**Парциальная программа по информатике для детей старшего дошкольного возраста «Алгоритмика»**

* **Цель:** знакомство старших дошкольников с элементами программирования на базе использования цифровых средств (планшетов), развитие предпосылок логического и алгоритмического мышления.
* **Задачи:**

**образовательные задачи:** формирование у детей умения обращаться с планшетом, формирование элементарных навыков программирования (знания основных элементов программирования и использование этих знаний на практике – самостоятельное создание простейших программ и анимаций);

**развивающие задачи**: развитие логических функций; формирование речи, внимания, интереса к теме информатики; развитие инициативности и самостоятельности, творческих способностей;

**воспитательные задачи:** создание условий для воспитания трудолюбия, дисциплинированности, сосредоточенности, силы воли, терпения, настойчивости, сопереживания, коммуникабельности, умения работать в команде.

**Целевые ориентиры на этапе завершения освоения программы:**

- овладение основами логического мышления, пространственного воображения;

- умение пользоваться планшетом, соблюдая технику безопасности;

- умение различать условную и реальную ситуации, в процессе создания элементарных программ на планшетах;

- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы (линейные, цикличные), работать со схемами, цепочками;

- умение создавать проекты в Scratch Jr, состоящие минимум из двух сцен;

- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;

- проявление элементов творчества в процессе придумывания рассказов по сценам и создании проектов;

- овладение навыками командного взаимодействия.

Программа состоит из шести модулей. Каждый последующий модуль подразумевает усвоение предыдущего. В конце каждого модуля предусмотрены занятия для повторения и закрепления пройденного материала.

Первый модуль «Линейные алгоритмы». Дети знакомятся с «исполнителем» (планшетами) и с понятием «алгоритм». Воспитатель инструктирует детей о технике безопасности при работе с устройством. Воспитанники узнают основы программирования, знакомясь с понятиями «программа» и «блок памяти». Учатся считывать и выполнять программы. Пробуют самостоятельно составлять простейшие линейные алгоритмы, исправлять ошибки для простого «исполнителя». Педагог объясняет, для чего нужны программы и как их используют люди. Дети учатся составлять программы, используя технику «перетаскивания».

Второй модуль «Циклы». Дети изучают, что такое «цикл» и учатся им пользоваться. Сначала используется цикл с одной командой, а затем с двумя командами.

Третий модуль «Знакомство со средой Scratch Jr». Дети приступают к изучению алгоритмов с помощью среды Scratch Jr. Во время занятия обобщают понятия «исполнитель» и «алгоритм»; знакомясь с интерфейсом Scratch Jr; учатся создавать «сцены», добавлять «фоны» и «спрайты»; выполняют свои минипроекты (из двух сцен) с использованием полученных знаний и учатся рассказывать по ним истории.

Четвертый модуль «События. Мультипликация». Дети знакомятся с понятием «событие», в частности с командами «запуск при старте» и «ждать». Учатся запускать автоматическую смену сцен. Создают мультфильм про кота с помощью приложения Scratch Jr и озвучивают его.

Пятый модуль «Сообщения». Дети знакомятся с возможностью передачи сообщений между персонажами с помощью программы Scratch Jr и учатся программировать передачу сообщений.

Шестой модуль «Условный оператор. Касания». Дети узнают команду «условие касания» и овладевают кнопками для управления спрайтами. Создают свои элементарные игры, используя полученные знания.