

Тема «Использования дидактических пособий в образовательной деятельности по апробации и внедрению основ алгоритмизации и программирования у дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир»

Сегодня трудно представить образовательное учреждение любого типа, в котором не было бы информационно-коммуникативных технологий. Все больше детей знакомы с компьютером еще до поступления в школу. Естественно, мы замечаем, что наши дети подвергаются как позитивному, так и негативному воздействию цифровых технологий. Необходимо найти такие механизмы использования информационно-коммуникативных технологий, которые бы позволили достичь образовательных целей наиболее эффективным, естественным и творческим способом.

Наш коллектив находится в постоянном поиске инноваций в построении образовательного пространства для развития детей, педагогов и родителей. Поэтому учитывая стратегию развития образования, социокультурную среду, запросы родителей и потребности детей наш педагогический коллектив ставит перед собой непростые задачи. Одной из таких задач является подготовка ребенка к жизни общества будущего, которое требует от него особых интеллектуальных способностей во всех сферах деятельности.

Именно поэтому наш детский сад стал участником сетевой инновационной площадки по теме "Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир», где происходит знакомство детей с миром программирования - системой бестекстового, пиктограммного программирования, которая позволяет ребенку «собрать» из пиктограмм несложную программу, управляющую виртуальными или реальными исполнителями-роботами. Дети, которые имеют знания, умения, навыки, способности программирования – это будущие специалисты в области инженерии и технологии.

По мнению отечественных педагогов, развитие интеллектуальных способностей должно осуществляться в процессе совершенствования процессов познания, восприятия, памяти, воображения, мышления. Причем мышление разного рода: абстрактного, логического, алгоритмического. **Алгоритм – это определенная последовательность действий, которая приводит к достижению того или иного результата.**

Реализуя в нашем дошкольном учреждении игровую образовательную среду «ПиктоМир», мы обратили внимание на то, что у многих детей вызывает сложность ориентировка в пространстве, часто дети путают понятия «право», «лево» на игровом поле и при чтении пиктограмм, поэтому мы решили

разработать свои игровые пособия, которые можно использовать в режимные моменты, опираясь частично на пособия из «ПиктоМира».

Игровые пособия представляют собой дидактические игры – это игры, в которых познавательная деятельность сочетается с игровой. С одной стороны, дидактическая игра одна из форм воздействия взрослого на ребенка, а с другой игра является основным видом самостоятельной деятельности. Мы предлагаем такие игры.

Игра «Куда ползешь муравей?», «Цветные стеклышки»

Цель: формировать у детей умение составлять алгоритмы. Развивать логическое мышление. Учить детей анализировать и активизировать в речи детей слова «вверх», «вниз», «направо», «налево».

Для этой игры нам необходимы карточки с заданиями.

Игровая задача состоит в том, что ребенок выкладывает насекомых или цветные стеклышки согласно стрелкам на карточках.

Игра «Найди клад»

Цель: знакомство детей с построением первых алгоритмов движения, упражнять в прохождении игрового поля от старта до финиша. Развитие памяти, логики, пространственного мышления.

В пособие входит игровое поле, комплект карточек и различные дополнительные детали. Работая с пособием детям, предлагаются различные задания, которые выбираются по принципу от простого к сложному. Необходимо найти клад, преодолев препятствия и выполнив программу. Шаг за шагом ребенок продвигается вперед, пытаясь найти клад.

Игра Лабиринт «Путешествие электроника»

Цель: формировать умение правильно составлять алгоритм из пиктограмм.

Создавая игру, мы придумали несколько вариантов от простого к сложному, играть можно как индивидуально, так и в паре. Игровая задача с помощью пиктограмм выложить алгоритм движения персонажа на ленте-программе от старта до финиша.

В процессе игр мы заметили, что дети стали лучше ориентироваться в пространстве, правильно использовать многообразное обозначение пространственных отношений, научились анализировать, сопоставлять, составлять простейший алгоритм и решать поставленные задачи, а также работать в команде.