



Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«РЯЗАНСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

Принята на заседании
методического совета
Протокол от 31.05.2023 № 3



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУДО «РГДДТ»

Т.Е. Пыжонкова
Приказ от 31.05.2023 № 214/1-Д

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Программирование Scratch Junior»
(кодирование для маленьких детей)

Срок реализации 36 недель, 108 часов

Возраст 5-7 лет

г. Рязань, 2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Программирование Scratch Junior (Скретч Джуниор)» (Кодирование для маленьких детей) является общеразвивающей и имеет техническую направленность.

«Программирование на Scratch Junior» — это новая грамотность современного поколения, которая помогает ориентироваться в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве. С помощью программы «Scratch Junior» маленькие дети могут программировать свои собственные интерактивные творческие сюжеты, истории, мультфильмы, игры. В процессе программирования они учатся решать возникающие задачи, проблемы, разрабатывать личные проекты, творчески выражать свои мысли на компьютере.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование ScratchJunior» разработана с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, с опорой на общие педагогические принципы: актуальности, системности, последовательности, преемственности, индивидуальности, конкретности.

Программа отвечает требованиям направления муниципальной и региональной политики в сфере образования - развитие основ научно-технического творчества детей в условиях модернизации образования.

Актуальность программы

Актуальность программы продиктована развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в жизнь каждого человека, начиная с самого младшего возраста, а также состоит в востребованности развития широкого кругозора старших дошкольников в формировании навыков начального программирования.

Программа построена таким образом, чтобы помочь детям заинтересоваться программированием. Для детей старшего дошкольного возраста наиболее доступным средством является мультимедийная среда Scratch Junior, которая позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию.

Программа направлена на формирование предпосылок умений и навыков, обобщенных способов учебной, познавательной, коммуникативной, практической, творческой деятельности, что позволяет сформировать у дошкольников способность ориентироваться в окружающем мире и сформировать предпосылки учебной деятельности.

Новизна программы

Новизна программы заключается в изучении основ программирования таким образом, когда результаты действий детей визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной для детей, начиная с дошкольного возраста.

Объединение творческой, исследовательской и графической деятельности с применением новых информационных технологий способствует росту возможностей для обучения учащихся.

Программа позволяет педагогу построить свою образовательную деятельность на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при которой сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы заключается в формировании логического мышления (посредством решения логических задач, работы с циклами, алгоритмами и

последовательностями), воображения (ведь ребенок сам придумывает сюжет творческой работы и воплощает его в цифровом виде), развитии навыков работы с мультимедиа (созданные самостоятельно сюжеты, игры, истории, мультфильмы, открытки и др.), развиваются графические умения через работу со встроенным графическим редактором.

Наряду с этим создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для работы в команде, где учащиеся учатся управлять эмоциями, ставить первоочередные и второстепенные цели, переживать успех и неудачи.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование Scratch Junior» строится на следующих ценностных ориентирах содержания учебного предмета:

✓ *ценность добра* – осознание постулатов нравственной жизни (поступай так, как ты хотел бы, чтобы поступали с тобой);

✓ *ценность общения* – понимание важности общения как значимой составляющей жизни общества;

✓ *ценность истины* – осознание ценности научного познания как части культуры человечества, разума;

✓ *ценность человека* как разумного существа, стремящегося к познанию мира и самосовершенствованию;

✓ *ценность труда и творчества* – осознание роли труда в жизни человека, развитие организованности, целеустремленности, ответственности, самостоятельности;

✓ *ценность свободы* как свободы выбора и предъявления человеком своих мыслей и поступков, но свободы, естественно ограниченной нормами и правилами поведения в обществе;

✓ *ценность семьи* – формирование эмоционально-позитивного отношения к семье, близким; воспитание взаимной ответственности, уважения.

Отличительные особенности

Отличительной особенностью программы является то, что для лучшего понимания основ программирования с детьми изучается среда Scratch Junior — детский язык программирования, который состоит из цветных блоков и схем, чем-то напоминая так любимый всеми детьми конструктор Lego. Его создали специально, чтобы научить малышей основам цифрового кодирования. Разносторонность и разноуровневость программы будет обеспечиваться с помощью дополнительных сред - на Code.org и в среде Minecraft.

Еще одной отличительной особенностью программы является ее практическая направленность на деятельность учащихся, учет интересов детей, их возможностей, уровня подготовки и владения практическими умениями и навыками. Программа дает возможность каждому ребенку попробовать свои силы в программировании и выбрать для себя оптимальное продвижение в изучении материала по своим способностям.

От широкого разнообразия аналогичных программ, программа «Программирование Scratch Junior» отличается удачным сочетанием следующих факторов: актуальностью поставленных задач, продуктивной личностной ориентацией учащихся, высокой социальной обусловленностью, использованием на занятиях новейших компьютерных технологий в сочетании с опытом работы педагога.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование Scratch Junior» (Кодирование для маленьких детей) разработана для детей 6-7 лет. Предварительная подготовка учащихся не требуется. Возможно обучение детей с ОВЗ.

Уровень программы, объем и сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы, режим занятий

Занятия проводятся в группах по 12 человек, один раз в неделю по два часа.

Общий объем программы - 72 часа. Срок реализации программы – 1 год.

Исходя из уровня развития способностей учащихся, в результате темпов освоения материала, программа может корректироваться в течение учебного года.

Особенности организации образовательного процесса

Занятия имеют следующую структуру:

- 1) организационный момент/wow-эффект,
- 2) разминка: задания на развитие внимания, мышления, интеллектуальных способностей детей, повторение пройденного материала,
- 3) объяснение нового материала,
- 4) физкультминутка,
- 5) инструктаж:
 - а) вводный – проводится перед началом практической работы;
 - б) текущий – проводится во время практической работы;
 - в) заключительный,
- 6) практическая работа,
- 7) двигательная пауза,
- 8) подведение итогов.

Цель программы: приобщение дошкольников к миру информационных технологий, формирование у них уникальных компетенций и реализация их творческих идей через знакомство с языком программирования Scratch Junior.

Задачи программы

Предметные:

- приобрести опыт создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств; построение компьютерных моделей, коллективной реализации информационных проектов, преодоление трудностей в процессе интеллектуального проектирования, информационной деятельности;

- способствовать формированию графических умений и навыков, предпосылок алгоритмического уровня мышления, структурирования своей деятельности;

- формировать умения и навыки детей при создании кода с помощью блоков программы;
- развивать первоначальные умения и навыки программирования;
- систематизировать и пополнять знания разнообразных кодов (последовательности, цикла);
- знакомить детей с решением игровых, изобразительных и познавательных задач в ходе программирования и выполнения заданий с помощью других сред;

- поддерживать инициативу детей, поощрять стремление к разнообразным приемам и видам деятельности: выполнению упражнений, заданий; составлению историй; созданию проектов и др.

Личностные:

- быстро ориентироваться в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве; получать, использовать и создавать разнообразную информацию; принимать обоснованные решения и решать жизненные проблемы на основе полученных знаний, умений и навыков;

- развивать словесно-логическое мышление, интеллектуальные способности, умение делать выводы, обосновывать свои суждения;
- способствовать развитию деловых качества (самостоятельность, ответственность, активность);
- развивать творческие способности, пространственное воображение, фантазию детей;
- способствовать воспитанию трудолюбия, доброты, отзывчивости;
- предоставлять ребенку возможность экспериментировать и создавать свой собственный мир.

Метапредметные:

- развивать произвольность психических процессов, логики, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных свойств внимания, основных мыслительных операций;
- расширять кругозор и развивать диалогическую речь детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, умения задавать вопросы;
- способствовать воспитанию социально-активной личности, формировать навык умения работать в коллективе, доводить начатое дело до конца, работать внимательно, сосредоточенно;
- воспитывать аккуратность, организованность; бережное отношение к технике; гуманное отношение к окружающим;
- формировать этические нормы и культуру поведения.

Мотивирующие:

- мотивировать обучающихся к нестандартному мышлению, изобретательству и инициативности при выполнении проектов и подготовке различных информационных материалов;
- поощрять у учащихся мотивацию к работе в формате «от идеи до законченного проекта» на всех этапах деятельности;
- поощрять инициативу обучающихся предлагающих нестандартное решение задач и их реализацию;
- поддерживать стремление к самостоятельному повышению уровня навыков программирования, моделирования и визуализации.