

**муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Нижневартовска детский сад №29 «Ёлочка»**

04-05

Утверждаю Исполняющий обязанности заведующего МАДОУ г.
Нижневартовска ДС №29 «Ёлочка» _____ М.В.Бублей Приказ №
327 от 31.08.2021 г.



**Дополнительная программа технической
направленности «РОБОТОТЕХНИКА»
(Лого-робот пчёлка Bee-Bot, робот Botley)
по развития информационной культуры и
взаимодействию с миром технического творчества
для детей старшего дошкольного возраста
от 6 до окончания образовательных отношений**

Педагог: Сабитова В.Т.

г. Нижневартовск
2022 год

СОДЕРЖАНИЕ

Паспорт программы		
1.	ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	5
1.1	Пояснительная записка	5
1.2	Цели и задачи реализации программы	6
1.3	Принципы и подходы к формированию рабочей программ	7
1.4	Характеристика особенностей развития детей старшего дошкольного возраста от 6 до окончания образовательных отношений	9
1.5	Планируемые результаты освоения программы	10
2.	СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	10
2.1	Содержание программы	10
2.2	Календарно-тематическое планирование	12
3.	ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	30
3.1	Годовой календарный учебный график	30
3.2	Объем образовательной нагрузки	33
3.3	Учебно-тематический план	34
3.4	Расписание образовательной деятельности	34
3.5	Условия реализации программы	34
3.5.1	Материально-техническое обеспечение	34
ЛИТЕРАТУРА		
ПРИЛОЖЕНИЯ		

Наименование программы	Дополнительная программа технической направленности «Робототехника» (Лого-робот пчелка Bee-Bot, робот Botley) (далее Программа) имеет техническую направленность.
Основание для разработки программы	Программа «Умная пчелка» 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) "Концепция дошкольного воспитания" (под редакцией В.Давыдова, В.Петровского) Программа построена на позициях гуманно – личностного отношения к ребёнку и направлена на возможность развития всесторонних способностей ребёнка на каждом этапе дошкольного детства (Е. А. Флёрина, Н. П. Сакулина, Н. А.Ветлугина, Н. С. Карпинская). Программа игровой деятельности как ведущей в дошкольном детстве (А.Н. Леонтьев, В. А. Запорожец, Д. Б. Эльконин).
Автор программы	Сабитова Венера Талгатовна, воспитатель
Заказчики программы	Родители (законные представители) обучающегося, педагогический совет.
Целевая группа	дети старшего дошкольного возраста от 6 до окончания образовательных отношений <i>форма реализации:</i> подгрупповая
Адрес организации - исполнителя	628611, Ханты-мансийский автономный округ-Югра, г. Нижневартовск, улица Спортивная, дом 4
Цель программы	Развитие у старших дошкольников творческого потенциала через обучение элементарным основам программирования высокотехнологических игрушек.

<p>Задачи программы</p>	<p>Обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - учить элементарному программированию <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать логическое мышление - развивать мелкую моторику - развивать коммуникативные навыки - развивать умения составлять алгоритмы (основы программирования). - развивать умения ставить цель и выбирать маршрут движения. - развивать пространственную ориентацию. <p>-формировать предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу;</p> <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитывать целеустремленность, способность к самостоятельному решению поисковых задач; - воспитывать дружелюбность, отзывчивость, желание работать вместе, не мешая друг другу, помогать товарищам в трудную минуту; -формировать чувство ответственности, приучать доводить начатое дело до конца. <p>У педагогов:</p> <p>Повысить компетентность в развитии интеллектуального и творческого потенциала детей посредством робототехники;</p> <p>У родителей:</p> <p>Повысить интерес родителей к робототехнике через организацию активных форм работы с родителями и детьми.</p>
<p>Ожидаемые конечные результаты реализации программы.</p>	<p>У детей будут:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Сформирован интерес к самостоятельному изготовлению построек, умение применять полученные знания при проектировании и сборке конструкций, познавательная активность, воображение, фантазия и творческая инициатива. - Сформируются конструкторские умения и навыки, умение анализировать предмет, выделять его характерные особенности, основные части, устанавливать связь между их назначением и строением. - Сформируются предпосылки учебной деятельности:

	<p>умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу; Совершенствуются коммуникативные навыки детей при работе в паре, коллективе, распределении обязанностей.</p> <p>У педагогов: -Повышение уровня профессиональной компетентности педагогов в вопросах программирования в детском саду;</p> <p>У родителей: -Повышение интереса родителей к робототехнике через организацию активных форм взаимодействия с родителями и детьми. Удовлетворённость родителей в образовательных услугах ДОУ.</p>
Итоги реализации программы	Итоги реализации дополнительной образовательной программы подводятся в форме открытых занятий, в конкурсах, в выставках.
Срок реализации программы	3 месяца

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1 Пояснительная записка

Познание окружающего мира и развитие мышления в дошкольном возрасте ограничивается довольно узким кругом предметов и явлений, с которыми ребёнок непосредственно сталкивается у себя дома в процессе своей игровой и практической деятельности.

Детский сад расширяет возможности каждого ребенка для погружения его в мир конструирования и техники. Для формирования прединженерного мышления детей дошкольного возраста на помощь приходят творческие педагоги.

Фундаментом проекта по применению роботов Bee Bot, робот Botley являются игровые технологии, которые имеют множество познавательных и обучающих функций. Использование лого робота в непрерывной образовательной деятельности помогает решать задачи речевого, познавательного, социально-коммуникативного, художественно – эстетического и физического развития; а также помогает развивать у детей память, воображение, творческие способности, логическое и абстрактное мышление.

Актуальность программы. Развитие технического творчества детей рассматривается сегодня как одно из приоритетных направлений в педагогике.

Современный этап развития общества характеризуется ускоренными темпами освоения техники и технологий. Непрерывно требуются новые идеи для создания конкурентоспособной продукции, подготовки высококвалифицированных кадров. Внешние условия служат предпосылкой для реализации творческих возможностей личности, имеющей в биологическом отношении безграничный потенциал. Становится актуальной задача поиска подходов, методик, технологий для реализации потенциалов, выявления скрытых резервов личности. Современная робототехника и программирование – одно из важнейших направлений научно-технического прогресса. Современное общество нуждается в высококвалифицированных специалистах, готовых к высокопроизводительному труду, технически насыщенной производственной деятельности. Дополнительное образование оказывает помощь учреждениям высшего образования в подготовке специалистов, умеющих изучать, проектировать и изготавливать объекты техники. С целью подготовки детей, владеющих знаниями и умениями современной технологии, разработана и реализуется данная Программа

Новизна программы.

Занятия программированием, исследованиями, а также общение в процессе работы способствуют разностороннему развитию воспитанников. Интегрирование различных образовательных областей в кружке «Робототехника» открывает возможности для реализации новых концепций дошкольников, овладения новыми навыками и расширения круга интересов. Создавая программы для робота «Bee-Bot», робот Botley 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.

1.2. Цели и задачи реализации программы

Цель: формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности с использованием высокотехнологических игрушек.

В ходе реализации проекта решались следующие задачи:

- Развитие логического мышления.
- Развитие мелкой моторики.
- Развитие умения работать в команде.
- Развитие коммуникативных навыков.
- Развитие умения составлять алгоритмы (основы программирования).
- Развитие умения ставить цель и выбирать маршрут движения.
- Развитие пространственной ориентации.

- Развитие словарного запаса.
- Развитие умения считать.

1.3. Принципы и подходы к формированию программы

Программа основывается на следующих принципах:

- 1) обогащение (амплификация) детского развития;
- 2) построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом;
- 3) содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником образовательных отношений;
- 4) поддержка инициативы детей в продуктивной творческой деятельности;
- 5) формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в продуктивной творческой деятельности.

Для того чтобы игра состоялась необходимо продумать все до мелочей. Что такое лого робот пчелка Bee Bot робот Botley, ? Это дружелюбный ребенку программируемый настольный мини-робот. Он прост в использовании и выполнен из прочных безопасных материалов, является одним из средств формирования информационно-коммуникационной грамотности детей дошкольного возраста. Производителями было предусмотрено только два тематических коврика. Мною была проведена большая работа по разработке методического игрового комплекса, включающего более 30 игровых полей на разнообразные лексические темы, конспекты игровых ситуаций. В данный проект вовлечены дети, начиная с пяти лет, т.е. старший дошкольный возраст.

Игровые ситуации представлены в Приложении. Огромным преимуществом этого лого робота является то, что его можно использовать как в совместной, так и в самостоятельной игровой деятельности ребенка, как индивидуально, так и в группе. Робот - это технология, инструмент, то с помощью чего педагог при правильной организации деятельности детей и соблюдении методических рекомендаций может решить абсолютно любые задачи. Прежде чем дети начнут программировать лого робота и решать образовательные задачи, которые ставит перед ними педагог, нужно научить их выстраивать и планировать маршрут робота посредством настольных и настольных игр, созданных мною специально для реализации данного проекта. Можно выделить следующие этапы работы: На начальном этапе реализации проекта 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», «Художественное».

Следующий этап знакомства – дети сами становились пчелками, поля были расчерчены на полу. Таким образом, закреплялись методика и технология использования робота.

На третьем этапе, дети работали с напольным лого роботом по полям, которые были разработаны. Дети освоили основы программирования. С помощью лого робота можно увлекательно и необычно организовать не только образовательный процесс, но и свободное от занятий время. Дети могут использовать проигранные сценарии в совместной со сверстниками деятельности. Разработанные мною игровые коврики легко могут перенести ребят в джунгли, зоопарк, на самые высокие горы или берег океана. Возможность самостоятельно полностью погрузиться в процесс игры. Приоритетным направлением деятельности на ближайшее время является разработка рекомендаций для применения лого робота в работе с родителями. Эта интерактивная игрушка может стать отличным инструментом, который может применять педагог в работе родительского клуба, консультировании родителей дошкольников.

Лого робот пчелка Bee Bot, робот Botley.

Целевое назначение развивающей игрушки/игрового пособия

Формирование и поддержка познавательной активности детей в различных видах деятельности.

Полифункциональность развивающей игрушки/игрового пособия

*Может быть использована как в индивидуальной так и в групповой работе.

*Лого робот может быть сам героем игры, а может быть инструментом, с помощью которого решается поставленная перед ребенком задача (в ходе программирования лого робота).

*Позволяет варьировать сложность выполняемых заданий, в зависимости от возраста детей (программирование в несколько ходов, программирование с остановками и с обратным ходом);

*Оптимизирует процесс интеграции образовательных областей.

*Повышает эффективность диагностики детей дошкольного возраста.

Целевая группа развивающей игрушки/игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит:

Старший дошкольный возраст

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- ребенок овладевает основами программирования, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования мини-роботов «Bee-bot», робот Botley 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 «Bee-bot», робот Botley техническом творчестве имеет навыки работы с различными источниками информации; - ребенок способен

договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты; - ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах исследовательской деятельности, в игре; по разработанной схеме самостоятельно запускает программу движения мини-робота «Bee-bot»; робот Botley - ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, способен объяснить свое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации творческо-технической и исследовательской деятельности; - у ребенка развита крупная и мелкая моторика, он может контролировать свои движения и управлять ими; - ребенок способен к волевым усилиям при решении задач программирования, может следовать социальным нормам поведения и правилам в техническом соревновании, в отношениях со взрослыми и сверстниками; - ребенок может соблюдать правила безопасного поведения при работе с комплектом мини-роботов «Bee-bot»; робот Botley - ребенок проявляет интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумать объяснения решения поставленной задачи; склонен наблюдать, экспериментировать; -ребенок обладает начальными знаниями и элементарными представлениями о робототехнике, знает компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования, демонстрирует технические возможности мини-робота «Bee-bot», робот Botley.

1.4. Характеристика особенностей развития детей старшего дошкольного возраста от 6 до окончания образовательных отношений.

Развитие социальных навыков.

Дети начинают всерьез относиться к сверстникам, что уменьшает их зависимость от взрослых. Задания и игры в этот период должны стать групповыми. В этом возрасте дети уже сами организуют игры, поэтому особую важность приобретает умение договариваться. Дети проявляют большой интерес к устройству окружающего мира.

Развитие мышления.

Дети начинают детально анализировать собственные наблюдения (форму, цвет, количество предметов, последовательность событий). В этом возрасте дети способны рассуждать логически и устанавливать связи между объектами, что помогает им учиться их классифицировать. Они уже в состоянии планировать свою деятельность, на определенный срок и ставить перед собой конкретные цели. При этом они также могут выполнять предложенные им задания.

Речевое развитие.

Речевые умения детей позволяют полноценно общаться с разным контингентом людей (взрослыми и сверстниками, знакомыми и незнакомыми). Дети не только правильно произносят, но и хорошо различает фонемы (звуки) и слова. В этом возрасте дети чутко реагируют на различные грамматические ошибки как свои, так и других людей, у них наблюдаются первые попытки осознать грамматические особенности языка. В своей речи дети все чаще используют сложные предложения (с сочинительными и подчинительными связями). Увеличивается словарный запас. Дети точно используют слова для передачи своих мыслей, представлений, впечатлений, эмоций при описании предметов, пересказе.

Развитие творческих способностей.

Старшие дошкольники более старательно относятся к своей деятельности. Это выражается в прорисовке мелких элементов картинки или тщательной сборке какой-либо конструкции. Дети способны сосредоточиться на работе, и их волнует, как другие воспринимают и оценивают их деятельность.

Физическое развитие.

Дети старшего дошкольного возраста скоординированы, они уже овладели мелкой моторикой и способны манипулировать мелкими предметами. В этом возрасте им нравится пробовать свои силы в новых областях. Полезно давать детям мелкие детали для занятий, способствующих дальнейшему развитию их навыков и умений.

1.5. Планируемые результаты освоения программы

Обучить элементарному программированию.

- Развитие логического мышления.
- Развитие мелкой моторики.
- Развитие коммуникативных навыков.
- Развитие умения составлять алгоритмы (основы программирования).
- Развитие умения ставить цель и выбирать маршрут движения.
- Развитие пространственной ориентации.
- Обогащение словарного запаса.
- Формировать чувство ответственности, приучать доводить начатое дело до конца;
- Воспитывать культуру поведения, умение работать в команде

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Содержание программы

В содержательном разделе представлены:

- описание вариативных форм, способов, методов и средств реализации Программы с учетом возрастных и индивидуально-психологических особенностей воспитанников, специфики их образовательных потребностей,

мотивов и интересов;

- календарно-тематическое планирование образовательной деятельности;

2.2. Календарно-тематическое планирование

№	Месяц, количество занятий	Тема занятий. Цель	Мотивация
	1.	<p>Вводное занятие Цель: научить выстраивать и планировать маршрут робота посредством настольных и напольных игр, созданных нами специально для реализации данной программы. «Знакомство с новыми друзьями- робот Ботли»</p>	<p>На начальном этапе реализации программы дети знакомились 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.</p>
		<p>Двигаться вперед (по шагу за раз)</p>	<p>Развивать умения определять пространственные направления от себя, двигать программируемых роботов «Botley» в заданном направлении (вперёд – назад, направо – налево, вверх - вниз), обозначать словами положение предметов по отношению к себе и роботам «Botley»</p>
	2	<p>«Путешествие в страну спортландию» Поворачиваться налево Цель: Дать представление</p>	

		детям о видах спорта используя мини-робота ««Botley»»	
3		«Путешествие в страну спортландию». Поворачиваться направо. Цель: Дать представление детям о видах спорта используя мини-робота «Botley»	
4		Обнаруживать объект	
5		Обнаруживать объект	
6		Обнаруживать объект	создание уникального маршрута для следования робота
7		Обходить объект	
8		Движение по черной линии	
9		Полоса препятствий	
10		Движение по черной линии	
11		Петля Игровая ситуация «Накорми животное» Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных в природе	Волчонок празднует свой день рождения и решил угостить своих друзей, но не знает, кто, чем питается. Как помочь волчонку?
12		Обнаружить препятствие	
13		«Путешествие по городу». Движение по черной линии	

14	«Будь осторожен!» Цель: Знакомить детей с дорожными знакам через использоваие мини-робота «Botley»	
15	«Овощи и фрукты»	<p>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 таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.</p>
16	<p>Движение по черной линии Игровая ситуация «Помоги пчелке найти дорогу домой» Цель: развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. Учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей</p>	<p>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.</p>

		системы координат. Формировать навыки чтения плана.	
17		« На помощь к другу» Цель: Совершенствовать умения детей в решении проблемных задач. Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе через использование мини-робота «Botley»	Дать возможность детям составлять несложные программы для мини робота с использованием коврика
18		«Лесная прогулка»	
19		«Зоопарк»	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 «Botley» таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.
20		«Зоопарк» Учить выполнять программы самостоятельно. Развивать логику и воображение	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 Botley таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.
21		«Птицы»	Ворона Каркуша была на лесном совете в березовой роще. И у журавля узнала, что птицы

			<p>собираются на юг, потому что стало холодать. Дни стали короче. Корма становится меньше. Приближается хмурая осень, а за ней голодная зима. Каркуша не знает нужно ли ей лететь на юг. Помоги Каркуше разобраться какие птицы перелетные, а какие зимующие и нужно ли ей улетать в теплые края. Найди на поле сначала перелетных птиц, назови их. А затем зимующих. Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Botley таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.</p>
	22	<p>«Одежда» Учить выполнять программы самостоятельно. Развивать логику и воображение</p>	<p>История 1. Витя собирался пойти в парк прогуляться. 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 таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.</p>
	23	<p>«Одежда» Учить выполнять программы самостоятельно. Развивать логику и воображение</p>	<p>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.» Помоги им выбрать нужные вещи к следующему сезону. Задание детям: Запрограммируйте лого – робота таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами</p>
	24		Игра- ориентация в пространстве
	25		Игра- ориентация в пространстве

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.2. Объем образовательной нагрузки

План организации образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста от 6 лет до окончания образовательных отношений на 2022 учебный год составлен с учетом требований, определенных нормативными документами:

- Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.1.

3049-13 от 15.05.2013г. №26

- Федерального закона РФ «Закона об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. №273-ФЗ

- Уставом МАДОУ ДС №29 «Ёлочка»

- Локальными актами МАДОУ ДС №29 «Ёлочка»

План составлен с учетом пятидневной рабочей недели.

Продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности для детей от 6 до до окончания образовательных отношений 30 минут

1. Количество занятий в неделю - 2

2. Количество занятий в месяц – 8-9

3. Количество занятий в год - 25

4. Занятия проводятся с 01.03.2022 г. по 31.05.2022г.

год	Образовательная область	Наименование услуги	Кол-во занятий в неделю	Кол-во занятий в месяц	Кол-во в год	Длит. (мин)
2022	Познавательное развитие	«Робототехника»	2	8-9	25	30 мин

3.3. Учебно – тематический план организованной образовательной деятельности.

1 год обучения 1 занятие-30 мин.

1	Март	9	4, 5 часа
2	Апрель	8	4 часа
3	Май	8	4 часа

3.4. Расписание образовательной деятельности

	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
(1-3 неделя месяца)	15.30-16.00		15.30-16.00		
(2-4 неделя месяца)		15.30-16.00		15.30-16.00	

3.5. Материально- техническое обеспечение программы.

Групповая комната, соответствующая санитарным нормам СанПин.

Пространственно-предметная среда (мольберт, коврики).

Технические средства: интерактивная доска, наглядные пособия, акустическая система (музыкальная колонка), мультфильмы.

Демонстрационные наглядные пособия: плакаты, картины, игрушки, предметы ближайшего окружения, иллюстрации, дидактические игры на развитие творческого воображения.

Раздаточный материал: «Лого-робот пчелка Bee-Bot», методические коврики, корзинка, фишки разных цветов, карточки с изображением листа, карточки с изображением грибов, маски животных для робота, карточки-схемы слова, карточки со схемами слоговой структуры или карточки с цифрами.

Инновационные средства обучения-программируемые мини-роботы «BeeBot», робот «Botley».

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
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 психологопедагогических 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.

