

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 18 «СОЛНЫШКО»



**Отчет о работе кружка «ПиктоМир»
технической направленности
по дополнительной образовательной программе
«Алгоритмизация и программирование для дошкольников и
младших школьников в цифровой образовательной среде
ПиктоМир»
за 2022-2023 учебный год**



руководители кружка: Шевчук А.С., Костюк Т.В.

**Г. ПРИМОРСКО – АХТАРСК
2023 г.**

Характеристика обучающихся: Количество обучающихся – 24 воспитанника среднего и старшего дошкольного возраста (4-5 лет); в том числе 3 воспитанника в со статусом ОВЗ.

Направленность программы – техническая;

Срок реализации программы – три года, за один учебный год 72 часа;

Количество занятий в неделю – 2 часа;

Форма организации занятий – подгрупповая;

Руководители кружка: Шевчук Александра Сергеевна,
Костюк Татьяна Владимировна.

«Предметно-пространственная среда»



Робототехнический образовательный набор



Трансформируемое пространство «Пикто-класс»



Радиоуправляемый робот «Ползун»

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Алгоритмизация и программирование для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир» (далее - Программа) разработана в соответствии с Приказом Министерства образования и науки РФ № П-95 от 17.05.2021г. «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир», Планом работы сетевых инновационных площадок Федерального научного центра Научно-исследовательского института системных исследований Российской академии наук по теме: «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и начальной школы в цифровой образовательной среде ПиктоМир».

«Робототехнический образовательный набор»



Программа реализуется в соответствии с технической направленностью образования и ориентирована на развитие познавательной активности, самостоятельности, любознательности и формирование основ ИТ-грамотности и ИТ-компетентности как готовности к решению задач прикладного характера, связанных с пропедевтикой и использованием современных информационных и телекоммуникационных технологий.

Данная программа направлена на общее развитие личности детей дошкольного возраста. Выполнение различных логических и практических заданий игрового характера будет способствовать:

- развитию мыслительных процессов: внимания, воображения, восприятия, наблюдения, памяти;
- формированию способов действий: обобщения, классификации;
- проявлению творческой инициативы, интуиции.

Цель– сформировать у воспитанников базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Трансформируемое пространство «Пикто-класс»



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;

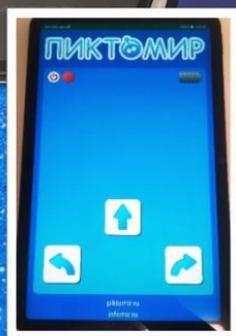
- научить их приемам организации, формализации и структурирования информации; - развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.

- формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;

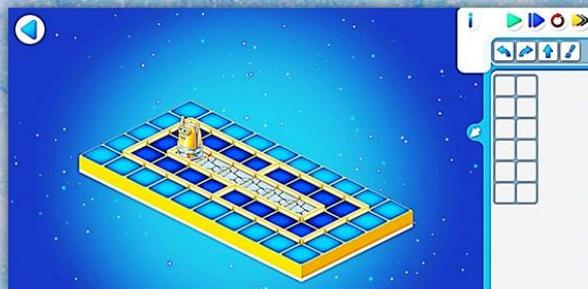
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;

- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

Трансформируемое пространство «Пикто-класс»



Планшеты



Приложение «ПиктоМир»



Кружковая работа осуществлялась в соответствии с дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой «Алгоритмизация и программирование для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир».

Для реализации поставленных задач использовались следующие формы и методы:

- программирование, творческие исследования, моделирование отношений между объектами на мониторе, соревнования между группами;
- словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный (показ, видеопросмотр, работа по инструкции);
- практический (составление программ, моделирование);
- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).

На занятиях дети: работали с занимательным материалом, в индивидуальных тетрадях, выполняли физминутки, гимнастику для глаз.

Результаты реализации программы

Родители создали комплект мягких фигурок роботов, участвовали в мастер-классах и совместных с детьми обучающих родительских собраниях, конкурсах.

Комплект мягких фигурок



Комплект из набора

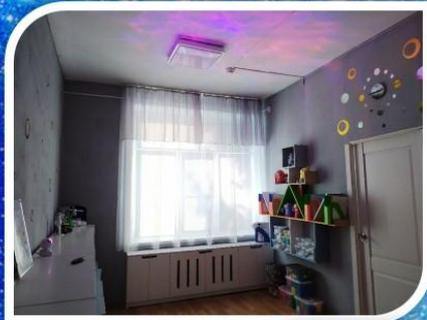
Комплект,
созданный
родителями



Воспитанники:

- ✓ усвоили правила поведения в клубе «КрохаСофт»;
- ✓ усвоили понятия робот, команда, компьютер, программа, программист;
- ✓ умеют отдавать команды роботу, создавать из набора карточек команды для робота;
- ✓ умеют ориентироваться в пространстве, определять пространственные направления: вперёд, направо, налево;
- ✓ знают легенды виртуальных роботов, особенностью управления ими;
- ✓ знают команды роботов (Верту́н, Двигу́н, Тягу́н, Ползу́н) от старта до финиша, ориентируясь на «Схему игрового поля»;
- ✓ знакомы с понятием «планшет», с правилами работы на планшете;
- ✓ умеют составлять алгоритмы действий для исполнителей с помощью педагога и запускает их самостоятельно на планшете;
- ✓ умеют составлять программы для управления роботами в ЦОС;
- ✓ умеют управлять реальным роботом Ползуном.

Трансформируемое пространство «Пикто-класс»



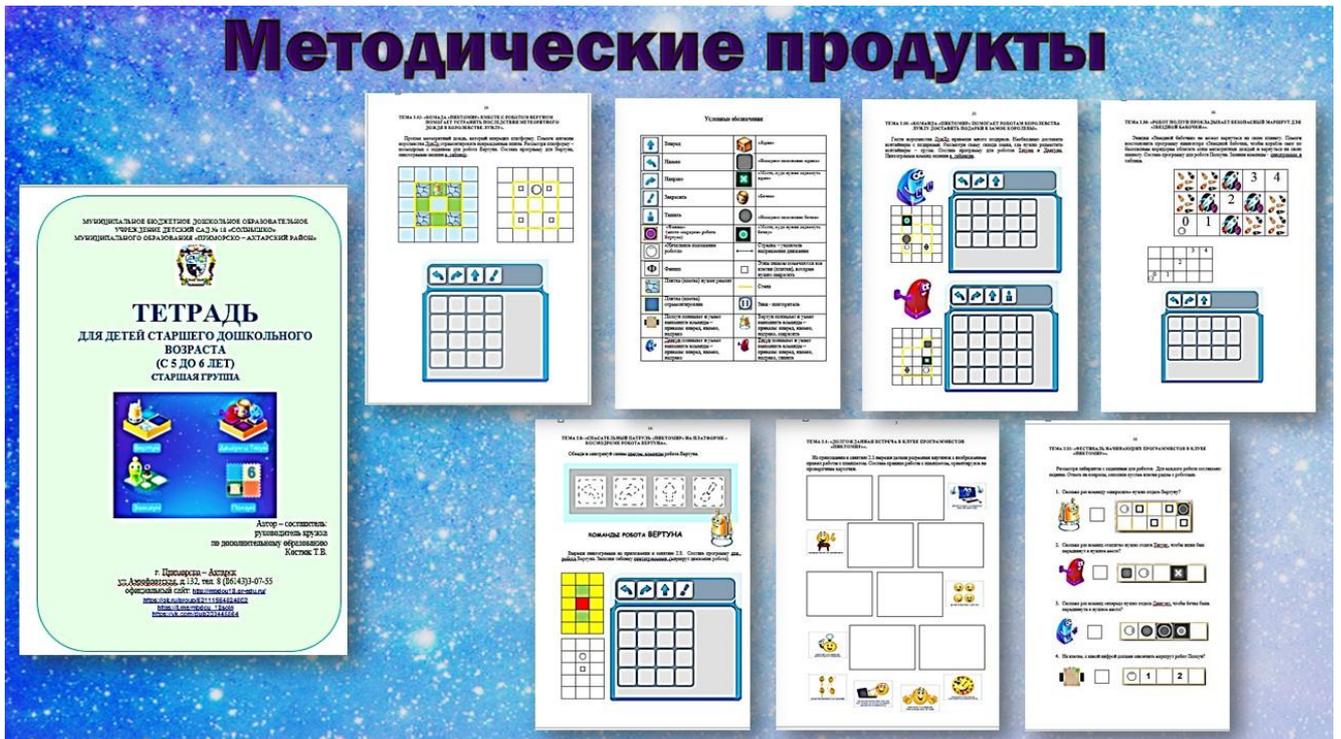
Педагоги

- разработали авторские **методические продукты** в соответствии с содержанием программы «ПиктоМир»:

- ✓ **-дидактические игры:** «Космическое лото», «Космическое домино», «Роботы в доме», «Роботы-помощники», «Найди отличия», пазлы;
- ✓ **рабочие тетради** для совместной деятельности детей и родителей, содержащие игровые задания и занимательные упражнения по закреплению у воспитанников основных изучаемых понятий;
- ✓ **дидактический материал:** маски, игровые поля, карточки, фишки для закрепления изучаемого материала;
- ✓ **буклет** для педагогов и родителей «ПиктоМир программирование для дошколят»

- **наполнили предметно-пространственную среду** игрушками, конструкторами, проекторами, фигурками роботов, приобрели магнитные доски (настенную и для индивидуальной работы), магнитно—маркерно-меловой мольберт.

Методические продукты



Опубликовали статьи:

- Международный педагогический портал «Солнечный свет» по теме: «ПиктоМир - уникальная программа воспитания будущих программистов»;
- Международное сетевое издание «Солнечный свет» по теме: «Программирование для дошколят на платформе ПИКТОМИР».

Методические продукты



Участвовали в обучающих вебинарах по темам:

- «Алгоритмиады как элементы мотивации в обучении программированию»;
- «Безэкранное программирование в дошкольном возрасте»;
- «Вспомогательные алгоритмы»;

- «Развитие алгоритмического мышления у дошкольников посредством цифровой образовательной среды ПиктоМир»;
- «Что такое ПиктоМир? Ответ Российской Академии Наук»;
- «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников посредством авторского развивающего пособия «Алгоритмический барабан»»;
- «Опыт работы по внедрению и апробации цифровой образовательной среды ПиктоМир»;
- «Программа развития как стратегический документ».

Вся подгрупповая работа кружка была проведена в соответствии с календарно-тематическим планом в полном объёме.

Трансформируемое пространство «Пикто-класс»

