

МБДОУ «Детский сад № 2 «Калинка»

КЛУБ «КРОХАСОФТ» ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ

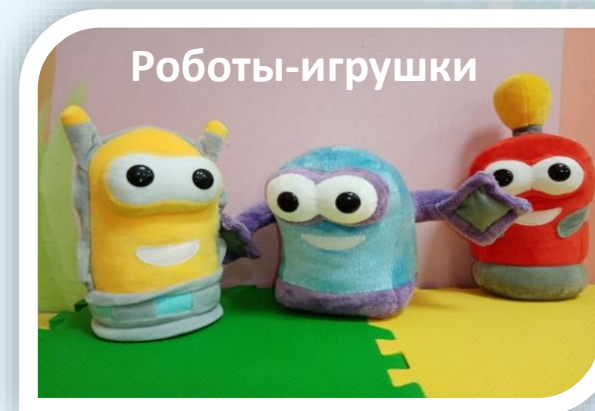
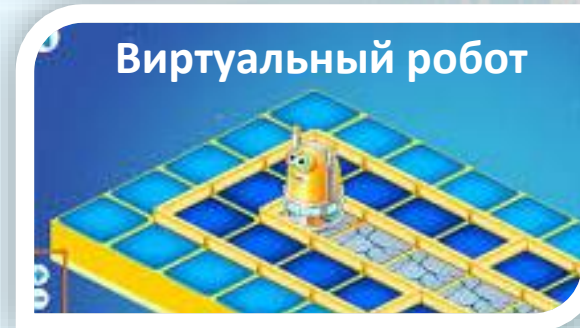
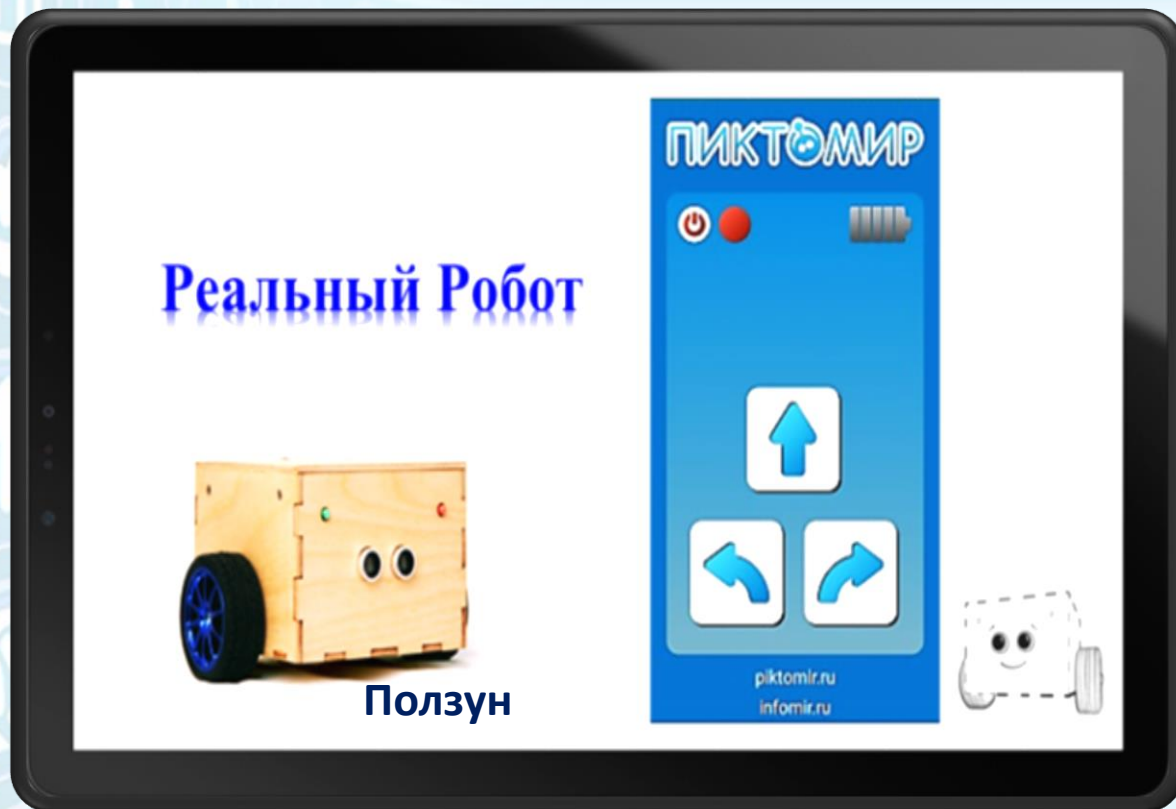
город Новочебоксарск

«Зачем учить ребенка программированию?»



В настоящее время современные тенденции развития образования Российской Федерации в контексте реализации Федерального проекта «Цифровая образовательная среда» Национального проекта «Образование» обусловили приоритетные направления инновационной деятельности нашего учреждения с акцентом на интеллектуальное развитие дошкольников в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий в рамках деятельности федеральной сетевой инновационной площадки по теме: «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде ПиктоМир»

Виртуальные и реальные роботы цифровой образовательной среды «ПиктоМир»



Первые шаги становления федеральной сетевой инновационной площадки были для нашего педагогического коллектива весьма обдуманными и понятными. Педагоги прошли курсы повышения квалификации. Приобрели робототехнический образовательный набор. После чего начался процесс обучения дошкольников с применением данного набора.

Задача до планшетного периода – научить дошкольников составлять, воспринимать и исполнять линейный набор инструкций и дать представление о том, что такое программное управление

Клуб «КрохаСофт»

Центр

«Роботов Тягуна и Двигуна»



Двигун и Тягун

Центр

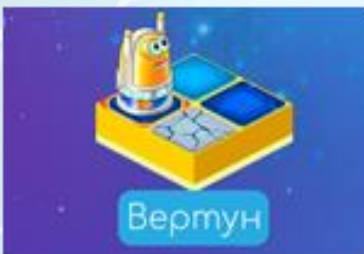
«Робота Ползуна»



Ползун

Центр

«Робота Вертуна»



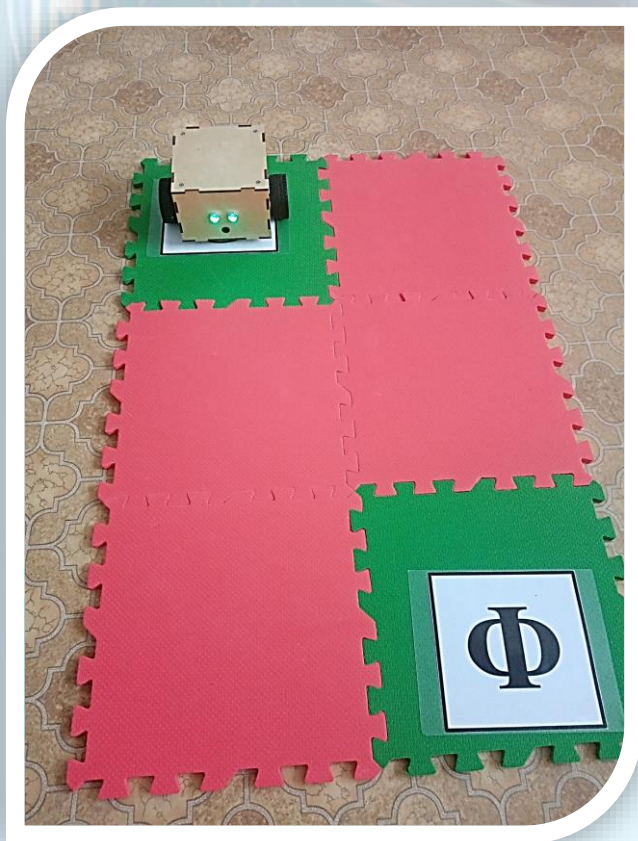
Вертун



Центр «Роботов Двуногов»

На первом этапе мы познакомили детей с правилами клуба «КрохаСофт», с рабочими центрами роботов Вертуна, Зажигуна и Тягуна, Двунога и центром реального робота Ползуна

Робот – исполнитель команд



Прежде чем начать работу с детьми в группе была оформлена предметно-игровая среда «Клуб КрохаСофт». Началось поэтапное проведение занятий в соответствии с календарно-тематическим планированием.

Приобщение к профессии программиста и языку программирования



Наши воспитанники сразу проявили интерес к занятиям в клубе. Каждому хотелось управлять роботом Ползуном с помощью планшета или быть исполнителем команд. Шаг за шагом дети постигали язык программирования, составляя программы для робота-двунога



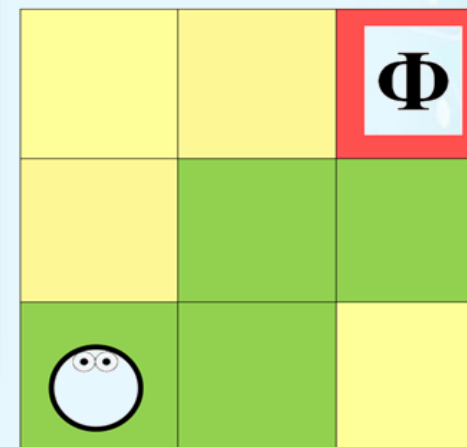
программист

Карта клуба «БонусСофт»

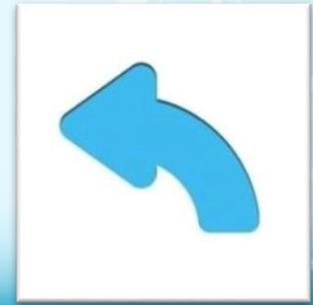
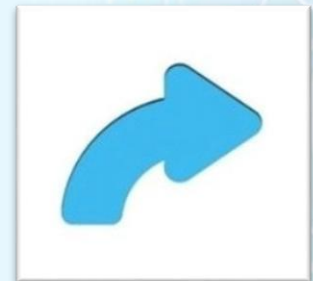


За свои успехи после каждого занятия дети получают бонус-фишку для заполнения индивидуальной карты продвижения «БонусСофт», которая дает им возможность получить допуск к работе с планшетом и управлению виртуальными Robotами в системе ПиктоМир

Использование знаково-символического материала – пиктограмм позволяет дошкольникам осваивать азы программирования



Игровые пособия, созданные педагогами помогают детям осваивать азы программирования в игровой деятельности



Результаты: у детей сформированы умения планировать свои действия, логически мыслить, выполнять алгоритмы действий



Спасибо за внимание

