

ПРИКАЗ

12.10.2023г

№ 545

О внесении изменений в основную образовательную программу дошкольного образования Структурного подразделения – Детский сад МБОУ «Покровская ООШ»

В соответствии с частью 5 статьи 12, пунктом 6 части 3 статьи 28 Федерального закона от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации», приказом Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Внести изменения в основную образовательную программу дошкольного образования СП-Детский сад МБОУ «Покровская ООШ» (приложение 1).
2. Воспитателям осуществлять воспитательно-образовательную деятельность в соответствии с актуализированной редакцией с учетом настоящего приказа ООП ДО.
5. Контроль исполнения настоящего приказа оставляю за собой.

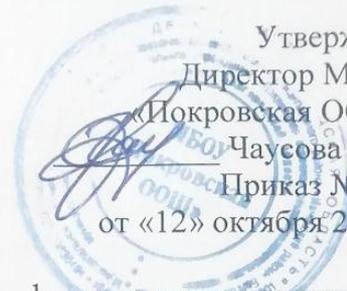
Директор школы:  Я. В. Чаусова

С приказом № 545 от 12.10.2023 года

ознакомлены:

Э.В. Половченя

З.Ф. Агалиева 



Утверждаю
Директор МБОУ
«Покровская ООШ»
Чаусова Я. В.
Приказ № 545
от «12» октября 2023г.

1. Дополнить раздел I «Целевой раздел. Часть, формируемая участниками образовательных отношений» строками следующего содержания: **Парциальная программа «Алгоритмика»: развитие логического и алгоритмического мышления детей 6 – 7 лет под ред. Е. А. Суховой**

Парциальная программа «Алгоритмика» направлена на формирование и развитие логического и алгоритмического мышления у детей 6 – 7 лет с помощью цифровых средств. В процессе обучения дети непосредственно работают с планшетами, используя их для создания элементарных программ. Программа способствует адаптации детей к современному обществу и закладывает предпосылки профессиональной ориентации. Программа создана с учетом индивидуальных и возрастных особенностей дошкольников. **Цель:** знакомство старших дошкольников с элементами программирования с использованием цифровых средств (планшетов), развитие предпосылок логического и алгоритмического мышления.

Задачи:

- **образовательные:** формирование у детей умение обращаться с планшетом, формирование элементарных навыков программирования (знание основных элементов программирования и использование этих знаний на практике – самостоятельное создание простейших программ и анимаций);
- **развивающие:** развитие логических функций; формирование речи, внимания, интереса к теме информатики; развитие инициативности и самостоятельности;
- **воспитательные:** создание условий для воспитания трудолюбия, дисциплинированности, сопереживания, коммуникабельности, умения работать в команде.

Планируемые результаты освоения программы:

- проявляет элементы творчества, придумывая рассказы по сценам и создавая проекты;
- обладает элементами алгоритмического мышления: умеет пошагово решать комплексные задачи; может удалять команды, добавленные по ошибке; умеет разбивать действия на этапы; владеет приемами логического мышления: сравнивает, упорядочивает, систематизирует, находит лишнее, выделяет закономерности, решает логические задачи, понимает связь «если...., то....»; во время занятий стремится принимать собственные решения и проявлять инициативу.
- Обсуждает значимость правильного выполнения алгоритмов или инструкций; умеет рассказывать историю по созданной сцене.
- Обладает начальными знаниями в области информатики: знает, что такое алгоритм, исполнитель, команда, программа, блок памяти, цикл, спрайт, сцена, команды движения, «внешность»; умеет составлять, читать, анализировать, останавливать и запускать простые алгоритмы и программы; использует циклы для сокращения количества команд в программе; умеет создавать статические сцены в Scratch Jr и сцены, где персонаж начинает двигать при нажатии на него; умеет создавать проекты в Scratch Jr, состоящие минимум из двух сцен; знает как программировать параллельные (одновременные) действия при запуске проекта; умеет программировать разные скорости и ожидание действий; может запрограммировать автоматическую смену сцен и передачу сообщений; умеет озвучивать сцены и использовать сетку при создании сцены; создает небольшие анимации .

- В процессе занятий проявляет любознательность, активно задает вопросы взрослым и сверстникам по теме информатики.
- Применяет на занятии знание о количестве, форме, величине предметов, пространстве и времени, умение считать, измерять, сравнивать, вычислять и др.
- Участвует в индивидуальных и коллективных проектах при создании анимации.
- Различает условную и реальную ситуации в процессе создания элементарных программ на планшете.
- Проявляет интерес к познавательным играм в электронном формате, может объяснить содержание и правила игры другим детям.
- Способен планировать свои действия при создании программ и проектов; демонстрирует сформированные предпосылки учебной деятельности и элементы готовности к школьному обучению; проявляет интерес к самостоятельному обучению.

1. Дополнить раздел II «Содержательный раздел. Часть, формируемая участниками образовательных отношений» строками следующего содержания: Содержательный раздел **Парциальной программы «Алгоритмика» под ред. Е. А. Суховой** состоит из шести модулей. Каждый последующий модуль подразумевает усвоение предыдущего. В конце каждого модуля предусмотрены занятия для повторения и закрепления пройденного материала.

Первый модуль «Линейные алгоритмы».

Дети знакомятся с «исполнителем» (планшетами) и с понятием «алгоритм». Воспитатель инструктирует детей о технике безопасности при работе с устройством. Воспитанники узнают основы программирования, знакомясь с понятиями «программа» и «блок памяти»; учатся считывать и выполнять программы; пробуют самостоятельно составлять простейшие линейные алгоритмы, исправлять ошибки для простого «исполнителя». Педагог объясняет, для чего нужны программы и как их используют люди. Дети учатся составлять программы, используя технику «перетаскивания».

Второй модуль «Циклы».

Дети узнают, что такое «цикл», и учатся его применять. Сначала используется цикл с одной командой, а затем с двумя командами.

Третий модуль «Знакомство со средой Scratch Jr».

Дети приступают к изучению алгоритмов с помощью среды Scratch Jr. Во время занятия обобщают понятия «исполнитель» и «алгоритм»; знакомятся с интерфейсом Scratch Jr; учатся создавать «сцены», добавлять «фоны» и «спрайты»; выполняют свои мини проекты (из двух сцен) с использованием полученных знаний и учатся рассказывать по ним истории.

Четвёртый модуль «События. Мультипликация».

Дети знакомятся с понятием «событие», в частности с командами «запуск при старте» и «ждать»; учатся запускать автоматическую смену сцен; создают мультфильм про кота с помощью приложения Scratch Jr и озвучивают его.

Пятый модуль «Сообщения».

Дети знакомятся с возможностью передачи сообщений между персонажами с помощью программы Scratch Jr и учатся программировать передачу сообщений.

Шестой модуль «Условный оператор. Касания».

Дети узнают команду «условие касания» и овладевают кнопками для управления спрайтами; создают свои элементарные игры, используя полученные знания.

Дополнительно в Программу включены задания на развитие логического мышления по следующим темам: сравнение, упорядочение, систематизация, нахождение лишнего, поиск закономерностей, логические задачи, конструирование.

2. Дополнить раздел III «Организационный раздел. Часть, формируемая участниками образовательных отношений» строками следующего содержания: Организационный раздел **Парциальной программы «Алгоритмика»** под ред. А. Е. Суховой представлен следующими разделами:

Материально-техническое оснащение и учебно-методическое обеспечение:

- 1) планшет у каждого ребёнка (планшеты прилагаются к Программе или предварительно закупаются отдельно)
- 2) доступ к электронно-образовательному ресурсу (<https://lms.algoritmika.org>);
- 3) методические рекомендации и инструкция по подготовке к занятию (размещены на платформе: <https://lms.algoritmika.org>);
- 4) раздаточный материал;
- 5) задачи для работы с раздаточным материалом;
- 6) комиксы;
- 7) дидактические карточки;
- 8) карточки команд Scratch Jr;
- 9) демонстрационный материал для оформления доски;
- 10) инструкция по работе с демонстрационным материалом;
- 11) перечень физических разминок.

Особенности организации предметно-развивающей среды:

- 1) Содержательная насыщенность;
- 2) Трансформируемость;
- 3) Полифункциональность;
- 4) Доступность;
- 5) Вариативность;
- 6) Безопасность.

Описание кадровых условий реализации программы

Список использованной и рекомендуемой литературы.