

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА
образовательного мероприятия в старшей группе.

Тема: «Развитие алгоритмического мышления и конструктивно-модельной деятельности. Дидактическая игра «Отремонтируй сломанные плиты»

Составила: воспитатель – Турдыбаева Дарья Александровна.

Образовательная область	«Познавательное развитие»
Возраст детей	5-6 лет (старшая группа)
Тема	Развитие алгоритмического мышления и конструктивно- модельной деятельности. Дидактическая игра «Отремонтируй сломанные плиты»
Тип образовательной ситуации	Открытие нового знания
Цель	Формирование алгоритмического мышления, ориентированного на заранее установленные правила, общепринятую последовательность действий, необходимых для решения типовых задач. Обучение детей прохождению пути от старта до финиша, с выкладыванием маршрута из пиктограмм.
Задачи	<p><u>Образовательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none">– познакомить детей с профессией «программист», особенностями его трудовой деятельности, значимости его труда.– подвести дошкольников к понятиям «программа», исполнитель «программы», «алгоритм»– автоматизировать умение ориентироваться в пространстве в направлении «вперед», «вправо», «влево»; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none">– способствовать развитию умения составлять и выполнять план (алгоритм) действий, формировать умение записывать символами простые алгоритмы;– развивать умение определять правильность порядка выполнения шагов;– развивать умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей - деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий; <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none">– воспитывать умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли;– способствовать воспитанию чувства ответственности за порученное дело;– воспитывать отзывчивость, взаимовыручку, желание прийти на помощь.
Материал	Ноутбук, презентация слайд-шоу по соответствующей теме, демонстрационные картинки с изображением

		<p>профессии, сотовый телефон, игровое поле, расчерченное в клетку, игровые ячейки в виде квадратов с изображением плит в цвет игрового поля/на обратной стороне синего цвета с изображением раскола, пиктограммы с изображением стрелок разных направлений, карточки с обозначением старта и финиша разных цветов, фигурки роботов разного цвета и изображений, значки об успешном прохождении курса программирования по количеству воспитанников.</p>			
Предполагаемый результат		<p>Воспитанники старшего дошкольного возраста научатся составлять простой алгоритм движения робота, записывать его с помощью пиктограмм разнонаправленных стрелок. Повышение навыков алгоритмического мышления в процессе выполнения заданий и упражнений. Сформировать навыки ориентировки в пространстве. Закреплять навыки пространственной ориентировки, содействовать логическому мышлению детей (памяти, вниманию, самостоятельности, познавательной активности).</p>			
Этапы технологии «Ситуация»	Этапные задачи	Деятельность педагога	Осуществляемая деятельность воспитанника	Предпосылки учебной деятельности	Контроль результатов деятельности
1.Введение в ситуацию	Создание условий возникновения внутренней потребности включения в деятельность.	<p>Ребята, я очень рада нашей встрече. Добрый день, добрый час! Как я рада видеть вас.</p> <p>Сегодня, я предлагаю поговорить об умных машинах - компьютерах. Где вы видели компьютеры? Кому они нужны?</p> <p>Дети высказываются (в магазине, дома, в больнице...).</p> <p><i>Воспитатель дополняет рассказы детей:</i></p> <p>Трудно представить нашу жизнь без компьютера. С его помощью можно составлять расписания движения поездов, делать сложные хирургические операции и руководить полётом космической станции, можно общаться с людьми, которые находятся в разных точках земного шара.</p>	<p>Включаются в игровую ситуацию, отвечают на вопросы с опорой на личный опыт. Самостоятельно формулируют собственную точку зрения.</p>	<p>Формирование умения полно и точно выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.</p>	<p>Активность детей, разнообразие ответов.</p>

<p>2. Актуализация знаний</p>	<p>С помощью целенаправленно организованной беседы, актуализировать мыслительные операции, а также знания и опыт детей.</p>	<p>Как вы думаете, кто помогает людям разных профессий управляться с компьютерами? Помогают человеку управляться с этими умными машинами программисты.</p> <p>Чтобы людям различных профессий: и врачам и учителям и строителям и космонавтам было проще решать свои профессиональные задачи, программисты создают для каждого из них специальные программы.</p> <p>Очень интересная и очень важная, необходимая для всех людей работа у программистов, ведь компьютеры сегодня повсюду.</p>	<p>Ответы, высказывания детей с опорой на личный опыт.</p>	<p>Развитие мыслительных операций: анализа, синтеза обобщения. Развитие навыков общения со сверстниками и взрослыми в процессе деятельности;</p>	<p>Положительные ответы детей, подтверждение желания детей участвовать в предстоящей деятельности.</p>
-------------------------------	---	--	--	--	--

<p>3. Введение в проблемную ситуацию</p>	<p>Создание ситуации затруднения в индивидуальной деятельности. Фиксация затруднения</p>	<p>Ребята, сегодня приготовила для вас очень интересную игру. Хотите поиграть?</p> <p><i>Воспитатель включает компьютер, находит на рабочем столе икт - игру, но далее происходит сбой в программе и детям не предоставляется возможность поиграть.</i></p> <p>Ребята, у меня не получается запустить игру. Что делать? Сами сможем справиться с данной проблемой?</p> <p><i>Воспитатель совместно с детьми приходят к выводу, что произошел сбой в программе, и нужно обратиться за помощью к специалисту-программисту.</i></p> <p>К кому же мы можем обратиться за помощью? Я сейчас попробую попросить о помощи одного моего знакомого. Он по профессии программист.</p> <p><i>Воспитатель по сотовому телефону кому-то звонит и договаривается о встрече.</i></p>	<p>Дети предлагают свои версии. Самостоятельно делают вывод о причине затруднения.</p>	<p>Развитие мыслительных операций, умения слушать и удерживать учебную задачу, действовать по инструкции.</p>	<p>Дети формулируют «детскую цель» -научиться управлять роботом-помощником. Дети слаженно работают в парах.</p>
<p>4. Открытие нового знания или способа действия.</p>	<p>Создание ситуации для открытия нового знания.</p>	<p><i>В группу входит программист и приветствует детей.</i></p> <p>Программист: Что у вас случилось?</p> <p><i>Дети рассказывают о том, что у них есть интересная игра, но произошел сбой в этой программе и они не могут поиграть.</i></p> <p>Программист: Моя профессия программист. Вы</p>	<p>Дети здороваются, знакомятся, рассказывают о том, что у них есть интересная игра, но произошел сбой в этой программе и они не могут поиграть.</p>	<p>Развитие мыслительных операциймыслительных операций: анализа, синтеза обобщения, активизация зрительного и слухового</p>	<p>Вовлечённость детей в деятельность.</p>

		<p>знаете, чем занимается программист?</p> <p>Программист: Я создаю разные программы для компьютеров и умею исправлять ошибки в них. И сегодня, конечно, я вам помогу и исправлю ошибку в программе вашего компьютера, чтобы вы смогли поиграть.</p> <p><i>Программист устраняет проблему. Игра включается.</i></p> <p>Воспитатель: Давайте спросим у программиста, трудно ли это: создавать программы? И что для этого необходимо знать и уметь? А можем ли мы написать программу?</p> <p>Программист: Для того чтобы стать профессиональным программистом необходимо хорошо знать математику, уметь строить алгоритмы - это такие цепочки последовательных действий для разных объектов.</p> <p>Для того чтобы стать программистом надо хорошо учиться в школе, а затем учиться в колледже или институте, изучать разные языки программирования. Людям этой профессии следует обладать огромным терпением и обязательно желанием доводить начатое дело до конца. Я думаю, что могу для вас написать программу. Хотите поиграть в новую игру? Дайте мне немного времени.</p> <p><i>Воспитатель предлагает детям размяться, пока</i></p>	<p>Анализируют ситуацию. Знакомятся с новым способом действия, выполняют движения в соответствии с текстом.</p>	<p>восприятия, памяти, воображения.</p>	
--	--	--	---	---	--

		<p><i>программист готовит для них игру.</i></p> <p>Физминутка «Профессии».</p> <p>Много профессий на свете у нас! (Руки на поясе – повороты туловища вправо-влево) О них поговорим сейчас: (Развести руки в стороны) Вот швея рубашки шьет, (Движения воображаемой иглой) Повар варит нам компот, (Мешаем» поварешкой) Самолет ведет пилот — (Руки – в стороны) На посадку и на взлет. (Опускают их вниз, поднимают вверх) Доктор ставит нам уколы (Скрестить пальцы над головой. Движения: ладонь – кулак) И охранник есть у школы. (Руки – согнуты в локтях, силовой жест) Каменщик кладет кирпич, (Попеременно кладет кисти рук одна на другую сверху – вниз.) А охотник ловит дичь (Делают бинокль из пальчиков) Есть учитель, есть кузнец, (Загибают пальцы, перечисляя профессии) Балерина и певец. Чтоб профессии иметь, (Разгибаем пальцы) Нужно много знать, уметь (Повороты кистями — тыльная сторона ладошки) Хорошо дружок учись! (Погрозить пальчиком) И, конечно, не ленись! (Отрицательное движение указательным пальцем)</p>			
5. Введение новых знаний в	Моделирование ситуации, в	Программист: прежде, чем вы начнете играть, давайте разберемся с символами, которые	Применяют на практике новое	Умение действовать по	Слаженная работа детей в

<p>систему знаний</p>	<p>которой дети могут использовать новое знание совместно с освоенными ранее знаниями и способами.</p>	<p>используются в этой игре и узнаем, что они означают.</p> <p>На экране демонстрируется слайд с изображением пиктограмм. Программист поясняет: Стрелка вверх означает - иди, стрелка с поворотом вправо – означает иди направо, стрелка с поворотом влево – означает иди налево, символ кисти – обозначает починку плиты).</p> <p>Программист: игра называется «Отремонтируй плиты». Вам нужно помочь роботу отремонтировать все синие плитки. А чтобы их отремонтировать, вам нужно пройти путь, ориентируясь на символы (стрелки).</p> <p><i>Каждому ребенку раздается индивидуальное игровое поле. Дети играют.</i></p> <p>Воспитатель проводит индивидуальную работу, оказывает помощь или поддержку тем детям, которым не удастся выполнить правила игры.</p> <p>Программист: Ребята, а вы хотите сами поучаствовать в разработке игрового пути? Предлагаю совместно в парах разработать путь для прохождения робота.</p> <p>Первый игрок должен будет самостоятельно прописать схему пути робота на листе А4 и выложить его с помощью сломанных плит, второй игрок должен будет передвигаться по квадратам поля от клетки-старта до определенной клетки финиша, выкладывая путь с помощью пиктограмм.</p>	<p>знание, совместно с освоенными ранее пошаговыми действиями. Самостоятельно программируют робота – помощника по заданным условиям, работая в парах осуществляют контроль правильности исполнения.</p>	<p>инструкции. Нравственно-этическая ориентация в достижении цели, умение контролировать и адекватно оценивать свою деятельность.</p>	<p>парах. Самостоятельность детей в применении нового знания.</p>
-----------------------	--	--	---	---	---

		<p>Будем использовать те же символы: стрелка вверх означает иди, сколько стрелок - столько и шагов. Стрелка с поворотом вправо – означает - иди направо, стрелка с поворотом влево – означает иди налево, символ кисти – обозначает починку плиты. Затем вы меняетесь ролями.</p> <p><i>Дети делятся на пары, играют.</i></p> <p>Программист: Молодцы, я рад, что некоторые из вас легко осваивают программирование. Я думаю, что если вы захотите, и будете усердно учиться, то можете стать программистами. Особенно важно учиться математике. Программист прощается, уходит.</p>			
<p>6. Подведение итогов. Рефлексия.</p>	<p>Фиксирование детьми достижения «детской» цели. Определение условий, позволивших достигнуть положительного результата</p>	<p>Ребята, что нового вы сегодня узнали о профессии программист? Что делает программист? Чему вы научились? А вам понравилось программировать? А то, что вы работали вместе (в парах), помогало или мешало?</p> <p>Я очень рада, что вы смогли выполнить сложную задачу- запрограммировать робота и качественно отремонтировать плиты.</p> <p>Вы успешно справились со сложной задачей, в честь этого совместно с Программистом мы вручаем вам значки об успешном прохождении курса программирования.</p>	<p>Рефлексия над детьми индивидуального и парного участия в деятельности. Проговаривают условия, которые позволили достигнуть «детской цели»</p>	<p>Рефлексия способов и условий деятельности, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.</p>	<p>Определение детьми условий, которые позволили достигнуть «детской цели».</p>