

Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

Направленность (профиль) общеразвивающей программы: техническая.

Актуальность программы:

1. Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа технической направленности «Программирование в среде ПиктоМир» составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:
 - Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
 - Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями на 28 апреля 2023 года);
 - Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
 - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);
 - Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка»;
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
 - Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
2. Актуальность заключается в том, что данная программа интересна и полезна школьникам.

Мы живем в век информатизации общества. Информационные технологии проникают в нашу жизнь с разных сторон. Одно из самых удивительных и увлекательных занятий настоящего времени - программирование. Повелителей компьютеров называют программистами. Они знают слова языков программирования, которым подчиняются компьютеры, и умеют соединять их в компьютерные программы. Обучение основам программирования младших школьников должно осуществляться на специальном языке программирования, который будет понятен ребенку, легок для освоения и соответствовать современным направлениям в программировании.

Отличительные особенности программы, новизна:

закключаются в том, что содержание курса направлено на формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих развитие познавательных и коммуникативных качеств личности. Обучающиеся включаются в техническую среду, основу которой составляют такие учебные действия, как умение видеть проблемы, ставить вопросы, классифицировать, наблюдать, проводить эксперимент, делать выводы. Обучающиеся включаются в коммуникативную деятельность, где преобладают такие её виды, как умение полно и точно выражать свои мысли, аргументировать свою точку зрения, работать в группе, вступать в диалог.

Адресат программы – обучающиеся возрастом 7-10 лет.

- 7-8 лет - детство. Созревание психических и физиологических структур головного мозга. Становление готовности к систематическому учебному труду. Стремление к гармонии в отношениях со сверстниками и взрослыми, диалоговому контакту с ними. Превосходство над ребёнком со стороны взрослого или сверстника приводят его к ощущениям собственной неполноценности. Управление эмоциями и активностью детей осуществляется через создание ситуации успеха. Дисциплинарные

способы воздействия на ребёнка блокируют процессы его личностного развития. Учение и обучение – обеспечивают ведущую роль в умственном развитии детей. В работе с данной возрастной группой главная функция педагога сводится к гармонизации всех видов отношений ребёнка в процессе его умственного развития, или учение и обучение в условиях гармоничных отношений. Так достигается полнота психофизиологического развития в период детства.

- 9-10 лет - у ребёнка начинается новая деятельность – учебная. Именно тот факт, что он становится учеником, человеком учащимся, накладывает совершенно новый отпечаток на его психологический облик и поведение. Ребёнок не просто овладевает определенным кругом знаний. Он учится учиться. Под воздействием новой, учебной деятельности изменяется характер мышления ребёнка, его внимание и память. Интересы младших школьников неустойчивы, ситуативны. Более выражен интерес этих детей к предметам эстетического цикла (рисование, лепка, пение, музыка). По своей направленности дети этого возраста индивидуалисты. Лишь постепенно под влиянием воспитания у них начинает складываться коллективистическая направленность. Большое значение для этого имеет организация коллективно-распределительной работы учащихся в малых группах (звенья, бригады, кружки), при которой работа каждого зависит от результатов работы остальных и когда каждый отвечает не только за свою личную работу, но и за работу всей группы.

Режим занятий:

- 1 раз в неделю в группе до 12 человек. Продолжительность занятия 40 минут. На каждом занятии отводится 15 - 20 минут на самостоятельную работу детей на ноутбуках. Задания для этой работы оформлены как Уровни компьютерной игры. Для проведения цикла занятий необходим комплект из 14 обучающих игр - по одной игре на каждое занятие. Для освоения материала текущего занятия достаточно пройти 4-5 уровней игры. В каждой игре имеется не менее 5 дополнительных уровней.
- Продолжительность одного академического часа – 40 минут.
- Перерыв между учебными занятиями - 10 минут.
- Общее количество часов в неделю - 1 час.

Объем общеразвивающей программы:

Срок освоения общеразвивающей программы:

- Объем программы - 34 часа.
- Программа рассчитана на 2 года обучения: 1 год обучения- 34 часа; 2 год обучения - 34 часа; 3 год обучения – 34 часа.

Особенности организации образовательного процесса.

Формы реализации образовательной программы - традиционная модель реализации программы, представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного или нескольких лет обучения .

Перечень форм обучения:

фронтальная, групповая, с использованием дистанционных технологий и т.п.

Перечень видов занятий: занятия, досуговая деятельность, игровая деятельность, соревнования между командами.

Перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы: беседа, презентация, практическое занятие, открытое занятие, беседа и т.д.

Цель программы: способствовать формированию у воспитанников старшего дошкольного возраста навыков алгоритмического мышления в процессе обучения пиктограммному программированию.

Задачи программы:

образовательные

- познакомить с элементарными представлениями об информационно-компьютерных технологиях;

- познакомить с основными алгоритмическими понятиями, определениями;

- развить навыки пиктограммного программирования;

развивающие

- закреплять навыки пространственной ориентировки;

- содействовать развитию логического мышления детей, памяти, внимания, воображения, познавательной активности, самостоятельности;

воспитательные

- воспитать у детей интерес к процессу познания, желание преодолевать трудности;

- воспитать в детях уверенность в себе, своих силах, умение взаимодействовать друг с другом.

Планируемые результаты освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

• личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;

- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;

— развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;

— развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;

— развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;

— воспитание чувства справедливости, ответственности;

— начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с робототехникой.

• метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

— принимать и сохранять учебную задачу;

— планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;

— формировать умения ставить цель — создание творческой работы, планировать достижение этой цели;

— осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;

— адекватно воспринимать оценку учителя;

— различать способ и результат действия; вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;

— в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;

— проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;

— осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;

— оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции этого продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;

— ориентироваться на разнообразие способов решения задач;

— осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

— проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;

— строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;

— устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
— моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаковосимволическая);

Коммуникативные универсальные учебные действия:

— аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов; — выслушивать собеседника и вести диалог;

— признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения;

— планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками — определять цели, функций участников, способов взаимодействия;

— осуществлять постановку вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;

— разрешать конфликты — выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;

— управлять поведением партнера — контроль, коррекция, оценка его действий;

— уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;

— владеть монологической и диалогической формами речи.

- предметные результаты:

- овладевает основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;

- способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);

- обладает начальными знаниями и элементарными представлениями об алгоритмике, знает компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования, создает действующие модели роботов - исполнителей с помощью предметов;

- демонстрирует технические возможности роботов-исполнителей с помощью создания алгоритма их действий, создает алгоритмы действий на компьютере для роботов с помощью педагога и запускает их самостоятельно;

- способен к принятию собственных творческо-технических решений, опираясь на свои знания и умения, самостоятельно создаёт алгоритмы действий по заданному направлению;

- умеет корректировать алгоритмы действий исполнителя

При освоении данной программы обучающиеся должны достигнуть следующих результатов:

- познавательный интерес к игровой техносреде с основами алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПиктоМир;
- ориентация на понимание причин успеха во внеучебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи;
- способность к самооценке на основе критериев успешности внеучебной деятельности;
- овладение составляющими деятельности: ставить вопросы, наблюдать, проводить эксперименты, делать выводы и заключения, объяснять, доказывать, защищать свои идеи;
- умение организовать свою деятельность: определять цель, задачи, планировать последовательность действий и прогнозировать результаты работы, осуществлять контроль и коррекцию в случае обнаружения отклонений
- умение слушать и вступать в диалог, участвовать в обсуждении проблем; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми.