

БОУ г. Омска «Средняя общеобразовательная школа № 17»

**Формирование
алгоритмических умений
у дошкольников
средствами
игровых цифровых
технологий**

**Старший воспитатель
Буренкова О.Л.**





Решение задач

=

Мышление



Алгоритмическое мышление



Решение задач

=

Мышление



Выбрать

Понять

Выполнить

Получить
результат

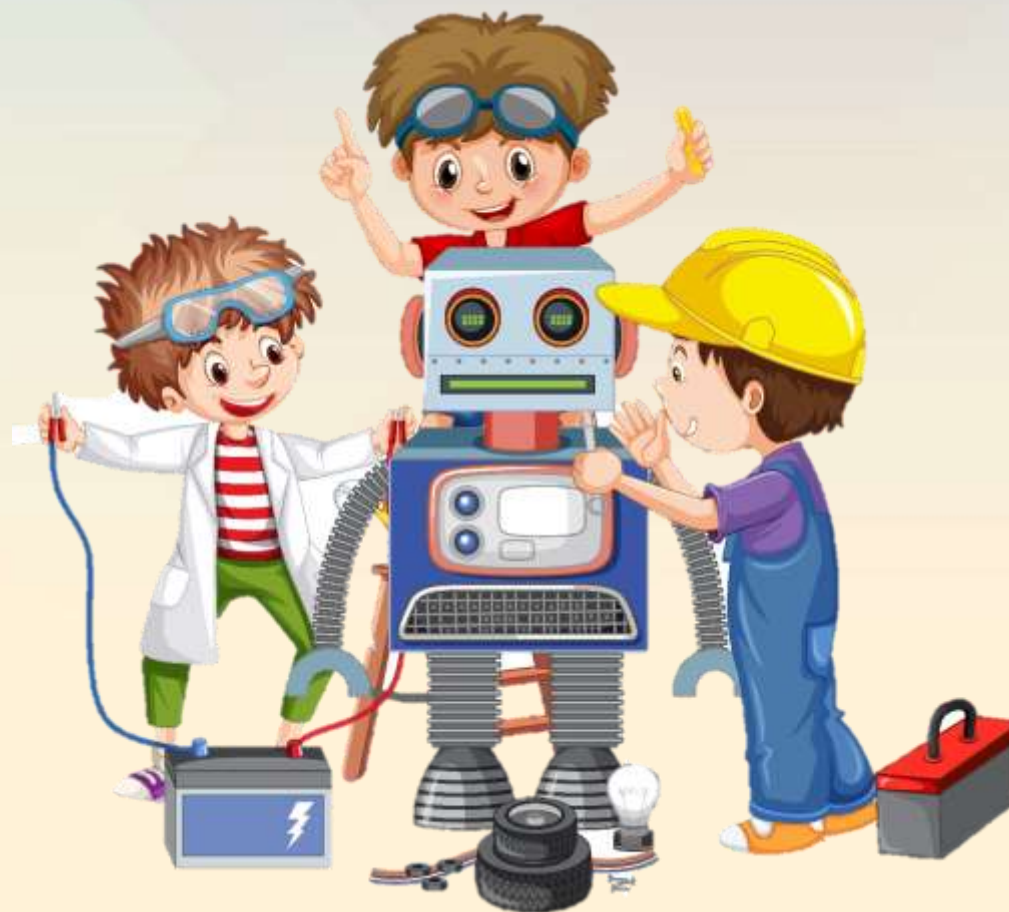
Планируемые результаты:

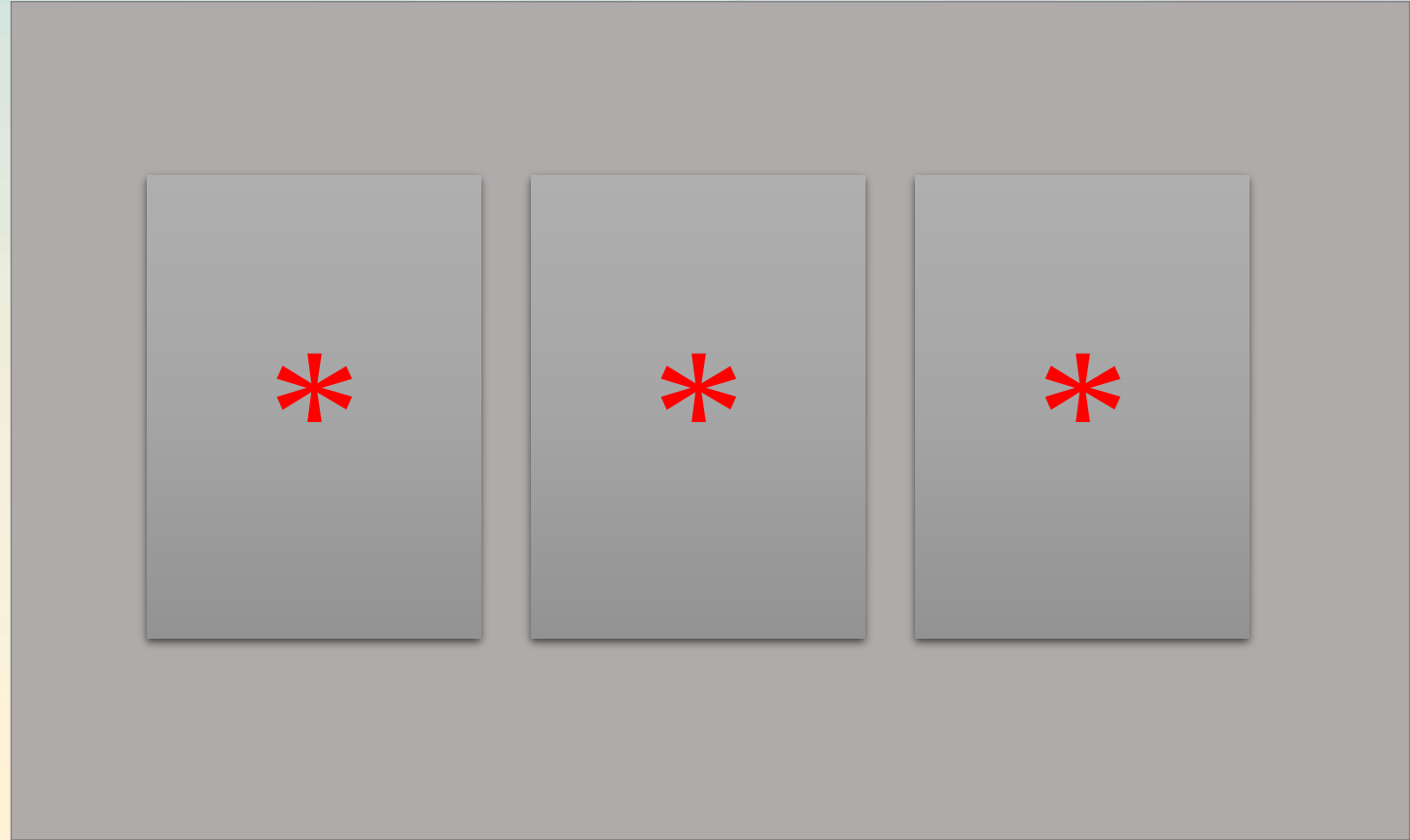
- ребёнок обладает начальными знаниями информатики и инженерии;
- ребёнок способен применять в жизненных и игровых ситуациях знания о количестве, форме, величине предметов, пространстве и времени, умения считать, измерять, сравнивать, вычислять и тому подобное;
- ребенок использует разные способы и средства проверки предположений: сравнение с эталонами, классификацию, систематизацию, некоторые цифровые средства и другое;
- ребенок использует способы нахождения решений (вычисления, измерение, сравнение, создание планов, схем, использование знаков и эталонов);
- ребенок умеет применять некоторые цифровые средства для познания окружающего мира, соблюдая правила их безопасного использования;
- ребенок умеет составлять и решать арифметические задачи на сложение и вычитание.



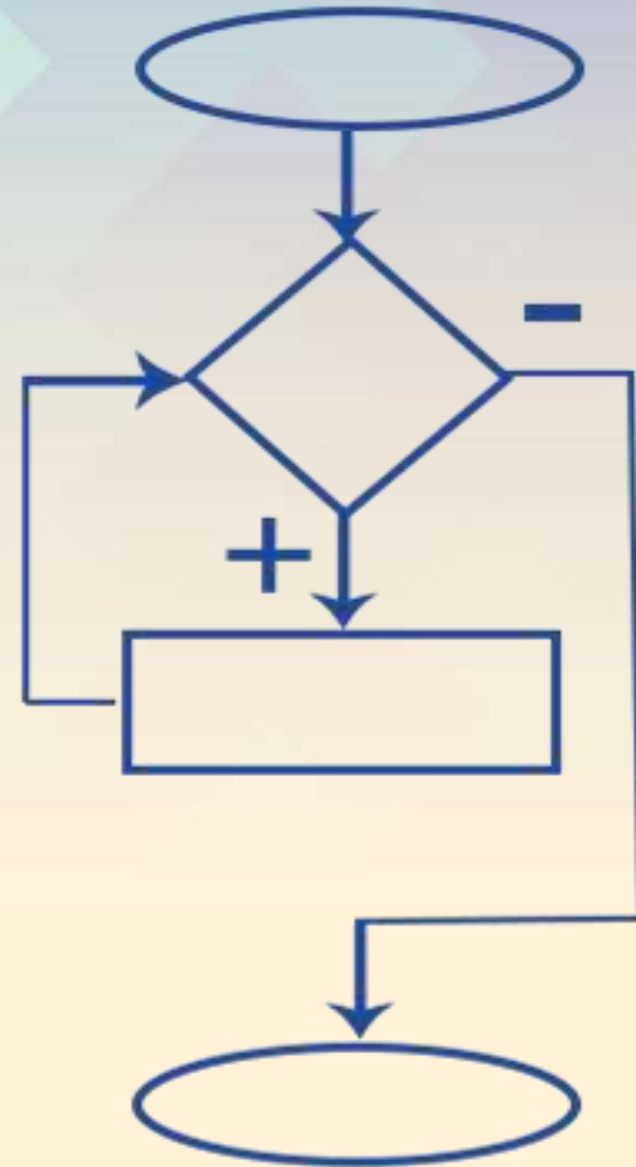
ФОП ДО

Организация деятельности с использованием элементов цифровых технологий и игрового программирования



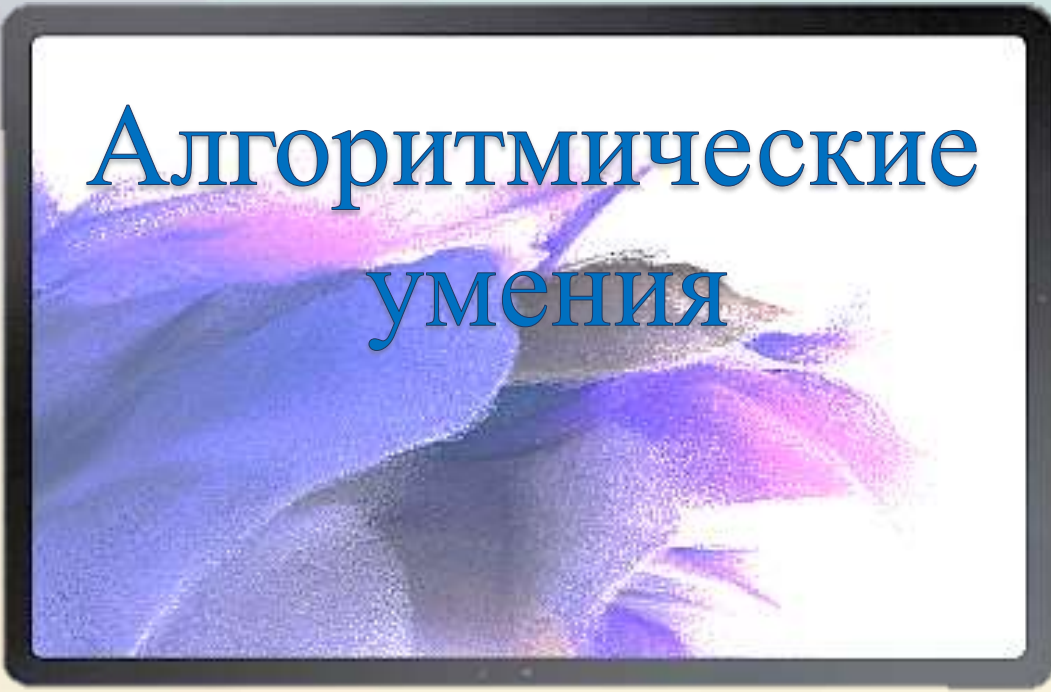


Алгоритм -
это порядок
действий, шагов,
которые необходимо
выполнить в строгой
последовательности
для достижения
поставленной цели.





Алгоритмические умения



**Понимать,
составлять,
выполнять
алгоритмы**

**Выполнять
правила и
инструкции**

**Предвидеть
последствия**

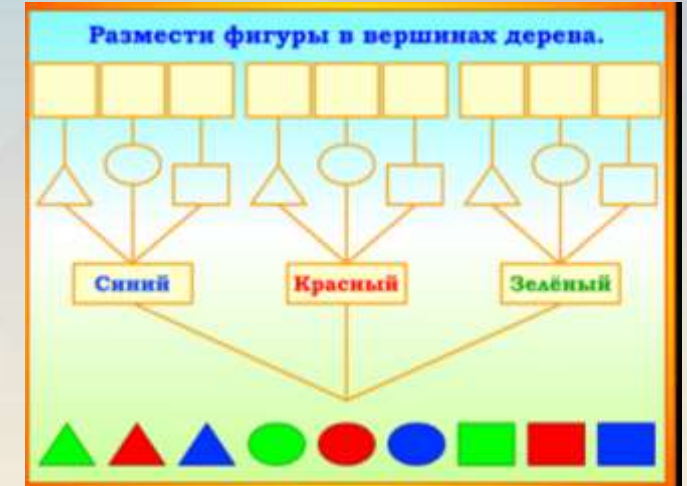
**Работать
по образцу**

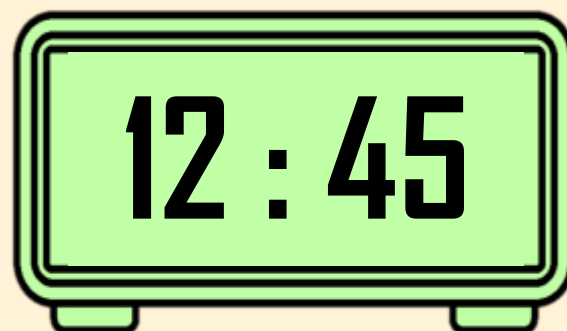
**Планировать и
анализировать**

**Описывать
деятельность с
помощью системы
знаков**

**Корректировать
деятельность**

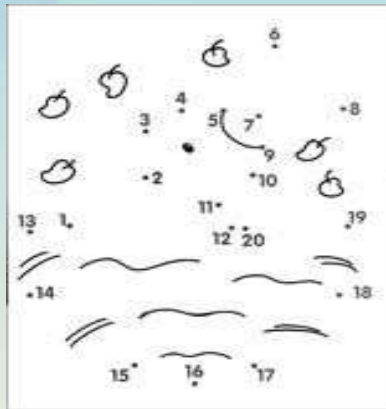
Игровое программирование







Построй по образцу



Соедини по цифрам



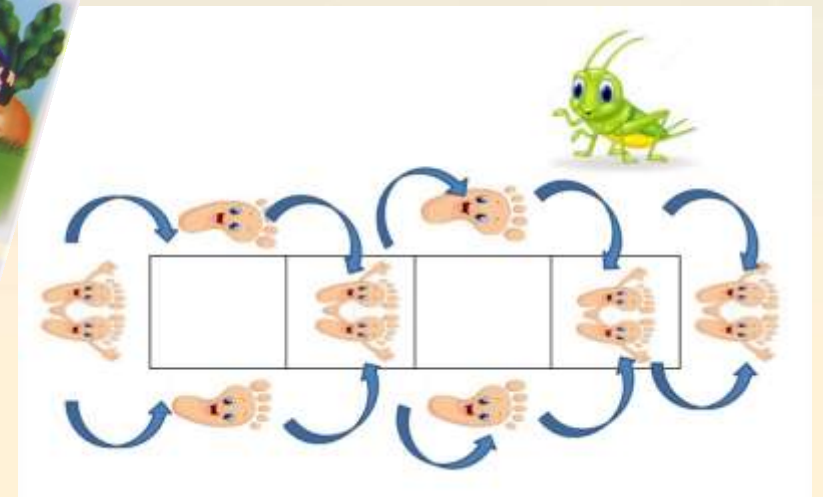
Нарисуй по схеме



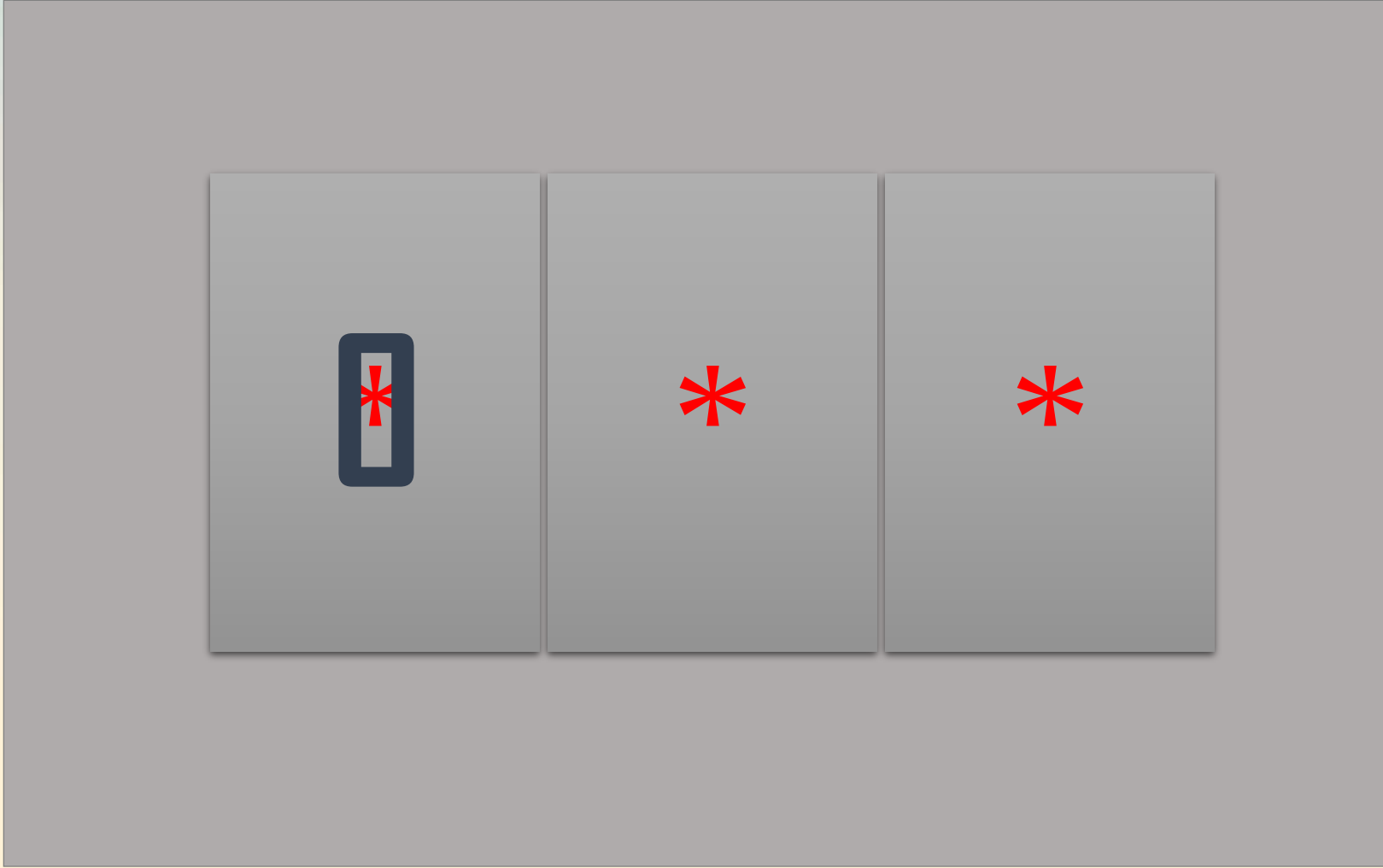
Арифметическая задача

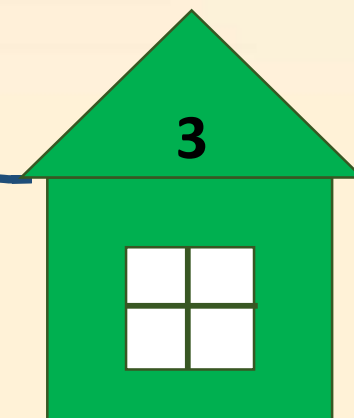
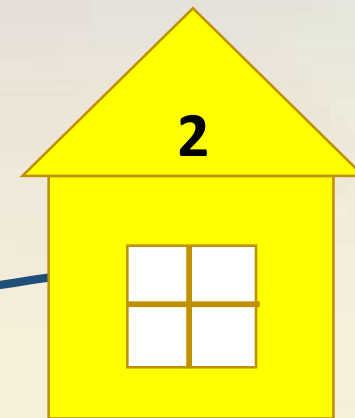
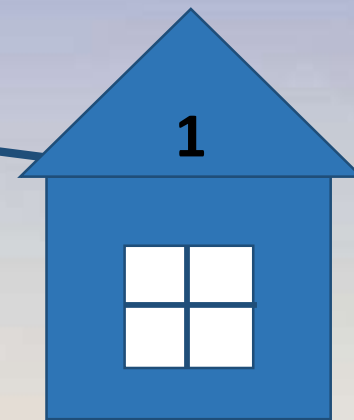


Что сначала, что потом?



Координационная лестница







Игра - бродилка

«Болен – лечись,
здоров –
берегись»

Составление, объяснение,
разгадывание половиц.



Экспериментирование



Подвижные,
малоподвижные игры



Дидактические игры

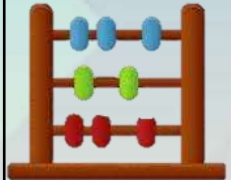


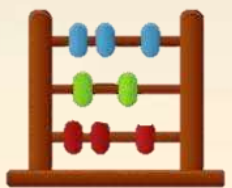
Составление, чтение
интеллект-карт

0

1

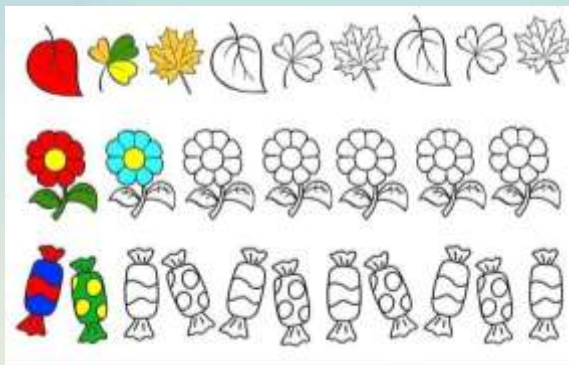
*

									
А	Н	Е	И	С	В	Ь	Д	О	М

			
С	Е	М	Ь



Использование условных
мерок



Раскрашивание по
образцу



Использование счетного
материала



Расшифровка кода



Составление
описательного рассказа



Выполнение режима дня

0

1

7



1

7



**маленькими
шажками**

который
создается

хорошо выстроенному
алгоритму

это
следование

**УСПЕХ
В ЖИЗНИ -**