

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Калининграда детский сад № 78

Рассмотрено и одобрено
на заседании педагогического
совета протокол № 1 от 01.08.2024 г.

Утверждаю:
Заведующий МАДОУ д/с № 78
Е.Э. Блинова
Приказ № 585-о от 30.08.2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**технической направленности
"Путешествие с Маточей"**

Возраст детей: 5-7 лет
Срок реализации: 8 месяцев

Автор-составитель:
Колбасина Ксения Юрьевна
педагог-психолог

г. Калининград
2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

MatataLab это набор для изучения основ алгоритмики и программирования. В набор входят: робот MatataBot, командная башня, панель управления, кодирующие блоки и обучающие брошюры с различными заданиями. Предназначен для формирования когнитивных навыков и развития логического мышления у детей от 5 лет. Дети наиболее эффективно приобретают необходимые навыки и знания в процессе игровой деятельности, используя основные органы чувств (свои руки, глаза и уши).

Образовательная робототехника представляет собой новую, актуальную педагогическую технологию, которая находится на стыке перспективных областей знаний: механики, электроники, автоматики, конструирования, программирования и технического дизайна. Дошкольный возраст – это идеальное время для начала изучения основ программирования и робототехники, когда у детей особенно выражен интерес к техническому творчеству.

Для развития у дошкольников логического, алгоритмического мышления, вовлечения их в техническое творчество активно внедряется STEAM-технологии, а, как известно, одним из модулей STEAM -образования является программирование и робототехника. Данное направление отвечает требованиям региональной политики в сфере образования — развитие научно-технического творчества детей в условиях модернизации производства.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Путешествие с Матошей» направлена на:

- развитие у дошкольников логического мышления;
- освоение основ математики, геометрии, программирования, музыки.

Matatalab позволяет дошкольникам в форме игры осваивать технологии и навыки 21 века и способствует развитию многих качеств. Благодаря программе быстро совершенствуются навыки и умения ребенка, его умственное и эстетическое развитие. Программа закладывает базовый уровень навыков конструирования, гражданственности, патриотизма и направлена на преемственность связей с последующим уровнем образования (начальная школа, дополнительное образование). Программа подготовлена с учётом интеграции различных образовательных областей, представляет собой преемственную систему работы с детьми по развитию инженерного мышления с учетом возраста и психофизического развития детей и предусматривает вариативность её использования.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Научная фундаментальность программы обеспечена основными концептуальными подходами, общепринятыми в педагогике, психологии.

Благодаря разработкам компании MatataLab на современном этапе появилась возможность уже в дошкольном возрасте знакомить детей с основами строения технических объектов, основам программирования. MatataLab стремится помочь развитию мозговой деятельности посредством

интерактивного, физического и, конечно же, игрового взаимодействия с получением обратной связи от дружелюбного робота MatataBot.

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. MatataBot - 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.

Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы.

Ключевые понятия:

«Управляющая башня» - это модуль со встроенной камерой для распознавания программы, составленной из блоков. Блоки располагаются на специальном поле в зоне видимости камеры. Распознав программу, башня передает ее роботу для выполнения - дети научатся самостоятельно программировать робота на поворот под определенным углом;

«Робот» - это приемное устройство, которое исполняет команды направленные управляющей башней. Робот располагается на игровом поле с заданием. Умеет рисовать и петь!;

«Блоки для программирования» - пластмассовые блоки с выемками на обороте, на которые нанесены интуитивно понятные символы (цифры, стрелки, ноты и т.п.). Созданы, чтобы сделать процесс обучения программированию наглядным и осязаемым;

«Контрольная панель» – специальное поле с выступами, на котором располагаются управляющая башня со встроенной камерой и большая кнопка запуска программы.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Путешествие с Матошей» имеет техническую направленность.

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность программы

Развитие технического творчества детей рассматривается сегодня как одно из приоритетных направлений в педагогике. Современный этап развития общества характеризуется ускоренными темпами освоения техники и технологий. Непрерывно требуются новые идеи для создания конкурентоспособной продукции, подготовки высококвалифицированных кадров.

Внешние условия служат предпосылкой для реализации творческих возможностей личности, имеющей в биологическом отношении безграничный потенциал. Становится актуальной задача поиска подходов, методик, технологий для реализации потенциалов, выявления скрытых резервов личности.

Современная робототехника и программирование – одно из важнейших направлений научно-технического прогресса. Современное общество нуждается в высококвалифицированных специалистах, готовых к высокопроизводительному труду, технически насыщенной производственной деятельности. Дополнительное образование оказывает помощь учреждениям высшего образования в подготовке специалистов, умеющих изучать, проектировать и изготавливать объекты техники.

Дети познают мир посредством игры, поэтому конструктор Matatalab разработан для обучения программирования в игровой форме.

Расширяются умственные и творческие способности, воображения ребенка. Через эксперименты с Matatalab.

Происходит знакомство с основными принципами программирования в совсем юном возрасте, что позволяет ребенку быстрее осваивать реальное программирование.

Создается целостная картина по алгоритмизации для детей дошкольного возраста, осуществляется преемственность с начальной школой.

Авторское воплощение замысла в автоматизированные модели и проекты особенно важно для старших дошкольников, у которых наиболее выражена исследовательская (творческая) 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.

С целью подготовки детей, владеющих знаниями и умениями современной технологии, повышения уровня кадрового потенциала в соответствии с современными запросами инновационной экономики, разработана и реализуется данная дополнительная общеразвивающая программа.

Педагогическая целесообразность образовательной программы
Педагогическая целесообразность образовательной программы обусловлена важностью развития навыков пространственного мышления как в плане математической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. Предлагаемая система логических заданий и тематического моделирования позволяет педагогам и родителям формировать, развивать, корректировать у дошкольников пространственные и зрительные представления, а также поможет детям легко, в игровой форме освоить математические понятия и сформировать универсальные логические действия.

Воспитанники в форме игры самостоятельно осваивают целый набор начальных знаний из разных областей науки и техники (робототехники, электроники, механики, информатики и др.).

Практическая значимость

Данная программа направлена на содействие развитию конструктивного мышления детей дошкольного возраста.

Для того, чтобы научиться создавать собственные алгоритмы, ребенку необходимо освоить принцип функционирования робота Matata, основные

команды и блоки алгоритмизации, анализ и сопоставление целей построения алгоритма с достигнутым результатом. Очень важно сформировать у дошкольников умение выявлять особенности исследуемой формы, находить характерные признаки и опускать наименее важные детали. Программа позволяет системно формировать, развивать, корректировать у дошкольников пространственные, зрительные и математические представления через игровой формат занятий с «Matatalab» - игровым конструктором для изучения основ алгоритмики и программирования.

Принципы отбора содержания:

➤ От простого к сложному, означает требования соответствия содержания и методов обучения и воспитания, а также объема изучаемого материала возрастным особенностям воспитанников, уровню их интеллектуального, нравственного эстетического развития. Организуя обучение и воспитание на высоком уровне, воспитатель должен обеспечить доступность для воспитанников трудного материала.

➤ Связь знаний, умений с жизнью, с практикой в воспитании и обучении. Формирование мировоззрения как системы знаний и отношение личности к окружающей действительности.

➤ Доступность. Объяснять простым, доступным языком, излагать новое, связывая его с известным. Изучая новый материал, начинать рассматривать его на примерах, близких опыту ребенка.

➤ Системность знаний. Выработать у воспитанников систему знаний и системное мышление можно только последовательной и согласованной деятельностью всех воспитателей. Отсюда требование преемственности в деятельности воспитателей. То, что делается сегодня, должно вытекать из вчерашних действий и их результатов и находить свое продолжение в завтрашней воспитательной работе.

➤ Воспитывающая и развивающая направленность. Воспитание и обучение не могут быть абстрактными, без учета индивидуальности воспитанников. Уже то, что воспитанник – субъект воспитания, характеризует этот процесс как индивидуально-особенный в отношении каждого в различные возрастные периоды, когда мера субъектности неодинакова. Кроме того, особенности мышления и памяти, устойчивость внимания, быстрота выработки навыков, степень активности, обученность и воспитанность, условия домашнего воспитания, темперамент, воля, характер, интересы – все это индивидуально и требует учета в осуществлении воспитательной работы с каждым воспитанников.

Отличительные особенности программы заключается в том, что она создана с учетом специфики образовательного процесса в детском саду.

Проект по робототехнике в дошкольном образовательном учреждении дополняет, развивает, вносит новые элементы в организацию психолого-педагогической работы с дошкольниками в использовании конструктора «Matatalab». В ней представлена система и алгоритм работы с дошкольниками по развитию технически грамотной личности, логического мышления, пространственной ориентации, воображения.

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.

Цель дополнительной общеразвивающей программы:

Развитие и формирование элементов технического мышления детей старшего дошкольного возраста на основе робототехники (от новичка до продвинутого пользователя).

Задачи дополнительной общеразвивающей программы:

Образовательные:

- Научить основам робототехники;
- дать первичные представления в области информатики и программирования;
- формулировать цель (через результат) деятельности;
- научить анализировать ситуацию и образцы, составлять алгоритмы в процессе деятельности, принимать решения в процессе моделирования и программирования;
- действовать по аналогии и комбинировать тактики деятельности в условиях подгрупповой работы;
- обучать основам программирования без применения компьютера и мобильных устройств, развивая логическое мышление в увлекательной игровой форме;

Развивающие:

- способствовать формированию у обучающихся устойчивого интереса к технике, конструированию, моделированию.
- развивать умения самостоятельной творческой конструкторской и проектно-исследовательской деятельности.
- приобщать к научно-техническому творчеству: развивать умение постановки технической задачи, собирать и изучать нужную информацию, находить конкретное решение задачи и материально осуществлять свой творческий замысел;
- способствовать формированию алгоритмизации построения действий, анализировать его основные части, видеть различные способы достижения поставленной цели.

Воспитательные:

- воспитание ответственности, высокой культуры, дисциплины, коммуникативных способностей.
- формировать навыки сотрудничества, воспитывать умение взаимодействовать при работе над совместным проектом в больших (5-6 человек) и малых (2-3 человека) группах.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Путешествие с Матошей» предназначена для детей в возрасте от 5 до 7 лет.

Набор в группу осуществляется на основе желания и способностей детей заниматься основами программирования и алгоритмизации. Для обучения принимаются воспитанники МАДОУ д/с № 78.

Особенности организации образовательного процесса

Специального отбора для обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе не предусмотрено. Формы организации деятельности детей на занятии: индивидуальная, групповая, работа по подгруппам.

Количество детей в группе – 10-15 человек.

Формы обучения.

Форма обучения – очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов – 64. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 30 минут. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Объем и срок освоения образовательной программы.

Срок освоения программы – 8 месяцев.

На полное освоение программы требуется 64 часа.

Основные методы обучения

Методы обучения:

- практический (различные упражнения с конструктором, с игровым материалом «Matatalab», моделирование;
- наглядный (показ правил работы с конструктором, демонстрация готовых работ, обучение с помощью мультимедийной презентации, работа с технологическими картами);
- словесный (беседы, разъяснения).

Формы деятельности: дидактические игры; проведение итоговых мероприятий, проектная групповая деятельность

Занятия по данной программе состоят из теоретической, практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть. Форму занятий можно определить как творческую деятельность детей

Планируемые результаты

В результате освоения программы дошкольники будут

- знать технологи, которые позволят различными способами продемонстрировать свои знания, умения, навыки и через практические результаты осмыслить и улучшить процесс обучения;
- знать особенности современных технологий, уметь делать выбор на основе приобретенного опыта;
- формировать и выделять в задаче составные части, извлекут наиболее важную информацию;
- развивать интерес к моделированию и техническому конструированию;
- вносить конструктивный вклад в коллективную деятельность, брать на себя различные роли и обязанности;

– владеть стремлениями к достижению желаемого результата.

У детей сформированы навыки начального программирования; коммуникативные навыки: умение вступать в дискуссию, отстаивать свою точку зрения; разовьются психофизические качества детей: память, внимание, логическое и аналитическое мышление, мелкую моторику.

Механизм оценивания образовательных результатов.

Оценивание образовательных результатов проходит в форме наблюдения педагога за процессом детской практической деятельности в течение всего времени освоения программы.

Для отслеживания знаний, умений и навыков у воспитанников разработаны критерии и дана характеристика уровней.

Уровни сформированности творческой активности воспитанников в различных видах деятельности	
Высокий уровень	Ребенок самостоятельно, без ошибок справляется с заданием
Достаточный уровень	Ребенок самостоятельно справляется с заданием, допуская ошибки
Средний уровень	Ребенок выполняет задания с помощью взрослого
Низкий уровень	Ребенок даже с помощью взрослого допускает ошибки в выполнении задания

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

Формами подведения итогов реализации программы является входящий мониторинг (в начале освоения программы) и итоговый мониторинг (в конце освоения программы), просмотр занятий, проектов детских работ.

Педагогическая диагностика проводится два раза: в октябре – вводная, в мае – итоговая.

Итоговый мониторинг представляет собой презентацию итогового проекта и оформление фотоколлажей по изучаемым темам.

Организационно-педагогические условия реализации программы -материально-технические условия реализации образовательной программы

Для реализации данной программы имеется помещение, отвечающее требованиям СанПиН. Развивающая предметно-пространственная среда включает соответствующую мебель, оснащение, оборудование и материалы:

1. Техническое оснащение: конструктор «Matatalab», интерактивная доска, проектор, музыкальный центр, программно-аппаратный комплекс «Колибри».

2. Разные виды бумаги и канцелярских принадлежностей: писчая, копировальная, калька, картон, фломастеры, ватман, набор маркеров «Matatalab».

3. Дидактические материалы: Сборники игр «Matatalab», игровой набор «Learning Resources».

Информационное обеспечение

Интернет-ресурсы:

<http://lab.digis.ru/matatalab>

http://matatalab.ru/support/biblio/knigi_dlya_pedagoga/

<https://mrobot.by/11-uroki/119-matatalab-uchebnye-materialy>

<https://isobr.academy/matata-lab/>

<https://infourok.ru/kniga-dlya-pedagoga-matatalab-4982363.html>

Кадровое обеспечение

Реализацию программы осуществляет педагог, имеющий высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявлений требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявлений требований к стажу работы.

Формы контроля и оценочные материалы

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Обучающийся может ответить на общие вопросы по большинству тем, с помощью педагога может построить и объяснить принцип работы одной из установок (на выбор).

2. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно построить и объяснить принцип действия и особенности любой из предложенных ему установок.

3. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно построить и объяснить принцип действия и особенности любой из предложенных ему установок. Но, располагает сведениями сверх программы, проявляет интерес к теме. Проявил инициативу при выполнении проекта. Вносил предложения, имеющие смысл.

Кроме того, весь курс делится на разделы. Успехи обучающегося оцениваются так же и по разделам:

- теория;
- практика.
- просмотр занятий, проектов детских работ.

2. СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

(64 часа, 2 часа в неделю)

Раздел «Знакомство с Matatalab»

Тема 1. Знакомство с конструктором. Основные термины

Теория: Знакомство коллективом. Ознакомление робототехническим набором.

Практика: Рисование рисунков тему новых слов.

Тема 2. Отправление и получение сообщений

Теория: Отправление сообщения: особенности.

Практика: Символы для приёма и отправки сообщений в тетради. Проиграть в игру «Почтальоны».

Тема 3. Блоки препятствий и пункт назначения

Теория: Значение и цель каждой категории блоков

Практика: Рисование символов каждой категории в тетради. Игровые задания первого уровня №1-5. Использование дидактического пособия Learning Resource для отработки обозначений «вперед», «назад», «вправо», «влево».

Раздел «Возможности с Matatalab»

Тема 4. Начало программирования

Теория: Путешествие по карте, использование блоков и флагов

Практика: Рисование одного из этапов прохождения тетради. Игровые задания первого уровня №6-10

Тема 5. Лабиринты

Теория: Варианты лучшего маршрута движения от старта к финишу.

Практика: Постановка флага в другом месте карты для обозначения конечной точки или финиша. Игровые задания второго уровня №1-2

Тема 6. Препятствия и флаги

Теория: Расставление препятствий для создания лабиринта на карте MatataLab

Практика: Рисование короткой истории о путешествии робота по лабиринту. Игровые задания второго уровня №3-4

Тема 7. Путешествия со стартом и финишем

Теория: Объяснение, как нарисовать свой лабиринт на листе ватмана

Практика: Рисование лабиринта на листе ватмана

Тема 8. Карты

Теория: Рассказ о различных типах карт и о том, как используется сетка с той или иной картой.

Практика: Рисование в тетрадях простой карты группы. Игра «Скорая помощь»

Тема 9. Картографическая сетка

Теория: Объяснение, как создать карты, у которых размер квадрата сетки будет совпадать с размером квадрата сетки карты «MatataLab». Создать маршрут движения робота от одной координаты к другой, используя только программные блоки движения.

Практика: Создание карт, у которых размер квадрата сетки будет совпадать с размером квадрата сетки карты MatataLab. Создать маршрут движения робота от одной координаты другой, используя только программные блоки движения. Игра «Скорая помощь».

Раздел «Оптимизация деятельности с Matatalab»

Тема 10. Продвинутое программирование

Теория: Значение и функции продвинутых программных блоков».

Практика: Использование блоков функций, циклические и числовые блоки. Игровые задания третьего уровня №1

Тема 11. Углы и ноты

Теория: Рассказ о рисовании и музыке.

Практика: Рисование кошки, используя программные блоки MatataLabкарточку треугольника, квадрата, ромба из набора карточек рисования. Игра «Матата-художник». Игра «Овощной музыкант».

Тема 12. Построение сложных рисунков и свободное творчество

Теория: Рассказ об углах и пересечениях.

Практика: Создание звезды, используя программные блоки MatataLab, указанные в карточке рисунка со звездой.

Тема 13. Создание свободных маршрутов

Теория: Обсуждение рисунков и мелодии при помощи робота MatataLab.

Практика: Создание фигур при помощи программных блоков «MatataLab.»

Создать звуки и мелодии, используя музыкальные блоки «MatataLab». Перенести фигуры на лист ватмана и разукрасить их, чтобы получилась картина.

Тема 14. Последовательность кодов

Теория: Поворотный сигнал в автомобиле. Создание кузова гоночной машины и трассу, программные блоки.

Практика: Различные варианты угловых блоков и внесение изменений в свой код.

Тема 15. Создание мелодий (часть 1)

Теория: Показ детям блоки мелодий

Практика: Программирование робота на воспроизведение мелодий. Игра «Угадай мелодию»

Тема 16. Создание мелодий(часть 2)

Теория: Разниц между шумом и мелодией. Знакомство с нотами. Рассказ о разнице звучания и демонстрация составления из нот мелодии.

Практика: Создание звуков, из которых будет состоять мелодия. Игра «Композитор»

Тема 17. Увлекательные игры на картах (часть1)

Теория: Объяснение принципа использования карты и координатной сетки.

Практика: Создание координатной сетки и кода. Игра «Курьерская доставка. Маршрутные карты».

Тема 18. Увлекательные игры на карты (часть 2)

Теория: Рассказ, как написать историю о путешествии робота.

Практика: Игра «Сбор урожая яблок».Написать и разыграть свою историю путешествия робота.

Тема 19. Рисуем при помощи пера

Теория: Объяснение принципа работы продвинутых блоков MatataLab для создания различных форм и фигур. Программирование робота на геометрические фигуры

Практика: Программирование робота на рисование различных геометрических фигур. Игра «Увеличь фигуру». Игра «Геометрический детектив»

Тема 20. Создание групповых проектов

Теория: Беседа о настольных играх, привести примеры. Особенности создания проекта.

Практика: Создание собственной настольной игры и работа для её прохождения. Создание проекта и истории к нему.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование раздела	Теория	Практика	Всего	Форма аттестации
Раздел «Знакомство с Matatalab»					
1	Знакомство с конструктором. Основные термины	1	1	2	Беседы
2	Отправление и получение сообщений	1	1	2	Игра, наблюдения, готовое изделие
3	Блоки препятствий и пункт назначения	1	2	3	Анализ выполненного задания
Раздел «Возможности с Matatalab»					
4	Начало программирования	1	1	2	Анализ выполненного задания
5	Лабиринты	1	2	3	Анализ выполненного задания
6	Препятствия и флаги	1	2	3	Анализ выполненного задания
7	Путешествия со стартом и финишем	1	2	3	Анализ выполненного задания
8	Карты	1	1	2	Анализ выполненного задания
9	Картографическая сетка	1	2	3	Анализ выполненного задания
Раздел «Оптимизация деятельности с Matatalab»					
10	Продвинутые программные блоки	1	2	3	Анализ выполненного задания
11	Углы и ноты	1	2	3	Анализ выполненного задания
12	Построение сложных рисунков и свободное творчество	1	1	2	Анализ выполненного задания
13	Создание свободных маршрутов	1	1	2	Анализ выполненного задания
14	Последовательность кодов	2	2	4	Анализ выполненного задания
15	Создание мелодий (часть 1)	1	2	3	Анализ выполненного задания
16	Создание мелодий(часть 2)	1	3	4	Анализ выполненного задания
17	Увлекательные игры на картах (часть 1)	1	1	2	Анализ выполненного задания
18	Увлекательные игры на	1	1	2	Анализ выполненного

	игры на картах (часть 2)				задания
19	Рисуем при помощи пера	2	4	6	Анализ выполненного задания
20	Создание групповых проектов	3	7	10	Презентация проектной деятельности
	Всего часов	24	40	64	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Путешествие с Матосей»
1.	Начало учебного года	2 сентября
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю
5.	Количество часов	64
6.	Окончание учебного года	31 мая
7.	Период реализации программы	02.10.2024-31.05.2025

Рабочая программа воспитания

Программа воспитания основана на воплощении национального воспитательного идеала, который понимается как высшая цель образования, нравственное (идеальное) представление о человеке.

Программа воспитания предусматривает приобщение детей к традиционным ценностям российского общества - жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России.

Вся система ценностей российского народа находит отражение в содержании воспитательной работы ДОО, в соответствии с возрастными особенностями детей.

Ценности Родина и природа лежат в основе патриотического направления воспитания. Цель патриотического направления воспитания - содействовать формированию у ребенка личностной позиции наследника традиций и культуры, защитника Отечества и творца (созидателя), ответственного за будущее своей страны.

Ценности милосердие, жизнь, добро лежат в основе духовно-нравственного направления воспитания. Цель духовно-нравственного направления воспитания - формирование способности к духовному развитию,

нравственному самосовершенствованию, индивидуально-ответственному поведению.

Ценности человек, семья, дружба, сотрудничество лежат в основе социального направления воспитания. Цель социального направления воспитания - формирование ценностного отношения детей к семье, другому человеку, развитие дружелюбия, умения находить общий язык с другими людьми.

Ценность познание лежит в основе познавательного направления воспитания. Цель познавательного направления воспитания - формирование ценности познания.

Ценности жизнь и здоровье лежат в основе физического и оздоровительного направления воспитания. Цель физического и оздоровительного воспитания - формирование ценностного отношения детей к здоровому образу жизни, овладение элементарными гигиеническими навыками и правилами безопасности.

Ценность труд лежит в основе трудового направления воспитания. Цель трудового воспитания - формирование ценностного отношения детей к труду, трудолюбию и приобщение ребенка к труду.

Ценности культура и красота лежат в основе эстетического направления воспитания. Цель эстетического направления воспитания - способствовать становлению у ребенка ценностного отношения к красоте.

Цель воспитания – личностное развитие каждого ребёнка с учётом его индивидуальности и создание условий для позитивной социализации детей на основе традиционных ценностей российского общества.

Используемые формы воспитательной работы:

- ситуативная беседа, рассказ, советы, вопросы;
- социальное моделирование, воспитывающая (проблемная) ситуация, составление рассказов из личного опыта;
- чтение художественной литературы с последующим обсуждением и выводами, сочинение рассказов, историй, сказок, заучивание и чтение стихов наизусть;
- разучивание и исполнение песен, театрализация, драматизация, этюды-инсценировки;
- рассматривание и обсуждение картин и книжных иллюстраций, просмотр видеороликов, презентаций, мультфильмов;
- организация выставок (книг, репродукций картин, тематических или авторских, детских поделок и тому подобное),
- экскурсии (в музей, в общеобразовательную организацию и тому подобное), посещение спектаклей, выставок;
- игровые методы (игровая роль, игровая ситуация, игровое действие и другие);
- демонстрация собственной нравственной позиции педагогом, личный пример педагога, приучение к вежливому общению, поощрение (одобрение, тактильный контакт, похвала, поощряющий взгляд).

Методы: словесные (описание, объяснение, разбор, указание, рассказ), наглядные (показ упражнений, использование пособий), практические (соревновательный, игровой, помощь).

Планируемый результат:

- Любознательный, наблюдательный, испытывающий потребность в самовыражении, в том числе творческом, проявляющий активность, самостоятельность, инициативу в познавательной, игровой, коммуникативной и продуктивных видах деятельности и в самообслуживании,
- обладающий первичной картиной мира на основе традиционных ценностей российского общества;
- проявляющий интерес к окружающему миру и активность в поведении и деятельности.

Календарный план воспитательной работы

№	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1	День знаний	Социальное Познавательное	Тематический день	Сентябрь
2	Международный день распространения грамотности	Социальное Познавательное	Тематический день – беседы, разгадывание ребусов, головоломок	Сентябрь
2	День Государственног о Герба Российской Федерации	Патриотическое	Тематический день – Мультфильм « Герб России для детей» Беседы.	Ноябрь
3.	Международный день конструктора ЛЕГО	Социальное Познавательное	Разнообразные постройки из Лего конструкторов	Январь
4.	День Российской науки	Социальное Познавательное	Тематический день «Путешествие в страну науки»	Февраль
5.	День космонавтики	Патриотическое	Беседы: « Юрий Гагарин -первый космонавт»; «Животные в космосе»; «Планеты	Апрель

			солнечной системы». Слушание музыкальных произведений: «Марш космонавтов» А.Рыбников; «Знаете, каким он парнем был» А.Пахмутова, Н.Добронравов. Конструирование «Ракета», «Космический город» из Лего	
6.	Защита проектов	Социальное Познавательное	В рамках занятий	Октябрь - май

Список литературы

Нормативные правовые акты:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2012 № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки».

3. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2012 № 597 «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики».

4. Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 "Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

5. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

6. Указ Президента Российской Федерации от 8 мая 2024 г. № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения».

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 2022 года № 629 «Об утверждении осуществления образовательной деятельности общеобразовательным программам».

8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20

«Санитарно- эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

9. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении дополнительного образования детей до 2030 года».

10. Приказ Министерства образования от 26 июля 2022 года № 912/1 «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области».

Для педагогов дополнительного образования:

1. Аверина И.Е. Физкультурные минутки и динамические паузы в ДОУ. – М.: Айрис-пресс, 2006.

2. Ананьевский М.С., Болтунов Г.И., Зайцев Ю.Е., Матвеев А.С., Фрадков А.Л., Шиегин В.В. Санкт-Петербургские олимпиады по кибернетике. Под ред. А.Л. Фрадкова, М.С. Ананьевского. СПб.: Наука, 2006.

3. Ермакова Е.С., Румянцева И.Б., Целищева И.И. Развитие гибкости мышления детей. – СПб.: Речь, 2007.

4. Робототехника для детей и родителей. С.А. Филиппов. СПб: Наука, 2010.

5. MatataLab уроки робототехники, Tech Terra 2016г.

Для обучающихся и родителей:

1. Азимов А. Я, робот. Серия: Библиотека приключений. М: Эксмо, 2002.

2. Ананьевский М.С., Болтунов Г.И., Зайцев Ю.Е., Матвеев А.С., Фрадков А.Л., Шиегин В.В. Санкт-Петербургские олимпиады по кибернетике. Под ред. А.Л. Фрадкова, М.С. Ананьевского. СПб.: Наука, 2006.

3. Робототехника для детей и родителей. С.А. Филиппов. СПб: Наука, 2010.