

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №63»

Принята

Педагогическим советом

МАДОУ «Детский сад №63»

Протокол от 30.08.2024. № 1

Утверждена

Приказом заведующего МАДОУ

«Детский сад №63»

От 30. 08.2024г, №200

**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Смайлик»**

Возраст обучающихся (6-7 лет)

Срок реализации 1 год

Подготовительная группа «Золотая Рыбка».

Автор-составитель

Дюпина Ольга Александровна

Воспитатель

г. Ижевск 2024г

Содержание.

1. Основные характеристики.

1.1. Пояснительная записка.

В настоящее время правительство Российской Федерации во главе с президентом уделяет большое внимание воспитанию информационной и коммуникационной культуры подрастающего поколения.

Направленность программы.

Данная программа направлена на воспитание информационной культуры, грамотности у детей дошкольного возраста.

Актуальность и новизна.

Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно - коммуникационных технологий в работе с детьми. Интеллектуальное развитие дошкольника невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии. Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: социально-нравственной, эмоционально-экспрессивной, познавательной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей.

Использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование предметно – развивающей среды ребенка. Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими возможностями позволяет обеспечить более плавный переход к учебной деятельности.

Новизна программы заключается в исследовательско-технической направленности обучения, которое базируется на новых информационных компьютерных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества.

Отличительные особенности.

В процессе реализации программы широко используются компьютерные программы для самостоятельной творческой деятельности детей, в ходе которой дети создают свои продукты (рисунки, открытки, игры, модели) и демонстрируют их.

Интегрирование различных образовательных областей в робототехнике LEGO WE DO открывает новые возможности для реализации новых концепций дошкольников, овладения новыми навыками и расширения круга интересов. Развивающие игры нового поколения способствуют как развитию личности ребенка в целом, так и формированию интереса детей к игре, расширяют представления об окружающей действительности, воспитывают моральные, волевые качества личности.

Адресат программы.

Программа «Смайлик» рассчитана на 1 год обучения. Возраст обучающихся- 6 – 7 лет. Объем часов – 86

Форма обучения. Форма обучения - очная.

Особенности организации образовательного процесса.

По возрасту.

Режим занятий.

Занятие проводится во второй половине дня вне основных режимных моментов. Периодичность – два раза в неделю.

Продолжительность занятия – 30 минут.

1.1. Цели и задачи.

Цель программы: развитие творческих способностей, логического мышления и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста путем применения компьютера.

Задачи.

Образовательные задачи.

- Формирование навыков работы в программах: «Проектная деятельность» «Сделай сам», «Рисуем, считаем, создаем», «SMART Notebook», «Power Point», «LEGO education WE DO».
- Формирование системы знаний об основных компонентах конструктора LEGO WE DO; о конструктивных особенностях различных моделей, сооружений и механизмов, роботов;
- Создание реально действующих моделей роботов при помощи специальных элементов по разработанной схеме, по собственному замыслу;

- Формирование системы знаний о графическом языке программирования LEGO WE DO; создание и корректировка программы на компьютере для различных роботов;

- Умение демонстрировать технические возможности роботов.

Развивающие задачи.

- Развитие основных свойств внимания, наблюдательности, творческого воображения, технического мышления, логики.
- Развитие умения думать, исследовать, взаимодействовать, экспериментировать, доводить начатое дело до конца.
- Развитие диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, отвечать на них, уметь задавать вопросы.

Воспитательные задачи.

- Формирование информационной культуры.
- Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, а также чувства личной ответственности.

1.2. Содержание программы.

Учебный план

Название блоков	Перечень занятий или тем	Количество часов
Вводное занятие	1. «И снова Здравствуйте!»	1
Развивающие игры	1. «Скоро в школу. Учимся быть внимательными». 2. «Скоро в школу. Развиваем сообразительность». 3. «Скоро в школу. Тренируем память». 4. «Веселые моторы-2» 5. «Пазлы» 6. «Загадки тигренка Усика»	19

LEGO We Do	1, 2. «Танцующие птицы» 3, 4. «Умная вертушка» 5, 6. «Обезьянка-барабанщица» 7, 8. «Голодный аллигатор». 9, 10. «Рычащий лев». 11,12. «Порхающая птица». 13,14. «Нападающий» 15,16. «Вратарь» 17, 18. «Ликующие болельщики». 19, 20. «Спасение самолета» 21, 22. «Спасение от великана» 23, 24. «Непотопляемый парусник». 25. «Автомобиль» 26. «Ракета» 27, 28. «Карусель» 29, 30. «Разводной мост» 31, 32. По замыслу «Транспорт» 33,34,35. «Колесо обозрения». 36,37. По замыслу «В стране динозавров»	38
Программа «SMART Notebook»	1. «Осень в лесу». 2-3. «Открытка маме». 4. «Военная техника»	4
«Проектная деятельность» «Рисуем, считаем, создаем»	1. Зеркальное рисование «Насекомые», «Растения», «Инопланетяне».	3

Программа «PowerPoint»	Создание презентации «Живая Новогодняя открытка».	3
«Проектная деятельность» «Сделай сам»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создаем игру «Пары». 2. «Оживи». 3. «Поймай». 4. «Найди». 5. «Собери». 6. «Лабиринт». 7. «Змейка». 8. «Догони». 	15
Мини-робот Bee-bot	1. «Лабиринты»	3

Содержание учебного плана

Дата	Название темы	Содержание занятия	Материал	Кол-во часов
Блок «Развивающие игры» Формирование системы знаний об устройстве компьютера, о правилах поведения и технике безопасности в компьютерном классе. Развитие основных свойств внимания, наблюдательности, творческого воображения, технического мышления, логики.				
03.09. 24	Вводное занятие. «И снова Здравствуйте!»	Теория. Закрепить правила поведения на занятиях. Практика. Рисование на ИА доске. Игра по выбору детей.	ИА доска, компьютеры.	1
06.09. 24	«Где что лежало», «Как было», «Запомни»	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Развивать зрительную память. Запоминать расположение предметов (от 2 до 5) и класть их туда, где они находились.	ИА доска, компьютер, «Скоро в школу, тренируем память»	1
10.09. 24	«Числа-парочки» «Дорисуй половинку»	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Развивать зрительную память. Запоминать среди 6-9-12 картинок одинаковые цифры (их расположение), запоминать цвета половинки предмета, раскрашивать на память вторую половину.	ИА доска, компьютер, Диск - «Скоро в школу, тренируем память».	1
13.09. 24	«Раскрась так же», «Поставь на место».	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Закреплять умение работать на доске маркером, мышкой на компьютере. При раскрашивании и поиске объектов тренировать зрительное внимание. В игре «Поставь на место» учить сравнивать предметы, подбирать по аналогии.	ИА доска, компьютер, Диск «Учимся быть внимательными»:	1
17.09. 24	«Разноцветье». «Тройняшки», «Найди».	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Раскрашивать картинки в соответствии с таблицей перехода. Развивать	ИА доска, компьютер Диск «Учимся быть внимательными».	1

		умение сравнивать, находить отличия, перетаскивать недостающие детали, делая картинки одинаковыми. Учить подбирать по форме части к основной фигуре.		
20.09. 24	«Расставь по местам», «Кто куда».	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Закреплять умение сравнивать предметы в рядах и столбиках, находить недостающий предмет. Располагать три предмета каждый раз по-разному.	ИА доска, компьютер, Диск «Учимся быть внимательными».	1
24.09. 24	«Пазлы»	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Развивать пространственное мышление, внимание. Закреплять умение соединять детали картинки, начиная с углов, сторон.	ИА доска, компьютер, игра «Пазлы».	1
27.09.24	Учимся разгадывать загадки.	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Закреплять умение отгадывать загадки по перечисляемым признакам. Доходить до конца игры. Запоминать положение одинаковых картинок.	ИА доска, компьютер, игра «Загадки тигренка Усика».	1
01.10. 24	«Подарки», «Стопочка»	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Развитие зрительного внимания, умения располагать предметы каждый раз по-разному. Раскрашивать фигуры в разные цвета в зависимости от положения относительно друг друга.	ИА доска, компьютер, игра «Скоро в школу. Развиваем Сообразительность».	1
04.10. 24	«Отыщи», «Наоборот»	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Развитие зрительного внимания, умения находить предметы, ориентироваться на плоскости.	ИА доска, компьютер, Диск «Учимся быть внимательными».	1
08.10. 24	Игра «Веселые моторы-2», уровень 1	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Закрепить умение решать примеры, сравнивать. Находить недостающий предмет по аналогии.	Игра «Веселые моторы-2»	1

11.10. 24	Игра «Веселые моторы-2», уровень 2.	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Развитие конструктивного мышления, ориентирования в пространстве. Учиться собирать квадрат из разных частей.	Игра «Веселые моторы2»	1
15.10. 24	Игра «Веселые моторы-2», уровень 3.	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Развитие ориентирования в пространстве. Намечать путь следования автомобиля, объезжать преграды.	Игра «Веселые моторы-2»	1
18.10. 24	Игра «Веселые моторы-2», уровень 4.	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Развитие зрительного внимания, уметь следить за путем следования корабля.	Игра «Веселые моторы-2»	1
22.10. 24	Игра «Веселые моторы-2». Уровень 5.	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Развитие памяти, внимания, мышления, ориентирования в пространстве.	Игра «Веселые моторы-2»	1
25.10. 24	Игра «Веселые моторы-2». Уровень 6	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Развитие зрительной памяти, запомнить, где какие цифры спрятались и открыть их по порядку.	Игра «Веселые моторы-2»	1
01.11. 24	Игра «Веселые моторы-2». Уровень 7	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Учить на планшете намечать путь следования экскаватора с опорой на квадраты.	Игра «Веселые моторы-2»	1
05.11. 24	Игра «Веселые моторы-2». Уровень 8.	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Учить переставлять льдины, освобождая путь кораблю. Равномерно загружать палубы баржи – сложение.	Игра «Веселые моторы-2»	1
08.11. 24	Игра «Веселые моторы-2». Уровень 9.	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Тренировать скорость работы в компьютере: быстро переключать движение трамваев, запоминать их цвет.	Игра «Веселые моторы-2»	1

Блок LEGO WeDo

Закрепление названия деталей конструктора. Знакомство с основными идеями построения и программирования моделей.
Изучение основных конструкций

12.11.24	Работа с моделью «Танцующие птицы»	Теория. Просмотр видео. Практика. Изучение процесса передачи движения и преобразования энергии в модели. Знакомство с системой шкивов и ремней (ременных передач), работающих в модели. Анализ влияния смены ремня на направление и скорость движения модели.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO.	1
15.11.24	Программирование экспериментирован с программой.	Теория. Беседа «Как двигаются птицы?» Практика. Понимание того, как изменение диаметра шкивов влияет на скорость движений модели. Установление соотношения между диаметром и скоростью вращения (числом оборотов).	Компьютеры, наборы программа WE DO.	1
19.11.24	Работа с моделью «Умная вертушка».	Теория. Просмотр видео. Практика. Изучение зубчатой передачи и установление взаимосвязи между параметрами зубчатого колеса (диаметром и количеством зубьев) и продолжительностью вращения волчка. Модификация конструкции модели (установка различных зубчатых колёс) с целью изменения скорости и продолжительности вращения волчка.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO.	1
22.11.24	Программирование экспериментирован с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Сравнение большого и маленького зубчатых колёс, установление соотношения между их диаметром, количеством зубьев и скоростью вращения.	Компьютеры, программа WE DO.	1

26.11.24	Работа с моделью «Обезьянка-барабанщица»	Теория. Просмотр видео. Практика. Изучение рычажного механизма и влияние конфигурации кулачкового механизма на ритм барабанной дроби. Модификация конструкции модели путём изменения кулачкового механизма с целью изменения ритма движений рычагов.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO	1
03.12.24	Программирование экспериментированн с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Программирование соответствующего звукового сопровождения, чтобы поведение модели стало более эффективным.	Компьютеры, программа WE DO.	1
06.12.24	Работа с моделью «Голодный аллигатор».	Теория. Просмотр видео. Практика. Изучение жизни животных. Изучение систем шкивов и ремней (ременная передача).	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO.	1
10.12.24	Программирование экспериментированн с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Использование числового способа представления звука и продолжительности работы мотора.	Компьютеры, программа WE DO.	1
13.12.24	Работа с моделью «Рычащий лев».	Теория. Просмотр видео. Практика. Изучение процесса передачи движения и преобразования энергии в модели. Знакомство с работой зубчатого колеса. Изучение потребностей животных.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO.	1
17.12.24	Программирование экспериментированн с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Изучение влияния зубчатых колес на изменение направления движения. Устное и письменное общение с	Компьютеры, программа WE DO.	1

		использованием специальных терминов		
20.12.24	Работа с моделью «Порхающая птица»	Теория. Просмотр видео. Практика. Изучение рычажного механизма, работающего в данной модели. Усложнение поведения птицы путем установки на модель датчика расстояния и программирования воспроизведения звуков, синхронизированных с движением птицы.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO.	1
24.12.24	Программирование экспериментирован с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Использование числового способа представления звука и продолжительности работы мотора с точностью до десятой доли секунды	Компьютеры, программа WE DO.	1
27.12.24	Работа с моделью «Футбол: Нападающий»	Теория. Просмотр видео. Практика. Изучение системы рычагов, работающих в модели. Построение модели футболиста и испытание её в действии. Изменение поведения футболиста путём установки на модель датчика расстояния.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO.	1
10.01.25	Программирование экспериментирован с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Предварительная оценка и измерение дальности удара (расстояние, на которое улетает бумажный шарик после удара) в сантиметрах. Использование чисел при программировании длительности работы мотора и понимание сути этой операции.	Компьютеры, программа WE DO.	1
14.01.25	Работа с моделью «Футбол: Вратарь»	Теория. Просмотр видео. Практика. Изучение систем шкивов и ремней, работающих в модели. Понимание того, как	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO.	1

		сила трения влияет на работу модели. Построение модели механического вратаря и испытание её в действии. Использование Входа Случайное число для установления обратной связи.		
17.01.25	Программирование экспериментирован с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Усложнение поведения вратаря путём установки на модель датчика расстояния и программирования системы автоматического ведения счёта игры. Использование чисел при программировании системы автоматического ведения счёта игры.	Компьютеры, программа WE DO.	1
21.01.25	Работа с моделью «Футбол: Ликующие болельщики».	Теория. Просмотр видео. Практика. Построение модели ликующих болельщиков и испытание её в действии. Изменение поведения болельщиков путём установки на модель датчика расстояния. Изучение кулачкового механизма, работающего в модели.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO.	1
24.01.25	Программирование экспериментирован с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Понимание основных принципов проведения испытаний и их обсуждение. Понимание и применение принципов количественной оценки качественных параметров.	Компьютеры, программа WE DO.	1
28.01.25	Работа с моделью «Спасение самолета»	Теория. Просмотр видео. Практика. Построение модели самолёта, испытание её движения и уровня мощности мотора.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO.	1

		Усовершенствование модели самолёта путём программирования звуков, зависящих от показаний датчика наклона.		
31.01.25	Программирование экспериментирован с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Создание и программирование моделей с целью демонстрации знаний и умения работать с цифровыми инструментами и технологическими схемами.	Компьютеры, программа WE DO.	1
04.02.25	Работа с моделью «Спасение от великана»	Теория. Просмотр видео. Практика. Изучение процесса передачи движения и преобразования энергии в модели. Изучение работы шкивов и зубчатых колёс в данной модели.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO.	1
07.02.25	Программирование экспериментирован с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Изменение поведения модели: установка датчика расстояния и программирование реакции великана на появление вблизи него каких-либо объектов. Использование чисел для определения звуков и продолжительности работы мотора.	Компьютеры, программа WE DO.	1
11.02.25	Работа с моделью «Непотопляемый парусник».	Теория. Просмотр видео. Практика. Изучение зубчатых колёс и понижающей зубчатой передачи, работающих в данной модели. Построение модели лодки, испытание её в движении и проверка работы мотора при разных уровнях мощности.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, программа WE DO	1
14.02.25	Программирование экспериментирован с программой	Теория. Беседа «Последовательность передачи движения» Практика. Установка датчика наклона и программирование воспроизведения звуков	Компьютеры, программа WE DO.	1

		<p>синхронно с сигналами, поступающими от датчика для усложнения поведения модели лодки. Установление взаимосвязи между скоростью вращения мотора и продолжительности воспроизведения звуков с ритмом покачивания лодки.</p> <p>Использование показаний датчика наклона для управления продолжительностью работы мотора и выбора воспроизводимых звуков.</p>		
18.02.25	Работа с моделью «Автомобиль»	<p>Теория. Беседа «Устройство машины», просмотр видео.</p> <p>Практика. Конструирование и программирование модели автомобиля.</p> <p>Программирование соответствующего звукового сопровождения, выбор фона, чтобы поведение модели стало более эффективным.</p>	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, ресурсный программа WE DO.	1
21.02.25	Работа с моделью «Ракета»	<p>Теория. Беседа «Как устроена ракета», просмотр видео.</p> <p>Практика. Конструирование и программирование модели ракеты. Развитие умения думать, экспериментировать, доводить начатое дело до конца.</p> <p>Изучение рычажного механизма и влияние конфигурации кулачкового механизма.</p> <p>Самостоятельное составление программы путем подбора команд для запуска ракеты.</p> <p>Программирование соответствующего звукового сопровождения, выбор фона, чтобы поведение модели стало более эффективным.</p>	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, ресурсный набор программа WE DO.	1
25.02.25	Работа с моделью «Карусель»	<p>Теория. Беседа «Парк аттракционов», просмотр видео.</p> <p>Практика. Конструирование модели карусели, которая вращается на своей платформе, используя коронное зубчатое колесо.</p>	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, ресурсный набор программа WE DO.	1

28.02.25	Программирование модели.	Теория. Беседа «Выбор команд для программирования». Практика. Программирование модели карусели. В зависимости от показаний датчика наклона модель будет вращаться с разной скоростью и в разных направлениях. Исследование работы модели.	Компьютеры, программа WE DO.	1
04.03.25	Работа с моделью «Разводной мост».	Теория. Беседа «Разводные мосты», просмотр видео. Практика. Конструирование модели, развивать умение работать по инструкции; учить основным приемам сборки познакомить детей с понятием «разводной мост»; формировать навыки сотрудничества; воспитывать интерес к техническим видам творчества.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, ресурсный набор программа WE DO.	1
07.03.25	Программирование модели.	Теория. Обсуждение и выбор команд для программирования модели Практика. Программирование модели с помощью робототехнических средств конструктора LEGO WeDo;	Компьютеры, программа WE DO.	1
11.03.25	Постройка моделей По замыслу детей «Транспорт»	Теория. Беседа о разнообразии транспорта. Практика. Закреплять основные приемы сборки робототехнических средств с помощью конструктора LEGO WeDo.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, ресурсный набор	1
14.03.25	Программирование модели.	Теория. Обсуждение и выбор команд для программирования модели Практика. Закреплять основные приемы программирования робототехнических средств с помощью конструктора LEGO WeDo.	Компьютеры, программа WE DO.	1
18.03.25	Работа с моделью «Колесо обозрения»	Теория. Беседа «Колесо обозрения», просмотр видео. Практика. Конструирование модели колеса обозрения, которое содержит зубчатые колеса, мотор и ось.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, ресурсный набор	1

21.03.25	Колесо обозрения.	Теория. Беседа о безопасности работы колеса обозрения. Практика. Совершенствовать навыки сборки модели.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, ресурсный набор	1
25.03.25	Программирование модели	Теория. Обсуждение и выбор команд для программирования модели Практика. Остановка и запуск колеса производятся по сигналу от датчика расстояния. Исследование работы модели. Заполнение рабочего листа по теме.	Компьютеры, программа WE DO.	1
28.03.25	Постройка моделей по замыслу детей «В стране динозавров»	Теория. Беседа «Динозавры», просмотр видео. Практика. Закреплять основные приёмы сборки робототехнических средств с помощью конструктора LEGO WeDo.	Компьютеры, наборы конструктора Lego WE DO, ресурсный набор программа WE DO.	1
01.04.25	Программирование модели	Теория. Обсуждение и выбор команд для программирования модели Практика. Закреплять основные приёмы программирования робототехнических средств с помощью конструктора LEGO WeDo.	Компьютеры, программа WE DO.	1
04.04.25	Итоговое занятие. Квест – игра.	Теория. Предложить детям пройти квест. Практика. Выполнение заданий: -Найти ошибку в работе; -Пройти игру; -Озвучить созданную игру; - Нарисовать в программе «SMART Notebook»	Компьютеры, программа WE DO, «Проектная деятельность» «Сделай сам», «SMART Notebook».	1
08.04. 25	«Моя любимая игра».	Теория. Познакомить с правилами игры. Практика. Игры по выбору детей. Учить проходить игру до конца.	Игра «Веселые моторы-2»	1

Блок «Программа «SMART Notebook»

Знакомство с новыми инструментами программы «SMART Notebook»: закрепление умения располагать рисунок на листе, соблюдать пропорции. Закреплять полученные знания о растительном и животном мире природных зон.

11.04. 25	Рисование на тему: «Осень в лесу»	Теория. Беседа о приметах осени. Напомнить расположение инструментов программы. Практика. Закреплять умение работать в программе на доске и в компьютере. Создание продукта с использованием разных инструментов: ГФ, маркеры, группировка, увеличение и уменьшение предметов, клонирование.	ИА доска, компьютер. Программа «SMART Notebook»	1
15.04. 25	«Открытка маме».	Теория. Беседа о маме, вызвать желание нарисовать для нее открытку. Практика. Закреплять умение работать в программе на доске и на компьютере. Учить выбирать сюжет открытки, выбирать инструменты для создания задуманного. Использовать инструмент «Вставка».	ИА доска, компьютер. Программа «SMART Notebook»	1
18.04. 25	«Подписываем открытку маме».	Теория. Беседа «Что напишем маме?». Познакомить с текстовыми инструментами, их функциями. Практика. Учить печатать слова, располагать их на открытке.	ИА доска, компьютер. Программа «SMART Notebook»	1
22.04. 25	Рисуем военную технику.	Теория. Беседа о разных видах военной техники. Практика. Закреплять умение работать в программе на доске и на компьютере. Учить выбирать сюжет открытки, выбирать инструменты для создания задуманного.	ИА доска, компьютер. Программа «SMART Notebook»	1
Блок «Проектная деятельность» «Рисуем, считаем, создаем» Формирование начальных навыков работы в программах. Развитие основных свойств внимания, наблюдательности, творческого воображения.				
25.04.25	Зеркальное рисование «Насекомые»	Теория. Беседа «Что такое зеркальное отражение?». Напомнить расположение инструментов программы. Практика. Уметь ориентироваться на поле	ИА доска, компьютер. Программа «Проектная Д-сть. РСС».	1

		относительно центральной линии, придумывать сюжет из нескольких объектов.		
06.05. 25	Зеркальное рисование «Растения»	Теория. Беседа «Из каких частей состоит растение?». Напомнить расположение инструментов программы. Практика. Развитие пространственной ориентировки на листе. Совершенствовать умение рисовать относительно центральной линии дерево, кустарник, цветы.	ИА доска, компьютер. Программа «Проектная Д-сть. РСС».	1
13.05. 25	Зеркальное рисование «Инопланетяне»	Теория. Беседа «Жители Вселенной». Напомнить расположение инструментов программы. Практика. Развитие пространственной ориентировки относительно центральной линии, совершенствовать умение свои фантазии воплотить в сюжет рисунка.	ИА доска, компьютер. Программа «Проектная Д-сть. РСС».	1
Блок «создание продукта в Программе «PowerPoint» Знакомство с инструментами программы. Эмоционально откликаться на создание продукта.				
16.05. 25	Создание открытки к новому году в программе «PowerPoint» 1 слайд	Теория. Беседа «Поздравим близких с Новым годом». Рассказать последовательность создания открытки. Практика. Учить вставлять, копировать картинки, добавлять анимацию, звук, печатать на клавиатуре.	Компьютер. Программа «PowerPoint»	1
20.05. 25	Создание открытки к новому году в программе «PowerPoint» 2 слайд	Теория. Рассказать последовательность оживления открытки. Практика. Выбирать анимацию, переход слайдов.	Компьютер. Программа «PowerPoint»	1

23.05.25	Звук	Теория. Рассказать последовательность записи и вставки звука. Практика. Запись и вставка звука в презентацию.	Компьютер. Программа «PowerPoint	1
Блок «Проектная деятельность» «Сделай сам» Формирование начальных навыков работы в программе, знакомство с инструментами программы.				
27.05.25	Создаем игру «Пары».	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Создавать игру из 12 карточек, придумывать узоры, добавлять свои объекты. Подбирать картинки в пары по разным признакам. Учить рассказывать о своей игре.	Компьютер. Программа «Сделай сам» «Пары».	1
30.05.25	«Оживи».	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Выбирать сюжет, при рисовании персонажей пользоваться разными инструментами.	Проектная деятельность. Сделай сам. Оживи	1
01.07.25	Презентация игры «Оживи».	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Формировать умение последовательно рассказывать о выбранном сюжете игры, демонстрация игры.	Проектная деятельность. Сделай сам. Оживи	1
04.07.25	«Поймай».	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Знакомство с программой, инструментами, порядком выполнения задания. Самостоятельно выбирать сюжет игры, ввести в игру систему баллов.	Проектная деятельность. Сделай сам.	1
08.07.25	Презентация игры	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Формировать умение последовательно рассказывать о выбранном	Проектная деятельность. Сделай сам.	1

		сюжете игры, демонстрация игры.		
11.07.25	«Найди».	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Знакомство с программой, инструментами, создание платформ-препятствий. Выбор персонажей, введение отрицательного героя. Учить последовательно выполнять задание.	Проектная деятельность. Сделай сам. «Найди».	1
15.07.25	Презентация игры	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Формировать умение последовательно рассказывать о выбранном сюжете игры, демонстрация игры.	Проектная деятельность. Сделай сам.	1
18.07.25	«Собери».	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Знакомство с инструментами программы, последовательно выполнять задание. Конструирование игры с тремя типами объектов, учить задавать параметры игры.	Проектная деятельность. Сделай сам. «Собери».	1
22.07.25	Презентация игры Собери	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Формировать умение последовательно рассказывать о выбранном сюжете игры, демонстрация игры.	Проектная деятельность. Сделай сам.	1
25.07.25	«Лабиринт».	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Знакомство с программой, инструментами, последовательно создавать игру с выходом из лабиринта. Учить задавать поворот основного героя по направлению движения.	Проектная деятельность. Сделай сам. «Лабиринт».	1

01.08.25	Презентация игры Лабиринт	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Формировать умение последовательно рассказывать о выбранном сюжете игры, демонстрация игры.	Проектная деятельность. Сделай сам.	1
05.08.25	«Змейка».	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Знакомство с инструментами программы, последовательностью выполнения игры. Выбор отрицательного персонажа. Учить управлять змейкой, чтоб она не столкнулась с хвостом или отр. персонажем.	Проектная деятельность. Сделай сам. «Змейка».	1
08.08.25	Презентация игры Змейка	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Формировать умение последовательно рассказывать о выбранном сюжете игры, демонстрация игры.	Проектная деятельность. Сделай сам.	1
12.08.25	«Догони».	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Знакомство с инструментами программы, последовательно конструировать игру, выбирая персонажи, добавлять анимацию.	Проектная деятельность. Сделай сам. «Догони».	1
15.08.25	Презентация игры Догони	Теория. Рассказать последовательность создания игры. Практика. Формировать умение последовательно рассказывать о выбранном сюжете игры, демонстрация игры.	Проектная деятельность. Сделай сам.	1
Блок Мини-робот Bee-bot Формирование основ начального программирования, развитие логического мышления, мелкой моторики, умения составлять алгоритмы, пространственной ориентации.				
19.08.25	Светофор	Теория. Беседа «Собираем светофор». Рассказать о кубиках-подсказках, об управлении пчелкой. Практика. Учить составлять путь для пчелки,	Мини-робот Bee- bot, поля.	1

		собирая цвета светофора. Программировать пчелку согласно составленному пути.		
22.08.25	«В гости»	Теория. Теория. Беседа «Собираем светофор». Рассказать о кубиках-подсказках, об управлении пчелкой. Практика. Учить составлять путь для пчелки, Программировать пчелку согласно составленному пути.	Мини-робот Bee- bot, поля	1
26.08.25	«Лабиринты»	Теория. Беседа «Собираем светофор». Рассказать о кубиках-подсказках, об управлении пчелкой. Практика. Формирование основ начального программирования. Учить детей составлять программу для пчелки согласно поставленной цели (обходить препятствия, выбирать правильный путь).	Мини-робот Bee- bot, поля	1

1.1. Планируемые результаты.

В результате дети знают:

- знают основные компоненты конструктора LEGO WeDo;
- знают конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов, роботов;
- владеют компьютерной средой, включающей в себя графический язык программирования LEGO WeDo;
- создают реально действующие модели роботов при помощи специальных элементов по разработанной схеме, по собственному замыслу;
- демонстрируют технические возможности роботов.
- создают продукты в программах: «Проектная деятельность» «Сделай сам», «Рисуем, считаем, создаем», «SMART Notebook», «PowerPoint», «LEGO education WeDo», знают назначение и пользуются инструментами программ.

На занятиях дети учатся преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества,

такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.

2. Организационно – педагогические условия

2.1. Календарный учебный график

Начало занятий с 02.09.2024г. по 29.08.2025г.

Каникулы с 30.12.2024г. по 08.01.2025г.

Летний отпуск с 01.06.2025г. по 30.06.2025г.

Количество учебных недель – 44

	Количество часов
В неделю	2
В месяц	8
В год	86

Календарь на 2024 – 2025 год

СЕНТЯБРЬ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

ОКТАБРЬ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

НОЯБРЬ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

ДЕКАБРЬ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Календарь на 2024 год

ЯНВАРЬ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

ФЕВРАЛЬ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

МАРТ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

АПРЕЛЬ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				
-						

МАЙ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ИЮНЬ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	-					1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

ИЮЛЬ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

АВГУСТ						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

 - выходные, каникулы, праздничные дни

 - занятия

Рабочая программа воспитания.

В рамках реализации программы «Смайлик» предусмотрено проведение мероприятий воспитательного характера.

Цель программы сформировать всестороннее развитие личности.

Задачи:

- Формирование нравственно-духовных особенностей личности;
- Формирование чувства гордости за свою нацию;
- Формирование почтительного отношения к национальным и культурным традициям своего народа;
- Формирование либеральной позиции по отношению к ровесникам, взрослым, людям других национальностей.

Календарный план воспитательной работы

Месяц	Название мероприятия, воспитательной активности	Целевой приоритет
В течение года	Открытые занятия	Установление доверительных отношений детей, родителей, педагогов
Декабрь	Создание Новогодней открытки для мамы и папы в программе «PowerPoint»	Формирование духовности, нравственно – патриотических чувств по отношению к родителям, уважительного отношения к своей семье.
Февраль	День Защитника Отечества «Рисуем военную технику»	Формирование патриотических чувств, уважительного отношения к истории своей Родины, становлении и развитии русской армии, русского государства.
Март	Международный женский день 8 Марта «Открытка маме» в программе «SMART Notebook»	Формирование гражданских и нравственных ориентиров, уважительного отношения к своей семье

2.2. Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение

Интерактивная доска, проектор, 10 компьютеров, 10 наборов Lego WeDo, 10 ресурсных наборов, программное обеспечение Lego WeDo, программы «SMART Notebook», «PowerPoint», «Проектная деятельность» «Сделай сам», «Рисуем. Считаем. Создаем», Мини-робот Bee-bot.

Характеристика помещения для занятий.

Занятия проходят в специально оборудованном помещении, где созданы все условия для развития творческой, гармоничной, интеллектуально развитой личности. Оснащение и параметры мебели соответствуют требованиям СанПиН 2443172-14.

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы.

Интерактивная доска, проектор, 10 компьютеров, развивающие игры, 10 наборов Lego WeDo, программное обеспечение, 10 ресурсных наборов, программы «SMART Notebook», «Проектная деятельность» «Сделай сам», «Рисуем. Считаем. Создаем», Мини- робот Bee-bot.

Информационное оснащение.

- Методическое пособие «Lego_wedo_pervorobot_kniga_uchitelya».
- Программное обеспечение Lego WeDo.
- Новые модели.
- Видеоролики.
- Игры, созданные в программе SMART Notebook «Магазин», «Наведи порядок», «Угадай по описанию».
- Конспекты занятий

Кадровое обеспечение

Программа реализуется воспитателем Дюпиной Ольгой Александровной, имеющая средне-специальное образование, высшую квалификационную категорию, принявшая участие в мастер-классах: в рамках декады STEM-образования, на Межрегиональной конференции «START UP: STEM- образование для детей дошкольного возраста», прошедшую обучение по курсу «Образовательная робототехника в начальной школе. Роботы Lego Education WeDo» (2016 г), «Методика использования интерактивных технологий в образовательном процессе» (серт. №353); «» на базе АНО ДПО «Центр повышения квалификации в сфере информационных технологий».

2.3. Формы аттестации

Формы отслеживания результатов

Мониторинг на начало года (24-27 сентября) и конец года (22-25 апрель)

Мониторинг ДОУ по технической направленности «Смайлик (6-7 лет)

№	ФИ ребенка	Технич навыки		Разв. игры	Программы			Lego-конструирование				Мини-робот Bee-bot	
		1	2	1	1	2	3	1	2	3	4	1	2
1													
2													

Итого в % Начало года Конец года

Критерии уровня развития способностей по технической направленности «Смайлик» (6-7 лет).

Критерий 1:

Технические навыки:

1. Дети умеют включать и выключать компьютер, запускать программу.
2. Знают назначение клавиш клавиатуры «пробел», «Enter», «Esc», умеют печатать, менять язык.
3. Знают и соблюдают правила работы у доски.

Критерий 2:

Развивающие игры:

1. Умеют слушать инструкцию, выполняют ее.
2. Доводят начатое до конца.

Критерий 3:

Программы («Проектная деятельность» «Сделай сам», «Рисуем, считаем, создаем», «SMART Notebook».):

1. Знают назначение и пользуются инструментами программ;
2. Располагают рисунок на весь лист, соотносят элементы рисунка по размеру. Умеют создавать рисунки в зеркальном отражении.
3. Последовательно создают игру «Пары», «Оживи», «Поймай», «Найди», «Собери», «Лабиринт», «Змейка», «Догони», «Уровни». Придерживаются инструкции, придумывают свои варианты, добавляют свои объекты.
4. Демонстрируют получившийся продукт.

Критерий 4:

LEGO-конструирование.

1. Дети знают названия деталей.
2. Дети знают название передач, умеют создавать модели по разработанной схеме.
3. Дети создают и корректируют программы на компьютере для различных роботов.
4. Демонстрируют технические возможности созданной модели, презентуют свой проект.

Критерий 5:

Мини-робот Bee-bot.

1. Дети умеют ориентироваться на поле.
2. Умеют составлять алгоритмы пространственной ориентации.
3. Программируют пчелку, запускают. При наличии ошибок самостоятельно их исправляют.

Формы предъявления и демонстрации результатов.

- Открытые занятия;
- Выставки работ;
- Фото и видео отчеты.

2.4. Оценочные материалы

Данная программа не предусматривает диагностических мероприятий, а планируемые результаты могут быть отслежены в формах аттестации - мониторинг на начало года (сентябрь месяц) и конец года (апрель месяц).

2.5. Методические материалы Методы обучения

Словесный. Поисковый. Наглядный

Практический. Игровой.

Объяснительно-иллюстративный.

Методы воспитания

Поощрение.

Мотивация.

Формы организации образовательного процесса

Групповая. Подгрупповая.

Формы организации учебного занятия Педагогические технологии

Исследовательская деятельность.

Алгоритм занятия или его структура

Каждое занятие состоит из вводной, основной и заключительной части.

Вводная часть предусматривает погружение в сюжет занятия, работа у ИД. (5 мин.); Основная часть - овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельная деятельность ребенка за компьютером (15 мин.);

Заключительная часть включает анализ работ, релаксация, снятие зрительного и физического напряжения (5 мин.).

2.6. Список литературы

1. Методические рекомендации к программе «Проектная деятельность. Сделай сам».
2. Методические рекомендации к программе «Проектная деятельность. «Рисуем. Считаем. Создаем».
3. Книга учителя. Программное обеспечение.
4. Методические рекомендации к программе «Мини-робот Bee-bot.»

Нормативно – правовая база

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
- СанПиН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.06.2003 N 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей, утвержденные на заседании Научно-методического совета по дополнительному образованию детей Минобрнауки России 03.06.2003, для использования в практической работе».
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 «О направлении информации (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).
- Программа Развития МАДОУ «Детский сад №63».

Интернет ресурсы

http://pedagogicheskai.ucoz.ru/index/razrabotki_po_lego_wedo/0-72

<http://xn--8sbhby8arey.xn--p1ai/doshkolnoe-obrazovanie/konstruirovaniye/konspekty/2233-avtomobil-dlya-neznajki>

<https://legko-shake.ru/moc/wedo-unsorted/unsorted/ST-10057>

<https://nic-snail.ru/o-tsentre/shkola-prepodavateley-robototehniki>

<http://shop.ligarobotov.ru/instrukcii-po>

<https://education.lego.com/ru-ru>

<https://www.youtube.com>

Пронумеровано, прошнуровано
и скреплено печатью

311 Приказ № 01/11-01 от 20.08.2014 г.

Заведующий МАДОУ

«Детский сад №63»

А.В. Бурдина

«30» 08 2014 г.