

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад-
центр развития ребёнка №35 «Золотой ключик»
города Моздока Республики Северная Осетия-Алания.**

Рассмотрена
на педагогическом совете
Протокол № 1
от «29» августа 2025 г

Утверждена
Заведующая
МБДОУ детский сад №35
Никколова А.М.
«29» августа 2025 г



Проект «Новые места дополнительного образования»



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Matama-Лаб. Tale-Bot Pro»

Возраст обучающихся: с 5 до 6 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик
педагог дополнительного
образования:
Хачатурян Лия Сергеевна

г. Моздок
2025 год

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад-
центр развития ребёнка №35 «Золотой ключик»
города Моздока Республики Северная Осетия-Алания.**

Рассмотрена
на педагогическом совете
Протокол № 1
от «29» августа 2025 г

Утверждена
Заведующая
МБДОУ детский сад №35
Никколова А.М.
«29» августа 2025 г

Проект «Новые места дополнительного образования»



***Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Matama-Лаб. Tale-Bot Pro»***

**Возраст обучающихся: с 5 до 6 лет
Срок реализации: 1 год**

Разработчик
педагог дополнительного
образования:
Хачатурян Лия Сергеевна

Пояснительная записка

Данная программа «Матата-Лаб. Tale-Bot Pro» разработана с целью реализации на создаваемых новых местах дополнительного образования детей в рамках федерального проекта «Успех каждого ребёнка» национального проекта «Образование».

Направленность – техническая

Адресат программы дети 5 – 6 лет

Актуальность программы – Данная дополнительная общеобразовательная программа актуальна, т.к. направлена на получение обучающимися знаний в области робототехники. Обучающиеся научатся моделировать автоматические устройства и создавать алгоритмы управления роботами, а визуальная программная среда позволит легко и эффективно изучить алгоритмизацию и программирование. Данная программа разработана для дошкольников и учитывает особенности их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. Дети познают мир посредством игры, поэтому конструктор MatataLab. TALE-BOT PRO разработан для обучения программирования в игровой форме. 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. Создается целостная картина по алгоритмизации для детей дошкольного возраста, осуществляется преемственность с начальной школой.

Отличительные особенности заключаются в содержании программы, что позволяет:

развивать не только творческие способности, но и сформировать исследовательский способ мышления в изучении программирования, создании оригинальных схем.

Следующим отличием является содержание обучения, а точнее выбор построения программы для робота.

В процесс обучения включена игровая деятельность с использованием робототехнических наборов и компьютерных технологий.

Новизна программы:

– разработаны концептуальные и содержательные аспекты технического

конструирования в детском саду;

- определены педагогические условия организации робототехнического конструирования;
- обоснованы механизмы влияния робототехнического конструирования на уровень интеллектуального развития дошкольников.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность выбранного направления обусловлена развитием конструкторских способностей детей через практическое мастерство. Целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование служат для достижения этого.

За время обучения у детей формируется осознание необходимости думать и понимать, а не просто повторять уже существующие схемы. И, конечно, весь учебный материал связан с воспитанием у детей способности к программированию.

Уровень освоения программы - базовый

Цель программы – формирование интереса к техническим видам творчества, развитие конструктивного мышления средствами робототехники.

Основными **задачами** программы являются:

Образовательная:

- обучить навыкам программирования.

Развивающая:

- способствовать развитию логического мышления и пространственного воображения.

Воспитательная:

- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Объем и сроки освоения программы

Программа «**Мамата-Лаб. Tale-Bot Pro**» рассчитана на 1 год обучения и предназначена для детей 5-6 лет.

В кружке должно заниматься не более 15 человек.

Срок реализации программы 1 год. 36 недель , 9 месяцев

Объем реализуемой программы – 72 часа. 2 часа в неделю

С 1.06.2025 г по 30.06.2025 года в летний период провидятся с детьми 8 занятий по 30 минут

Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Продолжительность занятий 30 минут при наличии сменной игровой деятельности, включения динамических пауз (5-8 минут).

Занятия включают теоретическую подготовку и практику. Большая часть занятий отводится на практическую работу детей.

Язык реализации программы – русский.

Форма обучения – очная.

Занятия в кружке не должны копировать уроки. Беседы могут занимать 5-10 минут. Это должны быть рассказы, дискуссии самих обучающихся. Беседы должны иметь характер контрольного опроса. Для контрольного опроса можно применять «карточки – задания», ответы на которые должны быть краткими и понятными.

Такая система обучения и воспитания вселяет в воспитанников на каждом этапе обучения ощутить чувство внутреннего удовлетворения и добиться определенных результатов.

Для эффективного процесса обучения и воспитания, стремления к самостоятельной практической деятельности детей в данной программе используются **основные формы обучения:**

- Интегрированные занятия;
- Практические занятия;
- Игровые формы организации занятий;

Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала и подкрепляется практическим освоением темы. Постоянный поиск новых форм и методов организации учебного и воспитательного процессов позволяет делать работу с детьми разнообразной, эмоционально и информационно насыщенной.

Для реализации программы на занятиях используются следующие педагогические **методы обучения:**

- **Объяснительно-иллюстративный.** (рассказ; беседа; экскурсия, работа с литературой; просмотр фильмов; демонстрация опыта; и др.) основное назначение метода – организация усвоения информации обучаемым путем сообщения им учебного материала и объяснение его успешного восприятия.

• **Репродуктивный** (практические упражнения и задания; алгоритмы; программирование). Основное назначение опыта – формирование навыков и умений использования и применения научных знаний. Суть метода состоит в повторении (многократном) способа деятельности по заданию педагога.

• **Частично-поисковый или эвристический** – (эвристическая беседа; случайный поиск, организующий понятия; контрольные вопросы и др. Основное назначение метода – постепенная подготовка обучаемых к самостоятельной постановке и решению проблем.

• **Креативный (творческий)** – (творческое задание, творческий проект). Сущность метода – обеспечение организаций поисковой творческой деятельности обучаемых по решению новых для них проблем.

• **Игровой** - используется при реализации программы в следующих случаях:

В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы, раздела учебного предмета;

В качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

В условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением).

Критерии и показатели результатов программы:

Критерии оценок результативности определяются на основании содержания программы и в соответствии с ее прогнозируемыми результатами.

Побуждение:

- интерес к данному виду деятельности.

Знание представления:

- название цвета детали;
- название направления детали.

Умения:

- группировка основных компонентов и блоков программирования;
- устанавливать на игровом поле управляющую башню и программируемого робота;
- построение элементарных алгоритмов по образцу, по условиям, по творческому замыслу;

- простейший анализ хода башни;
- работа в паре, в группе;
- обыгрывание навыков программирования.

Предполагаемые результаты:

Образовательный блок:

К концу года дети будут знать:

1. Инструкцию построение элементарные схемы.
2. Комбинации простых схем.
3. Правила безопасности на занятиях по конструированию с использованием мелких предметов.
4. У ребенка развита способность к самостоятельному анализу сооружений, конструкций, чертежей, схем с точки зрения практического назначения объектов.

К концу года дети будут уметь:

1. Ребенок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности: игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности.
2. Умение ребенка творчески подходить к решению задачи.
3. Ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения и личной гигиены.

Развивающий блок:

К концу года дети будут уметь:

1. Умеет корректировать программы программирования, создает и запускает программы самостоятельно.
2. Самостоятельно создает авторские модели, схемы для программирования роботов MatataLab TALE-BOT PRO.
3. Способен объяснить техническое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации творческо-технической и исследовательской деятельности.
4. Ребенок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и

взрослыми; он способен договариваться, учитывать интересы и чувства других.

Сводный учебный план

№ п\п	Наименование раздела, тема	Количество часов
		1-й год
1.	Вводное занятие	1
2.	Знакомство с базовым робототехническим набором для младшего возраста MatataLab Coding Set. Правила безопасности.	2
3.	Знакомство со средой программирования (блоки, схемы, связь блоков программы).	4
4.	Знакомство с блоками «вперед, назад, вправо, влево».	4
5.	С помощью педагога программировать робота на шаг «вперед, назад, вправо, влево».	4
6.	Самостоятельно программировать робота на шаг «вперед, назад, вправо, влево».	4
7.	Знакомство с блоком «начало цикла, конец цикла, функция, вызов функции, предустановленная мелодия».	5
8.	С помощью педагога программировать робота на воспроизведение мелодии, а также самостоятельно.	2
9.	Знакомство с блоком «предустановленный танец». С помощью педагога программировать робота на воспроизведение танца, а также самостоятельно.	3
10.	Знакомство с блоком «произвольное движение». С помощью педагога программировать робота на произвольное движение, а также самостоятельно.	3
11.	Знакомство с блоком с цифрой «2, 3, 4, 5»; с помощью педагога программировать робота на несколько шагов во все направления, а также самостоятельно.	12
12.	Знакомство с блоками «угол» от 30 до 150 градусов. С помощью педагога программировать робота на поворот под определённым углом, а также самостоятельно.	3
13.	Знакомство с музыкальным блоком для альтового ключа; для скрипичного ключа	5
14.	С помощью педагога программировать робота на музыкальную композицию по карточке	5
15.	Знакомство с составными частями для программирования робота на рисование	5
16.	С помощью педагога программировать робота на рисование по карточке	5
17.	Самостоятельно запрограммировать робота на передвижение по карте местности от одного объекта до другого	5
	ВСЕГО часов	72

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Тема занятий	Количество занятий			Формы контроля, аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности, знакомство с инструментом и материалом	1	1	0	Вопросы, наблюдение
2.	Знакомство с набором «Матата-Лаб»	1	1	0	Вопросы, наблюдение
3.	Путешественник	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
4.	Мы в лесу построим дом	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
5.	Программирование по замыслу	3	1	2	Схема, вопросы, карточки
6.	Овощной музыкант	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
7.	Интеллектуальный боулинг	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
8.	Матата художник	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
9.	Программирование по замыслу	3	1	2	Схема, вопросы, карточки
10.	Усы кота	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
11.	Моя семья	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
12.	Баскетбол	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
13.	Программирование по замыслу	3	1	2	Схема, вопросы, карточки
14.	Курьерская доставка	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
15.	Почтовая служба	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
16.	Новый год	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
17.	Программирование по замыслу	3	1	2	Схема, вопросы, карточки
18.	Сбор урожая	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
19.	Играем в магазин	2	1	1	Схема, вопросы, карточки

20.	Найди предмету место	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
21.	Программирование по замыслу	3	1	2	Схема, вопросы, карточки
22.	Матата художник	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
23.	Нарисуем цветок	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
24.	Матата переходит дорогу	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
25.	Конструирование по замыслу	3	1	2	Схема, вопросы, карточки
26.	Животные в зоопарке	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
27.	Вольер для тигров и львов	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
28.	Крокодил	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
29.	Программирование по замыслу	3	1	2	Схема, вопросы, карточки
30.	Ракета на марс	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
31.	Луноход	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
32.	Космонавты	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
33.	Программирование по замыслу	2	0	2	Схема, вопросы, карточки
34.	Выставка				вопросы
35.	Всего часов	72 час	32 час	40 час	

	Летний период с 1.06 по 30.06.2025 года				
1	Вводное занятие	1 час	1		опрос
2	Конфетный день	1		1	Схема, вопросы, карточки
3	Необычная юла	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
4	Создаем лабиринт вместе	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
5	Программирование по замыслу	2	1	1	Схема, вопросы, карточки
	Всего часов:	8 часов	4 часа	4 часа	

Содержание программы

1. Вводное занятие.

- ✓ Задачи кружка «Матата-Лаб. Tale-Bot Pro».
- ✓ Знакомство с набором «Матата-Лаб»
- ✓ Оборудование рабочего места.
- ✓ Необходимые принадлежности и материал для работы.
- ✓ Правила техники безопасности при работе с роботом.

2. Путешественник

- ✓ Изучить движения, основы алгоритмики.
- ✓ Формировать бережное отношение к набору «Матата-Лаб».

3. Мы в лесу построим дом

- ✓ Развивать творческое воображение.
- ✓ Учить подражать звукам и движениям персонажей: медведя, лисы, зайца.
- ✓ Учить робота искать дом животных.

4. Программирование по замыслу

- ✓ Закреплять полученные навыки.
- ✓ Учить заранее обдумывать ход робота, называть движение, давать общее описание.
- ✓ Развивать творческую инициативу и самостоятельность.

5. Овощной музыкант

- ✓ Учить создавать музыкальный рацион на весь день.
- ✓ Учить анализировать образец.

6. Интеллектуальный боулинг

- ✓ Учить детей участвовать в гонках, при помощи робота.
- ✓ Учить анализировать свои ходы.

7. Матата художник

- ✓ Учить программировать робота, для создания квадрата или прямоугольника.
- ✓ Развивать воображение, фантазию.

8. Программирование по замыслу

- ✓ Закреплять полученные навыки.
- ✓ Учить заранее обдумывать ход робота, называть движение, давать общее описание.
- ✓ Развивать творческую инициативу и самостоятельность.

9. Усы кота

- ✓ Учить внимательно слушать стихотворение.

- ✓ Учить под, каким углом будем рисовать рисунок.
10. **Моя семья**
- ✓ Учить при помощи робота собирать слова из букв.
11. **Баскетболл**
- ✓ Учить при помощи робота, закидывать мяч в кольцо.
12. **Программирование по замыслу.**
- ✓ Закреплять полученные навыки.
 - ✓ Учить заранее обдумывать ход робота, называть движение, давать общее описание.
 - ✓ Развивать творческую инициативу и самостоятельность.
13. **Курьерская доставка**
- ✓ Учить программировать робота по заданным параметрам.
 - ✓ Учить выполнять задания по условиям.
14. **Почтовая служба**
- ✓ Учить при помощи робота писать цифры.
 - ✓ Развивать творчество и фантазию.
15. **Новый год**
- ✓ Учим программировать робота, для рисования рисунков на Новый год.
 - ✓ Развивать творчество и фантазию.
16. **Программирование по замыслу**
- ✓ Закреплять полученные навыки.
 - ✓ Учить заранее обдумывать ход робота, называть движение, давать общее описание.
 - ✓ Развивать творческую инициативу и самостоятельность.
17. **Сбор урожая**
- ✓ Учить программировать робота MatataBot так, чтобы он прошел по маршруту.
 - ✓ Развивать воображение, фантазию.
18. **Играем в магазин**
- ✓ Учить создавать алгоритмы для хода робота.
 - ✓ Развивать навыки программирования.
19. **Найди предмету место**
- ✓ Учить применять алгоритм для движения робота.
 - ✓ Развивать навыки программирования.
20. **Программирование по замыслу**
- ✓ Закреплять полученные навыки.
 - ✓ Учить заранее обдумывать ход робота, называть движение, давать общее описание.
 - ✓ Развивать творческую инициативу и самостоятельность.
21. **Матата художник**

- ✓ Учить программировать робота, для создания простого рисунка.
- ✓ Развивать воображение, фантазию.

22. Нарисуем цветок

- ✓ Учить программировать робота, для создания лепестков цветка.
- ✓ Развивать воображение, фантазию.

23. Матата переходит дорогу

- ✓ Учить программировать Matata так, чтобы она выполняла правила дорожного движения.

24. Программирование по замыслу

- ✓ Закреплять полученные навыки.
- ✓ Учить заранее обдумывать ход робота, называть движение, давать общее описание.
- ✓ Развивать творческую инициативу и самостоятельность.

25. Животные в зоопарке

- ✓ Учить применять алгоритм для движения робота.
- ✓ Развивать навыки программирования.

26. Вольер для тигров и львов

- ✓ Учить применять алгоритм для движения робота.
- ✓ Развивать навыки программирования.

27. Крокодил

- ✓ Учить программировать робота MatataBot так, чтобы он прошел по маршруту.
- ✓ Развивать воображение, фантазию.

28. Программирование по замыслу

- ✓ Закреплять полученные навыки. Учить заранее обдумывать ход робота, называть движение, давать общее описание.
- ✓ Развивать творческую инициативу и самостоятельность.

29. Ракета на марс

- ✓ Учить программировать робота MatataBot так, чтобы он прошел по маршруту.
- ✓ Развивать воображение, фантазию.

30. Луноход

- ✓ Учить выбирать нужный алгоритм, для нахождения нужного пути.

31. Космонавты

- ✓ Учить программировать робота, для рисования плаката ко дню космонавтики.

32. Программирование по замыслу

- ✓ Закреплять полученные навыки.
- ✓ Учить заранее обдумывать ход робота, называть движение, давать общее описание.

- ✓ Развивать творческую инициативу и самостоятельность.

33. Конфетный день

- ✓ Учить строить маршрут для робота, для нахождения нужного предмета.

34. Необычная юла

- ✓ Учить строить маршрут для робота.
- ✓ Развивать фантазию и творчество.

35. Создаем лабиринт вместе

- ✓ Учить программировать робота MatataBot на рисование прямоугольника, а, затем, квадрата.

36. Программирование по замыслу

- ✓ Закреплять полученные навыки.
- ✓ Учить заранее обдумывать ход робота, называть движение, давать общее описание.
- ✓ Развивать творческую инициативу и самостоятельность.

Методическое обеспечение программы

Основные формы занятий и приемы работы с обучающимися.

- Беседа
- Познавательная игра
- Задание по образцу
- Творческое моделирование

Деятельность детей первоначально имеет, главным образом, индивидуальный характер. Но постепенно увеличивается доля коллективных работ.

Для успешного продвижения ребёнка в его развитии важна, как оценка качества его деятельности на занятии, так и оценка, отражающая его творческие поиски. Оцениваются освоенные предметные знания и умения, а также универсальные учебные действия.

После изложения теоретических сведений педагог вместе с детьми переходит к практической деятельности. Все занятия проходят в группах с учетом индивидуальных особенностей обучаемых. Педагог подходит к каждому ребенку, разъясняет непонятное. В конце занятия для закрепления полученных знаний и умений уместно провести анализ выполненной работы.

Перед началом занятий, а также когда дети устают, полезно проводить игровую разминку. В середине занятия проводится физминутка для снятия локального и общего утомления. Чтобы дети быстро не утомлялись и не теряли интерес к предмету, полезно вводить смену видов деятельности и чередование технических приёмов с игровыми заданиями.

Оценочные материалы

Критерии оценки результативности определяются в соответствии с реализуемой дополнительной программой «Волшебные бусинки». При реализации программы используются четыре вида контроля: входящий, текущий, промежуточный, итоговый.

Входящий контроль – это оценка начального уровня образовательных возможностей детей при поступлении в кружок.

Текущий контроль – это оценка уровня и качества освоения тем и разделов программы и личностных качеств обучающихся в кружке; осуществляется на занятиях в течении всего учебного года.

Промежуточный контроль – это оценка уровня и качества освоения детьми дополнительной образовательной программы по итогам полугодия и учебного года. Осуществляется в декабре и мае каждого учебного года.

Итоговый контроль результативности освоения дополнительной образовательной программы – это оценка уровня и качества освоения детьми дополнительных образовательных программ по мере окончания освоения дополнительной общеобразовательной программы. Итоговый контроль осуществляется в апреле-мае в соответствии с графиком.

Формы контроля определены в соответствии с дополнительной общеобразовательной программой. Формами контроля могут быть: анкетирование, тестирование, беседа, опрос, участие в выставках и т.д. Контроль позволяет выявить способности обучающихся и скорректировать индивидуальную работу.

Объективный и систематический контроль учебной работы является важнейшим средством управления образовательно-воспитательного процесса.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.

№ п/п	Наименование элементов перечня
	<u>Учебно-наглядные пособия:</u>
1	Схемы, образцы и модели.
2	Иллюстрации, картинки с изображениями предметов и объектов.
3	Мультимедийное сопровождение по темам.
	<u>Оборудование:</u>
1	Тематические наборы «Матата-Лаб».
2	Компьютер.
3	Интерактивная доска.
	<u>Литература:</u>
1	Давидчук А.Н. Конструктивное творчество дошкольника. Пособие для воспитателя. – М.: Просвещение, 1973 – 80 с.
2	Ташкинова Л.В. Программа «Робототехника в детском саду» [Текст] // Инновационные педагогические технологии: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2016 г.). — Казань: Бук, 2016 — С. 230-232.
3	MatataLab уроки робототехники, Tech Terra 2016г.
4	Пензулаева Л.И. Оздоровительная гимнастика для детей 3- 7 лет. – М.: Мозаика-

Кадровое обеспечение программы.

Реализацию данной программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий высшее образование (соответствующего направления) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональном стандарте педагога дополнительного образования детей и взрослых.

Информационное обеспечение.

Нормативно-правовые документы

- Устав Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад- центр развития ребёнка №35 «Золотой ключик»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации от 31 -марта 2022 года № 678-р;
- Изменения, внесённые в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённые распоряжением Правительства Российской Федерации от 15 мая 2023 года №1230-р
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)» (с изменениями на 21 марта 2022 года).
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2). Приказ действует до 1 сентября 2027 года.

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.02.2022 №4 «О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1.3597-20 «Профилактика новой коронавирусной инфекции (сovid-19)», утверждённые Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 22.05.2020 п. 15» Редакция от 04.02.2022-Действует с 06.02.2022 г.
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20, утв. Постановлением Главного государственного врача Российской Федерации 28.09.2020 года, «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012 года.

Список литературы

1. Давидчук А.Н. Конструктивное творчество дошкольника. Пособие для воспитателя. – М.: Просвещение, 1973 – 80 с.
2. Ташкинова Л.В. Программа «Робототехника в детском саду» [Текст] // Инновационные педагогические технологии: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2016 г.). —Казань: Бук, 2016 — С. 230-232.
3. MatataLab уроки робототехники, Tech Terra 2016г.
4. Пензулаева Л.И. Оздоровительная гимнастика для детей 3- 7 лет. – М.: Мозаика-Синтез, 2009-2010
5. Рыжая Е.И. Конструируем роботов на LEGO Mindstorms Education EV3. В поисках сокровищ. – М.: «Лаборатория знаний», 2017 г.;
6. Салахова А.А. Конструируем роботов на LEGO Mindstorms Education EV3. Волшебная палочка. – М.: «Лаборатория знаний», 2017 г.
7. Сафули В.Г. Конструируем роботов на LEGO Mindstorms Education EV3. Посторонним вход воспрещён! – М.: «Лаборатория знаний», 2017г.;
8. Стерхова М.А. Конструируем роботов на LEGO Mindstorms Education EV3. Секрет ткацкого станка. – М.: «Лаборатория знаний», 2017 г.;
9. Тарапата В.В. Конструируем роботов на LEGO Mindstorms Education EV3. Тайный код Сэмюэла Морзе. – М.: «Лаборатория знаний», 2017 г.;
10. Удалов В.В. Конструируем роботов на LEGO Mindstorms Education EV3. Крутое пике. – М.: «Лаборатория знаний», 2017 г.;
11. Филиппов С.А. Уроки робототехники. – М.: «Лаборатория знаний», 2017г.;

Интернет-ресурсы:

1. Интернет-журнал про образовательную робототехнику и роботов.
<http://robotoved.ru>
2. Лего-роботы и инструкции для робототехника.
www.prorobot.ru
3. Мой робот. Роботы. Робототехника. Микроконтроллеры.
<http://myrobot.ru>
4. Научно – популярный портал «Занимательная робототехника».
<http://edurobots.ru>
5. Робототехника. Сайт о роботах и робототехнике.
<http://www.techrobots.ru/>

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные материалы — краткое описание диагностических методик и материалов, позволяющих определить достижение учащимися планируемых результатов. Необходимо указать сроки и формы проведения контроля, формы фиксации и предъявления результатов.

Входная диагностика практических умений и навыков при работе с Tale-Bot Pro.

Тест: «Расскажи, что ты знаешь о роботах?»

1. Что они могут делать?
2. Как вы думаете, из чего они сделаны?
3. Какую кнопку на роботе надо нажать, чтобы повернуть направо?
4. Какую кнопку на роботе надо нажать, чтобы повернуть налево?
5. Какую кнопку на роботе надо нажать, чтобы записать голос?
6. Какую кнопку на роботе надо нажать, чтобы робот поехал вперед?
7. Какую кнопку на роботе надо нажать, чтобы робот поехал назад?
8. Какую кнопку на роботе надо нажать, чтобы он начал выполнение команды?
9. Какую кнопку на роботе надо нажать, чтобы робот начал танцевать?
10. Какую кнопку на роботе надо нажать, чтобы робот сделал повтор прошлой команды?

Критерии:

Высокий уровень- отвечает на все вопросы;

Средний уровень- отвечает на два вопроса:

Низкий уровень – отвечает на один вопрос.

Текущая диагностика практических умений и навыков при работе с Tale-Bot Pro.

Тест «Внимательно послушай и выполни задание»

1. Составь простую схему для передвижения робота вперед на два поля.
2. Поверни робота на 360°
3. Попробуй с помощью робота передвинуть кубик на три поля направо.
4. Сделай схему для робота: «Вперед, вперед, направо, вперед».
5. Сделай схему для робота: «Вперед, назад, налево, вперед».
6. Сделай схему для робота: «Вперед, направо, вперед, голос, вперед, танец».

7. Сделай так, чтобы робот нарисовал круг.

Критерии;

Высокий уровень – выполняет все задания:

Средний уровень – выполняет два задания

Низкий уровень – выполняет одно задание

Итоговая диагностика практических умений и навыков при работе с Tale-Bot Pro.

Тема «Лабиринт»

- ✓ Создание лабиринтов со стартом и финишем

Тема «Преодоление препятствий»

- ✓ Преодоление препятствий. Океан.
- ✓ Преодоление препятствий. Прогулка в лесу.
- ✓ Преодоление препятствий. Достопримечательности Р.Ф.
- ✓ Преодоление препятствий. Городской маршрут.

Тема «Карты. Картографическая сетка»

- ✓ Построение маршрута по картографической сетке.
- ✓ Карта города.

Тема «Рисование фигур»

- ✓ Квадрат, треугольник.
- ✓ Звезда пятиконечная, восьмиконечная.
- ✓ Цветок, домик.
- ✓ Сложные рисунки.

Тема «Алфавит»

- ✓ Написание слов.
- ✓ Алгоритм для написания цифр 0-4.
- ✓ Алгоритм для написания цифр 5-9.

Тема «Музыкальные алгоритмы»

- ✓ Мелодия «Колыбельная»
- ✓ Мелодия «Рождественская песенка»
- ✓ Мелодия «Песенка художника»
- ✓ Мелодия «Мэри и её барашек»
- ✓ Мелодия «Песенка Красной Шапочки»
- ✓ Мелодия «Фантазия»

Тема «Перемещение груза»

- ✓ Перемещение груза по полю Matatalab

- ✓ Перемещение груза с преодолением препятствий
- ✓ Сортировка грузов по полю Matatalab
- ✓ Организация движения одновременно двух роботов по одному полю

Приложение

Протокол **промежуточной аттестации обучающихся в кружке «Матата-Лаб. Tale-Bot Pro»** **МБДОУ детский сад № 35** от «___» _____ 2024 г

Название кружка «Матата-Лаб. Tale-Bot Pro»

Педагог: Хачатурян Лия Сергеевна

1. Цель аттестации – определение уровня знаний, умений и навыков обучающихся I года обучения, достаточных для их перевода в группу второго года обучения
2. Формы проведения аттестационных занятий: творческие
3. Уровень оценки – высокий, средний, низкий.

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знает введение робототехники	Знает простые схемы построения программы	Умеет анализировать образцы	По разработанной схеме с помощью педагога, запускает программу робота	Умеет программировать робота на рисование	Самостоятельность в решении творческих задач
1	Андреев Александр						
2	Зарыхта Роман						
3	Дациев Алим						
4	Киреев Юрий						
5	Лазаренко Артем						
6	Османова Диана						
7	Передера София						
8	Рыжкова Кристина						
9	Хетагуров Демид						
10	Хутиева Нина						
11	Шмуратко Марк						
12	Супрунов Арсений						

Заключение аттестационной комиссии: знания, умения и навыки данных обучающихся соответствуют уровню программы обучения.

Подпись членов аттестационной комиссии:
 Ф.И.О. _____

Ф.И.О. _____
Подпись педагога _____

Протокол
входного контроля обучающихся в кружке «Матата-Лаб. Tale-Bot Pro»
МБДОУ детский сад № 35
от «___» _____ 2024 г

Название кружка «Матата-Лаб. Tale-Bot Pro»

Педагог: Хачатурян Лия Сергеевна

1. Цель аттестации – определение уровня знаний, умений и навыков обучающихся I года обучения.
2. Формы проведения аттестационных занятий: творческие
3. Уровень оценки – высокий, средний, низкий.

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знает основы робототехники, способен объяснить техническое решение.	Знает схемы построения многоступенчатой программы	Умеет читать элементарные схемы, анализировать образцы.	Умеет составлять алгоритмы, создавать и запускать программы	Умеет программировать робота на рисование и воспроизведение музыки	Самостоятельность в решении творческих задач
1	Андреев Александр						
2	Зарыхта Роман						
3	Дациев Алим						
4	Киреев Юрий						
5	Лазаренко Артем						
6	Османова Диана						
7	Передера София						
8	Рыжкова Кристина						
9	Хетагуров Демид						
10	Хутиева Нина						
11	Шмуратко Марк						
12	Супрунов Арсений						

Заключение аттестационной комиссии: знания, умения и навыки данных обучающихся соответствуют входной диагностике.

Подпись членов аттестационной комиссии:

Ф.И.О. _____

Ф.И.О. _____

Подпись педагога _____

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 133397933100110045794213742499444592196809849428

Владелец Никколова Ася Михайловна

Действителен с 02.09.2025 по 02.09.2026