шаг, самостоятельно принять решение при возникновении личных и общественных проблем. Инициативную личность, соответственно, можно рассматривать как социально активную, способную брать на себя руководящую роль, ответственность и самостоятельно добиваться поставленной цели. Таким образом, инициативность выступает как интегративное качество личности, характеризующееся мотивационной готовностью к выполнению той или иной деятельности, определенными знаниями (представлениями) о ходе её выполнения, соответствующими как репродуктивными, так и продуктивными умениями, а также осознанным отношением к цели и результату деятельности.

Чтобы добиться от ребёнка инициативности, воспитатель прежде всего опирается на его индивидуальные особенности. При этом развитие инициативности носит не эпизодический, а систематический характер, а сами задания, усложняясь, требуют от ребёнка всё большего проявления этого качества.

Для реализации индивидуального подхода педагог старается подобрать к каждому воспитаннику свой «ключик». Например, одному ребёнку легче быть инициативным при обсуждении проблемных ситуаций, другому — когда нужно придумать истории с опорой на сцены, третьему — во время самостоятельной разработки программы и т. д.

Систематичность состоит в том, что воспитатель постоянно создаёт ситуации для проявления инициативности детей. Например, просит догадаться, что обозначает символ на карточке для программы, или самостоятельно придумать программу, чтобы рыцарь дошёл до нужного места. Воспитатель постоянно стимулирует детей высказывать свою точку зрения, выражать своё мнение, по сути, вынуждая их принимать самостоятельные решения. Подобные задания предлагаются не от случая к случаю, а на каждом занятии. В результате такого подхода не просто создаются благоприятные условия для проявления самостоятельности и инициативности детей — у них формируются предпосылки для развития волевых качеств и ответственного отношения к результатам своих действий.

Постепенность усложнения задач требует от детей инициативности — не сразу, а начиная с малого — с небольшой самостоятельной работы или проблемного задания. Потом ребёнок участвует в обсуждении, высказывает свою точку зрения. С каждым разом педагог всё чаще и чаще предоставляет всем детям возможность проявить инициативность. Например, сначала программу для рыцаря дети составляют по образцу, затем пробу ют составить самостоятельно. Наконец, создавая свои анимации, дети проявляют максимальную инициативность и самостоятельность.

### **2.5. Основные формы взаимодействия с семьями воспитанников**

Важный аспект педагогической работы педагога в ДОО — взаимодействие с семьями воспитанников. Педагог информирует родителей об успехах и проблемах ребёнка и вместе с родителями находит к нему индивидуальный подход. Особенно важно наладить такое взаимодействие перед школой. Оно позволяет родителям вовремя обратить внимание на особенности и способности ребёнка, помочь ему справиться с трудностями и более полно проявить свои возможности.

Привлечение семьи в рамках знакомства детей с электронными средствами необходимо для дальнейшего развития и образования ребёнка. Не секрет, что часто в семье это происходит стихийно. Одни родители позволяют детям бесконтрольно «сидеть» в гаджетах, другие, наоборот, запрещают к ним приближаться. Любая крайность может привести к нежелательным последствиям. Поэтому так важна просветительская роль педагога. Следует показать родителям, как правильно и безопасно пользоваться электронными средствами. Именно в семье вырабатываются привычки, формируются интересы и закладывается общая культура. Ведь семья обладает особыми педагогическими возможностями, которые не может заменить никакая дошкольная организация. Отсюда вытекает «ответственность каждой семьи за воспитание, образование и развитие

личности ребёнка (детей) и за сохранение его здоровья».

Взаимодействие педагогического коллектива с семьёй должно решить ещё одну задачу — повысить педагогическую культуру родителей. При этом родители должны стать полноценными участниками образовательного процесса, дополняя педагогическое воздействие. Необходимо, чтобы воспитатели и семья действовали сообща, предъявляя детям согласованные требования.

При взаимодействии с родителями могут применяться различные формы работы: мониторинг изучения запроса родителей (законных представителей) образования детей в творческом объединении по информатике «Инфознайки»; выступления на собраниях, тематические семинары, круглые столы, индивидуальное консультирование, оформление информационных стендов, дни открытых дверей, участие родителей в совместных мероприятиях, создание памяток, буклетов, листовок, выставок; проведение консультаций, мастер – классов.

Следует стремиться как можно больше вовлекать родителей в познавательную деятельность ребёнка (например, родители и ребёнок вместе создают анимационный проект на планшете). Полезно устраивать совместные мероприятия, на которых дети могли бы продемонстрировать свои новые умения и навыки перед родителями. Если среди родителей найдутся профессиональные программисты, их можно попросить рассказать детям о своей работе. Важно придерживаться основных принципов общения с родителями, которые будут способствовать наилучшему взаимопониманию и сотрудничеству, таких как:

- доброжелательность;
- индивидуальный подход;
- сотрудничество, грамотное наставничество;
- динамичность;
- открытость.

Учитывая то, что Программа непосредственно связана с применением планшетов, а дома дети могут использовать и другие гаджеты, необходимо донести до родителей принципы техники безопасности при работе с ними, иначе вред может превысить полученную пользу. Признавая, что компьютер — новое мощное средство интеллектуального развития детей, следует помнить, что его использование в учебно-воспитательных целях в домашних условиях и ДОО требует тщательной организации как самих занятий, так и всего режима в целом. Чтобы использование планшетов не навредило здоровью детей, при организации образовательной деятельности важно соблюдать требования СанПиНа, касающиеся работы с электронными средствами обучения, и разъяснить родителям необходимость следования этим требованиям

### **III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ**

#### **3.1. Материально-техническое оснащение и учебно-методическое обеспечение программы**

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

- 1) планшет у каждого ребёнка;
- 2) доступ к электронно-образовательному ресурсу (<https://lms.algoritmika.org>);
- 3) методические рекомендации и инструкция по подготовке к занятию (размещены на платформе: <https://lms.algoritmika.org>);
- 4) раздаточный материал;
- 5) задачи для работы с раздаточным материалом;
- 6) комиксы;
- 7) дидактические карточки;
- 8) карточки команд Scratch Jr;
- 9) демонстрационный материал для оформления доски;
- 10) инструкция по работе с демонстрационным материалом;
- 11) перечень физических разминок

### **3.2. Мониторинг образовательной деятельности и диагностика планируемых результатов освоения программы**

Мониторинг проводится с целью достижения индивидуализации образования (поддержка ребенка; гибкое построение его образовательной траектории, исходя из анализа его деятельности в рамках обучения), оптимизации работы с группой детей, общего планирования работы с детьми в рамках реализации программы, а также получение обратной связи по работе педагога.

Мониторинг образовательной деятельности осуществляется спомощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- на каждом занятии: опрос, выполнение заданий на платформе, взаимоконтроль обучающихся в парах, самоконтроль обучающегося;
- в конце каждого модуля: презентация (по желанию) финальных проектов модуля.

Для реализации мониторинга используется веб-платформа «Алгоритмика». В каждом модуле дети проходят тестовые задания (с автопроверкой), выполняют практические и творческие задания (проверяются педагогом).

Диагностика планируемых результатов освоения Программы предусматривает такие методы, как беседа, наблюдение и анализ продуктов детской деятельности.

### **3.3. Методическое обеспечение Программы**

Для каждого занятия данной программы разработаны методические указания, в которых содержатся:

- описание сюжетной линии занятия;
- список необходимого реквизита;

- ссылки на раздаточный и демонстрационный материал;
- список пунктов, которые необходимо выполнить для подготовки к занятию за день до него;
- список пунктов, которые необходимо выполнить для подготовки к занятию непосредственно перед занятием;
- описание образовательных результатов для обучающихся;
- рекомендуемая структура занятия с указанием тайминга;
- конспект занятия с подробным описанием каждого этапа; прописанными диалогами, позволяющими обеспечить логические связи между разными заданиями и этапами занятия; дополнительными пояснениями для педагога.

Для обеспечения усвоения детьми программы для занятий разработаны раздаточные материалы: рабочие листы, дидактические игры.