

## **Аннотация к дополнительной общеобразовательной программе «Веселые роботы»**

Новизна программы заключается в исследовательской и технической направленностях обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества. Авторское воплощение замысла в несложные программы, управляющие виртуальным исполнителем-роботом, особенно важно для старших дошкольников, у которых наиболее выражена исследовательская деятельность.

Техническое детское творчество является одним из важных способов формирования профессиональной ориентации детей, способствует развитию устойчивого интереса к технике и науке, а также стимулирует рационализаторские и изобретательские способности.

Программа отвечает требованиям направления национальной политики в сфере образования - развитие основ технического творчества детей в условиях модернизации образования.

Актуальность использования робо-игрушек значима, так как:

- являются великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающих интеграцию образовательных областей (речевое, познавательное и социально-коммуникативное развитие);
- развивают широкий кругозор дошкольника, в том числе в техническом направлении;
- позволяют педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников в режиме игры (учиться и обучаться в игре);
- формируют познавательную активность, способствует воспитанию социально активной личности, формирует навыки общения и сотворчества;
- объединяют игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляют ребенку возможность

**Педагогическая целесообразность программы.** Потребность в познании – источник развития личности. Формой выражения внутренних потребностей в знаниях является познавательный интерес. Личность формируется и развивается в процессе деятельности. Через деятельность ребенок осознает, уточняет представления об окружающем мире и о самом себе в этом мире. Задача педагога предоставить условия для саморазвития и самовыражения каждому дошкольнику. Одним из таких побуждающих и эффективных, близких и естественных для детей условий, является экспериментальная деятельность. Ребёнок познаёт мир через практические действия с предметами, и эти действия делают знания ребёнка более полными, достоверными и прочными.

**Цель программы** – создание условий для развития научно-технического и творческого потенциала личности ребёнка через обучение основам элементарного программирования.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- Учить понимать элементарные схемы пространства;
- Учить передвигаться в заданном направлении;
- Обучить программированию Робомыши;
- Формировать навык ориентировки на плоскости, совершенствовать навык счета.

**Развивающие:**

- Развивать навыки микро - ориентировки на листе бумаги, на плоскости;
- Развивать речь, логическое мышление, мелкую моторику;
- Обеспечить развитие свободного общения с взрослыми и детьми;
- Развивать интеллектуальные способности детей дошкольного и младшего школьного возраста средствами STEM-образования.

**Воспитательные:**

- Продолжать работу по формированию доброжелательных взаимоотношений между детьми во время образовательной деятельности;
- Способствовать формированию навыка договариваться между собой и действовать согласованно;
- Формировать умение добиваться поставленной цели и доходить до результата.
- Воспитание интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;
- Формировать понимание значения техники в жизни российского общества;
- интереса к личностям конструкторов, организаторов производства;
- ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- формирование навыков определения достоверности и этики технических идей;
- отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;

- уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки.

### **Отличительная особенность программы.**

Что такое лого робот Робомышь и робот – улитка QOVO? Робомышь - дружелюбный ребенок, программируемый мини-робот. Он прост в использовании и выполнен из прочных безопасных материалов, является одним из средств формирования информационно коммуникационной грамотности детей дошкольного возраста и школьного возраста. 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 – улитка QOVO – это новый друг в виде улитки с большими глазами и большой раковиной. Но QOVO, в отличие от настоящей улитки, двигается намного быстрее. Наш QOVO симпатичный, однако это не единственное его достоинство. Этот робот не только умный, но и воспитанный. А еще QOVO любознательный: он мечтает путешествовать по миру.

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 наших роботов и решать образовательные задачи, которые ставит перед ними педагог, нужно научить их выстраивать и планировать маршрут робота посредством настольных и напольных игр, созданных нами специально для реализации данного проекта.

### **Программа основывается на следующих принципах:**

- обогащение (амплификация) детского развития;
- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования (далее – индивидуализация дошкольного образования);
- содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
- поддержка инициативы детей в продуктивной творческой деятельности;
- приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства;

- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в продуктивной творческой деятельности;
- возрастная адекватность дошкольного и начального образования(соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития).

**Планируемые результаты:**

- ребенок овладевает детским программированием, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской и технической деятельности;
- ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);
- ребенок обладает установкой положительного отношения к программированию, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства;
- ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместном 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 и творческо-технической деятельности, в строительной игре и конструировании;
- ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, способен объяснить техническое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации творческо-технической и исследовательской деятельности;
- ребенок способен к волевым усилиям при решении технических задач, может следовать социальным нормам поведения и правилам в техническом соревновании, в отношениях со взрослыми и сверстниками;
- ребенок проявляет интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-

следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения технические задачи; склонен наблюдать, экспериментировать.