

ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ АЛГОРИТМИКИ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ «ПУТЕШЕСТВИЕ КРАСНОЙ ШАПОЧКИ»

*Захарова Ольга Юрьевна,
заведующий,
Дмитриева Елена Олеговна,
старший воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 315» г. о. Самара*

Жизнь современных детей протекает в быстро меняющемся мире, который предъявляет серьёзные требования к ним. Технические достижения всё быстрее проникают во все сферы жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике. Одним из приоритетных направлений современного дошкольного образования является развитие познавательной активности, любознательности и стремления к самостоятельному поиску решений познавательных и практических задач.

Инновационные процессы в системе образования требуют новой организации системы в целом. Предусматривается отказ от учебной модели, что требует от воспитателей и педагогов обращения к новым, нетрадиционным формам работы с детьми [1, с. 55].

Для становления ребёнка как субъекта деятельности важно предоставить ему возможность самостоятельно находить информацию в соответствии с целью, использовать освоенные способы действий. Фактором, обеспечивающим эффективность образования, является непрерывность в обучении. Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и форм обучения дошкольников [3, с. 12]. Первые шаги в программировании сложны для ребенка, поскольку алгоритмический стиль мышления не развит с рождения. Однако его можно формировать начиная с раннего возраста. Одним из эффективных средств, обеспечивающих успешность познания у детей дошкольного возраста, является использование в работе с детьми алгоритмов.

Алгоритмика – это наука, которая способствует развитию у детей алгоритмического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы [4, с. 15].

Сегодня обществу необходимы социально активные, самостоятельные и творческие люди, способные к саморазвитию [2, с. 3]. При создании игр дети оказываются не пассивными получателями знаний, а наоборот, сами их конструируют. Разработка игр – отличная возможность превратить игры в развивающее занятие, а также подготовиться к школе. Создавая собственные игры, дошкольники легко научатся программировать, логически мыслить и работать в команде.

Дошкольный возраст является фундаментом для успешного обучения детей в школе. Как показала наша практика, формирование основ алгоритмики у детей старшего возраста проходит наиболее успешно и продуктивно при использовании интерактивной игры «Путешествие Красной Шапочки». Данная игра учит ребёнка рассуждать логически, развивает связную речь, расширяет словарный запас, кругозор, абстрактное мышление, моторику, воображение и память, развивает умение планировать этапы и время своей деятельности, а также формирует умение разбивать одну большую задачу на подзадачи.

Цель – формирование пространственного мышления и связной речи старших дошкольников с применением основ алгоритмики.

Задачи:

- организовать систему работы по развитию связной речи и пространственного мышления при создании алгоритмов;
- способствовать умению разбивать задачу на отдельные более мелкие этапы.
- формировать навыки взаимодействия (гибкость, адаптивность, инициативность, продуктивность и ответственность);
- учить решать логически задачи;

- воспитывать у детей интерес к составлению рассказов по картинкам;
- стимулировать мотивацию детей к получению новых знаний.

Мы предлагаем познакомиться с вариациями игровых заданий, которые представлены в нашей интерактивной игре.

Игра «Путешествие Красной Шапочки»

1. Собрать целое поле из двенадцати частей.
2. Расставить пункты по своему усмотрению, кроме пункта «Ярмарка» (так как этот пункт изображен на игровом поле). Пункты: дом Красной Шапочки – дом бабушки – дом лесника – горы – лес – ярмарка.

1-й вариант игры – бродилка.

Для этой игры вам понадобятся кубик и фишки (герои сказки «Красная Шапочка»: бабушка, волк, Красная Шапочка, фермер, лесные жители, лесник).

Игроки договариваются, где будет старт, а где финиш. Каждая желтая точка соответствует одному шагу. Направление движения каждый играющий выбирает самостоятельно. Для усложнения игры ребенку можно предложить просчитать свои шаги, а также проговорить направления своего движения (направо, налево, вперед).

2-й вариант игры – карточка с заданием.

Вариации игры:

1. Проложить путь, указанный на карточке с заданием, с помощью стрелок на игровом поле, ориентируясь на тропинки, выбирая направление движения на своё усмотрение.

1.1. Усложнение игры: предложить ребенку выложить самый длинный или самый короткий путь.

1.2. Ввести в игру условие – карточки «Проход закрыт» (1–3 шт.) и предложить ребенку выполнить задание с новым условием.

1.3. На игровом поле есть QR-коды. Выполняя задание, ребенок может считать с помощью планшета (телефона) интересующий его QR-код, под которым может скрываться схема постройки модели из конструктора, а также образовательные видео- и мультимедийные игры.

1.4. Выложить путь на столе вне игрового поля.

2. Предложить ребенку построить робота-героя, который будет выполнять задание совместно с ним, запрограммировав его движение на планшете (телефоне).

С помощью данной игры дошкольники знакомятся с основами программирования, составляют алгоритмы, развивают умение планировать этапы и время своей деятельности. Разработка игр – отличная возможность превратить хобби в развивающее занятие, а заодно и подготовиться к школе. Создавая собственные игры, дошкольники легко научатся ориентироваться в пространстве, логически мыслить и работать в команде. Изучение алгоритмов является начальным этапом обучения дошкольников программированию и неотъемлемой частью развития технического творчества детей.

Литература:

1. Голиков Д. В. 40 проектов на Scratch для юных программистов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019.

2. Емельянова И. Е. Развитие одарённости детей дошкольного возраста средствами лего-конструирования и компьютерно-игровых комплексов / И. Е. Емельянова, Ю. А. Максеева. – Челябинск: ООО «РЕКПОЛ», 2019.

3. Комарова Л. Г. Строим из LEGO (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора LEGO). – М.: Линка-Пресс, 2019.

4. Торгашева Ю. В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – СПб.: Питер, 2019.