

**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 8 «Улыбка»
(МБДОУ «Детский сад № 8»)**

ПРИНЯТО:

на заседании педагогического совета
протокол от 27.08.2026 г. № 1

УТВЕРЖДЕНО:

приказом заведующего
МБДОУ «Детский сад № 8»
от 27. 08. 2026 г. № 143- п

МУНИЦИПАЛЬНОЕ
БЮДЖЕТНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 8 "
УЛЫБКА"

Подписан: МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 8 "
УЛЫБКА"
ОК: СЧЕД, 59Наименование: область, STREET="улица
Курчалов, дом 10, 1-й этаж, Т-Фоникс, 0-1"
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 8 "
УЛЫБКА" ОГРН:1155275034540, ОГРН:04854829378,
ИНН 43-05049334, ИНН:6110240117,
E-mail: vladimirov@yandex.ru, G-Викторина Анастасия,
59-1-1-1-1-1, СЧ-МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 8 "УЛЫБКА"
Описание: я подтверждаю этот документ своей
уверенностью подписью
Место подписания: место подписания
Дата: 2026-08-21 13:05:49
Формат: PDF-файл Версия: 3.7.2

**Дополнительная общеобразовательная программа -
дополнительная общеразвивающая программа
«Путешествие Matoshi»**

Срок реализации: 8 месяцев
Возраст обучающихся: 6-7 лет

г. Саров

п/п №	Содержание Программы	СТР.
1	Пояснительная записка	3
1.1	Цель и задачи реализации Программы	4
1.2	Планируемые результаты освоения Программы	5
1.3	Срок реализации Программы	6
1.4	Категория обучающихся	6
2	Учебный план	6
3	Календарный учебный график	6
4	Рабочие программы учебных предметов, курсов, модулей	7
4.1	Рабочая программа учебного модуля 1 «Путешествие в страну программирования»	7
4.2	Рабочая программа учебного модуля 2 «Наши проекты»	9
5	Оценочные материалы	12
6	Организационно-педагогические и материально-технические условия Программы	13
7	Способы и направления поддержки детской инициативы	16
8	Методическое обеспечение Программы	17

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Путешествие Matoshi» (далее – Программа) разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 об утверждении санитарных правил СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно - эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Актуальность программы. Современные дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Технические достижения всё быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике. Технические объекты окружают нас повсеместно, в виде бытовых приборов и аппаратов, игрушек, транспортных, строительных и других машин. Детям с раннего возраста интересны двигательные игрушки. В дошкольном возрасте они пытаются понимать, как это устроено. Как известно, примерно в 4 года мозг ребенка начинает закладывать основу для развития логики. MatataLab стремится помочь развитию мозговой деятельности посредством интерактивного, физического и, конечно же, игрового взаимодействия с получением обратной связи от дружелюбного робота MatataLab.

Представленные наборы рассчитаны на самых юных инженеров – от 5 до 8 лет – и предлагают им освоить программирование в игровой форме. Сила MatataLab заключается в том, что работа набора основана на открытой интуитивно понятной системе распознавания изображений, которые тесно связаны с нашей повседневной жизнью и жизнью маленьких детей, так что каждый сможет понять и взаимодействовать с наборами MatataLab. MatataLab - это робот, который в игровой форме учит программированию, музыке и рисованию. Он готов взаимодействовать с детьми, чтобы они узнали о STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) и научились решать различные реальные задачи.

Новизна Программы заключается в том, благодаря разработкам компании MatataLab на современном этапе появилась возможность уже в дошкольном возрасте знакомить детей с основами строения технических объектов, основам программирования. С помощью специальных кодирующих блоков они управляют забавным роботом MatataBot. Задача ребенка – выложить блоки на панели управления в желаемой последовательности и нажать большую кнопку Play, после этого специальная Командная башня считывает их расположение, передаст

информацию роботу, и он будет действовать согласно полученным командам. Кодировочные блоки не только задают направление движения MatataLab: некоторые отвечают за музыку и рисование. То есть ребенок сможет создавать свои композиции, рисовать и строить графики посредством программирования. Достаточно выстроить нужную последовательность нот или движений – и робот проиграет мелодию или нарисует требуемую фигуру.

Социальными заказчиками дополнительной образовательной услуги являются родители (законные представители) воспитанников. Выяснение потребностей родителей осуществляется на основе результатов анкетирования. Данные сведения позволили определить направления деятельности дополнительной услуги по удовлетворению запросов родителей (законных представителей).

1.1 Цель и задачи реализации Программы

Цель программы – формирование и развитие элементов технического мышления детей дошкольного возраста на основе робототехники (от новичка до продвинутого пользователя).

Цель программы достигается через реализацию следующих **задач**:

Обучающие:

- учить детей формулировать цель (через результат) деятельности;
- учить собирать и изучать нужную информацию, находить конкретное решение задачи и материально осуществлять свой творческий замысел;
- продолжать формировать навыки элементарного программирования, обучать основам программирования без применения компьютера и мобильных устройств;
- продолжать учить анализировать ситуацию и образцы, составлять алгоритмы в процессе игры, принимать решение в процессе моделирования и программирования;
- продолжать учить корректировать программу программирования в процессе игры;
- действовать по аналогии и комбинировать тактики деятельности в условиях подгрупповой работы;
- анализировать условия и выполнять модель по условиям.

Развивающие:

- способствовать развитию творческой деятельности;
- развивать мышление в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать и опровергать;
- развивать пространственное восприятие и сенсомоторную координацию;
- развивать социально-коммуникативную компетенцию, речевое взаимодействие;
- развивать мелкую моторику, глазомер, двигательную сферу, зрительную и слуховую память, творческое воображение, логическое мышление.

Воспитательные:

- воспитывать сосредоточенность и внимательность во время выполнения заданий;
- воспитывать интерес к техническим видам творчества;
- воспитывать волевые качества личности: ответственность, организованность, эмоционально-положительное отношение к сверстникам;
- формировать навыки самоконтроля и самооценки;
- формировать инициативность и самостоятельность;
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

1.2 Планируемые результаты освоения Программы

При успешном освоении Программы к концу года дети:

Модуль 1 «Путешествие в страну программирования»
▪ владеет основами робототехники; ▪ читает элементарные схемы (алгоритмы); ▪ анализирует образец; ▪ умеет составлять алгоритмы в процессе игры и записывать их в карточки схемы; ▪ по разработанной схеме запускает программы для роботов; ▪ умеет корректировать алгоритмы программирования; ▪ умеет программировать робота на рисование; ▪ умеет программировать робота на воспроизведения звука
Модуль 2 « Наши проекты»
▪ умеет корректировать программы программирования, создает и запускает программы самостоятельно; ▪ самостоятельно создает авторские модели, схемы для программирования роботов MatataLab; ▪ способен объяснить техническое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации творческо-технической и исследовательской деятельности; ▪ умеет программировать робота на рисование по замыслу; ▪ умеет программировать робота на воспроизведения звука по замыслу; ▪ способен к принятию собственных творческо-технических решений, опираясь на свои знания, умения и навыки; ▪ может работать в команде и подбирать в команду участников, которые могут помочь в решении определенных задач.

1.3 Срок реализации Программы

Срок реализации данной программы рассчитан на восемь месяцев (с октября по май). Ребёнок может включиться в освоение программы на любом этапе реализации. Количество занятий: 1 раз в неделю во второй половине дня; в месяц – 4 (5) занятия; всего по программе – 33 занятия.

1.4 Категория обучающихся

Программа рассчитана на детей от 6 до 7 лет независимо от наличия у них специальных физических и умственных данных.

2. Учебный план

№ п/п	Название модуля	Количество академических часов за учебный год	Формы промежуточной аттестации
1	Модуль 1 «Путешествие в страну программирования»	16	Итоговое занятие в игровой форме
2	Модуль 2 «Наши проекты»	17	Итоговое занятие в игровой форме
Количество занятий в учебном году		33 занятия	

3. Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	33
2	Количество учебных дней	33
3	Количество учебных академических часов в неделю	1 час
4	Длительность одного занятия	30 мин
5	Количество учебных часов в месяц / в год	2 часа /17 часов
6	Недель в первом полугодии	13
7	Недель во втором полугодии	20
8	Начало занятий	1 октября
9	Каникулы	31 декабря -10 января
10	Выходные дни	Суббота, воскресенье, праздничные дни
11	Окончание учебного года	31 мая
12	Сроки промежуточной аттестации	После каждого модуля

4. Рабочие программы учебных предметов, курсов, модулей

4.1 Рабочая программа учебного модуля 1 «Путешествие в страну программирования»

Месяц	№ занятия	Тема	Задачи	Материал
Модуль 1 «Путешествие в страну программирования»				
Октябрь	1	«Путешествие в страну программирования»	Познакомить с базовым робототехническим набором для MatataLab, правилами безопасности. Знакомство со средой программирования (блоки, схемы, связь блоков программы)	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности
	2	«Вперед-назад»	Продолжать знакомство с возможностями Мататалаба. Познакомить с блоком «вперёд», «назад». Учить программировать робота на шаг «вперед», «назад»	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности
	3	«Влево-вправо»	Познакомить с блоками «влево», «вправо». Учить программировать робота на шаг «влево», «вправо» Развивать умение составлять схему движения робота, выкладывать алгоритм на поле.	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности
	4	«Начало цикла-конец цикла»	Объяснить и показать детям для чего нужны блоки «начало цикла, конец цикла». Формировать навык ориентирования на плоскости и в пространстве, закреплять навык составления алгоритмов.	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности
Ноябрь	1	«Функция», «Вызов функции»	Объяснить и показать детям, для чего нужен блок «вызов функции».	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности
	2	«Танец»	Познакомить с блоком «предустановленный танец» Научить программировать робота на воспроизведение танца, закреплять навык составления алгоритмов.	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности
	3	Блок «Произвольного движения»	Познакомить с блоком «произвольное движение». Формировать навык ориентирования на плоскости и в пространстве, закреплять навык составления алгоритмов.	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности

	4	Блок с цифрами «2,3,4,5»	Научить программировать робота на 2, 3, 4, 5 шагов назад. Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута движения MatataBot.	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности
Декабрь	1	«Угол» от 30 до 150 градусов	Познакомить детей с блоками «угол». Учить детей самостоятельно программировать робота на поворот под определённым углом.	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности
	2	Музыкальные блоки	Познакомить детей с музыкальным блоком для альтового ключа; для скрипичного ключа. Учить программировать робота на музыкальную композицию по карточкам № 1: «Сияй, сияй, моя звёздочка», № 2: «Колыбельная».	Робототехнический набор «Matatalab» Музыкальные карточки № 1,2
	3	Музыкальные блоки	Закреплять умение программировать робота на музыкальную композицию. Самостоятельно программировать робота на воспроизведение звука по карточкам № 3: «Рождественская песенка», № 4: «Песенка художника», музыкальную композицию по карточкам № 5: «Мэри и её барашек», № 6: «Песенка Красной Шапочки». Учить программировать робота на музыкальную композицию по замыслу.	Робототехнический набор «Matatalab» Музыкальные карточки № 3,4,5,6
	4	Рисование	Знакомить с составными частями для программирования робота на рисование. Учить программировать робота на рисование по карточкам № 1: «квадрат», № 2: «треугольник» № 3: «звезда пятиугольная», № 4: «цветок».	Робототехнический набор «Matatalab» Карточки для рисования № 1,2,3,4 Маркеры Листы бумаги
	5	Рисование	Закрепить умение программировать робота на рисование по карточкам № 5: «звезда многоугольная», № 6: «дом». Учить программировать робота на рисование по замыслу фломастерами разных цветов.	Робототехнический набор «Matatalab» Карточки для рисования № 5,6 Маркеры Листы бумаги
Январь	Каникулы			
	1	Путешествие робота	Учить самостоятельно программировать робота на передвижение по карте местности от леса до озера, от леса до пляжа, от леса до ледника, от леса до	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности Фишки

			вулкана. Формировать навык ориентирования на плоскости и в пространстве, закреплять навык составления алгоритмов.	
	2	Путешествие робота	Продолжать учить самостоятельно программировать робота на передвижение по карте местности от лес до снежного поля, через острова, море и пустыню. Формировать навык ориентирования на плоскости и в пространстве, закреплять навык составления алгоритмов.	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности Фишки
	3	«Выполни правильно команды» (Промежуточная аттестация в форме игрового занятия)	Закреплять умение программировать робота по предложенному набору команд. Следить за цветным индикатором команд на роботе и при необходимости корректировать ее. Формировать навыки сотрудничества: работать в парах, распределяя между собой роли.	Робототехнический набор «Matatalab» Карта местности Фишки

4.2 Рабочая программа учебного модуля 2 «Наши проекты»

Месяц	№ занятия	Тема	Задачи	Материал (оборудование)
Модуль 2 «Наши проекты»				
Февраль	1	Путешествие по миру программирования	Закрепить функцию каждого блока робототехнического набора MatataLab. Объяснить разницу между отправлением и получением сообщений. Закреплять умение создавать программу для робота MatataBot, используя блоки движения. Формировать навык работы в команде.	Робототехнический набор MatataLab. Блоки движения Карта заданий 1-го уровня
	2	Путешествие по миру программирования	Закреплять знания о важности последовательности кода, используя блоки движения, числовые блоки и блоки функций. Учить самостоятельно программировать робота MatataBot на прохождение испытаний, используя блоки движения, числовые блоки и блоки функций.	Робототехнический набор MatataLab Бумажный лабиринт Музыкальные блоки Препятствия Флаги Карта города Карта заданий 2-го уровня

				Карта заданий 3-го уровня
	3	Лабиринт	Закреплять умение самостоятельно программировать робота MatataBot на прохождение испытаний, используя блоки движения, числовые блоки и блоки функций. Формировать навыки сотрудничества: работать в парах, распределяя между собой роли.	Робототехнический набор MatataLab Бумажный лабиринт Музыкальные блоки Препятствия Флаги Карта города Карта заданий 2-го уровня Карта заданий 3-го уровня
	4	Последовательность кодов	Понять работу продвинутых программных блоков, запрограммировать гоночную машину на прохождение трассы. Учиться создавать и проверять код из продвинутых программных блоков.	Робототехнический набор MatataLab Блоки движения Угловые блоки Числовые блоки Циклические блоки Блоки функций Цветной картон, ножницы, клей и скотч Одноразовые стаканы и контейнеры Маркеры Ватманы для создания трассы
	Март	1		
	2	Создаем мелодии	Закреплять принципы использования музыкальных блоков MatataLab. Использовать музыкальные блоки, чтобы пройти задания музыкальных карточек. Закреплять умение создавать собственную мелодию, используя музыкальные блоки MatataLab.	Робототехнический набор MatataLab Маленькие музыкальные блоки Большие блоки мелодий Музыкальные карточки Белый лист бумаги, чтобы нарисовать расположение блоков Карандаши
	3			
	4	Увлекательные истории и карты	Закреплять принцип использования карты и координатной сетки. Учиться создавать собственную карту мира, по которому будет путешествовать робот. Закреплять умение создавать алгоритм, чтобы робот дошел до указанной точки пересечения. Коллективно придумать одежду для робота и придумать интересную историю.	Робототехнический набор MatataLab Белая бумага Белая ткань Веревки, ленточки и другие материалы, чтобы декорировать одежду робота Ватман для создания координатной сетки Маркеры Метровая линейка
	5			

Апрель	1	Художники	Закрепить принцип работы продвинутых блоков MatataLab для создания различных форм и фигур. Углубить знания по работе с продвинутыми программными блоками. Продолжать учить создавать свои собственные фигуры и формы при помощи карточек из набора для рисования.	Робототехнический набор MatataLab Белая бумага Перья для рисования Числовые блоки Угловые блоки Блоки движения Циклические блоки Блок случайного выбора – с нарисованными игральными костями Карточки из набора для рисования Листы ватмана, белый полукarton
	2			
	3	Создаём интересные проекты	Учить детей создавать настольные игры, используя продвинутые программные блоки MatataLab, с игровым полем, правилами, фишками, стартом и финишем. Придумать костюм для робота Matatabot. Используя программные блоки, провести робота по игровому полю до финиша. Коллективно реализовать проект.	Робототехнический набор MatataLab Маркеры Блок случайного выбора – с нарисованными игральными костями Карточки для рисования MatataLab Музыкальные карточки MatataLab Набор для рисования MatataLab Плотный картон, белая бумага Клей, скотч, ножницы
	4			
Май	1			Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней предметами; Набор карточек команд.
	2			
	3			
	4	«Вот как мы умеем!» (Промежуточная аттестация в форме игрового занятия)	Проверить знания детей в процессе выполнения игровых заданий. Закрепить умение моделировать самостоятельно игровые ситуации, записывать алгоритм движения робота, программировать его на выполнение заданий.	

5. Оценочные материалы

Текущий контроль проводится на каждом занятии. Это оценка качества освоения изученного материала на занятии каждым ребёнком. Результат фиксируется в «Журнале учёта занятий» согласно критериям:

Уровень развития	Критерии
О	Обучающий полностью освоил материал. Выполняет задание самостоятельно, без помощи взрослого, в случае необходимости обращается за помощью к взрослому с вопросом.
Ч	Обучающий частично освоил материал. Требуется незначительная помощь взрослого, с вопросами к взрослому обращается редко.
ТР- точка роста	Требуется значительная помощь, стимуляция деятельности со стороны взрослого, сам с вопросами к взрослому не обращается

Инструментарием для промежуточной аттестации являются — карты наблюдений детского развития, позволяющие фиксировать индивидуальную динамику и перспективы развития каждого ребенка. Результаты фиксируются в журнале индивидуального учета достижения обучающихся.

Промежуточная аттестация освоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Путешествие Matoshi» проводится два раза в год по итогам завершения каждого модуля. Аттестация проводится в форме наблюдения за выполнением заданий. Результат фиксируется в протоколе, который хранится два года в методическом кабинете.

При аттестации используются специальные диагностические таблицы, с помощью которых, путем наблюдения или предложения выполнить задание, можно отследить изменения уровня знаний, умений ребенка по программированию и определить необходимую дополнительную работу с каждым ребенком по совершенствованию его индивидуальных особенностей.

Если тот или иной показатель сформирован у ребенка и соответственно наблюдается в его деятельности, педагог ставит показатель «+». Если тот или иной показатель находится в состоянии становления, проявляется неустойчиво или частично, то ставится показатель «±». Эти два показателя отражают состояние нормы развития и освоения дополнительной образовательной программы.

ПРОТОКОЛ № 1

промежуточной аттестации по завершению Модуля 1
«Путешествие в страну программирования»

ФИО ребенка	
владеет основами робототехники	
читает элементарные схемы (алгоритмы)	
анализирует образец	
умеет составлять алгоритмы	
по разработанной схеме запускает программы для роботов	
умеет корректировать алгоритмы программирования с	
умеет программировать робота на рисование	
умеет программировать робота на воспроизведения звука	

ПРОТОКОЛ № 2

промежуточной аттестации по завершению Модуля 2
«Наши проекты»

ФИО ребенка	
умеет корректировать программы программирования, создает и запускает программы самостоятельно	
умеет программировать робота на рисование по замыслу	
умеет программировать робота на воспроизведения звука по замыслу	
самостоятельно создает авторские модели, схемы для программирования роботов MatataLab;	
способен объяснить техническое решение, использует речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний	
работает в команде, и подбирает команду участников, которые смогут помочь в решении определенных задач	
способен к принятию собственных творческо-технических решений	

6. Организационно - педагогические и материально – технические условия реализации Программы

Организационно-педагогические условия: программа реализуется в рамках дополнительного образования в форме кружковой работы с группой детей 6 - 7 лет.

Для успешного освоения программы численность детей в группе кружка составляет от 10 до 13 человек. Наполняемость кружка осуществляется на основании заявлений родителей (законных представителей).

Срок реализации данной программы рассчитан на восемь месяцев (с октября по май). Ребёнок может включиться в освоение программы на любом этапе реализации.

Формы занятий: игровое занятие, тематическая совместная деятельность.

Время проведения занятия: 30 минут.

Количество занятий: 1 раз в неделю во второй половине дня; в месяц – 4 (5) занятия; всего по программе – 33 занятия.

Занятия проводятся в «Комнате творчества».

Модель занятия с детьми

п/п	Этапы занятия	Цель	Время
1.	Организационный момент	Создание определенного положительного эмоционального фона, включение в работу.	2 мин
2.	Образовательная деятельность	Развитие внимания, воображения, мышления-сюрпризный момент. Работа с робототехническим набором (программирование). «Что и как мы сделаем» - этап, на котором взрослый и ребенок осуществляет совместное действие программирования и моделирования, начиная с анализа задачи и заканчивая отладкой. «Что мы собираемся делать? Как это сделать?» - комбинированный вариант: ребенку предоставляется максимальная самостоятельность, на которую он способен и, в то же время, помощь взрослого по мере необходимости. «Что и как ты собираешься делать?» – этап самостоятельных действия ребенка при постановке цели, выборе средств программирования, планировании их применения, при выполнении, коррекции и контроле своих действий	24 мин
3.	Веселая переменка	Развитие двигательной сферы ребенка	2 мин
4.	Подведение итогов занятия. Рефлексия	Развитие внешней и внутренней речи, логического мышления. Формирование внимания, зрительной памяти, фантазии.	2 мин
Итого: 30 минут			

Принципы построения и реализации Программы

- Научного подхода – подкрепление всех форм обучения научно обоснованными и практически адаптированными методиками.
- Гуманизации образования, диктующий необходимость бережного отношения к каждому воспитаннику.
- Индивидуализации и дифференциации обучения, развитие творческого потенциала всех детей и индивидуальных возможностей каждого.
- Системности и последовательности, обеспечивающий взаимосвязь и взаимообусловленность всех компонентов программы (от простого к сложному). Поэтапное, дозированное, дифференцированное усложнение задач и упражнений, демократизации, предусматривающий сотрудничества ребенка с взрослым.
- Здоровьесберегающий. Количество и время проведения занятий соответствует возрасту детей. Вся деятельность педагога направлена на оздоровление детей.
- Наглядности: иллюстративное (наглядное) изображение изучаемых объектов и понятий способствует формированию более полных и четких образов и представлений в сознании дошкольников. Сочетания игровых и учебных видов деятельности. Постепенный переход от игры к учебно- познавательной деятельности.
- Доступности и посильности: реализуется в делении изучаемого материала на этапы и в преподнесении его детям последовательными блоками и частями, соответственно возрастным особенностям и развитию речи.

Основные принципы распределения материала

- системность: задания располагаются в определенном порядке;
- принцип «спирали» задания повторяются;
- принцип «от простого - к сложному»:
- задания постепенно усложняются;
- увеличение объема материала;
- наращивание темпа выполнения заданий;
- смена различных видов деятельности

Методы используемые при реализации Программы

- Методы организации и осуществления детской деятельности (метод прямого воздействия; словесные; наглядные; игровые; практические; репродуктивные; проблемные; индуктивные и дедуктивные; самостоятельной работы и работы под руководством педагога, работа в паре, в подгруппе).
- Методы стимулирования и мотивации (познавательные игры; проблемные ситуации; наводящие вопросы; создание ситуаций успеха, признания и

поддержки; насыщение деятельности впечатлениями и открытиями; введение системы стимулирования – наклейки, раскраски, медальки).

- Методы контроля и самоконтроля.

Материально – технические условия реализации Программы

Занятия проходят в комнате творчества

Для успешной реализации программы есть все необходимые условия:

- Столы детские трансформер
- Стулья детские регулируемые на металлокаркасе «Бабочка»
- Интерактивная доска Classic Salution
- Ноутбук Lenovo
- Робототехнические наборы «Matata Lab»
- Тематические поля к каждому занятию
- Игрушка-персонаж
- Белые альбомные листы
- Белый ватман
- Цветные карандаши -13 наборов
- Цветные фломастеры – 6 наборов
- Пластиковые стаканчики
- Мелкие предметы для экспериментов с роботом

7. Способы и направления поддержки детской инициативы

Основной движущей силой дополнительного образовательного процесса в дошкольном возрасте является сам ребенок, его самостоятельная пробно-продуктивная активность. Организация дополнительного образовательного процесса включает две основные задачи:

1. создание и поддержку психологического фона, благоприятствующего актуализации самостоятельной активности ребенка;
2. поддержку и направление этой активности сообразно целям развития.

Проблемно-игровые ситуации по моделированию и проектированию представляют собой игровую ситуацию, в которую включена проблемная задача: «Что будет если запрограммировать робота так?» В силу своего игрового начала, необходимо ставить ребенка и взрослого в равно активную субъектную позицию. У ребенка при выполнении игрового задания, возникает потребность найти, открыть или усвоить новое, ранее неизвестное знание или способ действия, моделирования и программирования. Игровое начало создает дополнительную мотивацию, снижает тревожность, боязнь ошибок.

Игровые проблемно-практические ситуации по моделированию и проектированию. После постановки проблемной задачи, необходимо дать детям возможность, совершить практические действия, пусть даже и не приведшие к результату, и только потом включиться в обсуждение: почему не получилось, как сделать, чтобы получилось. Такого рода обсуждения побуждают детей к решению

вопроса на теоретическом уровне, побуждают к планированию собственных действий программирования, выдвижению гипотезы, распределению обязанностей.

Развивающие ситуации, которые служат не только для того, чтобы познакомить детей с новыми средствами и способами взаимодействия программирования и моделирования, но и для того, чтобы помочь им осознать (рефлексировать) использование этих средств и способов. Выяснить, какие именно средства и способы следует использовать, каким образом, что это даст для решения той или иной поставленной задачи.

Рефлексивные ситуации – «разрывание» того или иного процесса. Перед ребенком встают такие вопросы:

- продумай цепочку шагов, ведущих к решению;
- найди и исправь ошибки;
- почему ты так думаешь;
- кто думает по-другому.

После того, как выясняется, чего именно не хватало для решения задачи, взрослый дает детям возможность познакомиться с недостающими для ее решения средствами и способами, фиксируя их в речи, обозначая словесно, воплощая в простейших моделях.

8. Методическое обеспечение Программы

- MatataLab STEAM-обучение для детей дошкольного возраста «Мастерская Милых и Умных Роботов»
- Наука. Энциклопедия – М.: «РОСМЭН», 2001 – 125 с.
- «Робототехника для детей и родителей» С. А. Филиппов, Санкт-Петербург:
- «Наука» 2010 - 195 с.

Интернет-ресурсы:

- https://disk.yandex.ru/d/kQTijci2qVnGg?utm_campaign=vebinar-211119&utm_source=sendpulse&utm_medium=email
- <https://en.matatalab.com/>
- Интернет-журнал про образовательную робототехнику и роботов. <http://robotoved.ru>
- Робототехника. Сайт о роботах и робототехнике. <http://www.techrobots.ru/>