


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЛОУХСКИЙ РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА»  
ЛОУХСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

**Принята**

Педагогическим Советом МБУДО  
«Лоухский районный центр творчества»  
Протокол № 1 от «01» июня 2020 года.

**Утверждена**

Директор МБУДО «Лоухский  
районный центр творчества»  
 Артамонова И.С.  
Приказ МБУДО «Лоухский  
районный центр творчества»  
№ 48 от 05 июня 2020 года.



Рабочая программа  
по дисциплине «Компьютер для дошколят»  
дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы  
технической направленности

Возраст обучающихся: 5–7 лет  
Срок реализации программы: 1 год

**Артамонова Ирина Сергеевна**  
Педагог дополнительного образования  
Педагогический стаж: 26 лет

пгт. Лоухи  
2020 г.

## Пояснительная записка

Современные дети живут в эпоху стремительного цифрового прогресса. Технические достижения всё быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике. Малыши очень быстро осваивают смартфоны, компьютеры и другие технические средства. Тенденция на повышение компьютерной грамотности и освоение технологий с самого раннего возраста привела к тому, что все больше родителей хотят обучать детей основам программирования с раннего возраста. Сегодня дошколята имеют возможность научиться программировать. Серьезно и по-настоящему. И для этого вовсе не надо уметь читать или писать. Scratch Junior – инновационный программный продукт, представленный для дошкольников по объектно-ориентированному программированию. Дети могут освоить помимо линейного еще и циклический алгоритм. «Циклический алгоритм – это алгоритм, в котором определенная последовательность действий повторяется несколько раз, пока не будет выполнено заданное условие. Многие процессы в окружающей нас жизни основаны на многократном повторении одних и тех же действий: смена времен года, дня и ночи, восхода и захода солнца и т. д.» Блоки категорий в Scratch Junior позволяют создать программу - сценарий в виде линейного и циклического алгоритма. Данное приложение поддерживает многие виды дошкольной деятельности: продуктивную, речевую и познавательную деятельность, формирует алгоритмические умения у дошкольников в разных образовательных областях, таких как социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие. Особенностью Scratch Junior является наличие графического редактора, с помощью которого дети могут добавлять свои объекты в программу - сценарий, создавать фоны, то есть самостоятельно разрабатывать дизайн своего электронного проекта. Работая над сценарием программы, дети должны придумать сюжет, а для программирования сюжета необходимо составить алгоритм из блоков категорий. Таким образом, творческая деятельность детей следует логическим понятиям элементарного программирования. Данная деятельность является новой для дошкольного возраста и обладает большим потенциалом для развития познавательных способностей детей. Осваивая подобные программные продукты, дети не только развивают логическое мышление и алгоритмические умения, но и базовые информационные компетенции, необходимые для деятельности с программными продуктами. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию – первому непрерывному звену образования, одна из главных целей которого – заложить потенциал всестороннего развития личности ребенка. Важное условие обновления при этом – использование новых информационных технологий, базовых основ программирования. Именно этому и способствует настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютер для дошколят» (далее по тексту – программа).

### *Актуальность*

Программируя в Scratch Junior, создаются не только условия для формирования алгоритмических умений у детей дошкольного возраста, но и становления первых предпосылок исследовательской и проектной деятельности с использованием современного компьютерного инструментария и технологий, умения нестандартно мыслить при решении проблемных задач, становления общей информационной компетентности подрастающего поколения. Использование программных продуктов по программированию в образовательной деятельности детей 5-7 лет – это переход от вспомогательных теоретических приемов формирования алгоритмических умений в дошкольном возрасте к деятельности, связанной со спецификой использования кода для решения разнообразных задач – от игровых к образовательным.

Дошкольный возраст – это идеальное время для начала изучения основ программирования – это совсем не означает длительное нахождение у экрана персонального компьютера. Развитие алгоритмического мышления и основ программирования, одно из важнейших направлений в развитии детей дошкольного возраста. «Программирование ни в

кчем случае не противоречит творчеству», — говорит А.Г. Кушниренко. «Более того, для создания новых алгоритмов непременно творческое мышление потребуется. Одна из важнейших задач курса программирования – научить ребенка находить средства, необходимые для решения определенной задачи, продумывать цепочку шагов, ведущих к решению, анализировать выполнение созданного плана, находить и исправлять в нем ошибки. Разве эти навыки нужны только программистам, математикам и инженерам? Нет – это то, без чего человек в современном обществе не сможет чувствовать себя комфортно».

Данная программа актуальна тем, что раскрывает для учащихся мир техники больше, чем другие виды деятельности, подготавливает почву для развития технических способностей детей. Scratch Junior объединяет в себе элементы игры с экспериментированием, а следовательно, активизирует мыслительно-речевую деятельность дошкольников, развивает конструкторские способности и техническое мышление, воображение и навыки общения, способствует интерпретации и самовыражению, расширяет кругозор, позволяет поднять на более высокий уровень развитие познавательной активности дошкольников, а это – одна из составляющих успешности их дальнейшего обучения в школе. Использование Scratch Junior является великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающее интеграцию различных видов деятельности. Scratch Junior – это детский язык программирования, похожий на конструктор Lego – программы собираются из разноцветных «кирпичиков» – блоков. Он прост и понятен, изучать его могут дети с 5 лет, которые даже еще не умеют читать, так как блоки не подписаны, а действия изображены схематично. Scratch Junior позволяет создавать простые мультфильмы, игры и презентации и очень нравится детям!

**Новизна** программы заключается в том, что позволяет учащимся в форме познавательной деятельности раскрыть практическую целесообразность программирования, развить необходимые в дальнейшей жизни приобретенные умения и навыки. Программа нацелена на создание условий для самовыражения личности ребенка. Каждый ребенок любит и хочет играть, но готовые игрушки лишают ребенка возможности творить самому. Scratch Junior открывает ребенку новый мир, предоставляет возможность в процессе работы приобретать такие социальные качества как любознательность, активность, самостоятельность, ответственность, взаимопонимание, навыки продуктивного сотрудничества, повышения самооценки через осознание «я умею, я могу». Развивается умение пользоваться инструкциями и схемами, формируется логическое, проектное мышление.

**Возрастные особенности** детей 5-7 лет позволяют утверждать, что ребёнок в данном возрасте не всегда способен концентрировать свое внимание в течение всего занятия на его содержании. Внимание обладает рядом свойств: концентрация, устойчивость, переключаемость. Обучающие игровые программы позволяют ребенку развивать в игровой форме указанные свойства внимания, что позволит ему быть более усидчивым, сосредоточенным в процессе учебной деятельности. Кроме того, у ребенка задействованы все виды памяти: образная, эмоциональная, зрительная, слуховая, логическая. Одна из основных заповедей улучшения памяти, – повторение. Дети, как правило, с большим интересом играют в одну и ту же игру много раз, тем самым укрепляют свою память. От занятия к занятию перед ребенком ставятся различные дидактические задачи, которые требуют от него определенного объема знаний и умений. В процессе игры начинает формироваться интерес к учебной деятельности, а игровая мотивация ребенка постепенно смещается на учебную. Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным моментом подготовки детей к овладению письмом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера. Ребенок овладевает новым

способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

В познавательном развитии детей старшего дошкольного возраста необходимо учитывать особенности их нервно-психического развития: ребёнок стремится познать себя и другого человека как представителя общества, постепенно начинает осознавать связи и зависимости в социальном поведении и взаимоотношениях людей, в окружающей его действительности. В этом возрасте в поведении дошкольников происходят качественные изменения: формируется возможность саморегуляции, дети начинают предъявлять к себе те требования, которые раньше предъявлялись им взрослыми. Так они могут, не отвлекаясь на более интересные дела, доводить до конца малопривлекательную работу. Это становится возможным благодаря осознанию детьми общепринятых норм и правил поведения и обязательности их выполнения. В возрасте от 5 до 6 лет происходят изменения в представлениях ребенка о себе. Эти представления начинают включать не только характеристики, которыми ребенок наделяет себя настоящего в данный отрезок времени, но и качества, которыми он хотел бы или, наоборот, не хотел бы обладать в будущем. В них проявляются усваиваемые детьми этические нормы.

К пяти годам дети обладают довольно большим запасом представлений об окружающем, которые получают благодаря своей активности, стремлению задавать вопросы и об оттенках (например, может показать два оттенка одного цвета: светло-красный и темно-красный). Дети шестого года жизни могут рассказать, чем отличаются геометрические фигуры, могут экспериментировать. Ребенок этого возраста уже хорошо знает основные цвета. Для них не составит труда сопоставить между собой по величине большое количество предметов: например, расставить по порядку семь-десять тарелок разной величины и разложить к ним соответствующее количество ложек разного размера. Возрастает способность ребенка ориентироваться в пространстве.

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Они могут заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 20—25 мин вместе со взрослым. Ребенок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задается взрослым. Объем памяти изменяется не существенно, улучшается ее устойчивость. При этом для запоминания дети уже могут использовать несложные приемы и средства.

В 5-6 лет ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребенку решать более сложные задачи с использованием обобщенных наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщенных представлений о свойствах различных предметов и явлений. Возраст 5—6 лет можно охарактеризовать как возраст овладения ребенком активным (продуктивным) воображением, которое начинает приобретать самостоятельность, отделяясь от практической деятельности и предвывая ее. Образы воображения значительно полнее и точнее воспроизводят действительность. Ребенок четко начинает различать действительное и вымышленное.

На шестом году жизни ребенка происходят важные изменения в развитии речи. Для детей этого возраста становится нормой правильное произношение звуков. Дети начинают употреблять обобщающие слова, синонимы, антонимы, оттенки значений слов, многозначные слова. Словарь детей также активно пополняется.

Повышаются возможности безопасности жизнедеятельности ребенка 5-6 лет. Это связано с ростом осознанности и произвольности поведения, преодолением эгоцентрической позиции (ребенок становится способным встать на позицию другого).

Развивается прогностическая функция мышления, что позволяет ребенку видеть перспективу событий, предвидеть (предвосхищать) близкие и отдаленные последствия собственных действий и поступков и действий и поступков других людей.

Дошкольники 6-7 лет обладают устойчивыми социально-нравственными чувствами и эмоциями, высоким самосознанием и осуществляет себя как субъект деятельности и поведения. Мотивационная сфера дошкольников 6-7 лет расширяется за счет развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро)

самореализации. Поведение ребенка начинает регулироваться также его представлениями о том, что хорошо и что плохо, что правильно и неправильно. Общая самооценка детей представляет собой глобальное, положительное недифференцированное отношение к себе, формирующееся под влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых.

К концу дошкольного возраста у детей формируются обобщенные эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения — ребенок может не только отказаться от нежелательных действий, но и выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п. Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере поведение дошкольника становится менее ситуативным.

Использование компьютерных технологий, программирования в работе с детьми дошкольного возраста являются еще пока нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

Настоящая программа составлена в соответствии с:

- «Конвенцией о правах ребёнка» от 20 ноября 1989 года;
- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей",
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»,
- Уставом Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района (далее по тексту Центр).
- локальными актами Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района.

Принципы построения настоящей программы:

- последовательность и системность, систематические занятия дисциплинируют ребенка, приучают его к регулярной работе;
- доступность и индивидуализация - предусматривает учет возрастных особенностей и возможностей ребенка;
- постепенное повышение требований – заключается в постановке перед ребенком и выполнении им все более трудных новых заданий, в постепенном увеличении объема и интенсивности нагрузок, обязательным для успешного обучения, является чередование нагрузок с отдыхом;
- сознательность и активность – для успешного достижения цели ребенку необходимо представлять, что и как нужно выполнить и почему именно так, а не иначе;
- повторяемость материала, эффективность занятий выше, если повторение вариативно, т.е. в деятельность вносятся какие-либо изменения и предлагаются разнообразные методы и приемы их выполнения, что вызывает интерес, привлекает внимание детей, создаёт положительные эмоции. Наглядность – безукоризненный практический показ.

Программа сформирована в соответствии с принципами и подходами, определёнными ФГОС:

- содержание программы соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики, при этом имеет возможность реализации в практике дошкольного образования;

- обеспечивает единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста;
- строится с учётом принципа интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей.

**Цель** программы – развитие способностей дошкольников с использованием современных информационных технологий.

**Задачи:**

Ознакомительно-адаптивные (предусматривают изучение программирования, моделирования и их возможностей):

- познакомить с компьютером как современным инструментом обработки информации, составляющими частями компьютера;
- сформировать начальные навыки работы за компьютером и повысить интерес к программированию;
- познакомить с базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применять их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch Junior;
- освоить техники рисования 3-d ручкой; познакомить с объёмным рисунком и 3-d моделированием

Образовательно-воспитательные:

- использовать занимательные формы в обогащении представлений детей об окружающем мире, в расширении опыта и знаний, повышении мотивации к познанию;
- формировать навыки учебной деятельности у детей: учить осознавать цель; выбирать системы действий для достижения целей; учить самостоятельной работе; учить оценивать результаты деятельности.

Развивающие:

- развивать воображение, конструктивные способности детей;
- развивать творческие способности, инженерно–конструкторские умения и навыки;
- развивать понятийно-образное, техническое мышление, использовать элементы эвристического мышления.

***Условия реализации программы.***

Данная программа нацелена на принятие ребенком нового вида деятельности и построена на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5–7 лет. Программа рассчитана на 1 год обучения (144 учебных часа): от простого к более сложному, от постоянного контроля педагога к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям. Дети занимаются два раза в неделю по 2 учебных часа. Учебный час длится 30 минут. Перерыв между занятиями составляет не менее 10 минут. Расписание занятий составляется с учетом пожеланий родителей. Учебный год длится 36 недель (с 01 сентября по 31 мая). Каникулы не предусмотрены. Данная программа не предназначена для детей с ограниченными возможностями здоровья. Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование. Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Помимо программирования в Scratch Junior на занятиях применяются различные дидактические развивающие игры, что даёт в комплексе наиболее высокий результат. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребенка.

Форма проведения занятий: групповые.

Используемые методы:

- практические занятия;
- беседы;
- работа с дидактическим материалом (различные карточки с цифрами, картинками и буквами, различные предметы для классификации и т.д.);
- активные групповые методы обучения: игры, дискуссии, занятие-соревнование.

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

*I этап - подготовительный.*

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к программированию через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

*II этап - основной.*

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную работу ребенка за компьютером. Проблемное общение с каждым ребёнком по ходу занятия.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютерной программой, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

*III этап - заключительный.*

В заключительной части подводится итог; делается оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых для условий действий, понятий и смысловых структур и правил действия с компьютерной программой.

Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физминутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия:

- 1 этап – 10 минут,
- 2 этап – 15 минут,
- 3 этап – 5 минут.

После каждого занятия проветривание и влажная уборка помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

В результате освоения программы обучающиеся получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

К концу года дети должны **знать:**

- базовые понятия объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch Junior,
- различные виды алгоритмов, циклов, функций,
- элементы основных навыков по трехмерному моделированию.

**уметь:**

- создавать простые мультфильмы,
- создавать простые игры,
- рисовать в графическом редакторе,

- придумывать свои сюжеты и воплощать их в программе,
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- создавать трехмерные изделия различной сложности и композиции из пластика

Для контроля за усвоением знаний проводятся проверочные тесты, творческие самостоятельные задания, игры, ребусы и т.п., например: реши кроссворд " Scratch "; итоговое развлечение "Программируй весело!"

#### Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов
1	Установка программы Scratch Junior. Знакомство с 3-d ручкой	4
2	Знакомство с блоками движения	4
3	Знакомство с блоками внешности	4
4	Ферма	4
5	Кушаем яблочки	4
6	Посадка на Луну	4
7	Полет на Сатурн	4
8	Новогодняя открытка. Новогодняя игрушка	4
9	Автогонка	4
10	Времена года	8
11	Танец	4
12	Аквариум	4
13	Облака	4
14	Открытка	4
15	Поездка на автомобиле	4
16	Привидение	4
17	Весенние цветы	4
18	Погоня	4
19	Убегаем от змеи	4
20	Перепрыгни мячик	4
21	Летучие мыши	4
22	Гонка малышей	4
23	Прыгучий котенок	4
24	Пройди через магию	4
25	Маг против краба	4
26	Пройди через драконов	4
27	Диалог	4
28	Ловим персики	4
29	Полет через астероиды	4
30	Кораблик и киты	4
31	Фея собирает звезды	4
32	Лабиринт	4
33	Лягушки и мухи	4
34	Квест	8
	<b>Итого</b>	<b>144</b>



## Содержание

### 1. Установка программы Scratch Junior. Знакомство с 3-d ручкой (4 часа)

Установка редактора Scratch Junior. Знакомство с интерфейсом Scratch Junior. Добавляем фон и сцену. Надпись. Перекрашиваем котенка. Рисуем в редакторе. Инструменты редактора. Инструменты редактора 2. Рисуем Домик.

*Знакомство с правилами и техникой безопасности при работе с 3-d ручкой.*

Самостоятельная работа: Создать новый проект, перекрасить котенка и нарисовать новых персонажей: Смайлик, Домик, Солнышко, Луну.

### 2. Знакомство с блоками движения (4 часа)

Блоки движения. Блоки движения 2. Блок возвращения. Удаляем блоки. Первый скрипт. Изменяем первый скрипт. Используем сетку. Изменяем числа в блоках. Вращаем котенка. Прыжки в высоту. Длинный скрипт. Самостоятельная работа: Создать новый проект, научить котенка танцевать.

### 3. Знакомство с блоками внешности (4 часа)

Блок с фразой. Блок увеличения размера. Блок уменьшения размера. Блоки спрятаться и показаться. Блок записи звука. Котенок уходит вдаль. Самостоятельная работа: Создать новый проект.

### 4. Ферма (4 часа)

Добавляем фон. Добавляем спрайты. Записываем звук котенка. Записываем все звуки. *Создание модели фермы (дома) из геометрических фигур (3-d ручка)*

Самостоятельная работа: Создать новый проект, добавить любой фон, добавить любых животных и записать им голоса. Запрограммировать, чтобы животные говорили при нажатии на них.

### 5. Кушаем яблочки (4 часа)

Добавляем фон. Добавляем яблоко. Добавляем второе яблоко. Добавляем еще 2 яблока. Программируем яблоки. Звук яблока. Программируем все яблоки.

Самостоятельная работа: Создать новый проект, например игру “Кушаем персики”. Записать звук откусываемого персика.

### 6. Посадка на Луну (4 часа)

Добавляем фон. Добавляем ракету. Программируем ракету. Изменяем скорость ракеты. Задание. Вторая ракета.

*Создание композиции, включающей различные объекты: ракеты, планеты (3-d ручка)*

Самостоятельная работа: Создать новый проект, сделать игру “Взлет с Луны”.

Добавить три ракеты и запрограммировать их. Первая должна лететь быстро, вторая нормально, а третья медленно.

### 7. Полет на Сатурн (4 часа)

Добавляем фон. Добавляем ракету. Уменьшаем ракету. Учим ракету летать. Добавляем вторую ракету.

*Создание композиции, включающей различные объекты: ракеты, планеты (3-d ручка)*

Самостоятельная работа: Добавить в проект третью ракету и запрограммировать её, чтобы она летела медленно. Размер ракеты уменьшить на 10.

### 8. Автогонка (4 часа)

Добавляем фон. Добавляем автомобиль. Программируем автомобиль. Добавляем второй автомобиль. Изменяем скорость. Самостоятельная работа: Добавить в проект

третий автомобиль и запрограммировать его на движение с маленькой скоростью. Сделать чтобы он был меньше первых двух автомобилей.

#### 9. Новогодняя открытка. Новогодняя игрушка (4 часа)

Добавляем фон. Добавляем елочку. Записываем мелодию. Добавляем вторую сцену. Записываем поздравление. Переключение сцен. Тест проекта.

*Создание модели игрушки для украшения новогодней елки(3-d ручка)*

Самостоятельная работа: Создать открытку для поздравления с днем рождения.

#### 10. Времена года (8 часов)

Добавляем фон. Добавляем еще 3 сцены. Программируем сцены. Тестируем проект. Решение задания 1. Переключение сцен. Решение задания.

*Создание сюжетной композиции, состоящей из разных деталей: деревья, листья (3-d ручка)*

Самостоятельная работа: Задание 1. Запрограммируйте котенка на каждой сцене, чтобы при нажатии на него он перемещался на 50 шагов вправо. Задание 2. Добавьте на каждую сцену нового друга для котенка. Запрограммируйте друга на каждой сцене чтобы при нажатии на него он перемещался на 40 шагов влево.

#### 11. Танец (4 часа)

Добавляем фон. Записываем мелодию. Программируем запись мелодии.

Программируем танец. Последовательные циклы. Изменение скорости. Вложенные циклы. Самостоятельная работа: Задание 1. Придумайте собственный танец. Задание 2.

Добавьте второй спрайт и научите его танцевать такой же танец как у котенка.

#### 12. Аквариум (4 часа)

Добавляем фон. Добавляем рыбок. Перекрашиваем рыбку. Программируем рыбку.

Используем цикл. Копируем скрипт всем рыбкам.

*Работа с 3-d ручкой*

Самостоятельная работа: Замедлите движение всех рыбок. Сделайте так, чтобы морская звезда всегда вращалась.

#### 13. Облака (4 часа)

Блоки движения. Добавляем облака. Программа облака. Копируем скрипт. Первый скрипт.

Самостоятельная работа: Задание 1. Добавьте еще несколько облаков, чтобы все небо было затянуто и запрограммируйте движение облаков. Задание 2. Замените фон на ночной и добавьте несколько туч с молниями. Перекрасьте тучи в темный цвет.

Скопируйте тучам скрипты облаков. Добавьте звук грома.

#### 14. Открытка (4 часа)

Записываем поздравление. Записываем мелодию. Пишем надпись. Записываем звук котенка.

Программируем первого друга. Копируем скрипт. Программируем переключение сцен.

*Работа с 3-d ручкой*

Самостоятельная работа: Задание 1. Добавьте еще двух друзей с собственными танцами. Задание 2. Добавьте третий фон с ещё большим количеством друзей.

Запишите каждому другу на третьем фоне собственное голосовое поздравление.

#### 15. Поездка на автомобиле (4 часа)

Удаляем котенка. Рисуем фон. Добавляем спрайты. Скрипт автомобиля. Скрипт первого дерева. Копируем скрипт. Самостоятельная работа: Задание 1. Добавьте траву и цветы на обочину дороги и запрограммируйте их также как и деревья. Задание 2.

Нарисуйте здания, которые будут находиться вдалеке. Запрограммируйте их также как и деревья. Задание 3. Увеличьте скорость деревьев, травы и цветов на первом плане до 2. Скорость Зданий на заднем плане оставьте равной 1.

#### 16. Привидение (4 часа)

Добавляем фон. Рисуем привидение. Скрипт котенка. Вложенный цикл. Доработка скрипта. Самостоятельная работа: Задание 1. Измените фразы привидения. Задание 2. Добавьте второе привидение.

#### 17. Весенние цветы (4 часа)

Добавляем фон. Добавляем спрайты. Скрипт котенка. Скрипт цветка. Копируем скрипт. Знакомство с событиями. Добавляем цветы. Получение сообщения.

*Работа с 3-d ручкой*

Самостоятельная работа: Задание 1. Добавьте в проект еще два цветка, появляющихся с задержкой после получения сообщения в желтом конверте. Задание 2. Добавьте в проект еще 4 цветка, появляющихся с задержкой после получения сообщения в красном конверте.

#### 18. Погоня (4 часа)

Добавляем фон и спрайт. Включаем клеточки. Скрипт котенка. Скрипт щенка. Изменяем скорость. Добавляем цикл. Почему щенок догонит котенка. Мяуканье при касании. Самостоятельная работа: Задание 1. Измените скорость бега котенка и щенка. Измените количество кругов с 4 до 10. Сколько раз щенок догонит котенка? Задание 2. Добавьте в проект слона, который будет перемещаться по кругу, как котенок и щенок.

#### 19. Убегаем от змей (4 часа)

Добавляем фон и спрайты. Добавляем еще 3 сцены. Первый скрипт котенка. Второй скрипт котенка. Передаем сообщения. Самостоятельная работа: Задание 1. Добавьте в проект еще одного котенка и одну змею. Перекрасьте их и запрограммируйте. Задание 2. Сделайте собственную игру про погоню.

#### 20. Перепрыгни мячик (4 часа)

Добавляем спрайты и фон. Учим котенка прыгать. Учим мячик двигаться налево. Учим мячик катиться. Тестируем проект. Замедляем котенка. Ускоряем мяч.

*Работа с 3-d ручкой.* Самостоятельная работа.

#### 21. Летучие мыши (4 часа)

Добавляем спрайты и фон. Летучая мышь исчезает и появляется. Использование цикла. Блок перемещения. Программа второй летучей мыши. Доработка программы. Самостоятельная работа.

#### 22. Гонка малышей (4 часа)

Добавляем спрайты и фон. Размещаем спрайты. Программируем первого малыша. Программируем второго малыша. Программа мяча. Тест программы. Программа котенка. Самостоятельная работа.

#### 23. Прыгучий котенок (4 часа)

Добавляем спрайты и фон. Программа птички. Программа котенка. Переворот птички. Программа слона. Тест проекта. Программа обезьяны. Тест проекта.

*Работа с 3-d ручкой.*

Самостоятельная работа.

**24. Пройди через магию (4 часа)**

Добавляем спрайты и фон. Рисуем магические огни. Програмируем огни. Учим котенка шагать. Возвращение котенка при касании. Доработка скрипта котенка. Программа феи. Самостоятельная работа.

**25. Маг против крабов (4 часа)**

Добавляем спрайты и фон. Программа волшебника. Программа звезды. Тест проекта. Программа краба. Второй скрипт краба. Добавляем второго краба. Устраняем баги. Самостоятельная работа.

**26. Пройди через драконов (4 часа)**

Добавляем спрайты и фон. Программа котенка. Программа друга. Программа дракона. Тестируем проект. Добавляем второго дракона. Тестируем проект.  
*Работа с 3-d ручкой.*  
Самостоятельная работа.

**27. Диалог (4 часа)**

Добавляем фон и спрайты. Первый скрипт. Второй скрипт. Третий скрипт. Тест проекта. Самостоятельная работа.

**28. Ловим персики (4 часа)**

Добавляем спрайты и фон. Рисуем первую кнопку. Рисуем вторую кнопку. Программа первой кнопки. Программа ракеты. Программа астероида. Тестируем проект и устраняем баги. Тестируем проект.  
*Работа с 3-d ручкой*  
Самостоятельная работа

**29. Полет через астероиды (4 часа)**

Добавляем спрайты и фон. Рисуем первую кнопку. Рисуем вторую кнопку. Программа первой кнопки. Программа ракеты. Программа астероида. Тестируем проект и устраняем баги. Тестируем проект. Самостоятельная работа

**30. Кораблик и киты (4 часа)**

Добавляем спрайты и фон. Програмируем кнопки. Програмируем кораблик. Программа кита. Доработка программы кита. Доработка программы кораблика. Програмируем движение кита. Добавляем второго кита.  
*Работа с 3-d ручкой*  
Самостоятельная работа.

**31. Фея собирает звезды (4 часа)**

Добавляем спрайты и фон. Програмируем кнопки. Программа феи. Программа звезды. Пульсация звезды. Добавляем вторую звезду. Самостоятельная работа.

**32. Лабиринт (4 часа)**

Добавляем спрайты и фон. Рисуем кнопки. Програмируем кнопки. Програмируем котенка. Добавляем друга. Рисуем стены лабиринта. Програмируем друга. Баг игры. Исправляем баг.  
*Работа с 3-d ручкой*  
Самостоятельная работа.

### 33. Лягушка и мухи (4 часа)

Добавляем спрайты и фон. Добавляем кнопки. Первый скрипт. Управление лягушкой. Рост лягушки. Программа мухи. Третий скрипт мухи. Сложное движение мухи. Добавляем вторую муху. Самостоятельная работа.

### 34. Квест (8 часов)

Добавляем фон. Добавляем кнопки. Программа котенка. Добавляем цветы. Добавляем дом. Добавляем кнопки на 2 сцену. Программируем котенка на 2 сцене. Самостоятельная работа. Добавляем спрайты на сцену 2. Программируем предметы. Добавляем кровать. Переключаемся на 3 фон. Полет кровати в космосе. Полет котенка в космос. Тест проекта.

## **Методическое обеспечение программы**

*Метод интерактивной игры.* Понятие интерактивный к нам пришло из английского языка (interactive: inter - между, меж; active от act - действовать, действие). Оно означает возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Роль педагога в интерактивной игре практически сводится к направлению деятельности детей на достижение поставленных целей и к разработке плана занятия. Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками – создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой мы понимаем не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.

Познавательная и практическая деятельность детей на занятиях организована с помощью *наглядных методов*. Наглядность дает возможность ребенку всматриваться в явления окружающего мира, предметов, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы. Без демонстрации наглядности невозможно провести ни одного занятия.

*Словесные методы* и приемы позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать пути ее решения. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.

*Практические методы* придают практический характер познавательным занятиям. Он направлен на реальное преобразование вещей, в ходе которых ребенок познает свойства, качества, признаки, связи, которые недоступны непосредственному восприятию. Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала; на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, на умения и навыки ребёнка. Ведущими практическими методами являются упражнение, экспериментирование, проектирование. В систему познавательного развития детей входят проекты и экспериментирование. В ходе проектов и экспериментов ребенок воздействует на объект с целью познания его свойств, связей и т. п.

Образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

*Личностно-ориентированный подход* предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с обучающимися, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных учащихся.

*Игровая технология* позволяет четко и полно осуществлять учебные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения, технику безопасности, гимнастику

для глаз.

*Здоровьесберегающие технологии* широко используются при проведении каждого занятия: физкультминутки и паузы; эмоциональные разрядки; зрительная, дыхательная, пальчиковая гимнастики, самомассаж.

*Применение ИКТ* необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является нагляднообразность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент. Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

#### ***Техническое обеспечение программы***

- Доска-флипчарт комбинированная магнитно-маркерно-меловая deli двусторонний на колесах;
- 3D ручка XYZ da Vinci 3D Pen;
- Ноутбук Lenovo IdeaPad C340-15IWL;

***Дидактическое обеспечение:*** книги, иллюстрации, презентации, дидактические игры, раздаточный материал на каждого ребенка, карточки с игровыми заданиями; игры – головоломки; демонстрационные дидактические игры; демонстрационные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке, обучающие прикладные программы в электронном виде, ресурсы интернета.

#### ***Информационное обеспечение программы***

##### Список литературы:

1. Бочков В., Большаков А: «Основы 3D-моделирования».
2. Буске М. «3D Модерирование, снаряжение и анимация в Autodesk»
3. Волошина О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
4. Гамезо М.В., Домашенко И.А.. Атлас по психологии. - М.: Просвещение, 1986.
5. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
6. Голиков Денис. Scratch для учителей и родителей. Знакомство с популярной детской средой программирования
7. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017
8. Голиков Денис, Голиков Артем. Книга юных программистов на Scratch, 2013 г
9. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
10. Горячев А. В. Информатика в играх и задачах. - М.: Просвещение, 2003.
11. Горячев А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
12. Горячев А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
13. Гуткина Н.И.. Психологическая готовность к школе. - М.: Просвещение, 1993.
14. Дуванов А.И. Изучаем компьютер /Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012 – 112 с.
15. Кёршан Б. Основы компьютерной грамотности. - М.: Наука, 1989.

16. Комарова И.И., Туликова А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании/ Под редакцией Т.С.Комаровой. – М.: Мозаика-синтез, 2013 - 192 с.
17. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошколенок+компьютер, Волгоград 2011 – 179 с.
18. Кравцов С. С., Ягодина Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
19. Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребенка к общению с компьютером. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 4 до 6). - М.: Вента-Графт, 2004.
20. Нижегородцева Н.В. Шадриков В.Д. Психолого-педагогическая готовность ребенка к школе. - М.: Владос. 2001
21. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. Ярославль. Академия развития, 1996.
22. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004.

*Интернет-ресурсы:*

1. <https://scratch.mit.edu/>
2. <https://educationforkids.online/>