



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад № 374» городского округа Самара

ЦИФРОВАЯ СРЕДА

В СОВРЕМЕННОЙ ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Консультация для педагогов



Подготовили педагоги:
Францева Т.В.
Яковлева Д.С.
Князева О.Н.

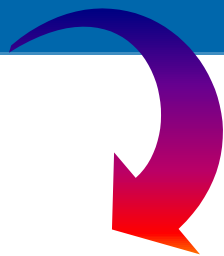


Современное состояние проблемы формирования алгоритмических умений у детей дошкольного возраста

Основная **ЦЕЛЬ** образования в современной школе дать ребенку не только знания, но и опыт их самостоятельного приобретения!!!



ФГОС ДО



Основная задача дошкольного образования –
достижение ребенком социально-нормативных
возрастных характеристик – целевых
ориентиров на этапе завершения уровня
дошкольного образования



ЗАНЯТИЯ МОЖНО РАЗДЕЛИТЬ НА:



Ознакомительные

Закрепляющие





Программирование – это тренировка мозга

Ребенок на занятии делает игру: обучая персонажа выполнять команды, он начинает понимать последовательность работы программы и тренируется следовать этой очередности.





Дошкольник должен быть способен:



Общаться и
взаимодействовать

Планировать

Управлять

Ставить и решать
проблемы



Основные понятия программирования

Описание принципа программного управления вводит **12 понятий**:

✓ **Объекты: программа, компьютер, память компьютера, робот, 4 правила составления программ (язык программирования), команда.**

✓ **Субъект: программист**

✓ **Взаимодействия:**

программист **составляет** команду;

компьютер **выполняет** программу, **давая** роботу команды;

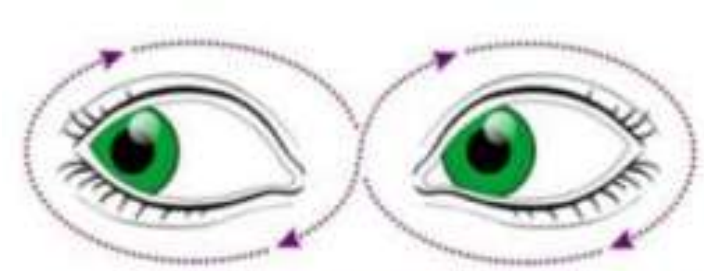
получив команду, робот ее **исполняет** и ждет следующей;

компьютер **загружает в свою память** сообщенную ему программу.



СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи""

- 2.4.5. Интерактивные доски, сенсорные экраны, информационные панели и иные средства отображения информации, а также компьютеры, ноутбуки, планшеты, моноблоки, иные электронные средства обучения (далее - ЭСО) используются в соответствии с инструкцией по эксплуатации и (или) техническим паспортом. ЭСО должны иметь документы об оценке (подтверждении) соответствия.
- Использование ЭСО должно осуществляться при условии их соответствия Единым санитарно-эпидемиологическим и гигиеническим требованиям к продукции (товарам), подлежащей санитарно-эпидемиологическому надзору (контролю)⁷.
- Минимальная диагональ ЭСО должна составлять для монитора персонального компьютера и ноутбука - не менее 39,6 см, планшета - 26,6 см. Использование мониторов на основе электронно-лучевых трубок в образовательных организациях не допускается.
- 2.10.2. Кабинеты информатики и работа с ЭСО должны соответствовать гигиеническим нормативам.
- При использовании ЭСО во время занятий и перемен должна проводиться гимнастика для глаз. При использовании книжных учебных изданий гимнастика для глаз должна проводиться во время перемен.
- Для профилактики нарушений осанки во время занятий должны проводиться соответствующие физические упражнения (далее физкультминутки).
- При использовании ЭСО с демонстрацией обучающих фильмов, программ или иной информации, предусматривающих ее фиксацию в тетрадях воспитанниками и обучающимися, продолжительность непрерывного использования экрана не должна превышать для детей 5-7 лет - 5-7 минут, для учащихся 1-4-х классов - 10 минут, для 5-9-х классов - 15 минут.
- Общая продолжительность использования ЭСО на уроке не должна превышать для интерактивной доски - для детей до 10 лет - 20 минут, старше 10 лет - 30 минут; компьютера - для детей 1-2 классов - 20 минут, 3-4 классов - 25 минут, 5-9 классов - 30 минут, 10-11 классов - 35 минут.
- Занятия с использованием ЭСО в возрастных группах до 5 лет не проводятся.



Время и место проведения гимнастики

- В середине занятия
 - для пятилетних детей – после 5 минут работы
 - для шестилетних детей – после 7 (8) минут работы
- Длительность зрительной гимнастики составляет 1 мин.
- В конце или после всего развивающего занятия.

ДОШКОЛЬНАЯ АЛГОРИТМИКА

Дидактические игры,
игровые задания



Учебно-игровое
оборудование



Цифровые средства
обучения



Герои ПиктоМира

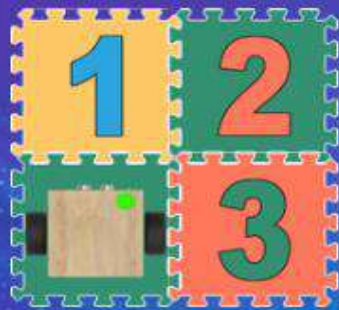
Программируем роботов



Вертун



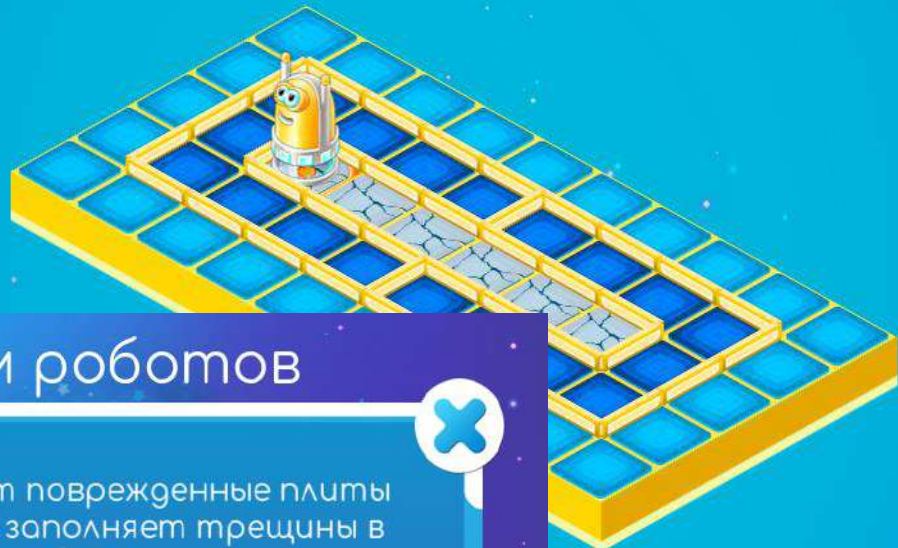
Двигун и Тягун



Ползун



Зажигун



Программируем роботов



Вертун

Вертун отвечает за ремонт. Он закрашивает поврежденные плиты специальным огнеупорным составом. Состав заполняет трещины в поврежденной плите, и плита снова готова к работе.

Элементы поля



нужен ремонт



отремонтирована



финиш

Команды



вперед



налево



направо



закрасить



Общий принцип программного управления

1.

- Выложенный ряд из команд читать слева направо, если команды в столбец, то слева направо сверху вниз



2.

- Выложенный ряд из команд читать слева направо, если команды в столбец, то слева направо сверху вниз

3.

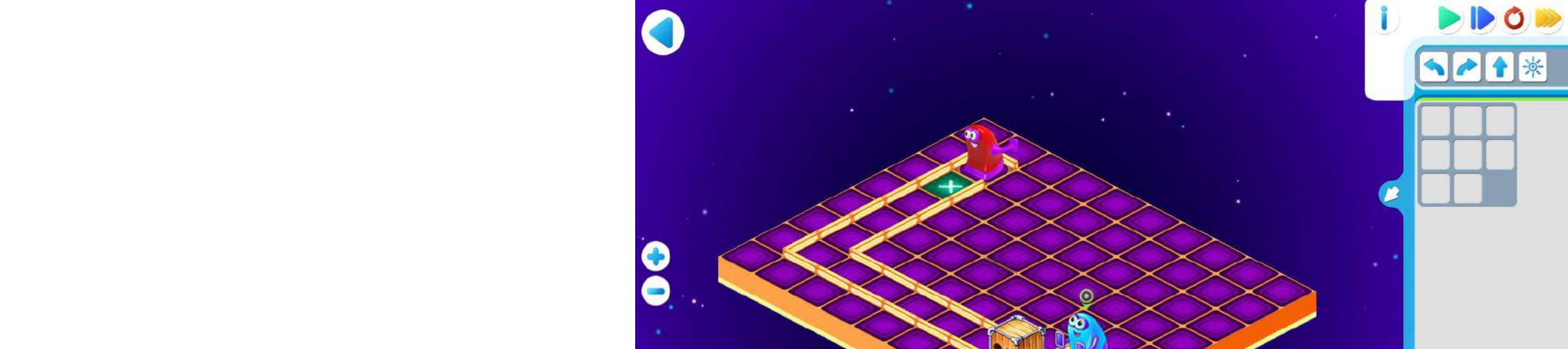
- Программу можно выполнить через корзину



4.

- Реальные роботы управляются звуковыми командами. Эти команды «наблюдаемы» (слышимы) детьми





Программируем роботов



Двигун

Двигун "двигает" ящики и бочки на космическом складе. Он не может отодвинуть груз от стены. А вот Тягун может "оттащить" груз от стены и перетащить его на нужное место.



Тягун

Нужные места



для ящика



для бочки



для бочки или ящика



финиш

Команды



вперед



налево



направо



тащить

Команды-вопросы



Программируем роботов



Ползун

Ползунов два. Один живет на экране планшета, другой — сделан из фанеры и ползает по коврикам на полу. Программу вначале составляем для Экранного Ползуна. Когда она готова, включаем Фанерного Ползуна на полу. Теперь наша программа управляет сразу двумя Ползунами.

Элементы поля



цифра



финиш



коврик-клетка

Команды



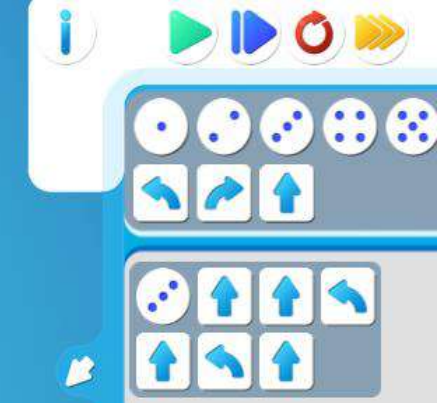
вперед

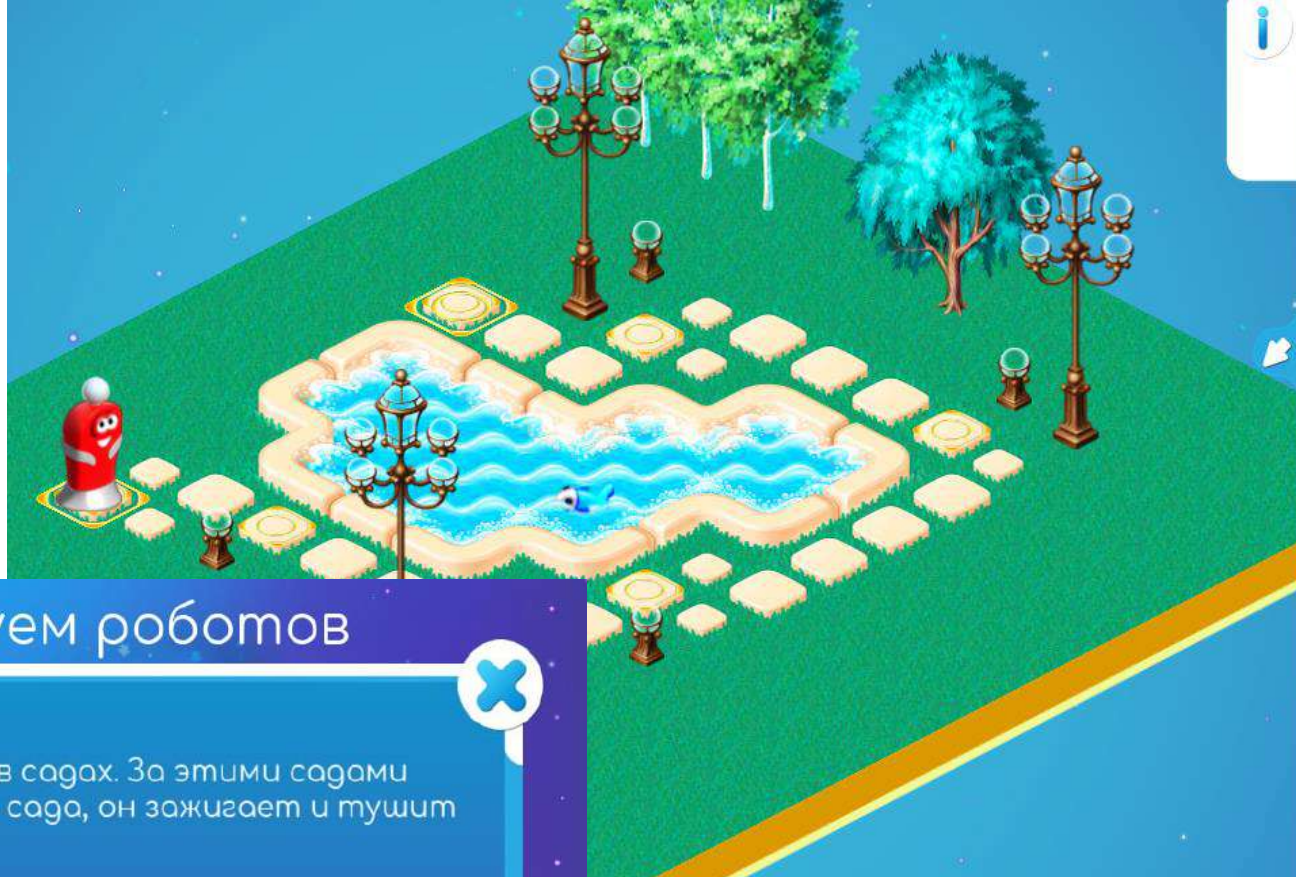


налево



направо





Программируем роботов



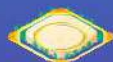
Зажигун

Между полетами космонавты отдыхают в садах. За этими садами ухаживает Зажигун. Проходя по дорожкам сада, он зажигает и тушит фонари

Элементы поля



остановка



финиш

Команды



левее



правее



зажечь

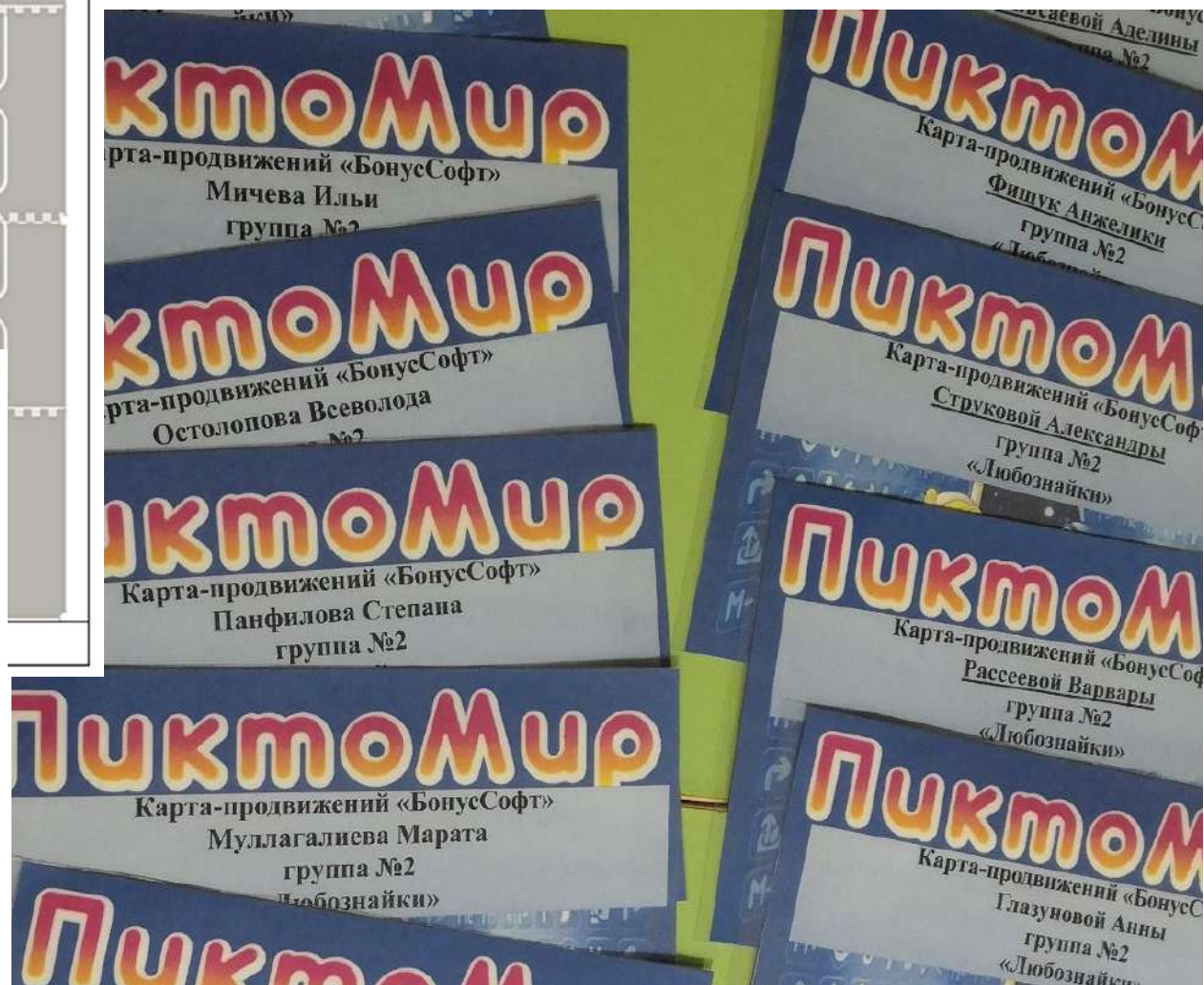


потушить



Наклейки для заполнения карты продвижений «БонусСофт»

№1	№2	№3	№4	№5	№6





Дидактическая игра: «Программируем Робота»



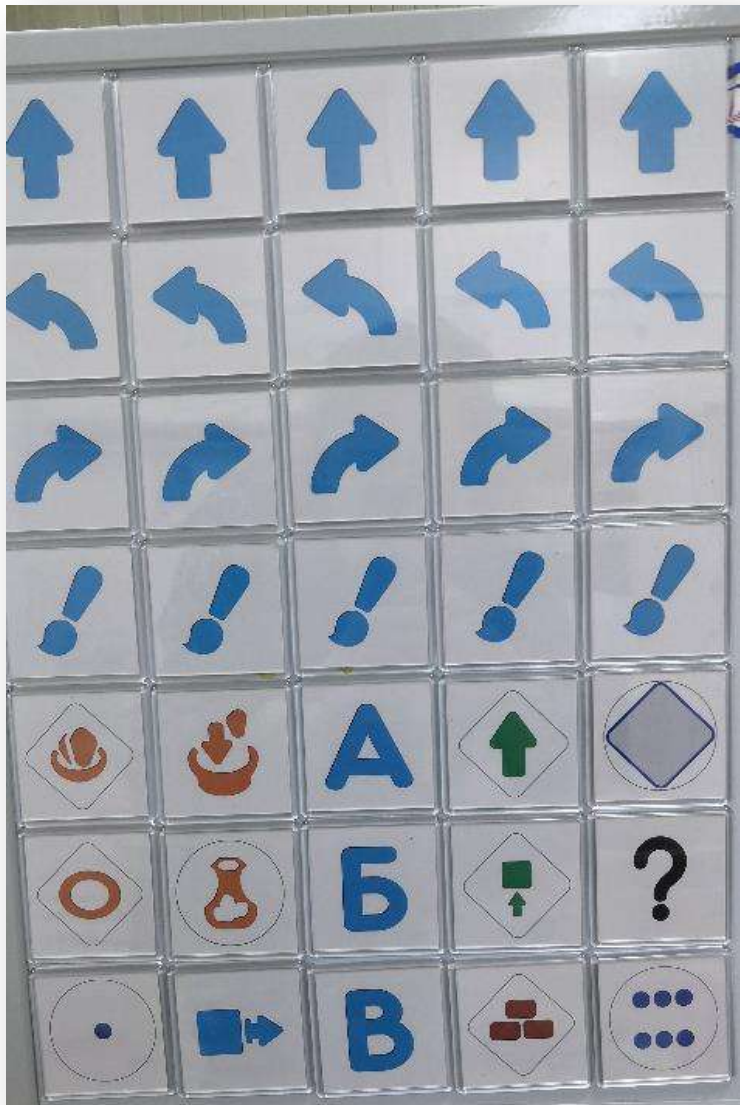
Правила клуба: «КрохаСофт»





Робот
Ползун и
игровое
поле





Магнитные
карточки и
роботы:
Вертун,
Зажигун и
Тягун



Игра «Робот Двуног»



Программисты!!!



ДИКТОМР



Командир -
Исполнитель





Играем
с Вертуном...

