



УТВЕРЖДЕНО

Заведующий МБДОУ
детского сада № 66 «Непоседы»

Е.Н. Машинистова

20 22 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
муниципального бюджетного дошкольного
образовательного учреждения
детского сада № 66 «Непоседы»
на 2022-2023 учебный год
Кружок «Развивалка.ру» (6-7 лет)**

*Автор программы
старший воспитатель
Панфилова Эльвира Николаевна*

утверждена на Педагогическом совете
протокол № 1 от «29» августа 2022 года

г. Мытищи

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы – социально-педагогическая.

Дополнительная общеразвивающая программа «Развивалка.ру» разработана для детей 6-7 лет с учетом возрастных особенностей. Программа направлена на активное сенсорное развитие, формирование и развитие различных видов мышления: наглядно-действенного, наглядно-образного, предпосылок словесно-логического и алгоритмического; мыслительных операций: анализ и синтез, сравнение, абстрагирование, конкретизация, обобщение, классификация; психических процессов: память, внимание, воображение и т.д.; формирование волевых качеств и социально-коммуникативных навыков.

Актуальность программы

Разработчики ФГОС дошкольного образования (Приказ Минобрнауки России № 1155 от 17.10.2013 г.) отмечают, что «познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности...». Для решения данной задачи необходимо обновление форм и методов работы с дошкольниками.

Что интересно старшему дошкольнику? Он любит играть, а еще его очень привлекают современные компьютерные технологии, в частности возможность создания собственных алгоритмов управления, например, роботом.

Данная программа является синтезом технологии развивающих игр, информационно-коммуникационных технологий и базовых основ технологии программирования.

Цель и задачи программы «Развивалка.ру»

Целью программы является стимулирование познавательного развития дошкольника, а также положительной мотивации к обучению через игровой подход при постановке и решении образовательных и развивающих задач.

Поэтому основными **задачами** программы являются:

1. Формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий.

2. Формировать умение читать и строить алгоритмы действий, знакомить с линейным алгоритмом, циклом и ветвлением.

3. Тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации.

4. Развивать образное мышление, воображение, творческие способности.

5. Содействовать увеличению объема внимания и памяти.

6. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.

7. Создавать положительную мотивацию к обучению.

8. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость.

9. Воспитывать положительные нравственные качества.

Отличительные особенности Программы

В основе программы «Развивалка.ру» лежит технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование в образовательном процессе развивающих игр Воскобовича, а также игры Шахматы. На основе ходов шахматных фигур создаются задания для выстраивания алгоритмов. Также частично задействуются игры Б.П. и Л.А. Никитиных. Занятие состоит из нескольких блоков:

- ✓ «Шахматы» - знакомство с шахматными фигурами, их ходами;
- ✓ «Алгоритмика» - решение задач, связанных с построением, отладкой, оптимизацией алгоритмов;
- ✓ конструирование на базе развивающих игр Воскобовича, Никитиных;
- ✓ развитие логического и комбинаторного мышления;
- ✓ тренировка психических процессов.

Основные принципы обучения

Обучение проводится согласно системе принципов, сформулированных авторами в сфере деятельностного метода и развивающего обучения (Л.Г. Петерсон):

- ✓ *Принцип психологической комфортности* (создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса).

Реализуется за счет наличия сказочной среды «Фиолетовый лес», что позволяет проводить обучение в игровой форме, «разворачивать» в рамках образовательной деятельности сюжетные линии. Психологи (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев и др.), оценивая роль дидактических игр, указывают на то, что они не только являются формой усвоения знаний, но и способствуют общему развитию ребенка, его познавательных интересов и коммуникативных способностей. Сюжет позволяет удерживать активное внимание дошкольника на образовательной деятельности, стимулирует познавательную активность. Знакомая (узнаваемая) среда дает ребенку чувство безопасности. В рамках

сюжета дети «имеют право» на ошибку, на получение помощи от педагога, других детей, сказочных персонажей.

✓ *Принцип деятельностного подхода* (введение нового знания не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми).

Зачастую сказочные персонажи обращаются за помощью, что требует от дошкольника применять полученные знания в новой ситуации или самостоятельно «добывать» новые знания, чтобы выйти из затруднения. Отсутствие довлеющей роли педагога, дает возможность детям раскрыться и чувствовать себя естественно, без боязни неправильно ответить. Ошибка воспринимается как путь рассмотрения ситуации с другой стороны, особенно, если «ошибка» может привести к новому неординарному решению.

✓ *Принцип минимакса* (обеспечение возможности разноуровневого обучения детей, продвижения каждого ребенка своим темпом).

Различные уровни выполняемых заданий и их разнообразие дают возможность дошкольнику проявиться и почувствовать себя успешным в каком-либо виде деятельности.

✓ *Принцип формирования целостного представления о мире* (при введении нового знания раскрытие его взаимосвязи с предметами и явлениями окружающего мира).

Несмотря на сказочность сюжетов, они являются отражением окружающего мира. Занятия разрабатываются с учетом лексических тем. Знания переносятся в бытовую обстановку.

✓ *Принцип вариативности* (формирование у детей умения осуществлять собственный выбор на основании некоторого критерия).

Большая часть заданий предполагает несколько вариантов решения. Альтернативное решение приветствуется.

✓ *Принцип творчества* (ориентировка процесса обучения на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности).

Развивающие игры - наиболее эффективное средство для осуществления этого принципа.

Возраст детей, участвующих в реализации программы. Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет).

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 1 год обучения и предполагает три этапа:

- подготовительный (вторая половина сентября) включает в себя диагностику знаний, знакомство со средой Фиолетовый лес, обучение принципам работы с играми и пособиями В.В. Воскобовича, развитие

мелкой моторики рук, знакомство с материалом программы, формирование навыков работы в коллективе;

- основной (октябрь - март) включает в себя освоение детьми основного материала программы;
- заключительный (апрель) включает в себя повторение пройденного, закрепление полученных навыков и умений, различные способы проверки знаний воспитанников.

Формы и режим занятий (НОД).

Форма организации занятий – групповая (до 20 детей).

Занятия проводятся 1 раз в неделю (4 занятия в месяц, январь – 3 занятия).

Продолжительность занятия – 30 минут (при условии обязательного чередования видов деятельности).

Для реализации данной программы в образовательном учреждении должны быть созданы следующие условия:

- наличие отдельного кабинета для проведения групповых занятий, оснащенного белой магнитной доской, компьютером, проектором, интерактивной доской;
- создание полноценного игрового пространства («Фиолетовый лес», пособия и игры В.В. Воскобовича, Б.П. и Л.А. Никитиных, игра шахматы для индивидуальной и фронтальной работы);
- наличие программы MimioStudio;
- компетентность педагога в вопросах компьютерных технологий, базовых основ построения алгоритмов, развивающего обучения.

Ожидаемые результаты реализации программы

В результате освоения программы ребенок:

- знает шахматные фигуры и их ходы;
- способен прочитать и написать простой код движения объекта с помощью условных обозначений (пиктограмм);
- знает, как работает цикл и условный оператор;
- решает простые логические, комбинаторные задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации;
- способен конструировать предмет по схемам, используя различные конструкторы;
- обладает развитым воображением и фантазией;

В целом, у дошкольника сформирована высокая познавательная активность, положительный настрой к познавательной деятельности,

формируется способность продумывать алгоритм решения посильных задач и прогнозировать результат деятельности.

Для проверки эффективности реализации программы дополнительного образования используются диагностические материалы Н.Н. Павловой, Л.Г.Руденко «Экспресс-диагностика в детском саду».

Формы подведения итогов реализации программы «Развивалка.ру»: открытое занятие, турнир.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Реализация Программы предполагает использование индивидуальных и фронтальных форм работы. В следующих таблицах приведено рекомендуемое количество пособий из расчета на 20 детей в группе. Дополнительные пособия позволяют организовать библиотеку развивающих игр.

№	Наименование		Кол-во	Примечания
1.	пособие	Ларчик	1	
2.	пособие	Игровизор+маркер	20	
3.	игра	Шахматы	10	+Демонстрационный магнитный набор шахмат
4.	игра	«Сложи узор»	20	
5.	игра	«Чудо-крестики 1»	20	
6.	игра	«Чудо-крестики 1» (из ковролина)	1	
7.	игра	«Чудо-соты»	20	
8.	игра	«Чудо-соты 1 Ларчик»	1	
9.	игра	«Фонарики (с держателями)»	20	
10.	игра	«Фонарики Ларчик»	1	
11.	игра	«Шнур-малыш»	20	
12.	игра	«Черепашки Ларчик»	1	
13.	игра	«Черепашки-пирамидка»	20	
14.	игра	КорабикПлюх-Плюх	21	
15.	игра	Логоформочки 3	21	

16.	игра	Прозрачный квадрат (3 цвета)	20
17.	набор	Учимся считать	7
18.	пособие	Игровизор+маркер	20

Программа снабжена разработками для компьютерной программы MimiStudio, которая предназначена для интерактивной доски, но может использоваться отдельно. Также необходима компьютерная игра Пиктомир (свободная лицензия).

В таблицах приведен достаточный для данной дополнительной образовательной программы набор игр и пособий, за исключением наглядных пособий, необходимых в случае невозможности использовать заготовки для MimiStudio. В этом случае можно воспользоваться специальными материалами «под распечатку» или создать их самостоятельно.

Оптимальный комплект: белая магнитная доска, компьютер, проектор, интерактивная доска, музыкальные колонки.

При наличии отдельного помещения, такой комплект может быть один на образовательную организацию.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Подготовительная группа

Каждое занятие имеет сюжет, связанный с шахматной фигурой, на базе которой формулируются другие задания занятия.

№	Блок занятия	Количество минут в рамках занятия	Задания	Количество занятий
1.	Шахматы	2-3	Шахматные фигуры	20
			Шахматная доска, адрес ячейки (нотация)	2
			Вес фигур	4
2.	Развитие алгоритмического мышления на основе имеющихся знаний	8-10	линейный алгоритм	8
			функция	4
			цикл	4
			ветвление	4
			двоичный код	2
	Развитие логического и комбинаторного мышления	3-5	перестановки	4
			сочетания	4
			логический квадрат	4
			логические задачи	12
3.	Конструирование с использованием	3-5	по контурной схеме	12
			по алгоритму	7

	развивающих игр		по замыслу	6
4.	Тренировка психических процессов	2-3	память	15
			внимание	15
5.	Двигательная активность	3	гимнастика мозга	30
		1-2	физкультминутка или пальчиковая игра	30

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА)

	Шахматы	Алгоритмика	Логические и комбинаторные задачи	Конструирование	Психические процессы	Развивающая игра или пособие
сентябрь	1 Король, ходы.	Знакомство. Простой алгоритм. Прямые направления (2-3 хода). Сопоставление.	Закрашивание соседних областей в разные цвета (4 цвета)	Корона	Память. 3 предмета на поле 4*4.	Сложи узор
	2 Король, ходы. Оппозиция	Простой алгоритм. Прямые и диагональные направления. Нахождение соответствия.	Логические цепочки (закономерности). Графический диктант. Отражение.	2 короны – отражение	Внимание. Физкультминутка «Липшее движение»	Сложи узор, Игровизор+маркер
октябрь	3 Ладья, ходы	Движение с препятствиями. Прямые направления. Упрощение записи (цикл – повтор одного действия). Соответствие.	Перестановки (3 предмета)	Ладья	Память, 3 одинаковых предмета на поле 4*4	Сложи узор
	4 Слон, ходы	Движение с препятствиями. Диагональные направления. Упрощение записи. Соответствие.	Перестановки (3 предмета)	Слон	Память, 3-4 одинаковых предмета на поле 4*4	Сложи узор

5	Ферзь, ходы	Алгоритмы из повседневной жизни. Выполнение и отладка кода. Робот (Пиктомир ПМ) – алгоритм Б1.1.	Графический диктант. Отражение. Логический квадрат (1 признак).	Тюльпан	Внимание. Поиск ошибки.	Сложи узор, Игровизор+маркер, Черепашки-пирамидка
6	Ферзь, ходы	Выполнение и отладка кода. Робот (ПМ) – алгоритм Б1.2-3. Отладка кода.	Графический диктант. Поворот. Логический квадрат (2 признака).	Четырехлистник	Память, 3 разных предмета на поле 4*4	Сложи узор, Игровизор+маркер, Черепашки-пирамидка
7	Конь, ходы	Функция хода коня, поворот. ПМ – алгоритм, функция Б1.4(3). Отладка кода.	Отражение. Поворот.	Шахматный конь	Память, 3 одинаковых предмета на поле 4*4	Сложи узор, Игровизор+маркер
8	Пешка, ходы, особенности	Запись алгоритма движения (ход, взятие). Условие. Б5.6 (ознакомление)	Выбор фигуры по свойствам.	Пешка	Внимание.	Фонарики, игровизор+маркер
9	Шахматная доска, адрес ячейки	Чтение алгоритма (шахматная нотация). Буквы (П, О, Л, Е)	Перестановки 3 из 3	Целое из частей (головоломка)	Внимание.	Игровизор+маркер
10	Шахматная доска, адрес ячейки.	Алгоритм движения (чтение). Линейный алгоритм. Игра «Собери слово» ПМ А8.1-2 (цифры)	Сочетания (выбор) 2 из 3 (без повторов)	Конструирование по замыслу	Внимание	Игровизор+маркер, Чудо-крестики 1

ноябрь

декабрь	11	Король, вес фигур	Чтение алгоритма движения (Шнур-малыш). Цифры (1, 3, 5, 9) по рядам. Распределение веса фигур. ПМ – А8.3, 5 (цифры)	Расположение в порядке убывания.	Конструирование по алгоритму.	Внимание.	Шнур-малыш, Игровизор
	12	Король, Вес фигур	Запись алгоритма «Собери монеты». Цикл (2-3 действия, тело цикла). Отладка кода. ПМ – Б1.5 (цифры)	Комбинаторика. Собери армию определенного веса	Конструирование по алгоритму	Память, 4-6 предметов	Сложи узор, Игровизор
	13	Ладья	Алгоритм движения. Цикл (запись). ПМ – Б2.2-3	Логическая задача	Бусы чередование	Внимание	Кораблик Плюх-Плюх, шнурок, игровизор
	14	Слон	Алгоритм движения «Зигзаг». Цикл (запись). ПМ – А10.1, 5	Продолжи орнамент	Орнамент.	Память, 4 одинаковых предмета на поле 4*4	Игровизор, Черепашки-пирамидка
	15	Ферзь	Движение по алгоритму. Выбор оптимального пути. «Собери осколки» ПМ – А 10.2	Результат последовательного наложения. Головоломки	Собери по схеме путем наложения частей	Внимание.	Прозрачный квадрат 3 цвета
январь							

	16	Ферзь	Закрашиваем по алгоритму. Поворот. ПМ – А10.4	Собери палитру из частей	Елочный шар (собрать по четвертой части)	Внимание.	Сложи узор
	17	Конь	Выполнение кода. Цикл и функция ПМ – Б1. 3,4,5 Сравнение.	Заполнение квадрата 3*3 ходом коня, последовательность фигур, составление рассказа.		Внимание.	Логоформочки 3, Игровизор
	18	Пешка	Блок-схема ветвление (чтение), алгоритм движения. ПМ - А26.1-2	Сортировка по условиям блок-схемы	Конструирование по инструкции	Внимание	Логоформочки 3, Игровизор
Февраль	19	Вес фигур	Комбинаторика. Алгоритм ветвление. ПМ А26.2	Сортировка по условиям блок-схемы	Конструирование по замыслу	Тренировка памяти	Чудо-соты
	20	Вес фигур	Блок-схема, ветвление. ПМ А6.1 (линейный) Б5.3 (условие)		Конструирование по замыслу	Тренировка внимания	Фонарики
	21	Турнир (повторение пройденного)					
		1. Выполни код 2. Найди ошибку 3. Сгруппируй фигуры по блок-схеме (ветвление)					
март	22		Двоичный код – шифрование. Шифруем Цифры.	Собери пары	Сердце	Внимание	Сложи узор

	23		Двоичный код – шифрование. Шифруем цифры.	Игра «Расшифруй слово»	Звезда	Внимание	Сложи узор
	24		Линейный алгоритм. Чтение. Запись. Блок схема. ПМ	Графический диктант.	Конструирование по полученной схеме		Прозрачный квадрат
	25		Алгоритм. Поиск ошибки. Установление соответствий ПМ	Повторение	Конструирование по образцу		Сложи узор
апрель	26		Цикл. Чтение. Запись. Блок-схема. ПМ	Повторение	Конструирование по инструкции		Прозрачный квадрат 3 цвета
	27		Алгоритм. Поиск ошибки. Установление соответствий. ПМ	Повторение	Конструирование по замыслу		Логоформочки
	28		Ветвление. Чтение. Запись. Блок-схема. ПМ	Повторение	Конструирование по замыслу		Фонарики
	29		Алгоритм. Поиск ошибки. Установление соответствий ПМ	Повторение	Конструирование по замыслу		Фонарики

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Методическое пособие. Санкт-Петербург, изд. Развивающие игры Воскобовича, 2019г.
2. Развивающие игры для детей: справочник / сост. Н. Ехевич, конс. Б.П. Никитин. – М.: Физкультура и спорт», Томо, 1990.
3. Техносреда в цифровом пространстве детства. И.И. Казунина, серия Воспитатели России, электронное издание.
4. Кушниренко А.Г., Леонов А.Г., Рогожкина И.Б. «ПИКТО-МИР» пропедевтика алгоритмического языка (опыт обучения программированию старших дошкольников) // ИТО-РОИ-2012, статья.
5. Сайт <https://code.org/>.