

ХАНТЫ-МАНСИЙСКИЙ АВТОНОМНЫЙ ОКРУГ-ЮГРА
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Белоярского района «Детский сад комбинированного вида» «Березка»
г. Белоярский»
(МАДОУ «Детский сад «Березка» г. Белоярский»)

XII ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС

«ВОСПИТАТЕЛИ РОССИИ»

Номинация «Развивающие игры и пособия. Стартап»



ИГРОВОЕ ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

«ПИКТОКОПИЛКА»

Колодзей Ника Андреевна
воспитатель



г. Белоярский, 2024 г.

Общая информация

Участник конкурса Номинация «Развивающие игры и пособия. Стартап»

Фамилия, имя, отчество Колодзей Ника Андреевна

Должность: воспитатель

Дата рождения: 30.04.1994

Номера контактных телефонов, адрес электронной почты
+79324319524, kasykova94@mail.ru

Образование, ученая степень, ученое звание (уровень, учебное заведение)

Образование – среднее профессиональное.

Наименование образовательного учреждения – Коммунальное ВУЗ «Бериславский педагогический колледж им. В.Ф. Беньковского», 2013 г., дошкольное образование, воспитатель дошкольного заведения с правом обучения иностранного языка.

Профессиональная карьера (общий стаж работы, даты, места работы, должности) **Общий стаж** — 8 лет, **Педагогический стаж** — 2 года, **Стаж по специальности** — 2 года

Наличие наград, званий (если имеется) IX Муниципальный конкурс инновационных проектов «Аукцион педагогических идей» среди педагогов реализующих программу дошкольного образования в образовательных учреждениях Белоярского района, Диплом III степени, 2022 г.; X Муниципальный конкурс инновационных проектов «Аукцион педагогических идей» среди педагогов реализующих программу дошкольного образования в образовательных учреждениях Белоярского района, Диплом II степени, 2023 г.; Фестиваль мастер-классов «От теории к STEAM практике» среди педагогических работников Белоярского района, реализующих программу дошкольного образования в образовательных учреждениях Белоярского района в рамках проведения педагогического марафона, Победитель, 2024 г.

Наименование образовательной организации (полностью) Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Белоярского района "Детский сад комбинированного вида "Берёзка" г. Белоярский" **Полный адрес организации субъект** Тюменская область, Ханты – Мансийский автономный округ – Югра, РФ, **индекс** 628162, **населенный пункт** Белоярский, **улица** Строителей, **дом** 20, **федеральный телефонный код города**, **телефон** 8(34670)2-22-38, **факс**, **e-mail:** mail@sad-berezka.ru **Руководитель образовательной организации (ФИО, контактный телефон)** Дмитриева Алла Викторовна, (34670) 2-22-38

Награды и иные достижения организации Конкурс «Лучшее образовательное учреждение» в номинации «Лучшее дошкольное образовательное учреждение» в рамках реализации национального проекта «Образование» в Белоярском районе. Победитель, 2022 г., 2023 г., 2024 г. И другие [Достижения учреждения \(gosuslugi.ru\)](http://gosuslugi.ru)

Аннотация

В настоящее время окружающее цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка, начиная с раннего возраста. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и образовательные организации, но и медиаресурсы. Для современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений.

Потребности и интересы детей учтены в основных нормативных документах в области образования, где ключевой задачей является повышение качества и доступности образования, в том числе, посредством организации современного цифрового образовательного пространства.

Основы цифрового образования продиктованы Федеральной образовательной программой дошкольного образования (ФОП ДО). Благодаря разработке российских ученых проекта «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде «Пиктомир» у педагогов появилась возможность успешно развивать у детей дошкольного возраста основы алгоритмики и программирования, что является неотъемлемой частью образовательного процесса в детском саду, способствует созданию благоприятных условий для познавательно - исследовательской деятельности детей, влечет за собой развитие алгоритмического и пространственного мышления, математических способностей, а также важнейших когнитивных навыков: умение планировать и организовывать свою деятельность.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Белоярского района «Детский сад комбинированного вида «Березка» г. Белоярский» с 2016 года работает в режиме инновационного развития. В настоящее время функционирует 4 инновационные площадки:

1. Региональная инновационная площадка по теме: «Развитие предпосылок функциональной грамотности у дошкольников посредством STEM технологий в условиях внедрения ФОП ДО» (2023-2026). Приказ ДОиМП от 20.12.2023 г. № 10-П-3208
2. Федеральная инновационная площадка АО «ЭЛТИ – КУДИЦ» Федерального института современного образования по теме: «Модели реализации STEM – образования в практике работы дошкольной организации и начальной школы» (2023-2024). Приказ АО «ЭЛТИ – КУДИЦ» ФИСО от 09.01.2024 г. № 8/ФИСО – 24
3. Федеральная сетевая инновационная площадка Федерального научного центра Научно-исследовательского института системных исследований Российской академии наук по теме: «Апробация и внедрение основ

алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир» (2020-2027). Приказ ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН от 30.12.2020 г. № П - 227

4. Инновационная площадка федерального уровня АНО ДПО «Национальный исследовательский институт всероссийской общественной организации содействия развитию профессиональной сферы дошкольного образования «Воспитатели России» по теме: «Ресурсы цифровой образовательной среды ПиктоМир для педагогов и родителей» (2022-2027). Приказ АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» от 27.05.2022 г. № 69/1

Инновационная деятельность (gosuslugi.ru)

Интеграция STEM-технологии и цифровой образовательной среды Пиктомир позволила мне разработать универсальное дидактическое пособие «Пиктокопилка», в основу которой легли развивающие дидактические игры нацеленные на развитие алгоритмических навыков и умений.

Моя педагогическая разработка является средством для организации работы с детьми среднего дошкольного возраста (4-5 лет) в условиях детской универсальной STEAM – лаборатории.

Цель – создание условий для развития творческих способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять; логического мышления, первоначальных умений и навыков решения логических и алгоритмических задач.

Задачи: - познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;

- формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;

- научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;

- развивать познавательную активность через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.

- формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;

- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;

- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

Предлагаю ознакомиться с некоторыми играми занимательного процесса, в котором словесные методы сочетаются с наглядными, игровыми и практическими, что ведет к огромному прорыву в освоении детьми дошкольного возраста азов алгоритмизации и программирования в Цифровой образовательной среде ПиктоМир.

Описание игр

1. Напольная Игра «Пройти путь к роботу»

Оборудование для проведения игры: Геометрические фигуры, пазлы с частичным изображением одного из роботов ПиктоМира.

Цель данной игры: Закрепление геометрических фигур, счета в пределах 5, ориентировка в пространстве, развитие зрительного восприятия.

Ход игры: Участник игры выбирает себе по желанию пазл в виде геометрической фигуры. Далее, прокладывая себе маршрут, выбирает путь в соответствии с геометрической фигурой до финиша. Добравшись до цели, соединяет недостающую деталь и в результате которого получает полное изображение робота Пиктомира.

2. Универсальная игра «Робо-Лабиринт»

Оборудование: Кубик, на гранях которого изображены роботы ПиктоМира и символ, который обозначает «нет хода», игровое поле, карточки роботов с направлением движения.

Игра может быть, как настольной, так и напольной.

Цель игры: Улучшать навыки ориентировки в пространстве, развивать зрительное восприятие и умение правильно выстраивать алгоритм.

Ход игры: Перед игроками изображено игровое поле, где указаны старт и финиш в виде звезды. Каждый робот ПиктоМира обозначает определенное направление движения. Далее, участники поочередно бросают кубик и выполняют ход в соответствии с выпавшим роботом, прокладывают маршрут к финишу. Тот, кто быстрее, выполнит задание - "дойдет" до звездочки, тот и победил.

3. Подвижная игра «Пиктобоулинг»

Цель: Способствовать развитию координации движения; формировать навыки командной игры.

Оборудование: Сочленяемые коврики, кегли с изображением роботов.

Описание: Перед ребёнком ставится задача сбить максимальное количество кеглей с изображением роботов. За сбитые кегли ребенку начисляются звездочки, у кого больше звездочек, тот и победил. Играть можно командой или с одним ребенком.

4. Настольная игра «Робо- экспресс»

Оборудование: Набор Дары Фрёбеля № 7, изображение автобуса, пальчиковый театр с изображением роботов ПиктоМира.

Задача ребенка: Выложить алгоритм движения для своего робота, который должен занять пассажирское место в автобусе. Например, Двигуну нужно занять место пассажира желтого квадрата, который выйдет на следующей остановке.

5. Универсальная игра «Ползун-строитель»

Цель: Развивать у детей логическое мышление и умение работать в подгруппе или в паре.

Материалы и оборудование: Сочленяемые коврики, карточки с заданиями, карточки схемы, дары Фрёбеля.

Ход игры: Ведущий рассказывает детям, что робот Ползун решил стать строителем. Она просит детей быть его помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры, на игровом поле, выложив при этом программу с пиктограмм и выстроить по образцу.

6. Напольная игра «Собери друзей на праздник».

Материал: Игровое поле «Алгоритмика», роботы Пиктомира.

Цель: Создание условий для развития пространственных представлений и практических ориентировок у детей дошкольного возраста через организацию напольных игр алгоритмического содержания с использованием нестандартного оборудования.

Ход: Роботу Двунугу нужно дойти до дома Двигуна и Вертуна, обходя все препятствия. Командир выкладывает алгоритм движения с помощью пиктограмм и дает команду роботу Двунугу.

Ни одна деятельность в детском саду не обходится без участия родителей воспитанников. Одной из форм работы с родителями стала организация родительского клуба «РодительСофт», как форма повышения педагогической грамотности у родителей в области интеллектуального развития детей в сфере информационных и телекоммуникационных технологий. Идея создания клуба «Родительсофт» появилась у детей в процессе занятий в клубе «КрохаСофт». Дети хотели поделиться своими знаниями и умениями со своими родителями. Заседание родительского клуба осуществлялось один раз в месяц, где родители имели возможность видеть успехи детей и погрузиться в игру. Благодаря сотрудничеству с родителями появился мультфильм «Пиктопаруль спешит на помощь».

Опыт внедрения игрового дидактического пособия «Пиктокопилка» был представлен педагогическому сообществу на разных уровнях:

- Мастерская педагога /наставника «STEAM –идея».

- Методическом дне «Опыт реализации программы «Формирования основ алгоритмизации и программирования у дошкольников и учеников начальной школы в цифровой образовательной среде «Пиктомир» (лучшие практики).

- Муниципальном методическом мероприятии «Ориентиры дошкольного образования в условия внедрения ФОП ДО». Образовательное событие для детей 4-5 лет. «Пиктопатруль спешит на помощь».

- Августовское совещание педагогических работников образовательных учреждений Белоярского района "Современные образовательные технологии, обеспечивающие освоение детьми содержания дошкольного образования".

На мой взгляд, данное игровое дидактическое пособие – это самый эффективный способ развития необходимых компетенции современных дошкольников и педагогический инструмент, позволяющий определять уровень развития алгоритмических умений и навыков.