

Аннотация к ПОУ «РобоСказка»

1	Полное название	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности по развитию алгоритмического мышления «РобоСказка»
2	Составитель программы	Савинова Марина Юрьевна
3	Характеристика программы	На занятиях дошкольники получают навыки работы за компьютером, с мышью, рисуют в программе Gcompris, программируют в ScratchJr, разработанной учеными Массачусетского технологического института для первых шагов в программировании. Эта среда позволяет самым юным программистам создавать свои собственные интерактивные истории и игры, используют робототехнический конструктор LEGO. Работая индивидуально, парами или в командах, дети могут учиться, создавая и программируя модели, проводя исследования, составляя отчёты и обсуждая идеи, возникающие во время работы с этими моделями.
4	Направление деятельности	Техническая направленность
5	Сроки реализации	1 год
6	Возраст дошкольников	5-6 лет
7	Цель программы	Образовательной целью курса является общекультурное и общеинтеллектуальное развитие детей, формирование у них предпосылок логико-алгоритмического и математического мышления, умения строить простейшие умозаключения, формирование мотивации учения.
8	Краткое содержание программы	В качестве визуальной среды программирования в программе используется ScratchJr, имеющей GNU GPL лицензию. Для обучения дошкольников основам работы с мышью используется программа Gcompris, также имеющая GNU GPL лицензию. Для детей дошкольного возраста ряд видов деятельности, таких как: игровая, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игр, коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками), исследовательская (исследования объектов окружающего мира и экспериментирования с ними), являются наиболее значимыми для познавательного развития, которое предполагает развитие разносторонних интересов детей, любознательности и мотивации; а также формирование познавательных действий, становление сознания, развитие воображения и творческой активности. В связи с этим программа построена на сказочном сюжете и при ее реализации используется большое количество игровых заданий и упражнений.

9	Прогнозируемые результаты Перспективы развития	В процессе занятий по данной программе дети приобретут следующие умения: ➤ знать, что такое персональный компьютер, ноутбук, экран, мышь, клавиатура, камера, микрофон; ➤ знать, что такое программирование, программа, программист, языки программирования, визуальное программирование; ➤ знать, что такое алгоритм, виды алгоритмов, алгоритмирование, зачем необходимо алгоритмирование для написания программы? ➤ уметь составлять линейные и безусловно-циклические алгоритмы; ➤ уметь составлять закономерности; искать нарушения закономерностей; ➤ уметь устанавливать последовательности событий; ➤ уметь анализировать, сравнивать свойства исследуемых предметов, объектов и явлений; ➤ уметь обобщать, то есть выявлять общие свойства предметов в группе; ➤ уметь распределять предметы в группы по выбранному свойству; ➤ уметь синтезировать на основе выбранной структуры; ➤ уметь действовать по аналогии; ➤ уметь работать в среде ScratchJr, LEGO WeDo 2.0; ➤ уметь составлять программы при помощи визуального языка программирования ScratchJr, LEGO WeDo 2.0; ➤ уметь пользоваться графическим редактором ScratchJr; ➤ знать цифры 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9; понимать разницу между цифрами и числами; уметь составлять двузначные числа; называть числа до 20 в прямом и обратном порядке; ➤ знать такие понятия как: вертикально- горизонтально, начало- конец- бесконечность, медленно- быстрее- быстро- очень быстро; ➤ знать единицы измерения времени, дни недели, что такое неделя, месяц год; последовательность частей суток, дней в неделе, месяцев в году; ➤ знать геометрические фигуры: квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, овал; ➤ знать отношения: на- над- под, слева- справа- посередине, больше-меньше, спереди- сзади, сверху- снизу, выше- ниже, раньше- позже- одновременно, позавчера- вчера- сегодня- завтра- послезавтра; ➤ иметь представление о точке, прямой, кривой, отрезке, ломанной линии, углах, видах углов.
---	---	--