

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
НОВОСИБИРСКОГО РАЙОНА НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ
«ЛЕНИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА №47»**

630555, Новосибирская область, Новосибирский район, с. Ленинское, ул. Ленина, 50
телефон/факс 2-954-453, s_47_nov@edu54.ru

ПРИНЯТО: Решением педагогического совета МБОУ «Ленинская школа №47» с учетом мнения родителей (законных представителей) Протокол № 48 от 20. 08.2026 г	УТВЕРЖДАЮ: Директор МБОУ «Ленинская школа №47»  Т. Ю. Королева Приказ № 17 от 20 .08.2026 г
--	---



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Роботёнок»**

(по созданию условий для формирования элементарного
программирования с использованием мини-роботов «Bee-Bot»)

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Автор составитель:

Попова Ольга Константиновна

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

1.2 Цель и задачи программы:

1.3 Содержание программы

1.4 Планируемые результаты

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

2.2 Условия реализации программы

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

2.4 Методические материалы

Список литературы

Приложения

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Программа «Роботенок» разработана в соответствии с действующим законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29. 12. 2012 г. № 273 –ФЗ, Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС, приказ Министерства образования и науки РФ от 17. 10. 2013 г. № 1155).

Направленность программы.

Рабочая программа кружка «Роботенок» реализуется в рамках познавательного и технического направления развития дошкольников и направлена на формирование у детей навыков программирования. Анализ дополнительных общеобразовательных программ позволил убедиться в отсутствии подобной программы для формирования основ элементарного программирования с использованием мини-роботов «Bee-Bot».

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность программы.

Рабочая программа направлена на знакомство с многообразием окружающего мира, на формирование у детей способности самостоятельно делать обобщения, а индуктивные и дедуктивные умозаключения позволяют развивать не только познавательную, но и речевую активность детей. Важно уже в дошкольном возрасте обучать детей различным приемам моделирующей деятельности с помощью вещественной, схематической и символической наглядности (В.В. Давыдов), учить ребенка сравнивать, анализировать и обобщать результаты своей деятельности. Создавая программы для робота «Bee-Bot», выполняя игровые задания, ребенок учится ориентироваться в окружающем его пространстве, тем самым развивается пространственная ориентация дошкольника. Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. В дальнейшем, учиться ему станет легче и интереснее, а значит, и процесс обучения, будет приносить радость и удовлетворение.

Новизна. Содержание данной рабочей программы отличается усложнением обучения дошкольников процессу составления алгоритмов и программирования, что происходит в следующих направлениях:

- применение знаний о геометрических фигурах;
- применение знаний в ориентировке в пространстве;
- применение наиболее простых алгоритмов и дальнейшее их усложнение;
- переход от коллективного составления алгоритмов и программирования к индивидуальному как более сложному.

Срок реализации - 1 год / 72 часов.

Возраст учащихся: 6-7 лет

Форма обучения: очная.

Формы организации образовательного процесса: групповая, наполняемость групп: 6-10 человек.

Режим занятий: 2 раза в неделю 30 минут

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы:

1. Формировать основы элементарного программирования с использованием мини-роботов «Bee-Bot».
2. Создать условия для развития любознательности, инициативности и произвольности в процессе познавательной деятельности детей дошкольного возраста.

Задачи программы в соответствии с их актуальностью для целевых групп участников:

Обучающие:

- познакомить с комплектом мини-роботов «Bee-Bot»;
- познакомить со средой программирования;
- дать первоначальные знания по робототехнике;
- учить основным приёмам программирования робототехнических средств;
- учить составлять схемы для отображения и анализа данных;
- познакомить с правилами безопасной работы с использованием мини-роботов «Bee-Bot»

Развивающие:

- развивать у детей старшего дошкольного возраста навыки начального программирования;
- развивать психофизические качества детей: память, внимание, логическое и аналитическое мышление;
- развивать мелкую моторику;
- развивать творческую инициативу и самостоятельность.

Воспитательные:

- воспитывать у детей интерес к техническим видам творчества;
- развивать коммуникативную компетенцию: участия в беседе, обсуждении;
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре);

- развивать социально-трудовую компетенцию: трудолюбие, самостоятельность, умение доводить начатое дело до конца;
- формировать и развивать информационную компетенцию: навыки работы с различными источниками информации.

1.3. Содержание программы.

Учебно – тематический план организованной образовательной деятельности.

1 занятие - 30 мин.

№	Название раздела, темы	Кол-во занятий	Количество часов		
			всего	теория	практика
1	Вводное занятие	2	1	0,5	0,5
2	Техника безопасности	2	1	0,5	0,5
3	С какого дерева лист?	2	1	0,5	0,5
4	Где растут грибы?	2	1	0,5	0,5
5	Кто где живет?	2	1	0,5	0,5
6	Накорми животное	2	1	0,5	0,5
7	Помоги пчелке найти дорогу домой	2	1	0,5	0,5
8	Домашние птицы и их детеныши	4	2	0,5	1,5
9	Овощи и фрукты	4	2	0,5	1,5
10	Лесные и домашние животные	4	2	0,5	1,5
11	Профессии	4	2	0,5	1,5
12	Цифры	4	2	0,5	1,5
13	Волшебные слоги	6	3	0,5	2,5
14	Волшебные звуки	6	3	0,5	2,5
15	Одежда	4	2	0,5	1,5
16	Транспорт	4	2	0,5	1,5
17	Зоопарк	4	2	0,5	1,5
18	Помоги пчелке найти дорогу до вулкана	4	2	0,5	1,5
19	Цвет и форма	4	2	0,5	1,5
20	Лабиринты	4	2	0,5	1,5
21	Итоговое занятие	2	1	0,5	0,5
	ИТОГО	72	36	10,5	25,5

Обучение идёт от простой техники выполнения задания к более сложной. Занятия построены в соответствии с возрастом детей, со временем года. Первые занятия каждой тематики являются обучающими. Через прямое обучение дети знакомятся с объектами, явлениями, при помощи которых будут решаться предполагаемые проблемные ситуации.

На последующих занятиях умения и навыки действий с объектами и явлениями формируются и закрепляются. Методика этих занятий такова, что детей побуждают выполнять действия с объектами, выбирать алгоритмы, при этом развивать и совершенствовать математические способности. От занятия к занятию происходит переход от наблюдения за действиями взрослого, программирующего игрушки к коллективному программированию, а затем к самостоятельному программированию. Последние занятия направлены на самостоятельное составление алгоритмов и программирование.

Тема 1. Вводное занятие (1 ч.) -2 занятия

Цель: научить выстраивать и планировать маршрут робота посредством настольных и напольных игр, созданных нами специально для реализации данной программы. На начальном этапе реализации программы дети познакомились с лого-роботом через настольные игры, роль пчелки выполняли фишки. Настольные игры использовались в следующих образовательных областях – «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие» Следующий этап знакомства – дети сами становились пчелками, поля были расчерчены на полу. Таким образом, закреплялись методика и технология использования робота.

Тема 2. Техника безопасности (1 ч.) 2 занятия

Цель: Научить детей технике безопасности на занятиях.

Тема 3. Игровая ситуация: «С какого дерева лист» (1 ч.) 2 занятия

Цель: закрепление знаний детей о разнообразии деревьев, умение различать их и находить нужное растение.

Мотивация. Звери готовятся к празднику и решили сделать красивую гирлянду из листьев деревьев, но у них только по одному листочку с дерева. Как помочь животным?

1. Педагог предлагает детям фишки разного цвета.
2. Педагог предлагает детям выбрать лист с дерева.
3. Педагог предлагает детям маршрутный лист.
4. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.
5. Совместно с детьми подводит итоги.

Дети высказывают свои предложения

1. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.
2. Дети берут лист с дерева, называют с какого дерева лист, находят дерево на игровом поле.
3. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.
4. Программируют робота. После этого ставит робота на отправную точку и запускает его до клетки с изображением этого дерева.

Тема 4. Игровая ситуация: «Где растут эти грибы» (1 ч.) 2 занятия

Цель: формировать умение детей образовывать однокоренные слова: берёза, подберёзовик и т. д. Развивать словарь, обогащая его названиями различных грибов, учить разным приёмам словообразования на примерах названий грибов. Формировать понимание целесообразности и взаимосвязи всего в природе.

Мотивация. Лисичка собирается в гости к белочке и решила принести в подарок грибы, но не знает, под каким деревом растут эти грибы.

1. Педагог предлагает детям выбрать гриб из корзинки
2. Педагог предлагает по названию гриба найти место его произрастания в лесу
3. Педагог предлагает детям маршрутный лист.
4. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.
5. Совместно с детьми подводит итоги.

Дети высказывают свои предположения

1. Дети выбирают гриб и по внешнему виду определяют его название.
2. Дети находят дерево, под которым растёт гриб.
3. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.
4. Программируют робота. После этого ставит робота на отправную точку и запускает его до клетки с изображением этого дерева.

Тема 5. Игровая ситуация «Кто, где живет» (1 ч.) 2 занятия

Цель: формирование умения детей соотносить изображение животных с его местом обитания, правильно называя животное.

Мотивация. Слоненок подружился с лесными зверями и решил навестить их. Но он не знает, кто, где живет. Как помочь слоненку?

1. Педагог предлагает детям выбрать маску животного для своего робота.
2. Педагог предлагает детям маршрутный лист.
3. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

4. Совместно с детьми подводит итоги.

Дети высказывают свои предположения

1. Дети объединяются в микро-группы и выбирают маску животного.
2. Ищут на поле его место обитания и на маршрутном листе прокладывают путь.
3. Программируют робота, одевают на него маску и отправляют его с отправной точки до своего «дома».

Тема 6. Игровая ситуация «Накорми животное» (1 ч.) 2 занятия

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных в природе

Мотивация. Волчонок празднует свой день рождения и решил угостить своих друзей, но не знает, кто, чем питается. Как помочь волчонку?

1. Педагог предлагает детям выбрать маску животного для своего робота.
2. Педагог предлагает детям маршрутный лист.
3. Наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.
4. Совместно с детьми подводит итоги.

Дети высказывают свои предположения

1. Дети объединяются в микро-группы и выбирают маску животного.
2. Ищут на поле пищу для своего животного и на маршрутном листе прокладывают путь.
3. Программируют робота, одевают на него маску и отправляют его с отправной точки до своего «лакомства».

Тема 7. Игровая ситуация «Помоги пчелке найти дорогу домой» (1 ч.) 2 занятия

Цель: развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. Учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей системы координат. Формировать навыки чтения плана.

Мотивация. Педагог ставит перед детьми проблему «пчелка заблудилась». У каждой пчелки своя дорога, зашифрованная на карте.

1. Предлагает детям выбрать план-карту для своей пчелки.
2. Педагог предлагает детям маршрутный лист.
3. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.
4. Совместно с детьми подводит итоги.
1. Дети объединяются в микро-группы и выбирают план-карту.
2. Ориентируясь по плану, дети прокладывают путь на маршрутном листе.

3. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его.

Тема 8. "Домашние птицы и их детеныши" (2 ч.) 4 занятия

Цель: закрепить знания детей о разных видах домашних птиц и их детенышей.

Мотивация. С птичьего двора убежали все детеныши. Что делать?

1. Педагог предлагает детям выбрать маску карточку для своего робота.
2. Педагог предлагает детям маршрутный лист.
3. Наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.
4. Совместно с детьми подводит итоги.

Дети высказывают свои предположения

1. Дети объединяются в микро-группы и выбирают карточку детеныша.
2. Ищут на поле пищу для своего детеныша и на маршрутном листе прокладывают путь.
3. Программируют робота и отправляют его с отправной точки до своей мамы.

Тема 9 «Овощи и фрукты» (2 ч.) 4 занятия

Цель: закрепить знания об овощах и фруктах, их полезных свойствах; место их произрастания (сад, огород). Продолжать учить отгадывать загадки; уметь классифицировать овощи и фрукты по внешнему виду, форме, цвету; развивать речь детей, любознательность.

История 1. Винни Пух и его друг Пятачок шли в гости к Кролику. Когда друзья шли через сад, вспомнили, что Кролик просил их собрать в саду фрукты и овощи. Они набрали целую корзину. Принесли тяжелую корзину к домику Кролика. Кролик посмотрел, что собрали его друзья и очень удивился – всё перепуталось и перемешалось!!! Давайте поможем незадачливым приятелям и разложим в отдельные корзины фрукты и овощи, чтобы у Кролика получился вкусный обед. Фруктовый компот и овощной суп. Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

История 2. Наступила осень. Бабушка собрала урожай и разложила на кухне. Скоро придут внуки, навестить любимую бабушку. Как же без гостинцев? Бабушка достала с полки старинную книгу с рецептами и раскрыла ее. «Варенье фруктовое» «Варенье из садовых ягод» «Варенье из лесных ягод» «Овощное ассорти» «Пирог яблочно-сливовый» Давайте поможем бабушке выбрать необходимые продукты для приготовления. Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Тема 10. «Лесные и домашние животные» (2 ч.) 4 занятия

Цель: Закрепить знания детей об отличии домашних животных от диких. Продолжать учить сравнивать и устанавливать причинно-следственные связи, делать обобщения. Воспитывать любовь и бережное отношение к природе.

История 1. Ребята у нас есть загадки про животных, а отгадки у нас на коврике.

Запрограммируйте пчелку-робота, так, чтобы она остановилась на правильных ответах.

История 2 . На уроке учительница спросила ребят. Все ли эти животные живут у нас дома и являются домашними? Петя поднял руку и громко сказал: «Да! Все живут дома!» А вы, ребята, как считаете, за что учительница поставила двойку Пете? Какие животные домашние, а какие нет? Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Вее-Вот таким образом, чтобы он останавливался на картинках с домашними животными.

Тема 11. " Профессии" (2 ч.) 4 занятия

Цель: Закрепить представление детей о предметах каждой профессии.

История 1.

Воспитатель читает стихотворение В.В. Маяковского « Кем быть?» :

У меня растут года

Будет и семнадцать.

Где работать мне тогда,

Чем заниматься?

Нужные работники,

Столяры и плотники.

Столяру хорошо,

А инженеру лучше...

Инженеру хорошо,

А доктору лучше.

- О чем говорится в стихотворении?

А что означает слово « профессия»?

Профессия означает: дело, работа, занятие. Люди работают тем, кем им нравится работать, занимаются тем, что у них лучше получается.

На свете есть много профессий. Назовите профессии, которые вы знаете? А теперь посмотрим какие же профессии есть на нашем коврике. Кто знает что это за профессия?

Задание детям: Проводить пчелку к определенной профессии и рассказать о ней.

История 2. Люди разных профессий используют разные инструменты для своей работы. У меня есть «чудесный сундучок», в котором лежат карточки с разными предметами которые

нужны для той или иной профессии. Чтобы открыть сундучок, нужно сказать такие слова « Сундучок, сундучок, приоткрой-ка свой бочок»

Задание детям: Взять карточку, составить маршрут к человеку той профессии кому нужен этот предмет.

Тема 12. " Цифры" (2 ч.) 4 занятия

Цель: Формировать умение соотносить количество предметов с числом и цифрой.

История 1. С помощью большого игрального кубика проводится игра: дети кидают кубик и посчитав количество точек на кубике программируют маршрут лого - робота до цифры.

История 2. С помощью карточек с количественным счетом до 10 дети программируют маршрут лого - робота до цифры.

Тема 13. Игровая ситуация «Волшебные звуки» (2 ч.) 4 занятия

Цель: закреплять умения определять местоположение звука в слове.

1. Педагог предлагает детям фишки разного цвета.
2. Педагог предлагает карточку для определения местоположения звука в слове.
3. Педагог называет звук, местоположение которого необходимо найти.
4. Педагог предлагает детям маршрутный лист.
5. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.
6. Совместно с детьми подводит итоги.

1. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.
2. дети рассматривают карточку.
3. Дети называют дерево в названии, которого есть определенный звук и его местоположение в слове. Затем находят это дерево на игровом поле.
4. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.
5. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с изображением этого дерева.

Тема 14. Игровая ситуация «Волшебные слоги» (2 ч.) 4 занятия

Цель: закреплять умение анализировать слоговую структуру слов.

1. Педагог предлагает детям фишки разного цвета.
2. Педагог предлагает детям карточки с цифрами. Детям нужно закрыть картинки цифрами соответствующими количеству слогов в словах.
3. Педагог предлагает детям маршрутный лист.
4. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.
5. Совместно с детьми подводит итоги.

1. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.
2. Дети называют цифру и ищут на коврике картинку, название которой соответствует количеству слогов .
3. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.
4. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с изображением этой картинки. Закрывают картинку карточкой с цифрой.

Тема 15 «Одежда» (2 ч.) 4 занятия

Цель: Формировать и закреплять знания об одежде. Формировать умения различать типы одежды и подбирать одежду в зависимости от её назначения

История 1. Витя собирался пойти в парк прогуляться осенним деньком. Перед тем, как одеваться он выглянул в окно и увидел, что на улице идет дождь. Давайте поможем Вите одеться по погоде. Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

История 2. Мама прибиралась в семейном гардеробе и убирала лишнюю одежду. Из комнаты к ней вышла маленькая дочка и спросила: «А какую одежду ты убираешь?». Мама ей ответила: «Я складываю летние вещи до следующего лета, а достаю осеннюю и зимнюю одежду. Она нам скоро пригодится... Ведь за окном уже осень.» Помогите им выбрать нужные вещи к следующему сезону. Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами

Тема 16 «Транспорт» (2 ч.) 4 занятия

Цель: закрепить знания детей о транспортных средствах

Добрый доктор Айболит получил тревожное письмо из Африки. Акула- Каракула зовет на помощь в Лимпопо. У бедных несчастных африканских животных заболели животы и им срочно нужна медицинская помощь. Доктор бросился на помощь. И прибыл к берегу синего моря. А как перебраться на другой берег не знает. На чем доктор Айболит может пересечь глубокое море? Найдите на поляне карточки с изображением водного транспорта. Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Тема 17. Коврик «Зоопарк» (2 ч.) 4 занятия

Цель: Расширить знания детей об обитателях зоопарка. Учить понимать зависимость между внешним видом животного, его повадками и средой обитания

История 1. В воскресенье Наташа с бабушкой отправились в зоопарк. Наташа очень хотела увидеть африканских животных. Бабушка повела внучку к вольеру, где размещены животные жарких стран. Каких животных увидела девочка в вольере? Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

История 2. Затем, бабушка с Наташей отправились к вольерам, где обитают животные северных широт. Каких животных и птиц можно встретить в наших лесах и водоемах? Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Тема 18. Игровая ситуация «Помоги пчелке найти дорогу до вулкана» (2 ч.) 4 занятия

Цель: развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. Учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей системы координат.

Формировать навыки чтения плана.

Мотивация. Педагог ставит перед детьми проблему «пчелка заблудилась». У каждой пчелки своя дорога, зашифрованная на карте.

- 1.Предлагает детям выбрать план-карту для своей пчелки.
- 2.Педагог предлагает детям маршрутный лист.
- 3.Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.
- 4.Совместно с детьми подводит итоги.

1. Дети объединяются в микро-группы и выбирают план-карту.
2. Ориентируясь по плану, дети прокладывают путь на маршрутном листе.
- 3.Программируют робота.

После этого ставят робота на отправную точку и запускают его.

Тема 19. «Цвет и форма» (2 ч.) 4 занятия

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

На одной стороне карточки изображена схема, по которой нужно запрограммировать мини-робота «Bee-Bot», а на обратной стороне – правильный ответ. Воспитатель предлагает детям выбрать карточку, выполнить задание по схеме и проверить результат.

Тематический коврик должен быть расположен всегда одинаково по отношению к каждому ребенку, схемы составляться исходя из данного положения тематического коврика. Карточки могут иметь разный уровень сложности заданий в зависимости от возможностей детей и их индивидуальных различий.

Тема 20. «Лабиринты» (2 ч.) 4 занятия

Цель: Продолжать учить ориентироваться в левом и правом местоположении на себе.

Учить запоминать и выполнять программу, заданную пчёлке педагогом. Придумывать истории и составлять программы самим.

Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Vee-Bot таким образом, чтобы он выбрался из лабиринта.

Тема 21. Итоговое занятие (1 ч.) 2 занятия

Теория: Подведение итогов работы за учебный год.

Практика: Игровая программа.

Творческое задание. Фотовыставка о проделанной работе работ.

1.4 Планируемые результаты

Планируемые результаты и способы их проверки:

- ребенок овладевает основами программирования, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования мини роботов «Vee-bot», общении, познавательно-исследовательской и технической деятельности;
- ребенок способен выбирать пути решения поставленной задачи, участников команды, малой группы (в пары);
- ребенок обладает установкой положительного отношения к робототехнике, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства;
- ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместном моделировании маршрута мини-робота «Veebot», техническом творчестве имеет навыки работы с различными источниками информации;
- ребенок способен к принятию собственных решений по программированию, опираясь на свои знания и умения, умеет корректировать программы движения мини-робота «Vee-bot».

Формы проверки результатов наблюдение за детьми в процессе работы;

- коллективные творческие работы;
- тестирование, защита презентации;

Основные критерии оценки работы учащихся:

- аккуратность исполнения;
- выбор правильной техники выполнения элементов;
- самостоятельное выполнение работы от начала до конца.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Месяц	Год обучения, форма занятий			
	№ недели	1		
		Т	П	К
Сентябрь	1	Т		
	2		П	
	3	Т		
	4		П	
Октябрь	1	Т	П	
	2	Т	П	
	3	Т		
	4	Т	П	
	5	Т	П	
Ноябрь	1	Т	П	К
	2	Т		
	3		П	
	4	Т	П	
Декабрь	1		П	К
	2	Т		
	3	Т	П	
	4		П	
Январь	1		П	К
	2	Т		
	3	Т	П	
Февраль	1		П	К
	2		П	К
	3	Т		
	4	Т	П	
Март	1		П	
	2		П	К
	3	Т		
	4	Т	П	
Апрель	1		П	
	2		П	
	3	Т		
	4	Т	П	
Май	1		П	
	2		П	К
	3	Т		
	4	Т	П	

Месяц	Год обучения, форма занятий			
	№ недели	2		
		Т	П	К
Сентябрь		Т	П	
			П	
			П	К
			П	К
Октябрь		Т		
		Т	П	
			П	
			П	
Ноябрь			П	
		Т	П	К
		Т		
		Т	П	
Декабрь			П	
			П	К
		Т		
		Т	П	
Январь			П	
			П	К
		Т		
		Т	П	
Февраль			П	
			П	К
		Т		
			П	
Март			П	
			П	
		Т		
		Т	П	
Апрель			П	
			П	К
		Т		
		Т	П	
Май			П	
			П	К
		Т		
			П	К

2.2 Условия реализации программы

Для реализации программы используется следующая материально - техническая база:

1. Актальный зал
2. Ноутбук, мультимедиа проектор, принтер, выход в Интернет
3. Инновационные средства обучения- программируемые мини-роботы «Bee-Bot»- 6 шт на платформе.
4. Коврик «Домашние птицы и их детеныши»
5. Коврик «Геометрические фигуры»
6. Коврик с многофункциональной основой.
7. Коврик «Цифры»
8. Коврик «Профессии»
9. Коврик «Остров сокровищ»
10. Коврик «Зоопарк»
11. Коврик «Лесные и домашние животные»
12. Коврик «Овощи и фрукты»
13. Тетради, карандаши цветные, карандаши простые, ватманы.

Кадровое обеспечение

- Воспитатель высшей квалификационной категории Попова Ольга Константиновна

2.3.Формы аттестации и оценочные материалы

Способом определения результативности освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной программы служит мониторинг образовательного процесса и система портфолио воспитанников. Процедура мониторинга образовательного процесса осуществляется в начале и в конце учебного года на основе контрольных опросов, педагогического наблюдения и диагностических методик оценивания и определения уровня достижения планируемых результатов. Формами подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы по разделам и по годам обучения служат итоговые учебные занятия, образовательные события (выставки, конкурсы, спортивно-технические соревнования). На итоговых учебных занятиях по разделам программы и на заключительном занятии в конце учебного года обучающиеся представляют результаты своей деятельности на открытом занятии для педагогов и родителей.

Для оценивания используются следующие формы:

- оценивание на основе портфолио,
- оценивание результатов участия обучающихся в образовательных событиях (выставках, – конкурсах, спортивно-технических соревнованиях).

2.4 Методические материалы

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы «Роботёнок» разработано в форме образовательно-методического комплекса, который включает набор компонентов, предполагающих как целостное, так и модульное использование материалов. В их числе:

1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа, отвечающая нормативным требованиям.
2. Пакет методических материалов:
 - учебно-методический комплект специальной литературы, источников Интернет;

- дидактические материалы (карточки, технологические карты, таблицы, схемы, чертежи,– шаблоны и т.п.) ;
- комплекс контрольно-оценочных средств: методика оценки достижений обучающихся в процессе освоения дополнительных образовательных программ технической направленности; методика определения уровня развития компетентностей обучающихся по результатам освоения образовательной программы
- инструкции по технике безопасности
- глоссарий (перечень терминов и выражений с толкованием)
- справочно-информационные материалы по техническому творчеству детей
- положения о проведении спортивно-технических мероприятий (конкурсах, выставках, соревнованиях)
- настольные игры
- видеоматериалы
- материалы, отражающие достижения обучающихся (портфолио).

На занятиях используются различные методы обучения (словесные, наглядные, практические) и их сочетание. Учебное занятие может проводиться как с использованием одного метода обучения, так и с помощью комбинирования нескольких методов. В ходе реализации модулей используются такие приемы как упражнения, презентации, устное изложение. Целесообразность и выбор применения того или иного метода и приема зависит от образовательных задач, которые ставит педагог.

Формы деятельности: лекции, беседы, практические занятия, самостоятельная работа.

Контроль эффективности проведения занятий осуществляется через следующие формы подведения итогов реализации программы: - показ открытых занятий для педагогов и родителей.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

Список использованной литературы.

1. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 г. № 1155 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ. «Об образовании в Российской Федерации». – М: УЦ Перспектива, 2013. – 224 с.
3. Звонкин А.К. Малыши и математика. Домашний кружок для дошкольников./М.: МЦНМО, МИОО, 2006.
4. Коростелёва Е.А. Логомиры. Учебно-методическое пособие. Хабаровск МБОУ ЛИТ 2013. – 64 с.
5. Баранникова Н. А. Программируемый мини-робот «Умная пчела». Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций Москва, 2014 г.
6. Карпеева М. В. Формирование целостной картины мира. Центр педагогического образования Москва 2016 год
7. Методическое письмо МО РФ от 17.05.95 № 61/19-12 «О психолого-педагогических требованиях к играм и игрушкам в современных условиях».
8. Материалы сайта <http://ru.wikipedia.org>. Образовательная область использования: социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, познавательное развитие.