

Калинина В.В.

Воспитатель

МБДОУ «Детский сад города Оханска» корпус 2

[ohansk.kalinina@yandex.ru](mailto:ohansk.kalinina@yandex.ru)

### Мастер-класс «Интеллектуальные игры, как средство развития основ алгоритмики и программирования у дошкольников»

Каков современный наш мир? Всё вокруг автоматизировано, роботизировано. На рынке труда все чаще на первое место выходит умственный труд. IT-специалисты востребованы как никогда. Не изменится такая ситуация в ближайшее время.

Конструирование, программирование, робототехника и многое другое, что интересует современных детей. Им это не просто интересно, а пригодится в будущем. Все это требует формирования сложных навыков, которые они могут приобрести в детском саду.

Цель: повышение профессионального мастерства педагогов в вопросах использования интеллектуальных игр.

Задачи:

1. Создание условий для профессионального общения.
2. Способствовать распространению педагогического опыта и повышению профессионального мастерства.
3. Формировать мотивацию к освоению и внедрению новых методов работы.

Приветствие участников.

Начиная мастер-класс, предлагаю вам сначала выбрать мишень любого понравившегося цвета. Подписать её, не обязательно даже своим именем, и подумайте, с какой целью вы сегодня сюда пришли. Запомните эту мысль. Прикрепите мишень к доске.

Программирование и алгоритмика необходимы в современном мире. В детских садах активно развивается робототехника и без них нам никак не обойтись. В нашем детском саду тоже есть робототехнические наборы. С такими наборами занимаются дети подготовительной группы. К этому времени у детей уже должны быть сформированы основы алгоритмики и программирования, чтобы не вызывали страх и затруднения сложные роботизированные и программируемые модели. Дети должны получать удовольствие от своей деятельности и результатов.

Основам детей можно начинать учить с младшей группы. Казалось бы, какие алгоритмы можно изучать с такими малышами. Оказывается, можно. В течение всего дня наши малыши осваивают нормы поведения, правила во время еды, умывания и раздевания. Вся их деятельность носит алгоритмический характер. У всех в помещениях группы, раздевалки, туалета имеются картинки «Моем руки», «Одеваемся на прогулку» и так далее. Это и есть линейный алгоритм. Эти картинки можно использовать в качестве дидактической игры. Дети учатся определять и выкладывать правильную последовательность. Чтобы легче было детям освоить этот алгоритм, можно его зарифмовать. Например:

Рукава мы закатаем,  
Кран тихонько открываем,  
И активно руки трём.  
Закрываем кран умело,  
Отжимаем руки смело,  
Полотенцем вытираем,  
Рукава мы опускаем.

В средней группе игры усложняются. Начинаем учить определять не только последовательность действий, но и ориентировку в пространстве. Дети знакомятся с пиктограммами – обозначениями действий: прямо, поворот влево, поворот вправо, вверх, вниз. «Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет», «Составление геометрических фигур», «Построй по алгоритму», «Что с начала, что потом, Лего кубики», «Складывание стаканчиков» и другие игры.

В старшем возрасте детям предлагаются те же самые игры, но с более сложными задачами. А так же другие игры: «Напольный алгоритм», «Раскодируй картинку», «Матрица»

Сегодня я вам предлагаю поиграть в 2 игры, а в конце проведем танцевальную вечеринку.

Игра первая «Посчитай и запиши». Цель игры: добраться до места назначения по предложенным ориентирам.

Ход игры: раздаются карточки с лабиринтами. Ведущий дает игрокам ориентиры, по которым нужно дойти до места назначения. Игру можно усложнить тем, что прикрепить к ориентирам цифры. Во время прохождения лабиринта игрок складывает все числа и в конце игры называет сумму. Если ошибся, то проходит еще раз.

Вторая игра «Алгоритмика» цель игры: согласно алгоритму дойти до финиша.

Ход игры: человечек ставится лицом по направлению красного флажка. Передвигать человечка так, как показывают пиктограммы. Воспитатель первоначально сам устанавливает задание. Затем дети самостоятельно могут моделировать поле, играя в парах. Один моделирует поле и программирует алгоритм, второй выполняет.

А сейчас у нас будет «Танцевальная вечеринка», ведь для танца тоже можно составить алгоритм.

На доске висят движения, которые нужно выполнить. И количество раз. Сначала потренируемся, а затем выполним под музыку.

Молодцы. Вы успешно справились со всеми заданиями.

А сейчас вернемся к нашим мишеням. Возьмите по 2 кружочка. Синий означает вашу цель, а зеленый – мою. Приклейте их в то место, какое считаете нужным. Достигла ли я своей цели, показав вам свой мастер-класс. И оправдались ли ваши цели.

Спасибо за внимание.