

Игры «ПиктоМир»

Реализуя игровую образовательную среду «ПиктоМир», мы обратили внимание на то, что у многих детей вызывает сложность ориентировка в пространстве, на листе бумаги, часто дети путают понятия «право», «лево» на игровом поле и при чтении пиктограмм, а так же в запоминании, поэтому пришло решение разработать свои игровые пособия, частично опираясь на пособия из «ПиктоМира», способствующие формированию умения планировать свои действия, исполнять алгоритмы через разрешение проблемной ситуации, осознание которой вызывает необходимость строгого выполнения определенной последовательности действий, которые можно использовать в режимные моменты, даже с теми детьми кто не знаком с ПиктоМиром. Представляемая система игр стала нашей педагогической находкой.

Игровые пособия представляют собой дидактические игры – это игры, в которых познавательная деятельность сочетается с игровой.

Основная цель этих игр, помочь детям в освоении тех понятий, которые вызывают затруднения у детей при освоении программирования.

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, на одной из которых нарисован клад, игрушка – Вертун. Необходимо найти клад, преодолев препятствия и выполнив программу. Шаг за шагом ребенок продвигается вперед, пытаясь найти клад.

«Путешествие Пупырика»

Цель: формировать у детей умение составлять различные алгоритмы. Развивать логическое мышление. Учить детей анализировать, развивать умение планировать этапы работы.

Для этой игры нам необходим «попит» квадратного размера, игрушка-персонаж «Пупырик», небольшой шарик.

Игровая задача состоит в том, что «Программист» выкладывает несложные программы, обозначенные пиктограммами. «Исполнитель» считывает программу и управляет игрушкой-персонажем, прокладывает для него путь.

В другом варианте игры в таблице закодирован путь робота. Задача: выложить программу пути для робота с помощью пиктограмм. Задания могут быть готовые или же сами дети могут их придумать.

Игра «Магнитный робот»

Цель: умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, первоначальные умения и навыки в решении логических задач.

Создавая игру, мы придумали несколько вариантов от простого к сложному, играть можно как индивидуально, так и в паре. Игра состоит из игрового поля, расчерченного на квадраты, палочки магнитной, магнитных кругов разного цвета, заданий, пиктограмм.

Ребенку предлагается пройти задание, которое написано на карточке (например, «Собрать все красные круги»). Увидев заинтересованность детей в применении данного пособия, мы решили усложнить задания, предложив детям играть в паре: один - «командир», второй – «исполнитель».

Игра «Приключение Электроника»

Цель: способствовать развитию логического и пространственного мышления, развивать зрительно-пространственную ориентировку, учить ребёнка анализировать и правильно программировать робота.

В пособие входит: лабиринты от простого к сложному, Электроник, фломастер, ответы на лабиринты.

Детям предлагается с помощью Электроника (игрушечного человечка), пройти лабиринт, и при этом записать команды, которые выполняет Электроник в программу-ленту. Важно правильно установить человечка на старт (куда смотрят глазки на схеме старт, так и нужно поставить Электроника). Финиш обозначен буквой Ф. Если команда направо и налево, то выполнять эту команду нужно в той клетке, где стоит Электроник. В игру можно играть как одному, так и двум детям, один выполняет действия, а другой записывает команды в программу ленту. Работая с пособием детям, предлагаются различные задания, которые выбираются по принципу от простого к сложному.

Игра «Мемо ПиктоМир»

Цель: развивать познавательные процессы: внимание, память, мышление, фантазию, воспитывает самостоятельность, способствовать запоминанию объектов ПиктоМира.

В пособие входит: парные картинки объектов ПиктоМира.

Первый вариант: Карточки раскладываются на столе изображениями вниз. Дети договариваются об очередности ходов. Каждый берет в руки по две понравившиеся ему карточки в надежде отыскать одинаковые картинки. Если выбранные иллюстрации идентичны, то игрок добавляет их в свою колоду и продолжает делать ходы до тех пор, пока не вытянет разные картинки. В этом случае очередность переходит другому участнику. В ходе игры ребенок может блеснуть эрудицией и поделиться с родителями, друзьями своими знаниями относительно того объекта, который изображен на его карточке.

Второй вариант: Этот вариант больше направлен на внимательность. Здесь переворачиваются уже не две, а только одна карточка с иллюстрацией. В момент, когда находятся два одинаковых изображения, шустрый и наблюдательный игрок старается как можно скорее спрятать рукой ту карту, которую обнаружили первой и громко вслух произнести ключевые слова: «Нашел!» или «Нашла!». Когда такой сигнал дан, можно забрать пару себе.

Игра имеет электронный вариант <https://learningapps.org/display?v=pmijsgd3c23>

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

Учиться программировать детям очень интересно, ведь они имеют возможность получить результаты сразу же. Более того создание программ – такое увлекательное занятие, что детям кажется, будто это почти не требует усилий.