

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
г.Мурманска №85**



**Тема «Формирование представлений
воспитанников ДОО
о программировании и алгоритмах
в игровой деятельности»**

Воспитатель Куроптева Т.В.

Мурманск 2020

Актуальность

Актуальность развития навыков алгоритмики состоит в том, что интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и развитии.

Ребенок не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами.

ПиктоМир



ПиктоМир

Младший брат КуМира

Свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования дошкольниками и младшими школьниками. ПиктоМир позволяет ребенку "собрать" из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом. ПиктоМир в первую очередь ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать, или на

Цель

Развитие у воспитанников первоначальных умений и навыков решения логических и алгоритмических задач



Задачи

- развитие познавательного интереса к предметной области «Алгоритмика»;
- формирование умения применять теоретические знания на практике;
- развитие памяти, внимания, наблюдательности;
- развитие абстрактного, логического и алгоритмического мышления;
- умение составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- воспитание настойчивости, собранности, организованности, аккуратности;
- умение работать в минигруппе, культуру общения, ведение диалога.

Игра «Садовник»

Используем наборный пол.

Прячем под квадраты различные фрукты.

Если ребенок правильно прочитает «Программу», записанную в виде пиктограмм, он найдет фрукт.



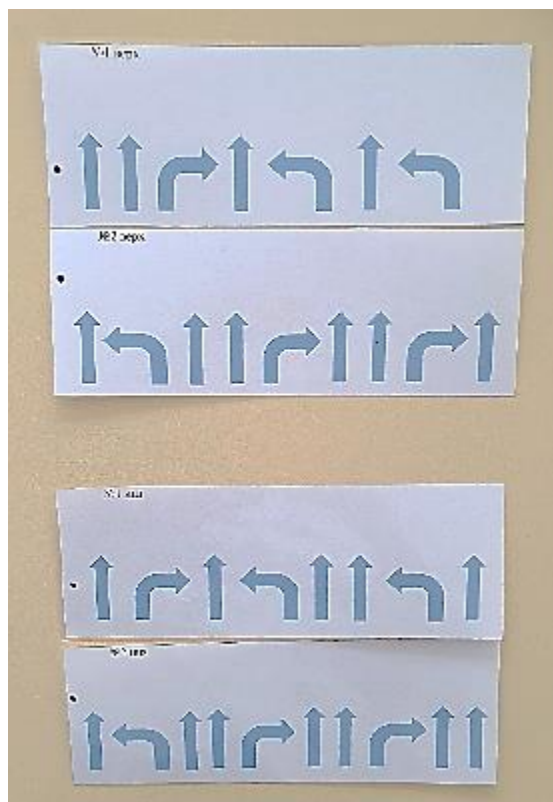
Игра «Робот шифровальщик»

Игра на наборном полу.

Выбираем 2 Робота. Каждый Робот получает свою Программу. Если Роботы правильно выполняют все команды, то они должны будут встретится и прочитатть закодированное слово.



Игра «Робот шифровальщик»



Игра «Управление Роботом»-1

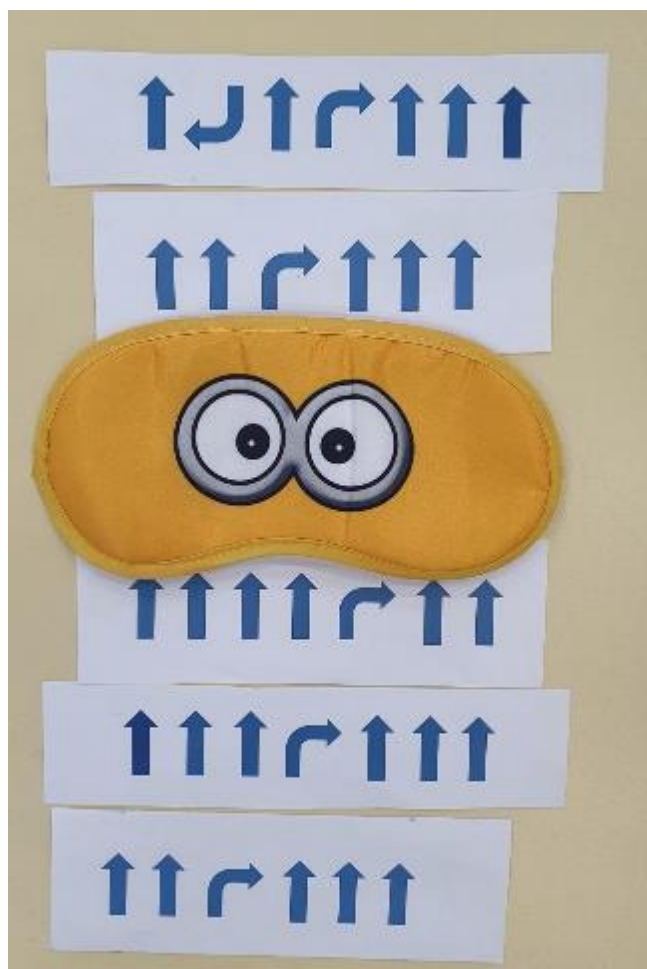
Играют 2 человека.

Роботу на глаза надевается непрозрачная повязка.

Второй ребенок, используя схему и прикосновения, должен правильно провести Робота по заданной «Программе».



Игра «Управление Роботом»



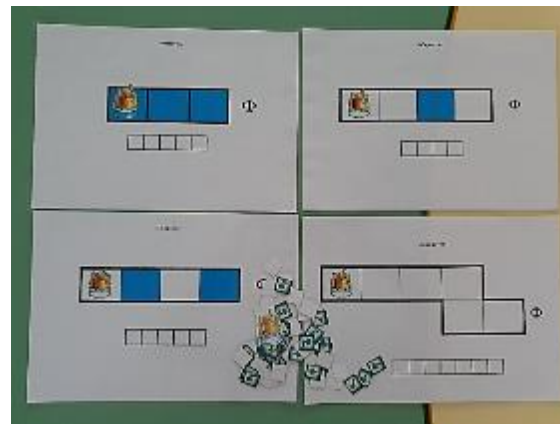
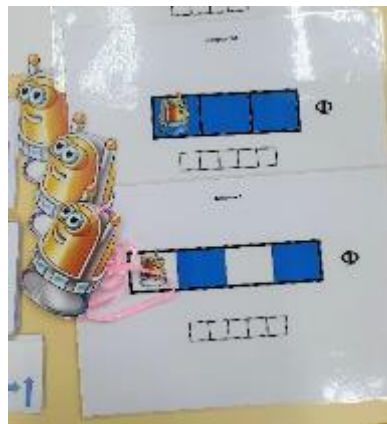
Игра «Управление Роботом»-2

Играют 2 человека.

Ребенок самостоятельно прокладывает путь Роботу от старта до финиша и записывает команды в виде пиктограмм.



Настольная игра



Учимся писать программу

На доске выводится задание с учебной среды «Пиктомир».

Дети самостоятельно на карточках пишут «программу» для робота Вертуна, используя команды вперед, направо, налево, закрасить и команды повторители.

Затем проверяем и запускаем Робота на смарт доске.

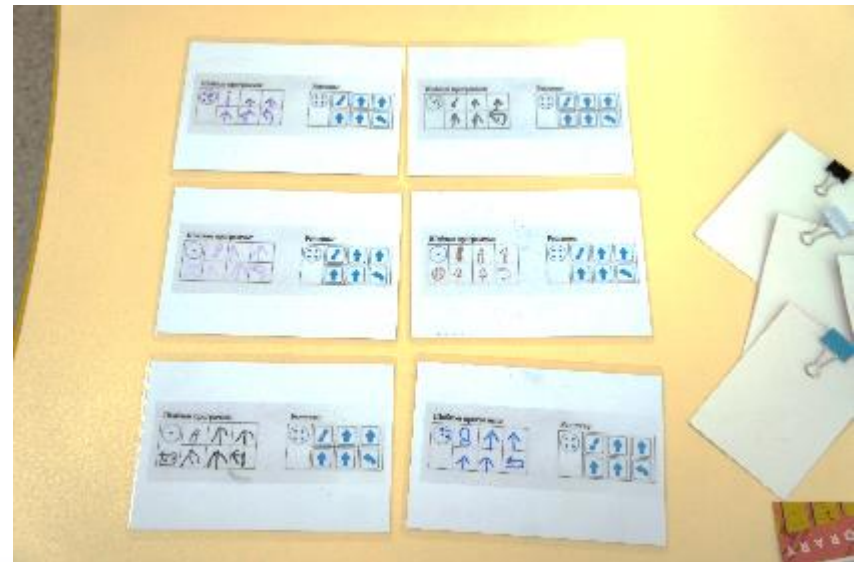


Учимся писать программу



Учимся писать программу

Карточки распечатываю и ламинирую.

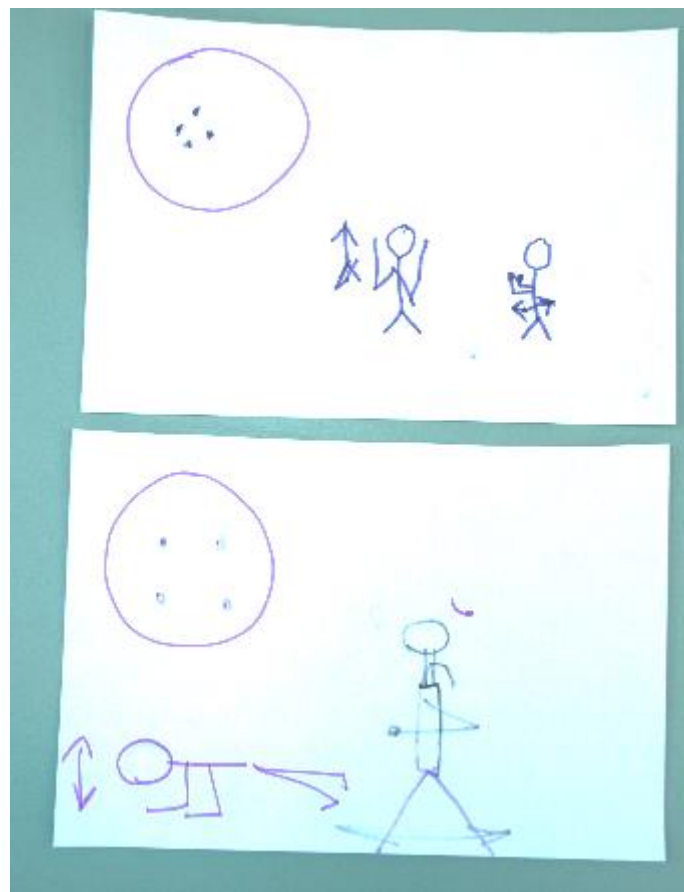
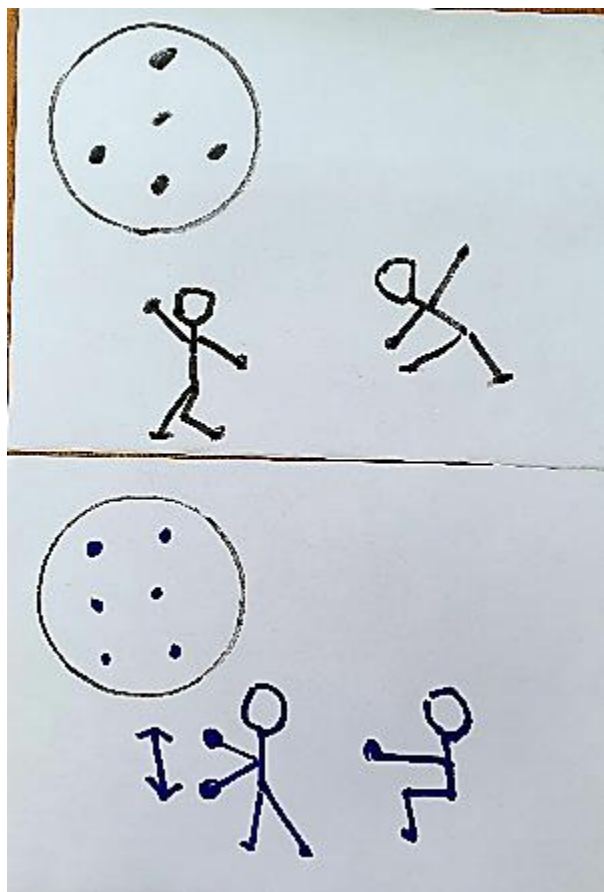


Игра «Физкультурники» и «Танцоры»

Дети делятся на 2 команды «Физкультурников» и «Танцоров».
Команда пишет простую «Программу» для команды соперников, используя пиктограммы и команды повторители.
Затем меняются «Программами»: «Танцоры» расшифровывают и выполняют «Программу» команды «Физкультурников», а «Физкультурники» выполняют «Программу» «Танцоров».



Игра «Физкультурники» и «Танцоры»



Самостоятельные игры

Дети нарисовали роботов. К каждому рисунку прилагается свой маршрут.



Самостоятельные игры

Играем на планшетах.



Результаты

- дети овладели основами алгоритмики, проявляют инициативу и самостоятельность в среде программирования;
- дети способны выбирать участников команды, малой группы (в пары);
- дети знакомы с основными составными частями компьютера, основными понятиями, командами применяемые в начальной алгоритмике, умеют подчиняться разным правилам и социальным нормам;
- дети способны к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения, самостоятельно создают алгоритм действий по заданному направлению.

Спасибо за внимание



ИСТОЧНИКИ

<https://piktomir.ru/>