

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
Детский сад №139 «Чебурашка»

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 2024г.)

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

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 ДОО практических мероприятий для родителей и педагогической общественности с показом непосредственно образовательной деятельности
- развивающая среда ДОО 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 – 1 шт.;
- Принтер – 1 шт.;
- Сканер – 1 шт.;
- Ксерокс – 1 шт.;
- Ноутбук для педагога – 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!»

1.	Название проекта	««Первые шаги в информатику. «ПиктоМир» - дошкольное программирование!» Технодетки
2.	Краткое описание проекта	
3.	Дата начала реализации проекта	Первый этап – подготовительный (январь 2020г – август 2021г.) Второй этап – практический (сентябрь 2021г.-апрель 2024г.)
4.	Дата окончания проекта	Третий этап - оценочно-рефлексивный (май 2023 г.-август 2024г.)
5.	Обоснование социальной значимости проекта	<u>Целевые группы проекта:</u> 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.

6.	Полное описание проекта, презентация проекта	<p>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.</p> <p>И одна из них – умение программировать.</p> <p>«Обучение программированию - это возможность создать на компьютере что-то свое, выразить себя, почувствовать себя творцом».</p> <p>Программирование – одно из самых интересных и полезных занятий в мире.</p> <p>Как обучать программированию маленького ребенка? Это ведь очень сложно! Но можно задачу упростить, отправившись вместе с ребенком в «ПиктоМир».</p> <p>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.</p> <p>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!».</p>
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:	<p>-познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;</p> <p>- формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;</p> <p>- научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;</p> <p>- развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного</p>

		<p>происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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	Информационное сопровождение проекта	Информационно сопровождение проекта осуществляется на сайте детского сада, в социальных сетях Фейсбук, Инстаграмм, ОК.
6.4	Конечный результат реализации проекта	<ul style="list-style-type: none"> - 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 ДОО практических мероприятий для родителей и педагогической общественности с показом непосредственно образовательной деятельности
6.5	Дальнейшее развитие проекта	Обогащение и развитие цифровой образовательной среды ДОО
6.6	О проекте	Сайт МБДОУ Детский сад №139 «Чебурашка» эл почта: cheburashka139@mail.ru

7. Руководитель проекта

7.1. - 7.4.

Наименование ДОУ	ФИО руководителя	Должность руководителя проекта	Мобильный телефон	Электронная почта
МБДОУ Детский сад №139 «Чебурашка»	Белова Галина Ивановна Прохорова Алёна Геннадьевна	Заведующий Старший воспитатель	89834517488	cheburashka139@mail.ru

8. Команда проекта

8.1 - 8.2

Наименование ДОУ	ФИО члена команды	Должность и роль в проекте
МБДОУ Детский сад №139 «Чебурашка»	Тумайкина Мария Львовна	Воспитатель
МБДОУ Детский сад №139 «Чебурашка»	Прохорова Алёна Геннадьевна	Старший воспитатель, систематизация научно-методического банка практических материалов для предложения

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 группа МБДОУ	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	Педагогические работники	Ежеквартально сентябрь, декабрь,	Специалисты ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН,	Материалы с совещаний, размещение

	работников МДОУ		март, июнь 2021-2022гг.	МКУ «ИМЦ»,	информационных материалов на сайте
2.2.	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 «Чебурашка».	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.	Занятия «Путешествие Робота-Вертуна» на космодром»	Воспитанники средней группы	Ноябрь - декабрь 2021г.	Педагогические работники МБДОУ	Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети
4.2.	Видео-урок «Алгоритмика для малышей»		Январь 2022г.	Педагогические работники	Размещение информационных

				МБДОУ	материалов на сайте и в соц.сети
4.3.	Открытые НОД по «Алгоритмике»	Воспитанники средней группы	Апрель-май 2022г.	Педагогические работники МБДОУ	Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети
4.4.	Ролевая игра «Робот и капитан» (открытый просмотр) 3	Воспитанники старшей группы	Октябрь 2022г.	Педагогические работники МБДОУ	Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети
4.5.	Морской бой – путешествие	Воспитанники старшей группы	Февраль 2023год	Педагогические работники МБДОУ	Размещение информационных материалов на сайте и в соц.сети
4.6.	Виртуальные игры с роботом Вертуном	Воспитанники старшей группы	Март- май 2023г	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 представления 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 представления 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 робота 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 Двунюга)	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 Двунюга)	Развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умения составлять алгоритм из 3-5 команд для прохождения заданного маршрута.
6	Играем в робота 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 Двунюга)	Развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умения составлять алгоритм из 3-5 команд для прохождения заданного маршрута.
5	Играем в робота 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 Двунюга)	Развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умения составлять алгоритм из 3-5 команд для прохождения заданного маршрута.
5	Играем в робота 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".
Подготовите льная 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 Двурога Вертуна)	Развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умения составлять алгоритм из 3-5 команд для прохождения заданного маршрута.
5	Играем в робота 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 безопасности.	Учить соблюдать правила безопасного поведения при работе с электротехникой, предметами, необходимыми при организации игр с моделями – исполнителями, игр-театрализаций с детьми;
1	Играем с Вертуном в Пиктом мире.	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 Пиктом мире, планета 1, игра 1	
3	Играем с Вертуном в Пиктом мире, планета 1, игра 21	
4	Играем с Вертуном в Пиктом мире ,планета 2, игра 1	
5	Играем с Вертуном в Пиктом мире, 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., Поддьяков 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>