

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №72 «АЛЕНУШКА»**

**Отчет о работе кружка «ПиктоМир»
по дополнительной образовательной программе
«Алгоритмизация и программирование для дошкольников и
младших школьников в цифровой образовательной среде
ПиктоМир»
за 2025-2026 учебный год**

руководители кружка: Гармаева А.П., Бурлакова Е.С.



**Г. УЛАН-УДЭ
2025 г.**

Характеристика обучающихся: Количество обучающихся 45 воспитанника старшего дошкольного возраста (5-6 лет); в том числе 5 воспитанников со статусом ОВЗ.

Состав: мальчиков – 15, девочек – 30;

Направленность программы – техническая;

Срок реализации программы – три года, за один учебный год 72 часа;

Количество занятий в неделю – 2 часа;

Форма организации занятий – подгрупповая;

Руководители кружка: Гармаева Аюна Пурбоевна

Бурлакова Екатерина Сергеевна



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Алгоритмизация и программирование для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир» (далее - Программа) разработана в соответствии с Приказом Министерства образования и науки РФ № П-95 от 17.05.2021г. «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир», Планом работы сетевых инновационных площадок Федерального научного центра Научно-исследовательского института системных исследований Российской академии наук по теме: «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и начальной школы в цифровой образовательной среде ПиктоМир».

Программа реализуется в соответствии с технической направленностью образования и ориентирована на развитие познавательной активности, самостоятельности, любознательности и формирование основ ИТ-грамотности и ИТ-компетентности как готовности к решению задач прикладного характера, связанных с пропедевтикой и использованием современных информационных и телекоммуникационных технологий.

Данная программа направлена на общее развитие личности детей дошкольного возраста. Выполнение различных логических и практических заданий игрового характера будет способствовать:

- развитию мыслительных процессов: внимания, воображения, восприятия, наблюдения, памяти;
- формированию способов действий: обобщения, классификации;
- проявлению творческой инициативы, интуиции.

Цель – сформировать у воспитанников базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Задачи:

-познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями:



информация, алгоритм, модель – и их свойствами;

- формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;
 - научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;
 - развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.
 - формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;
 - воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;
 - формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).



Кружковая работа осуществлялась в соответствии с дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой «Алгоритмизация и програмирование для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир».

***Для реализации поставленных задач использовались
следующие формы и методы:***

- программирование, творческие исследования, моделирование отношений между объектами на мониторе, соревнования между группами;
- словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный (показ, видеопросмотр, работа по инструкции);
- практический (составление программ, моделирование);
- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).



На занятиях дети: работали с занимательным материалом, в индивидуальных тетрадях, выполняли физминутки, гимнастику для глаз.



В результате обучения к концу первого года обучения у воспитанников сформированы новые компетенции:

- познавательный интерес к игровой цифровой образовательной среде ПиктоМир с основами алгоритмизации и программирования;
- ориентация на понимание причин успеха, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи;
- способность к самооценке;
- овладение составляющими деятельность: ставить вопросы, наблюдать, проводить эксперименты, делать выводы и заключения, объяснять, доказывать, защищать свои идеи;
- умение организовать свою деятельность: определять цель, задачи, планировать последовательность действий и прогнозировать результаты работы, осуществлять контроль и коррекцию в случае обнаружения отклонений;
- умение слушать и вступать в диалог, участвовать в обсуждении проблем; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми.

Сформированные знания и умения учащихся способствуют развитию мышления и формированию информационной культуры дошкольников.



Вся подгрупповая работа кружка была проведена в соответствии с календарно-тематическим планом в полном объёме.