

Всероссийский клуб

«Воспитатель года» - «Созвездие»

Ерыкова Наталья Анатольевна

Цыганкова Ирина Геннадьевна

Кудряшова Ирина Владимировна

Красникова Анна Николаевна

Самарская область

АНО ДО "Планета детства "Лада" ДС 140 "Златовласка"

Комплект напольных тематических полей

"Занимательная алгоритмика"

ОО Познавательное развитие

Дошкольное образование – первый этап всего периода получения человеком образования в нашей стране. И как этап имеет результат, с которым ребенок подходит к его завершению. Он прописан во ФГОС ДОВ в виде целевых ориентиров. Овладение которыми, способствует развитию у детей предпосылок к учебной деятельности – как одного из показателей готовности ребенка к дальнейшему обучению.

Предпосылки учебной деятельности включают в себя:

- возникновение познавательных мотивов, интересов и потребностей;
- принятие учебного задания;

Всероссийский конкурс «Играй - выигрывай!»

2021 год

- формирование способности удерживать цель деятельности на протяжении выполнения задачи;
- развитие умения планирования предстоящей деятельности, разбиения ее на отдельные шаги, этапы;
- освоение ребенком общих способов решения практических, интеллектуальных и познавательных задач;
- овладение действиями контроля и оценки полученного результата своей деятельности.

Одним из эффективных средств развития предпосылок к учебной деятельности является работа с алгоритмами и соответственно формирование у дошкольников алгоритмических умений. Ведь алгоритм – это и есть способ принятия и удержания цели своей предстоящей деятельности, это последовательность шагов для осуществления решения задач. Его понимание обеспечивает возможность переноса метода решения данной задачи на похожие задачи. Действия контроля, самоконтроля и коррекции также свойственно при алгоритмической деятельности людей.



«Воспитатель года» - «Созвездие»

Наше дидактическое пособие – Комплект напольных тематических полей «Занимательная алгоритмика» предназначено для формирования алгоритмических умений и навыков у детей дошкольного возраста.

В основе игровой деятельности с детьми лежит составление алгоритма и следование по алгоритму при перемещении в пространстве по игровому напольному полю (познавательная активность и двигательная активность).

Тематика полей позволяет интегрировать развитие алгоритмических умений с решением задач разных образовательных областей.

Новизна пособия заключается в следующем:

- формирование предпосылок элементарного программирования у детей старшего дошкольного возраста;
- реализация подхода «развитие в движении» через интеграцию познавательной, речевой и двигательной активности;
- обеспечение возможности разработки новых вариантов использования пособия, расширения содержания игр и игровых действий каждым педагогом за счет полифункциональности и трансформируемости пособия.

Развивающие возможности дидактического пособия – Комплект напольных тематических полей «Занимательная алгоритмика»:

- мотивация детской деятельности;
- удовлетворение потребностей детей в познании, общении, движении;
- интеграция разных видов детской деятельности (познавательная, коммуникативная, двигательная) и образовательных областей (познавательное, речевое, физическое, социально-коммуникативное развитие);
- вариативность использования – большое разнообразие типов и содержания заданий, игровых действий, вариантов усложнения; любой педагог имеет возможность разработать новые варианты использования дидактического пособия, расширить содержание игр;

«Воспитатель года» - «Созвездие»

- условия для проявления инициативы и самостоятельности – как в ходе выполнения алгоритмов и игровых заданий, так и в ходе их придумывания, проектирования;
- условия для взаимодействия детей и делового сотрудничества в парах, малых группах, подгруппах; достижение цели – успех всей команды, слаженная работа всех его участников;
- осуществление индивидуального подхода – возможность предлагать в ходе игры детям разные игровые задания в соответствии с их возможностями и задачами развития;
- мобильность в размещении, возможность насыщения и изменения РППС группового пространства;
- безопасность в использовании, возможность санитарной обработки.

Образовательные задачи:

1. Задачи, ориентированные на получение результата в форме представлений и знаний детей:

- закреплять представления о последовательности действий;
- расширять представления о линейных алгоритмах, правилах их создания;
- расширять представления о знаково-символических средствах, используемых в алгоритмах;
- закреплять представления из разных образовательных областей в соответствии с темой поля.

2. Задачи, ориентированные на получение результата в форме отношений, интересов, мотивов детей:

- побуждать к проявлению познавательной активности, инициативы и самостоятельности;

- формировать интерес к самостоятельному решению доступных задач; желание доводить начатое дело до конца;
- создавать условия для взаимодействия друг с другом в малых подгруппах (установление контакта, умение договариваться, установление очередности, обмен мнениями);

3. Задачи, ориентированные на получение результата в форме умений, навыков, способов деятельности детей:

- формировать умение составлять линейные алгоритмы, изменять их в связи с новыми условиями;
- формировать умение кодировать и декодировать информацию;
- упражнять в умении выполнять линейные алгоритмы;

формировать умения планировать свою деятельность (осознание цели, разбиение деятельности на отдельные этапы, их представление в последовательности, выполнение последовательности шагов);

- формировать умение осуществлять контроль (адекватная самооценка выполнения последовательности, внесение изменений при необходимости);
- совершенствовать умение ориентироваться в пространстве;
- совершенствовать умения и навыки из разных образовательных областей в соответствии с темой поля.

Пособие состоит из комплекта игровых напольных полей по разным темам, комплектов карточек для организации игровых заданий различного характера и содержания, комплектов алгоритмов.

Оборудование:

- напольные поля «Игрушки 1 и 2» - представляет собой поле (1м*1м), разбитое на 9 квадратов (3*3) с изображением игрушек;
- напольное поле «В мире математики 1» - представляет собой поле (1,20м*1,20м), разбитое на 16 квадратов (4*4) с изображением основных геометрических фигур разного цвета;

«Воспитатель года» - «Созвездие»

- напольное поле «В мире математики 2» - представляет собой поле (1,20м*1,20м), разбитое на 16 квадратов (4*4) с изображением цифр от 1 до 10 и 6 геометрических фигур;
- напольные поля «Веселая грамота» - представляет собой поле (1,20м*1,20 м), разбитое на 16 квадратов (4*4), и поле (1,50м*1,50 м), разбитое на 25 квадратов (5*5), окрашенных в белый, красный, синий и зеленый цвет;
- напольное поле (1м*1м) с пустыми секциями (3*3);
- комплект предметных картинок, цифр и схем для поля «Веселая грамота»;
- комплект предметных картинок и кубики с цифрами от 0 до 5 для поля «В мире математики»;
- комплект сюжетных картинок к русским народным сказкам, геометрических фигур для поля с пустыми квадратами;
- комплект готовых алгоритмов их картинок и стрелок направления, пустых заготовок для составления алгоритмов.



Ход использования пособия:

В игре могут принимать участие от 1 ребенка (индивидуальная работа) до 8-10 детей (в парах, малыми подгруппами, всей подгруппой). Очередность выполнения действий может определяться различными способами: с

«Воспитатель года» - «Созвездие»

помощью бросания кубиков, вытаскивания карточек с цифрами, считалок, договоренности между детьми и т.д. Клетка «старта» для игроков в «Веселой грамоте» - картинка робота, в «Игрушках» - может быть задана в готовых алгоритмах маршрутов, на других полях свободно определяются игроками перед началом игры.

1 этап – использование готовых алгоритмов.

Игроки получают готовые алгоритмы с маршрутами. Они должны «прочитать» их и выполнить – переместиться согласно стрелкам-командам по игровому полю. Выполнив алгоритм, игрок попадает на секцию, в которой его ожидает игровое задание в соответствии с темой поля. Игровое задание озвучивает педагог. Оно может быть единым для всех игроков – озвучивается перед началом игры. Может быть индивидуальным для каждого игрока – озвучивается, когда игрок оказывается на своей секции.

Возможен вариант выполнения игрового действия в паре – один игрок «читает» алгоритм – отдает команды второму игроку. Второй игрок выполняет команды – перемещается по полю. Задание на секции выполняют вдвоем, могут советоваться договариваться, дополнять ответы друг друга.

Примерные варианты игровых заданий для поля «Игрушки» (алгоритм составлен из стрелок-направлений движения):

- «Назови, какой предмет?» - три слова;
- «Назови, что делает предмет?» - три слова;
- «Назови из каких частей состоит предмет»;
- «Придумай загадку-описание про предмет»;
- «Определи первый, последний, ударный звук, количество слогов» и т.д.;

Примерные варианты игровых заданий для поля «Игрушки» (алгоритм - последовательность нескольких картинок предметов, содержащихся на поле):

- «Следуя по картинкам алгоритма – называй, какой каждый предмет»;
- «Следуя по картинкам алгоритма – называй, что делает каждый предмет»;
- «Следуя по картинкам алгоритма – называй первый, последний, ударный звук слова» и т.д.;

«Воспитатель года» - «Созвездие»



Примерные варианты игровых заданий для поля «В мире математики»:

- «Назови, предметы такой формы»;
- «Назови предметы такого цвета»;
- «Назови отличия этой фигуры от круга (треугольника, квадрата, прямоугольника, овала)»;
- «Назови число на 1 больше, меньше, состав числа, соседей числа и т.д.»



«Воспитатель года» - «Созвездие»

Примерные варианты игровых заданий для поля «Веселая грамота»:

- При попадании просто на цветную секцию, в соответствии с ее цветом – «Придумай, чтобы слово начиналась с гласного, твердого, мягкого согласного звука»;
- При усложнении – на цветной секции лежит схема – «Указанный звук должен быть в начале, в середине или конце слова», лежит цифра – «Указанный звук должен быть таким по счету»;
- Цифра на белой секции – «Придумай слово с таким количеством слогов, с таким количеством звуков»;
- Предметная картинка на белой секции – «Определи, сколько звуков, слогов в слове; первый, последний, ударный звук слова» и т.д.



2 этап – составление маршрутов и алгоритмов.

Игра «Командир для робота».

Используются поля с пустыми секциями (на секции произвольно раскладываются основные геометрические фигуры разного цвета), «Игрушки» и «В мире математики». Дети разбиваются на пары, договариваются, кто будет роботом, а кто командиром. Определяется точка старта. Командиру тихо сообщается точка финиша маршрута его робота.

«Воспитатель года» - «Созвездие»

Командир отдает команды движения к назначенной цели. Робот должен выполнить команды без ошибок и дойти до цели. Затем игроки меняются ролями.

На первом этапе рекомендуется использовать поле с пустыми секциями – оно имеет только 9 секций – маршруты составляются короткие и простые. Затем предлагаются поля «Игрушки» и «И в мире математики», имеющие 16 секций – маршруты удлиняются и усложняются.

Усложнение: на поле одновременно играют две - три пары игроков. У каждой пары своя точка старта и точка финиша. Роботы не должны столкнуться.

Усложнение: у одного командира два робота одновременно – команды отдаются поочередно. Точка финиша может быть разной, может быть одинаковой. Роботы не должны столкнуться. Дополнительное усложнение - должны одновременно прийти к точке финиша.



Игра «Выполни задание и составь алгоритм».

Игроку, паре игроков или тройке предлагается выполнить задание в соответствии с темой поля. Ответом на это задание будет определенная секция поля. Выполнив задание индивидуально или обсудив его в паре или тройке, игроки должны составить алгоритм из стрелок на специальной пустой заготовке и пройти его. В конце озвучить свой ответ. Один игрок самостоятельно составляет алгоритм и руководствуясь им проходит маршрут. В паре и тройке определяются с ролями – кто идет по маршруту, а кто командует.

Примерные варианты игровых заданий для поля «Игрушки»:

- «Отгадать загадку про один из предметов на поле»;
- «Узнать предмет по описанию»;
- «Прийти к тому предмету, название которого начинается на конкретный звук» и т.д.

Примерные варианты игровых заданий для поля «В мире математики»:

- «Решить задачу и прийти к ответу»;
- «Бросить два кубика, составить и решить пример на сложение или вычитание и прийти к ответу»;
- «Прийти на цифру меньше или больше какого либо числа»;
- «Узнать геометрическую фигуру по описанию» и т.д.

«Воспитатель года» - «Созвездие»

Примерные варианты игровых заданий для поля «Веселая грамота»:

- «Вытащить картинку из «Чудесного мешочка» и определить в нем первый, последний звук и прийти на свою цветную секцию»;
- «Определить количество слогов»;
- «Найти картинку пару, отличающуюся от твоей одним звуком» и т.д.

Игра «Расскажем сказку».

На поле с пустыми секциями педагог раскладывает сюжетные картинки одной из известных детям сказок. Дети анализируют ситуацию, обсуждают и составляют алгоритмы движения от картинки к картинке в правильной последовательности.

Все маршруты могут составляться все вместе, всей подгруппой. Могут распределяться между детьми – каждый ребенок или пара отвечает за движения от конкретного эпизода к конкретному эпизоду. Далее запускается робот-путешественник по сказке. Дети отдают ему команды в соответствии с составленными алгоритмами.

Во время путешествия на остановках-эпизодах детьми рассказывается сказка. Роли робота, командира и рассказчиков определяются в ходе договора между детьми.

Усложнение: предлагается серия сюжетных картинок для составления рассказа, которая детям неизвестна.

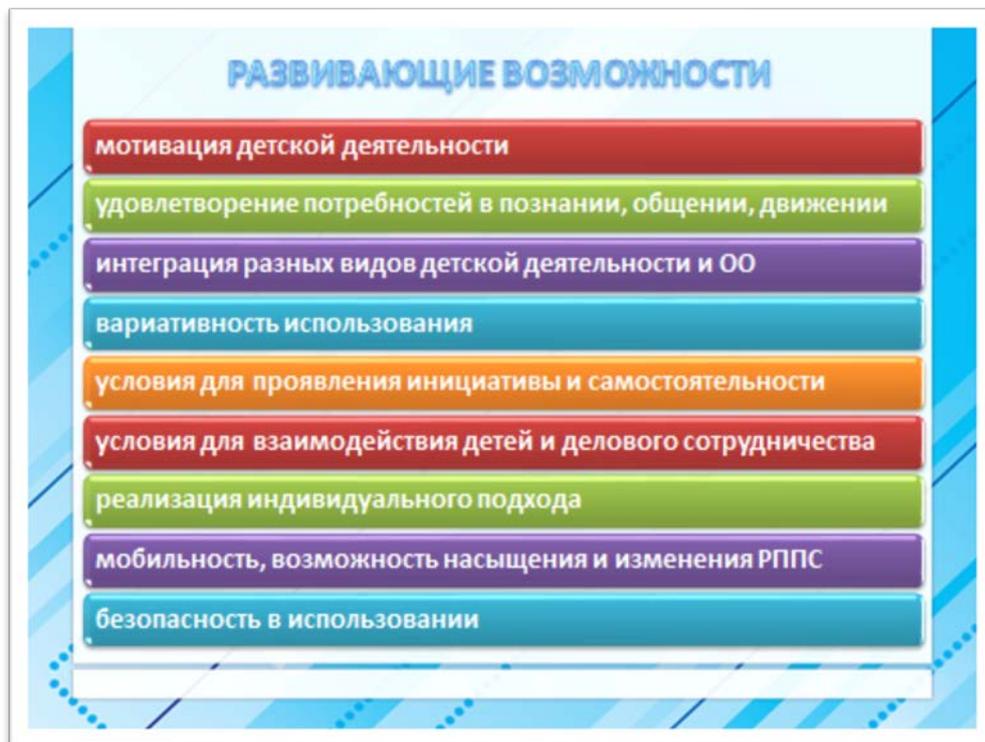
Игра «Придумай задание для друга».

Может использоваться любое поле. Дети разбиваются на пары. Договариваются, кто первый будет придумывать задание. Этот игрок придумывает, на какую секцию поля он хотел бы привести своего друга и какое задание там ему озвучить и самостоятельно составляет алгоритм движения для него.

После выполнения игрового задания, дети меняются ролями в паре. Возможен вариант объединения в тройки. Тогда пара детей ней при выборе секции и задания для третьего игрока должна между собой договориться и прийти к совместному решению.

Всероссийский клуб

«Воспитатель года» - «Созвездие»



Всероссийский конкурс «Играй - выигрывай!»

2021 год