

**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"

Подпись: МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 8 "УЛЫБКА"
СНЧ: СНЧ/Д. Ветеринарская область, СТРЕЕТ "Улыбка", дом 127, 1-й
СНЧ: Г. Саров, СНЧ/Д. МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 8 "УЛЫБКА"
ОГРН-1102702444, ОГРН-1102702444, ОГРН-1102702444
ИНН-4110244178, ОГРН-1102702444, ОГРН-1102702444
ИНН-4110244178, ОГРН-1102702444, ОГРН-1102702444
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 8 "УЛЫБКА"
Описание: в соответствии с этим документом осуществляется подпись
Место подписания: место подписания
Дата: 2026/08/27 11:05:27
Font Reader Version 3.7.2

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

Срок реализации: 8 месяцев
Возраст обучающихся: 5-6 лет

г. Саров

п/п №	Содержание Программы	СТР.
1	Пояснительная записка	3
1.1	Цель и задачи реализации Программы	5
1.2	Планируемые результаты освоения Программы	6
1.3	Срок реализации Программы	6
1.4	Категория обучающихся	7
2	Учебный план	7
3	Календарный учебный график	7
4	Рабочие программы учебных предметов, курсов, модулей	8
4.1	Рабочая программа учебного модуля 1 «Давайте познакомимся»	8
4.2	Рабочая программа учебного модуля 2 «Путешествие по интерактивным картам»	10
5	Оценочные материалы	15
6	Организационно-педагогические и материально-технические условия Программы	16
7	Способы и направления поддержки детской инициативы	19
8	Методическое обеспечение Программы	20

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. XXI век — это век цифровых технологий. Компьютерные технологии сопровождают нас повсюду и активно применяются сегодня в образовательной деятельности. Робототехника – одно из самых передовых направлений науки и техники. Образовательная робототехника является относительно новым междисциплинарным направлением в обучении, развитии и воспитании детей.

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 3 года мозг ребенка начинает закладывать основу для развития логики. Благодаря разработкам компании MatataLab на современном этапе появилась возможность уже в дошкольном возрасте знакомить детей с основами строения технических объектов, основам программирования.

Дети познают мир посредством игры, поэтому конструктор MatataLab Tale-Bot Pro разработан для обучения программирования в игровой форме. В процессе взаимодействия с безэкранным роботом расширяются умственные и творческие способности, воображения ребенка. Через эксперименты с MatataLab Tale-Bot Pro происходит знакомство с основными принципами программирования в совсем юном возрасте, что позволяет ребенку быстрее осваивать реальное программирование.

Современный мир ставит перед образованием не простые задачи: учиться должно быть интересно, знания должны быть применимы на практике, обучение должно проходить в занимательной форме, и все это должно принести хорошие плоды в будущем для каждого ребенка. Реализация данного обучающего набора в

образовательной деятельности ДОО носит интегрированный характер и строится на основе деятельностного подхода в обучении, что отвечает основным требованиям Федеральных государственных образовательных стандартов. Так как образование должно соответствовать целям опережающего развития, другими словами, обеспечивать изучение технологий, которые пригодятся в будущем, безэкранный робот Matatalab Tale-Bot Pro в полной мере реализует эти задачи. Все виды деятельности настраиваются в зависимости от возраста, уровня развития, подготовки отдельного ребенка или группы детей.

Новизна программы. Внедрение в образовательную деятельность детского сада робототехнического набора Matatalab помогает объединить традиционные методы обучения с инновационными. Этот продукт также активно может применяться в инклюзивной среде для детей с особыми образовательными потребностями, используя основные органы чувств (руки, глаза и уши).

MatataLab Tale-Bot Pro – это игровая лаборатория для детей от 3 лет, предназначенная для развития логических и творческих способностей. У детей развивается пространственное, логическое, критическое, математическое мышление. В увлекательной игровой форме, они учатся основам программирования без применения компьютера и мобильных устройств, музыке, рисованию, технологиям. Безэкранный робот стремится помочь развитию мозговой деятельности посредством интерактивного, физического и, конечно же, игрового взаимодействия с получением обратной связи от дружелюбного робота Matoshi. Учитывая этот факт, работа с роботом позволяет детям выполнять различные виды игровых заданий самостоятельно и с помощью инструкций.

Создавая программы, проговаривая сюжет и последовательность действий, ребенок учится ориентироваться в пространстве, знакомится с базовыми понятиями окружающего мира, музыки, математики, формами и цветом предметов, развивает речь и учится общаться со сверстниками. Благодаря новой технологии считывания информации, безэкранный робот Tale-Bot Pro может распознавать специальные карты или наклейки, давая голосовые команды, рассказывая сюжеты, поощряя правильно выполненные задания, тем самым становясь ребенку полноценным другом и компаньоном в изучении программирования.

Благодаря инновационным технологиям и широкому спектру межпредметных интерактивных карт дети могут изучать основные концепции кодирования и манипулировать роботом, разрабатывать свои собственные маршруты и придумывать истории.

Преимущества безэкранный робота Tale-Bot Pro:

- форма обучения, позволяющая ребенку научиться решать проблемы через игру и жизненные ситуации посредством тактильного программирования;
- это важный компонент STEAM образования;
- по мере прогресса в обучении увеличивается сложность задач на логическое мышление, с помощью Tale-Bot Pro дети могут решить задачу за минимальное количество шагов;

- имеет возможность записывать свой собственный звук;
- Tale-Bot Pro дает возможность ребенку творить;
- дети могут использовать инструмент для воображения и создания собственных историй, сценариев и игровых проектов;
- Tale-Bot Pro -это друг, который вдохновляет детей на изучение нашего разнообразного мира.

Отличительные особенности программы – у педагогов имеется возможность и необходимость обновления и дополнения, используемых при обучении материалов. В связи с тем, что научно-технический прогресс стремительно идет вперед и появляются новые, сюжетные, тематические технологии, используемый набор имеет дополнительные детали и элементы.

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:

- дать первоначальные знания о робототехнике;
- формировать навыки элементарного программирования;
- познакомить с командными кнопками и их функционалом;
- учить читать схемы (алгоритмы);
- учить анализировать ситуацию и образцы, составлять алгоритмы в процессе игры, принимать решение в процессе моделирования и программирования;
- учить запускать программу для робота по заданному алгоритму с помощью педагога и самостоятельно;
- учить корректировать программу программирования в процессе игры;
- учить программировать робота на рисование, воспроизведение музыки.

Развивающие:

- развивать пространственное, логическое, критическое, математическое мышление;
- развивать умение постановки технической задачи, собирать и изучать нужную информацию, находить конкретное решение и осуществлять свой творческий замысел;
- развивать умение анализировать, сравнивать, обобщать, выделять главное, доказывать и опровергать;
- развивать пространственное восприятие и сенсомоторную координацию;
- развивать мелкую моторику, глазомер, двигательную сферу, зрительную и слуховую память;

- развивать социально-коммуникативную компетенцию, речевое взаимодействие;
- развивать творческий потенциал;

Воспитательные:

- воспитывать сосредоточенность и внимательность во время выполнения заданий;
- воспитывать интерес к техническим видам творчества;
- 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 «Давайте познакомимся»
▪ владеет основами робототехники; ▪ знает все командные кнопки на безэкранном роботе MatataLab Tale-Bot Pro; ▪ читает элементарные схемы (алгоритмы); ▪ анализирует образец; ▪ умеет составлять алгоритмы в процессе игры с небольшой помощью взрослого; ▪ запускает программу для робота по заданному алгоритму с помощью педагога; ▪ умеет корректировать алгоритмы программирования.
Модуль 2 «Путешествие по интерактивным картам»
▪ сформированы элементарные навыки программирования; ▪ запускает программу для робота по заданному алгоритму самостоятельно; ▪ умеет программировать робота на рисование; ▪ умеет программировать робота на воспроизведения звука; ▪ самостоятельно создает алгоритм по интерактивным картам для программирования робота; ▪ 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, опираясь на свои знания, умения и навыки.

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 5 до 6 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 «Давайте познакомимся»	12	Итоговое занятие в игровой форме
2	Модуль 2 «Путешествие по интерактивным картам»	21	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 «Давайте познакомимся»

Месяц	№ занятия	Тема	Задачи	Материал (оборудование)
Модуль 1 «Давайте познакомимся»				
Октябрь	1	«Давайте познакомимся, я- Matosha!»	Познакомить детей с набором MatataLab Tale-Bot Pro и его функционалом. Рассказать о правилах безопасности работы с безэкранным роботом.	Робототехнический набор MatataLab Tale-Bot Pro, презентация.
	2	«Вперед, вперед!»	Продолжать знакомить детей с безэкранным роботом MatataLab Tale-Bot Pro, познакомить с кнопками управления «вперед», «воспроизведение», «очистить». Учить наблюдать за цветами индикатора команд, чтобы посмотреть, как работает робот.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro
	3	«Вперед, вперед!» (закрепление)	Закреплять у детей умение управлять кнопкой «вперед», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию. Учить программировать робота на сбивание башни.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; 10 бумажных стаканчиков, для построения башни.
	4	«Сколько раз идти вперед?»	Продолжать закреплять у детей умение управлять кнопкой «вперед», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию. Познакомить с набором карточек команд, и составлением простого алгоритма действия. Учить программировать робота на несколько шагов вперед.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с размещенным на ней изображением животных; Набор карточек команд.
Ноябрь	1	«Давайте вернемся назад!»	Познакомить детей с кнопкой управления «назад», рассказать о ее функционале. Познакомить с карточкой команды «назад». Закреплять у детей умение управлять кнопкой «вперед», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с размещенным на ней изображением.

	2	«Направо и налево»	Познакомить детей с кнопками управления «налево», «направо»; продолжать закреплять умение использовать кнопки «вперед», «назад», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию. Учить программировать робота на несколько шагов вперед, поворачивать направо и налево. Познакомить с карточками команд «налево», «направо»	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с размещенными на ней животными; Набор карточек команд.
	3	«Выполни команду!»	Познакомить детей с понятием программа. Учить программировать робота по предложенной программе, нажимая последовательно кнопки на безэкранным роботе, не забывая при этом проверять цвет индикаторов команд. Закреплять знание кнопок «вперед», «налево», «направо» «воспроизведение», «очистить».	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с размещенными на ней животными; Набор карточек команд.
	4	«Давайте потанцуем!»	Познакомить детей с кнопкой управления «танцевать». Учить детей программировать робота на танец. Познакомить с карточкой команды «танцевать». Закреплять у детей умение управлять кнопкой «вперед», «назад», «налево», «направо», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта.
Декабрь	1	«Записываем звук»	Познакомить детей с кнопкой управления «запись». И карточкой командой. Учить нажимать и удерживать кнопку записи более 1 секунды, чтобы записать сообщение. Продолжать учить программировать робота на несколько шагов вперед, подойти к игрушке и поздороваться с ней при помощи кнопки записи. Закреплять у детей умение управлять кнопкой «вперед», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию. Продолжать учить выкладывать алгоритм действий.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с размещенным на ней изображением игрушки; Набор карточек команд.
	2	«Matosha - любит танцевать!»	Продолжать знакомить детей с кнопкой управления «танцевать». Моделировать самостоятельное программирование робота на выполнение программы: дойти до карты сцены, станцевать там и вернуться на стартовую точку. Продолжать учить записать программу для робота.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта с размещенной на ней картинкой сцены; Набор карточек команд.

	3	«Сбор фруктов»	Продолжать учить моделировать самостоятельное программирования робота на выполнение программ: 1. запрограммируйте робота так, чтоб он прошел по маршруту, забрал фрукт, станцевал от радости; 2. запрограммируйте робота так, чтоб он прошел по маршруту, забрал фрукт и сказал «очень вкусное яблоко!». Продолжать учить записать программу для робота, корректировать ее при не правильном выполнении.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта с размещенной на ней картинкой «яблоко»; Набор карточек команд.
	4	«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. В процессе игры закреплять знание всех командных кнопок.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта с размещенными на ней картинками; Набор карточек команд.

4.2 Рабочая программа учебного модуля 2 «Путешествие по интерактивным картам»

Месяц	№ занятия	Тема	Задачи	Материал (оборудование)
Модуль 2 «Путешествие по интерактивным картам»				
Январь		Каникулы		
	1	«Собери игрушки»	Продолжать учить моделировать самостоятельное программирования робота на выполнение программ. Продолжать учить записать программу для робота, корректировать ее при не правильном выполнении.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта с размещенными на ней картинками; Набор карточек команд.
	2	«Мои пять чувств»	Познакомить детей с интерактивной картой «Мои пять чувств». Рассказать ребятам, что робот Matosha, теперь сам расскажет, что надо делать. Учить программировать робота	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Мои пять

			согласно представленному алгоритму. В процессе игры закрепить пять чувств человека.	чувств»; Набор карточек команд.
	3	«Мои пять чувств»	Продолжать учить программировать робота на различные маршруты движения от одной стартовой точки к подходящей конечной точке; выкладывать алгоритм из карточек команд. Формировать навыки сотрудничества: работать в парах, распределяя между собой роли.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Мои пять чувств»; Набор карточек команд.
	4	«Давайте посчитаем»	Познакомить детей с интерактивной картой «Давайте посчитаем». Продолжать учить программировать робота на различные маршруты движения, выполняя при этом задания Matoshi. Продолжать учить записать программу для робота, корректировать ее при не правильном выполнении. В процессе игры закреплять счет от 1 до 7.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Давайте посчитаем»; Набор карточек команд.
Февраль	1	«Давайте посчитаем» Игра соревнование.	Закреплять у детей умение записывать программу для робота, программировать робота на достижение конечной точки кратчайшим маршрутом. Воспитывать у детей волю к победе, через игры соревнования. Учить детей четко выполнять голосовые инструкции робота.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Давайте посчитаем»; Набор карточек команд.
	2	«Геометрические монстрики»	Познакомить детей с интерактивной картой «Геометрические монстрики». Учить детей выбирать фигуру на интерактивной карте, прослушивать голосовое задание робота, выкладывать алгоритм движения из карточек команд, программировать его, чтобы он дошел до еды такой же формы. В процессе игры закрепить с детьми геометрические формы: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Геометрические монстрики»; Набор карточек команд.
	3	«Геометрические монстрики» Игра соревнование.	Закреплять у детей умение записывать программу для робота, программировать робота на достижение конечной точки кратчайшим маршрутом. Воспитывать у детей волю к победе, через игры соревнования. Учить детей четко выполнять голосовые инструкции робота.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Геометрические монстрики»; Набор карточек команд.
	4	«Фруктово - овощное испытание» (красный и зеленый цвет)	Познакомить детей с интерактивной картой «Фруктово – овощное испытание». Продолжать учить детей программировать робота на различные маршруты движения,	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro;

			выполняя при этом задания Matoshi. Продолжать учить записать программу для робота, корректировать ее при не правильном выполнении.	Интерактивная карта «Фруктово-овощное испытание»; Набор карточек команд.
Март	1	«Фруктово - овощное испытание» (желтый, фиолетовый, оранжевый цвета)	Продолжать знакомство детей с интерактивной картой «Фруктово – овощное испытание». Продолжать учить составлять алгоритмы в процессе игры, принимать решение в процессе моделирования и программирования. Формировать навыки сотрудничества: работать в парах, распределяя между собой роли.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Фруктово-овощное испытание»; Набор карточек команд.
	2	«Жизненный цикл лягушки»	Познакомить детей с интерактивной картой «Жизненный цикл лягушки» и научиться ей пользоваться. Познакомить детей с жизненным циклом лягушки войдя в режим инструкции. Учить программировать робота на прохождение всех этапов взросления лягушки (яйца-головастик-головастик с двумя конечностями-молодая лягушка-взрослая лягушка), записывать алгоритм движения робота с помощью карточек команд.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Жизненный цикл лягушки»; Набор карточек команд.
	3	«Жизненный цикл подсолнуха»	Познакомить детей с интерактивной картой «Жизненный цикл подсолнуха» и научиться ей пользоваться. Познакомить детей с жизненным циклом подсолнуха войдя в режим инструкции. Учить записывать алгоритм движения робота с помощью карточек команд; программировать робота на прохождение всех этапов роста подсолнуха (семечко-корень-росток- побег- саженец-взрослое растение)	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Жизненный цикл подсолнуха»; Набор карточек команд.
	4	«Музыкальный парк»	Познакомить детей с интерактивной картой «Музыкальный парк» и научиться ей пользоваться. В процессе игры познакомить детей с музыкальными инструментами и их звучанием: пианино, флейта, саксофон, гитара, орган, кларнет. Учить детей с помощью карточек нот воспроизводить мелодию.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Музыкальный парк»; Набор карточек команд.
	5	«Музыкальный парк» продолжение	Продолжать работа с интерактивной картой «Музыкальный парк», познакомить детей с нотной грамотой.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro;

			Учить детей с помощью карточек нот воспроизводить мелодию на разных музыкальных инструментах.	Интерактивная карта «Музыкальный парк»; Набор карточек команд.
Апрель	1	«Помогающие профессии»	Закреплять умение программировать робота и записывать алгоритм с помощью карточек программ играя в игру «Кому что нужно». В процессе игры закрепить профессии: учитель, врач, полицейский, почтальон, пожарный. Продолжать формировать навыки сотрудничества, работы в парах, распределять между собой роли.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней профессиями и необходимые для этой профессии предметами Набор карточек команд.
	2	«Солнечная система»	Познакомить детей с интерактивной картой, на которой расположены планеты Солнечной системы. Продолжать учить программировать робота и записывать алгоритм с помощью карточек программ, корректировать ее при не правильном выполнении. В процессе игры закреплять названия планет Солнечной системы.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней планетами Солнечной системы; Набор карточек команд.
	3	«Осторожно ловушки»	Закреплять умение детей самостоятельно программировать робота для решения поставленной задачи, составлять алгоритм движения так, чтобы избегать ловушек на поле.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней предметами; Набор карточек команд.
	4	«Притягательный магнит»	Закреплять умение программировать робота через решение поставленной задачи (на поле необходимо собрать все объекты и проверить какие из них притягиваются к магниту, а какие нет). Закреплять умение записывать алгоритм движения робота с помощью карточек команд, до программирования робота. Учить детей в конце игры подводить итоги, анализировать, обобщать, доказывать свою точку зрения.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней предметами; Различные предметы: скрепка, пробка, бумажный стакан, пуговица, гвоздь; Набор карточек команд.
Май	1	«Matosha умеет рисовать»	Познакомить детей с многофункциональной подставкой Tale-Bot и научиться рисовать различные фигуры с ее помощью.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro;

			Познакомить детей с кнопкой «повтор». Учить детей составлять алгоритм на рисование одним фломастером, учить программировать робота на рисование круга, овала, квадрата.	Многофункциональная подставка под фломастер; Фломастер любого цвета, листы белой бумаги.
	2	«Matosha умеет рисовать» продолжение	Учить детей программировать робота на рисование двумя фломастерами по предложенному алгоритму. Закреплять у детей умение управлять кнопкой «повтор», через игровую ситуацию. Предложить ребятам раскрасить получившиеся фигуры, по желанию дорисовать к ним дополнительные элементы. Развивать творческое воображение.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Многофункциональная подставка под фломастеры; Фломастеры 2 цветов, листы белой бумаги, цветные карандаши.
	3	«Трудолюбивая пчелка»	Познакомить детей с интерактивной картой «Трудолюбивая пчёлка» и научиться ей пользоваться. Продолжать учить детей самостоятельно входить в режим инструкция и следить за действиями робота. Закреплять умение программировать робота на сбор нектара с цветов одного цвета, записывать алгоритм с помощью карточек команд используя кнопку повтора.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Трудолюбивая пчелка»; Набор карточек команд.
	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.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней предметами; Набор карточек команд.

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.

ПРОТОКОЛ № 1

промежуточной аттестации по завершению Модуля 1

«Давайте познакомимся»

ФИО ребенка	
знает все командные кнопки на безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro	
читает элементарные схемы (алгоритмы)	
анализирует образец	

умеет составлять алгоритмы в процессе игры с небольшой помощью взрослого	
запускает программу для робота по заданному алгоритму с помощью педагога	
умеет корректировать алгоритмы программирования с небольшой подсказкой	

ПРОТОКОЛ № 2

промежуточной аттестации по завершению Модуля 2
«Путешествие по интерактивным картам»

ФИО ребенка	
запускает программу для робота по заданному алгоритму самостоятельно	
умеет программировать робота на рисование	
умеет программировать робота на воспроизведения звука	
самостоятельно создает алгоритм по интерактивным картам для программирования робота	
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	
умеет корректировать алгоритмы программирования	

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 5 - 6 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
- Игрушка-персонаж
- Робототехнические наборы – 8 шт.
- ✓ Безэкранный робот Matatalab Tale-bot Pro
- ✓ Набор карточек команд
- ✓ Карточки с нотами
- ✓ Бумажные маски для робота: зайчик, мальчик, машинка
- ✓ Двухсторонние интерактивные карты – 5 шт.
- ✓ Двухсторонняя пустая карта
- ✓ Буклет с наклейками
- ✓ Держатели для робота -3 пары
- ✓ Маркеры – 2 шт.
- Белые альбомные листы
- Белый ватман
- Цветные карандаши -13 наборов
- Цветные фломастеры – 6 наборов
- Пластиковые стаканчики
- Мелкие предметы для экспериментов с роботом (магниты, скрепки, пуговицы, проволока и др.)

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 согласно 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 дает 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

- Буклет «Играем и развиваемся с робототехническим набором MatataLab Tale-Bot»
- MatataLab STEAM-обучение для детей дошкольного возраста «Мастерская Милых и Умных Роботов»
- Презентация «Безэкранный робот для начального обучения программированию - Tale-Bot Pro»

Интернет-ресурсы:

- https://disk.yandex.ru/d/kQTijci2qVnGg?utm_campaign=vebinar-211119&utm_source=sendpulse&utm_medium=email
- <https://en.matatalab.com/>