1. Тема инновационного проекта

«Формирование у детей дошкольного возраста первичных навыков простейшего программирования»

2. Актуальность проекта для развития системы образования, соответствие ведущим инновационным направлениям развития образования Краснодарского края.

В век информационных технологий любая сфера экономики и жизни общества работает с использованием IT-технологий.

В настоящее время обществу необходима личность, способная самостоятельно ставить цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, работать с разными источниками информации, оценивать их и на этой основе формулировать собственное мнение, суждение, оценку. Современному миру нужны кадры — смелые, активные и нацеленные на результат, готовые обеспечить прогресс, поэтому крайне важно начинать знакомство с первичным программированием с детского сада.

По словам президента В.В. Путина: «Надо каждому прочувствовать, что мир вокруг стремительно меняется. Технологии развиваются нарастающими темпами. Поэтому наши планы устремлены в будущее. Мы создаём условия для реализации талантов, способностей каждого человека, особенно для молодёжи».

Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся», «Стратегии развития воспитания до 2025 года» , нацпроект «Образование», федеральный проект «Цифровая образовательная среда» и региональный проект «Цифровая образовательная среда» заложили новое направление в развитии образования в РФ, целью которого является создание механизма устойчивого развития системы образования, обеспечения ее соответствия вызовам XXI века, социальным и экономическим потребностям развития страны, запросам личности, общества, государства.

Отсюда изменение векторов образования, направленных на подготовку специалистов различной направленности. Данную подготовку можно начинать уже со старшего дошкольного возраста, когда у детей сформированы основы абстрактно-логического мышления. Формирование у детей дошкольного возраста первичных навыков простейшего программирования является одним из механизмов развития инженерного мышления и становления цифровой грамотности подрастающего поколения.

Основные принципы реализации проекта:

1. Принцип личностно ориентированного взаимодействия (организация воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребенка, учета особенностей его индивидуального развития, на отношении к нему как сознательному, полноправному участнику воспитательного процесса).

2. Принцип доступности, достоверности и научности знаний - доступность содержания, характера и объема материала с уровнем развития подготовленности детей;

3. Принцип открытости (ребенок имеет право участвовать или не участвовать в какой-либо деятельности, предоставлять или не предоставлять результаты своего труда, предоставлять в качестве результата то, что считает своим достижением он, а не воспитатель, принять решение о продолжении, завершении работы).

4. Принцип диалогичности (возможность вхождения в беседу по поводу выполнения работы, полученного результата, перспектив продолжения работы, социальных ситуаций, способствующих или помешавших получить желаемый результат).

5. Принцип активного включения детей в практическую деятельность (экскурсия, наблюдение, трудовые поручения, беседы, развлечение, викторина, игры).

6. Принцип научности - все знания, которые сообщаются детям, имеют научное подкрепление и обоснование.

7. Принцип совместного творческого поиска в педагогической деятельности;

8. Принцип положительной перспективы при оценке (критиковать, подчеркивая крупицы интересного, давая почву для развития);

9. Принцип личностной оценки каждого ребенка без сравнения с другими детьми, помогающий детям почувствовать свою значимость.

Для исследования обозначенной проблемы предполагается использование следующих методов:

- теоретический анализ психолого-педагогической, методической литературы; наблюдение;
- эмпирические методы исследования: анализ продуктов деятельности детей, наблюдения, опрос родителей (анкетирование, интервьюирование и беседы);
- методы математической статистики.

3. Нормативно-правовое обеспечение инновационного проекта.

- Закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273 – ФЗ от 29.12.2012 г;
- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ “О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся”
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155);
- Приказ Минтруда России от 18.10.2013 № 544н (с изм. от 25.12.2014) "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)"
- «Положение о Координационном совете по управлению инновациями в образовательных организациях Краснодарского края» от 22.12.2014 №5609.
- Федеральный проект «Цифровая образовательная среда»

4. Проблема инновационной деятельности. Степень теоретической и практической проработанности проблемы инновационного проекта.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Программист – одна из самых востребованных профессий XXI века, и, даже если ребенок захочет строить карьеру в другой области, навыки программирования непременно пригодятся ему в жизни. Программирование развивает логику и абстрактное мышление, учит планировать, строить взаимосвязи, быстро разбираться в поставленных задачах, тренирует память, развивает логику, воображение, любознательность.

Вопросам формирования первичных навыков программирования посвящены работы зарубежных и отечественных исследователей. (С.Л.Новоселова, С.Пейперт, Г.Петку, Б.Хантер и др.).

Впервые в работе с дошкольниками компьютер был применен в США в Массачусетском технологическом институте, в 1971 году.

В применении информационных технологий в образовательной среде дошкольных учреждений Россия идет в ногу с наиболее развитыми странами: еще академия педагогических наук СССР утвердила направление исследований "Психолого–педагогические основы использования компьютерных игровых программ в системе дидактики детского сада" (научный руководитель направления – кандидат психологических наук С.Л.Новоселова). Основные положения направления легли в основу разработки научных основ информатизации дошкольного образования.

С.Л. Новоселова показала, что «введение компьютера в систему дидактических средств детского сада может стать мощным фактором обогащения интеллектуальной основы умственного, эстетического, социального и физического развития ребенка». Компьютер, по ее мнению, перспективен для повышения общего уровня воспитательно-образовательной работы с детьми в образовательном учреждении. Успех же компьютеризации во многом зависит от метода ее введения на тех или иных уровнях образования и, разумеется, от качества техники и методики ее применения, соответствия человеческим возможностям.

По мнению Н.В. Новоторцевой, использование информационных технологий в детском саду предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование предметно-развивающей среды ребенка, создание новых, научно обоснованных средств для его развития. IT-технологии используют в дошкольном образовании с целью совершенствования методики управления детским садом, а также обновления форм и методов работы с детьми.

Н.В. Новоторцева провела анализ развития использования информационных технологий в дошкольном образовании, которое началось с середины 80-х годов, когда в Москве в 1986 году был открыт первый компьютерно-игровой комплекс в детском саду. К началу 90-х годов были разработаны первые

компьютерные программы для детей, игрушки, управляемые с помощью ЭВМ и на микропроцессорах. Начала развиваться сеть дошкольных учреждений, оборудованных специальными компьютерно-игровыми комплексами. В настоящее время разработано более двухсот развивающих компьютерных игр для дошкольников, отвечающих современным психолого-педагогическим, эргономическим и санитарно-гигиеническим требованиям и успешно использующихся в практике решения задач познавательного, социального и эстетического развития детей. Отечественные компьютерные программы, разработанные для дошкольников в рамках этих научно-исследовательских работ имеют четкую развивающую направленность, предполагают формирование у ребенка целостных представлений, умений и интереса к решению эвристических и игровых задач.

«Программирование – новая грамотность», — считает Митч Резник, профессор МТИ. «Обучение малышей программированию – то же самое, что научение детей предыдущего поколения письму. И, что важно, когда ребенок осваивает основные концепции программирования, он не просто получает навыки использования компьютерных технологий. Он не просто пользователь, пассивно воспринимающий определенный контент. Он получает возможность создать на компьютере что-то свое, выразить себя, почувствовать себя творцом».

Российские ученые (Ю.М.Горвиц, Е.В.Зворыгина, С.Л.Новоселова и др.) провели большую работу по применению новых информационных технологий в дошкольных учреждениях. Но остается еще много проблем в информатизации дошкольного образования, решение которых приоритетная задача для образования и общества.

Техническое детское творчество является одним из важных способов освоения дошкольниками новых технологий, оно способствует развитию устойчивого интереса к технике и науке, а также способствует приобретению первичных навыков программирования.

На сегодняшний день в современном обществе существует ряд противоречий в области цифровой грамотности:

1. Дети с самого раннего возраста являются активными пользователями цифровых технологий, легко ориентируются в телефонах, компьютерах, планшетах, однако, даже вырастая, использование гаджетов остается на бытовом уровне. В то же время остается неудовлетворенным запрос общества в формировании у подрастающего поколения технологического мышления и навыков программирования.
2. Требования современного общества к обучающимся и будущим специалистам заключаются в умении самостоятельно писать программы, владеть основами цифровой грамотности, самостоятельно обучаться в цифровой образовательной среде. Однако для многих людей программирование, техническое творчество и использование цифровых ресурсов остается непонятным, далеким, сложным и недоступным.

Таким образом возникает потребность в ознакомлении детей с техническим творчеством и формировании навыков простейшего программирования с дошкольного возраста.

Проблема инновационного проекта заключается в поиске форм, методов и механизмов формирования у дошкольников первичных навыков простейшего программирования.

4. Цель инновационного проекта:

Разработка системы формирования навыков простейшего программирования у детей старшего дошкольного возраста. Система включает:

1. Приоритетные виды деятельности.

В качестве приоритетных видов деятельности выступают различные виды игр (в том числе игры-квесты); двигательная деятельность с элементами алгоритмизации; конструирование роботов и механизмов с различными способами «оживления» и использованием различных источников энергии (аккумуляторы, сеть, солнечные батареи, энергия ветра); работа с интерактивной доской и мобильными устройствами (планшет).

2. Формы организации детской деятельности.

Приоритетной формой организации детской деятельности для реализации задач проекта является студийно-кружковая работа. С этой целью планируется создание кружка технической направленности «Новые горизонты». Кроме того, в клубные часы дети будут иметь возможность реализовать свои потребности в самостоятельной или совместной с педагогом деятельности.

3. Программно-методическое обеспечение.

Предполагается разработка программы дополнительного образования «Новые горизонты», использование образовательных модулей «Робототехника» (С.А. Аверин, А.Б. Теплова) и «Мультстудия «Я творю мир» (И.В. Амочаева, Н.С. Муродходжаева,) парциальной модульной программы «STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста» (С.А. Аверин, Т.В. Волосовец, В.А. Маркова), элементы компьютерной программной системы «ПиктоМир», Minecraft, языка программирования Scratch, интерактивных программ с виртуальной реальностью.

4. Материально-техническое обеспечение.

-Bee-bot: «Пчела»
-My robot Time: Huna «Hand», «Sensing. 1.2.» «Brain A»
-Lego-education: «Wedo-2»
-Роботрек: «Малыш-2», набор «Базовый»
-Театрально-анимационный блок
-Индивидуальные планшеты
-Интерактивные доски
-Робот – носитель искусственного интеллекта.
- Кабинет для студийно-кружковой деятельности, оснащенный необходимой детской и взрослой мебелью, естественным и искусственным освещением.

5. Кадровое обеспечение.

Предполагает систематическое повышение квалификации педагогов в области детского программирования, в том числе в рамках постоянно действующего семинара «Дошкольники в цифровой среде».

6. Взаимодействие с семьями воспитанников.

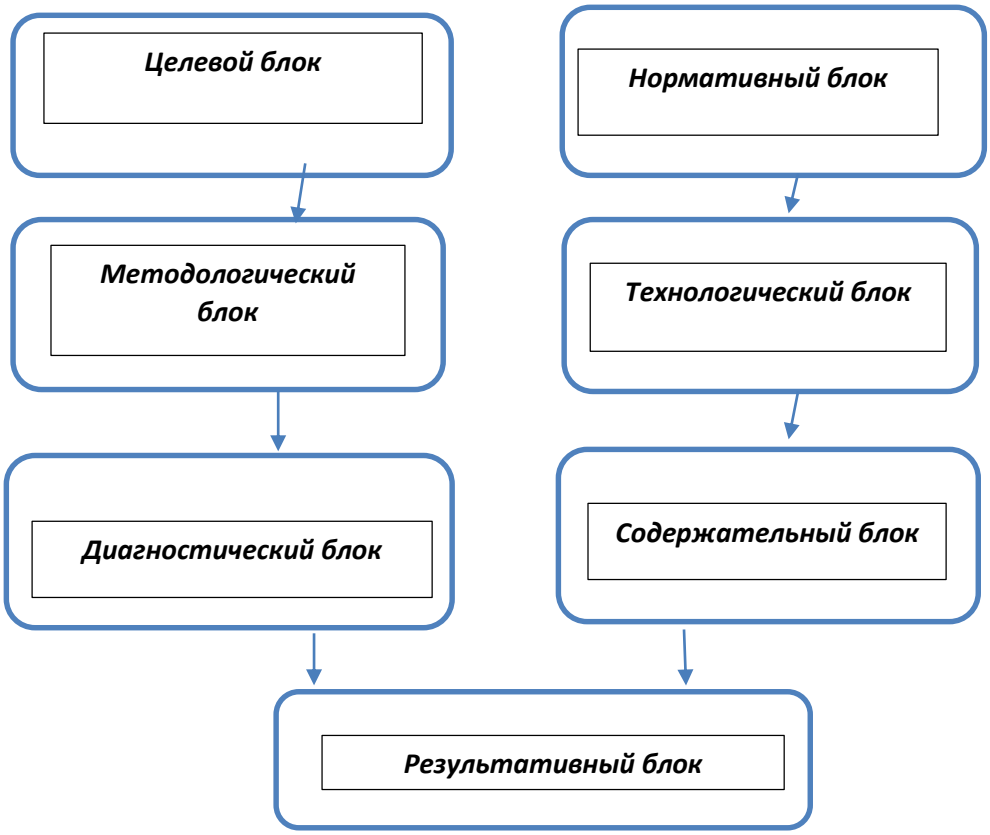
Предполагает проведение мастер-классов для родителей, круглых столов, открытых просмотров организованной детской деятельности (родительский клуб «Растим юных программистов»).

5. Задачи инновационного проекта.

- разработка модели внедрения системы формирования у детей дошкольного возраста первичных навыков простейшего программирования.
- разработка мониторинга сформированности у детей навыков программирования
- разработка программно-методического обеспечения проекта
- трансляция и популяризация результатов исследовательской деятельности в сетевых педагогических сообществах, СМИ и др..

7. Обоснование идеи, приемы и механизмы ее реализации в рамках инновационного проекта.

Модель создания системы работы по формированию у детей дошкольного возраста первичных навыков простейшего программирования



Целевой блок

Целью является разработка системы формирования навыков простейшего программирования у детей старшего дошкольного возраста. Система включает:

1. Приоритетные виды деятельности.
2. Формы организации детской деятельности.
3. Программно-методическое обеспечение.

Нормативный блок

- Закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273 – ФЗ от 29.12.2012 г;
- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ “О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся”
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155);
- Приказ Минтруда России от 18.10.2013 № 544н (с изм. от 25.12.2014) "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)"
- «Положение о Координационном совете по управлению инновациями в образовательных организациях Краснодарского края» от 22.12.2014 №5609.
- Федеральный проект «Цифровая образовательная среда»

Методологический блок

Объект – Образовательный процесс в группах старшего дошкольного возраста ДОО.

Предмет – формы работы, методы и приемы формирования навыков простейшего программирования в образовательном процессе.

Субъект проекта – воспитанники МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №192»

Гипотеза: предполагается, что разработка системы, включающая ряд системообразующих факторов, будет способствовать формированию первичных навыков простейшего программирования у детей старшего дошкольного возраста.

Технологический блок

Реализация инновационного проекта предполагает применение следующих образовательных технологий:
- *игровая*: так как игра – это ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта.
- *проектная*: помогает стимулировать интерес обучающихся к определенным проблемам, предполагающим владение определенной суммой знаний и через проектную деятельность, предусматривающим решение этих проблем, умение практически применять полученные знания.
- *цифровая образовательная:* применение цифровых технологий в образовании – необходимость в условиях цифровизации образования, способствующая достижению необходимых образовательных результатов и движение к персонализации образовательного процесса на основе использования цифровых технологий.
- *проблемного обучения*: под проблемным обучением понимается такая организация занятий, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность обучаю-

щихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение новыми знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.
- *технология критического мышления*: критическое мышление – необходимое условие свободы выбора, качества прогноза, ответственности за собственные решения, что является необходимым качеством современного человека.
- *информационно-коммуникационная*: применение ИКТ способствует достижению основной цели модернизации образования – улучшению качества обучения, обеспечению гармоничного развития личности, ориентирующейся в информационном пространстве, приобщенной к информационно-коммуникационным возможностям современных технологий и обладающей информационной культурой, а также представить имеющийся опыт и выявить его результативность.

Содержательный блок

В ходе реализации проекта планируются структурные изменения в образовательном процессе ДОО:
- для педагогов постоянно действующий семинар «Дошкольники в цифровой среде». (Разработка плана мероприятий, обучение педагогов основам алгоритмизации и программирования, повышение компетентности педагогов в области детского программирования и формирования у детей инженерного мышления);
- для родителей клуб «Растим юных программистов» (Повышение компетентности родителей в области детского программирования, цифровой образовательной среде, информационной безопасности, встречи 2 раза в месяц в формате круглых столов, мастер-классов, семинаров-практикумов)
- в развивающей предметно-пространственной среде групп старшего дошкольного возраста внести элементы алгоритмизации и оборудовать уголки «Юный программист». (Настольные игры и упражнения с программируемым заданием: с алгоритмами, на определение вероятностей, на кодирование и декодирование информации, с дополненной реальностью, различные роботы, конструкторы, механизмы, интерактивные игрушки).
- для воспитанников в свободной игровой деятельности детей реализация дополнительной общеразвивающей программы «Новые горизонты» (по раннему обучению программированию: организованные игровые образовательные ситуации, включающие детскую мультипликацию, робототехнику, работа в цифровой образовательной среде «Пиктомир», «Minecraft», работа с планшетами на языке программирования «Skratch», изучение роботов с искусственным интеллектом)

Диагностический блок

С целью оценки эффективности инновационного проекта планируется проведение мониторинга в начале на этапе формирующего эксперимента, в середине (контрольный срез) и на заключительном этапе (контрольный эксперимент). Работа будет проводится 2 года с детьми экспериментальной

группы старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Диагностический инструментарий описан ниже.

Результативный блок

В результате инновационного проекта будет создана и апробирована модель формирования у детей дошкольного возраста первичных навыков простейшего программирования, разработано методическое оснащение образовательной деятельности: программы работы с детьми: «Виртуальный мир детства», «Юный программист», «Приключения с котенком Скрэтчем», диагностический инструментарий, методические рекомендации для педагогов и родителей. У детей будут сформированы навыки простейшего программирования, развито алгоритмическое и инженерное мышление.

8. Новизна инновационного проекта.

Новизна проекта заключается в получении нового знания о возможности формирования навыков простейшего программирования у детей старшего дошкольного возраста, появлении современных востребованных программ и методического оснащения к ним. Практическая направленность проекта определяется необходимостью и востребованность образовательных программ, направленных на формирование у дошкольников элементарных основ компьютерной грамотности.

9. Критерии и показатели (индикаторы) эффективности инновационного проекта.

Формы предоставления результатов:

- Публичные отчеты (промежуточный, итоговый).
- Выступления педагогов на конференциях и семинарах (доклады, тезисы и т.д.).
- Статьи в периодических изданиях.
- Методические рекомендации.
- Специальная страница на сайте учреждения.
- Сайт проекта.
- Программа дополнительного образования «Новые горизонты»

10. Диагностические методики и методы, позволяющие оценить эффективность проекта.

В основе разработанной системы мониторинга результативности проекта лежат следующие диагностические критерии и методики:

1. Сформированность у детей навыков простейшего программирования и алгоритмического мышления.

№	Критерий	Диагностические методики

1	Умению читать и составлять простейшие линейные алгоритмы	Наблюдение, анализ продуктов деятельности, методика «Последовательность событий» (А.Н. Бернштейн), «Задания на нахождение закономерностей», методика «Нелепицы», методика «Лабиринт» (автор: Л.А. Венгер)
2	Умение конструировать и оживлять механизмы по схеме, фотографии, по условиям.	Наблюдение
3	Умение конструировать и оживлять механизмы в соответствие с собственным замыслом.	Наблюдение
4	Ориентировка в различных технических и программных особенностях устройств	Наблюдение
5	Умение отличать реальность от вымысла	Методика Е.Е. Кравцовой «Да и нет», «В чем ошибся художник?»

2. Прочие критерии эффективности проекта

№	Критерий	методика
1	Доля педагогов, прошедших повышение квалификации по теме проекта	Интервьюирование, опрос, анкета
2	Доля родителей, посещающих родительский клуб «Растим юных программистов»	Интервьюирование, анкета, наблюдение
3	Организация сетевого взаимодействия с организациями, заинтересованными в теме проекта	наблюдение
4	Разработанные инновационные продукты	Наблюдение, анализ
5	Разработанная модель в соответствии с целью проекта	Наблюдение, анализ, опрос
6	Трансляция и тиражирование полученного инновационного опыта	Методы математической статистики

11. Разработанные инновационные продукты.

1	Дополнительная общеразвивающая программа «Новые горизонты»	Программа дополнительного образования на 56 часов, направленная на формирование у детей навыков программирования в рамках студийно-кружковой работы. Подробно описана методика работы, тематическое планирование, материально-техническое и методическое

		оснащение к программе. Предполагает работу с различными программируемыми роботами и устройствами, интерактивными досками и планшетами в цифровой образовательной среде, работу с дидактическими играми и упражнениями с программируемым заданием. Имеется рецензия к.пед. наук В.А. Марковой
2	Методическая разработка «Картотека дидактических игр и упражнения с программированным заданием»	Методическая разработка составлена к программе «Новые горизонты», включает пояснительную записку, основную часть, список литературы, имеется рецензия регионального уровня. Все дидактические игры изготовлены руками педагогов ДОО, разделены на: игры и упражнения с алгоритмами, с вероятностями, на кодирование и декодирование информации. Все игры апробированы и показали положительные результаты.
3	Диагностический инструментарий к программе «Новые горизонты»	Диагностический инструментарий представляет собой описание методик и критериев для определения уровня сформированности у детей старшего дошкольного возраста навыков программирования
4	Сборник методических разработок, сценариев образовательной деятельности с детьми по программе «Новые горизонты»	В сборнике представлены сценарии организованной деятельности с детьми 5-7 лет по формированию у них навыков программирования, включающие проекты, игры-квесты, игровые ситуации, викторины. Структура и содержание образовательных событий соответствует требованиям САнПин, ФГОС ДО, возрастным особенностям детей, включает в том числе зрительные гимнастики и физминутки по темам, работу в тетради «Юный программист», работу с планшетом и интерактивной доской, роботами, конструкторами, дидактическими играми с программируемым заданием.

Планируемые к разработке инновационные продукты:

- Программа повышения квалификации педагогов «Дошкольники в цифровой среде»;

- Методическая разработка: «Родительский клуб «Растим юных программистов» (описание плана мероприятий, методические рекомендации к их проведению, анкеты и опросы для родителей в гугл-формах);

- Программы дополнительного образования работы для детей старшего дошкольного возраста и методическое оснащение к ним: «Виртуальный мир детства» (с применением технологий дополненной реальности), «Юный программист» (рабочая тетрадь для детей 5-7 лет), «Приключения с котенком Скрэтчем» (работа на языке программирования).

12. План реализации инновационного проекта на 2022 – 2024 годы

№ п/п	Задача	Наименование мероприятия	Срок реализации	Полученный (ожидаемый) результат
Этап 1. Подготовительный. 1.01.2022-31.08.22				
1	Аналитическое обоснование проекта	Анализ литературы, информационных источников по теме проекта	До 31.02.2022	Теоретическое обоснование проекта
2	Анализ заинтересованности родителей в ознакомлении дошкольников с простейшим программированием	Анкетирование родителей. Мониторинг	До 31.02.2022	Аналитическая справка
3	Ознакомление педагогов с современными требованиями цифровизации образования	Круглый стол для педагогов «Цифровая образовательная среда – будущее сегодня»	До 31.08.2022	Презентация
4	Анализ уровня сформированности программируемого мышления у детей 6-7 лет на начало эксперимента	Мониторинг	До 15.09.2022	Аналитическая справка
5	Проектирование РППС в группе с использованием алгоритмов	Мастер-класс для педагогов	15.08.2022	Методические материалы
6	Создание творческой группы по реализации проекта	Круглый стол	До 10.01.2022	Приказ о творческой группе
Этап 2. Основной. 1.09.2022-31.05.2024				
1	Разработка и реализация плана мероприятий с родителями по теме проекта	Родительские клубы Онлайн-консультации Брошюры Родительские конференции	до 1.11.2022	План

2	Повышение квалификации педагогов в области детского программирования	Повышение квалификации на курсах, вебинарах Посещение семинаров, мастер-классов по теме проекта	Весь период	удостоверения
3	Разработка программы и методических рекомендаций по формированию у детей программируемого мышления с использованием технологии виртуальной реальности	Мозговой штурм	До 1.11.2022 До 31.05.2023	Программа и методические рекомендации
4	Организация и реализация образовательного процесса в соответствии с методическим обеспечением	Совместная деятельность	В течении учебного года	Сценарии совместной деятельности
5	Создание сетевого партнерства с другими организациями по теме проекта	Круглый стол	До 31.05.2024	Договоры о сетевом взаимодействии
6	Трансляция полученного опыта в педагогические сообщества	Мастер-классы презентации	До 31.05.2024	Справки, сертификаты
7	Публикация методических разработок по теме проекта	Статьи, тезисы	До 31.05.2024	статьи
Этап 3. Заключительный. 1.06.2024-31.08.2024				
1	Анализ сформированности у детей навыков	мониторинг	До 31.06.204	справка

	программирования на конец эксперимента			
2	Анализ мнения участников проекта об итогах эксперимента	анкетирование	До 31.06.2024	справка
3	Подведение итогов проекта	дискуссия	До 31.08.2024	Аналитический отчет
4	Тиражирование продуктов проектной деятельности. Получение рецензий	публикация	До 31.08.2024	публикации

13. План сетевого взаимодействия с образовательными организациями по теме инновационного проекта.

Структура инновационной сети

План мероприятий в рамках сетевого взаимодействия

№ п.п.	Форма сетевого взаимодействия	Тема мероприятия	Наименование организации	Муниципалитет
1	Онлайн-семинар	«Цифровизация образования: плюсы и минусы»	Вся сеть	Краснодар, Краснодарский край, Москва
2	Дискуссионная площадка	«Робототехника как средство развития программируемого мышления у детей дошкольного возраста»	Сетевые партнеры г. Краснодар	Краснодар
3	Семинар-практикум	«Использование современного игрового оборудования в процессе формирования у детей дошкольного возраста алгоритмического мышления»	Сетевые партнеры г. Краснодар и Краснодарский край	Краснодар, Краснодарский край
4	Круглый стол	«Современная цифровая образовательная среда»	Вся сеть	Краснодар, Краснодарский край, Москва
5	Вебинар	«Развитие творческих способностей детей дошкольного возраста средствами детского программирования»	Вся сеть	Краснодар, Краснодарский край
6	Конференция	«Современный взгляд на воспитание детей дошкольного возраста»	Вся сеть	Краснодар, Краснодарский край
7	Постоянное ведение сайта	«Новые горизонты»	Вся сеть	Краснодар, Краснодарский край, Москва
8	Круглый стол	«Организация преемственности программ по формированию у детей компьютерной грамотности между ДОО и СОШ	СОШ г. Краснодара и Краснодарского края	Краснодар, Краснодарский край

9	Курсы повышения квалификации	«Цифровая образовательная среда в условиях дошкольной организации»	ДОО г. Краснодара и Краснодарского края	Краснодар, Краснодарский край
10	Вебинар	«Опыт образовательных организаций по формированию у детей дошкольного и младшего школьного возраста инженерного мышления и навыков программирования»	Вся сеть	Краснодар, Краснодарский край, Москва

14. Практическая значимость и перспективы развития инновационного проекта.

Практическая направленность проекта определяется необходимостью и востребованность образовательных программ, направленных на формирование у дошкольников элементарных основ компьютерной грамотности.

15. Обоснование наличия необходимых ресурсов для выполнения задач инновационного проекта. Материально-техническая база.

Ресурсы проекта:

-Организационные (создана творческая группа по разработке и реализации проекта, детский сад является сетевой инновационной площадкой ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН по теме «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде «Пиктомир», муниципальной инновационной площадкой по теме «Формирование у детей дошкольного возраста первичных навыков простейшего программирования»);

-Содержательные (изучена методическая литература по проблеме формирования у детей первичных навыков простейшего программирования, создан банк данных: «Игры, сценарии организованной образовательной деятельности с элементами алгоритмизации»);

-Материально-технические (выделен кабинет для студийно-кружковой деятельности, оснащенный необходимой детской и взрослой мебелью, естественным и искусственным освещением, в нем установлена интерактивная доска, ноутбук, закуплены планшеты для детей, роботы, конструкторы);

-Кадровые (все педагоги-участники проекта имеют высшее педагогическое образование, первую квалификационную категорию, являются участниками и лауреатами профессиональных конкурсов различного уровня, прошли повышение квалификации по теме проекта);

-Мотивационные ресурсы (коллектив ДОО готов и замотивирован на инновационную деятельность)