



**Косенкова
Мария Игоревна**

воспитатель

**МБОУ «Лицей №27
им.Героя Советского Союза
И.Е.Кустова» г. Брянска**

образование – высшее

стаж работы – 5 лет

Мастер-класс

«Формирование у дошкольников основ алгоритмики посредством применения игровых приемов»











Противоречия

Двигательная нагрузка

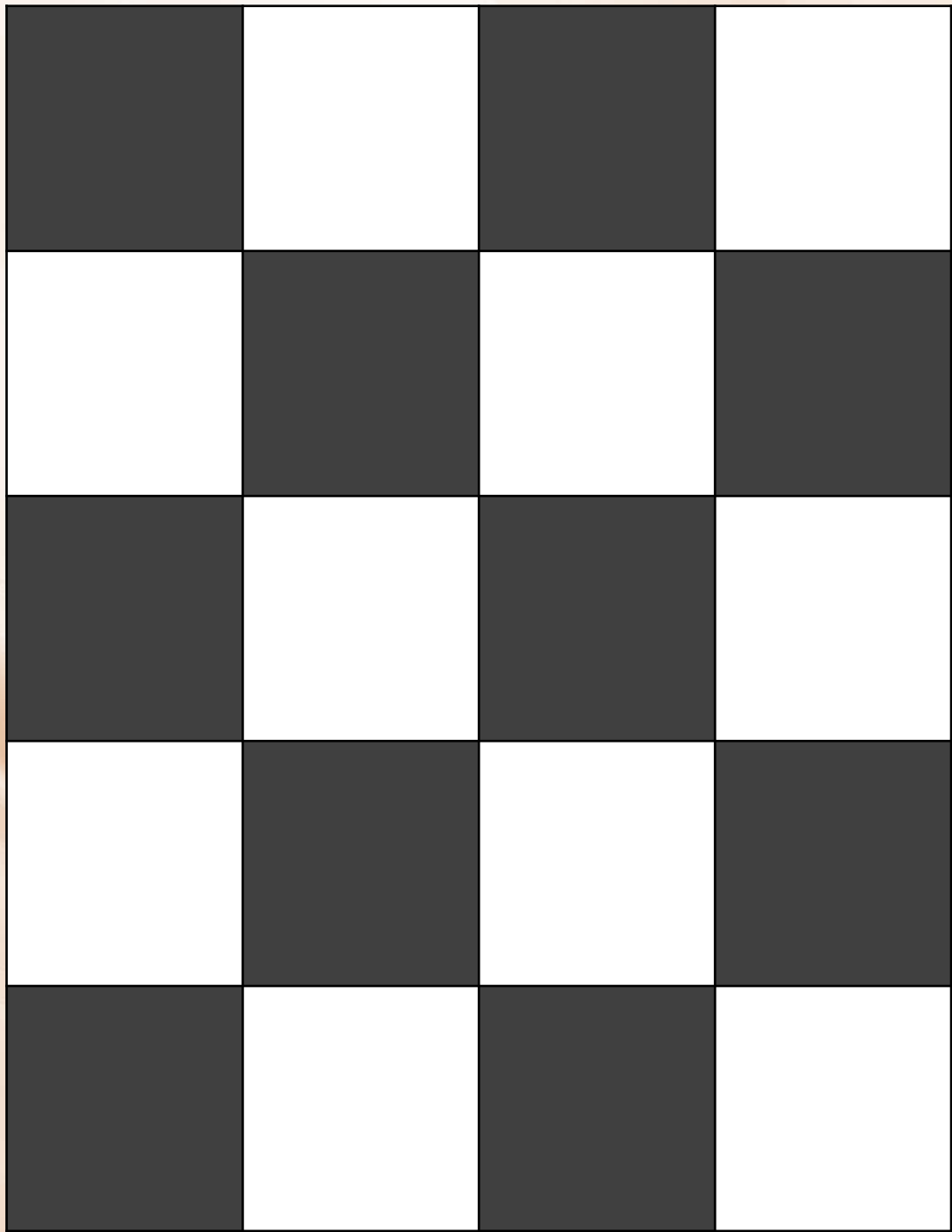
Малоподвижность

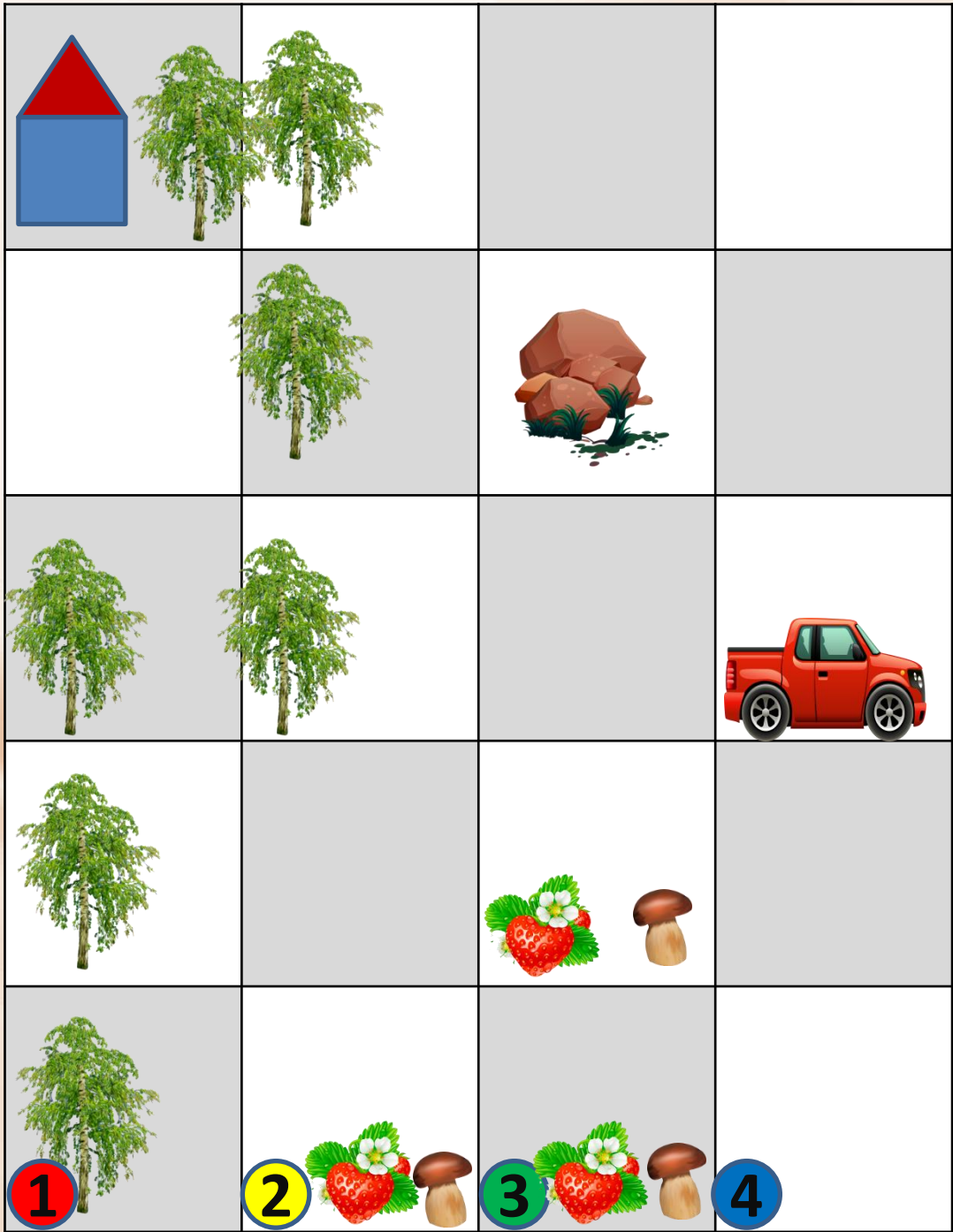
**Потенциал поверхности
пола**






**Ограниченность
пространства**

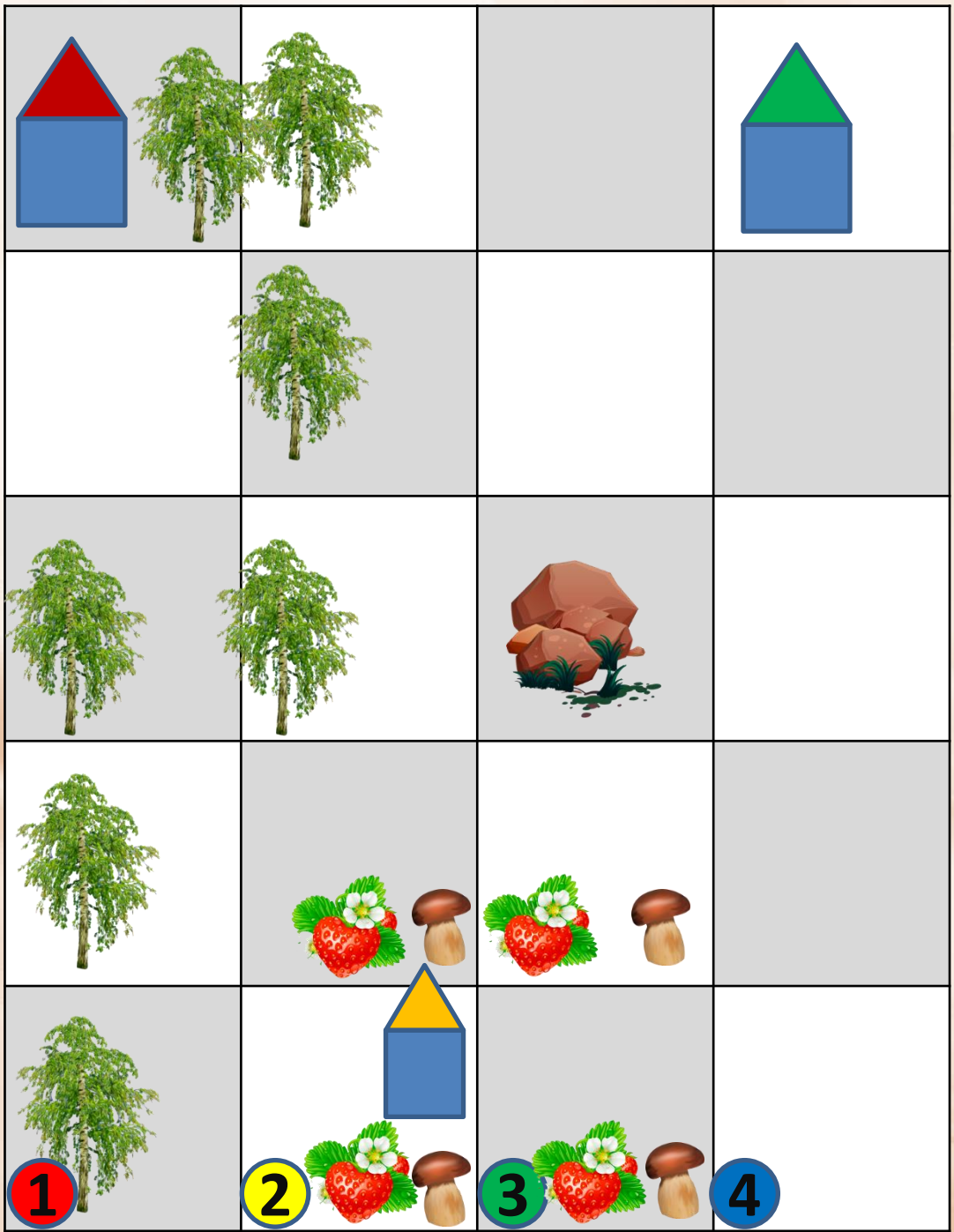
Авторское пособие «Волшебное панно»









Обозначение элементов алгоритма



Шаг вперед из клетки в клетку



Поворот направо в клетке



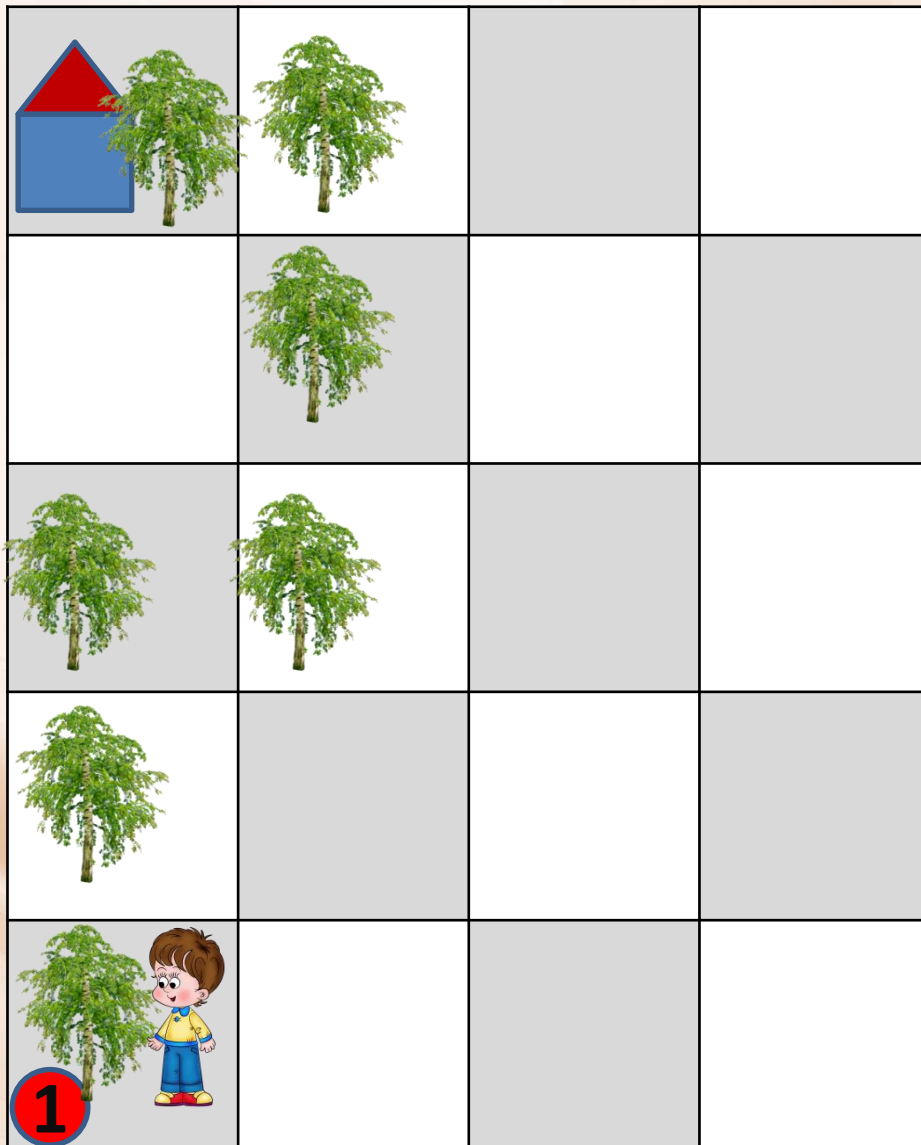
Поворот налево в клетке

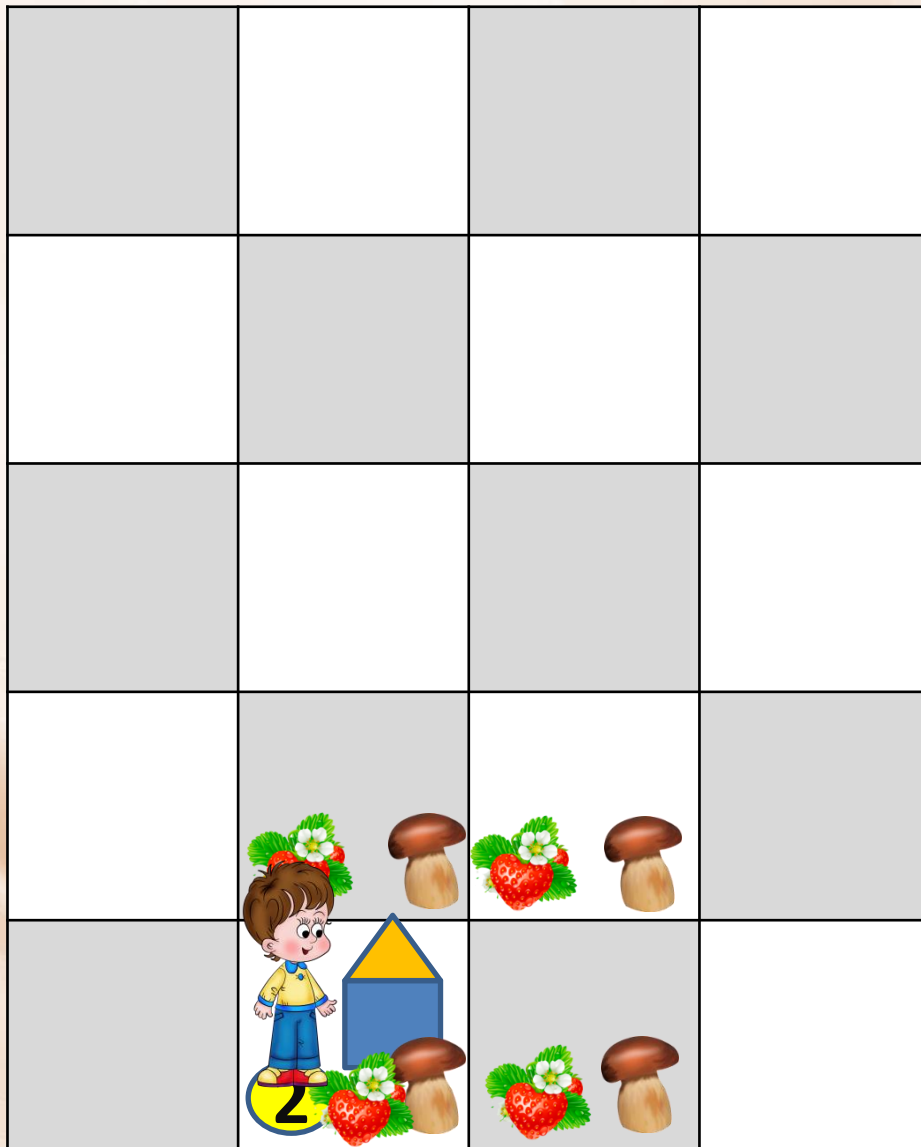


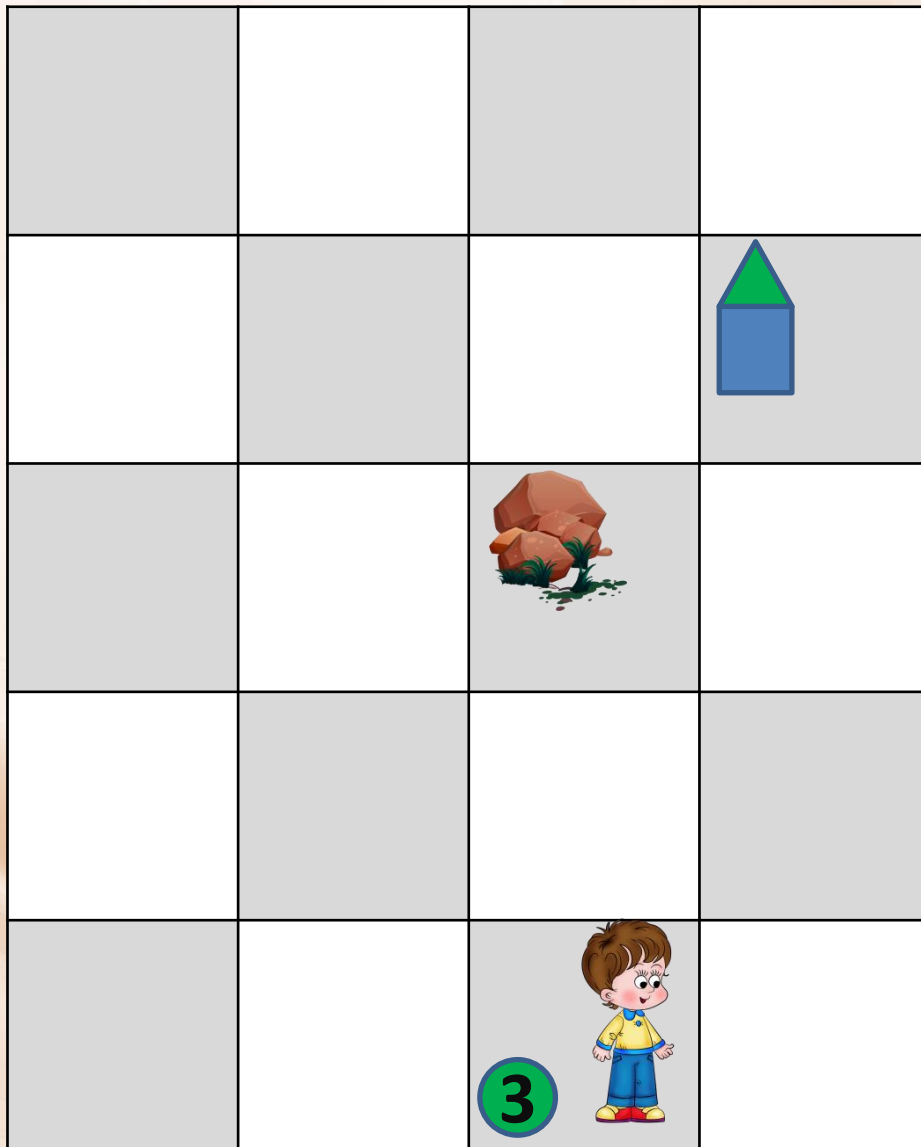
Шаг назад из клетки в клетку

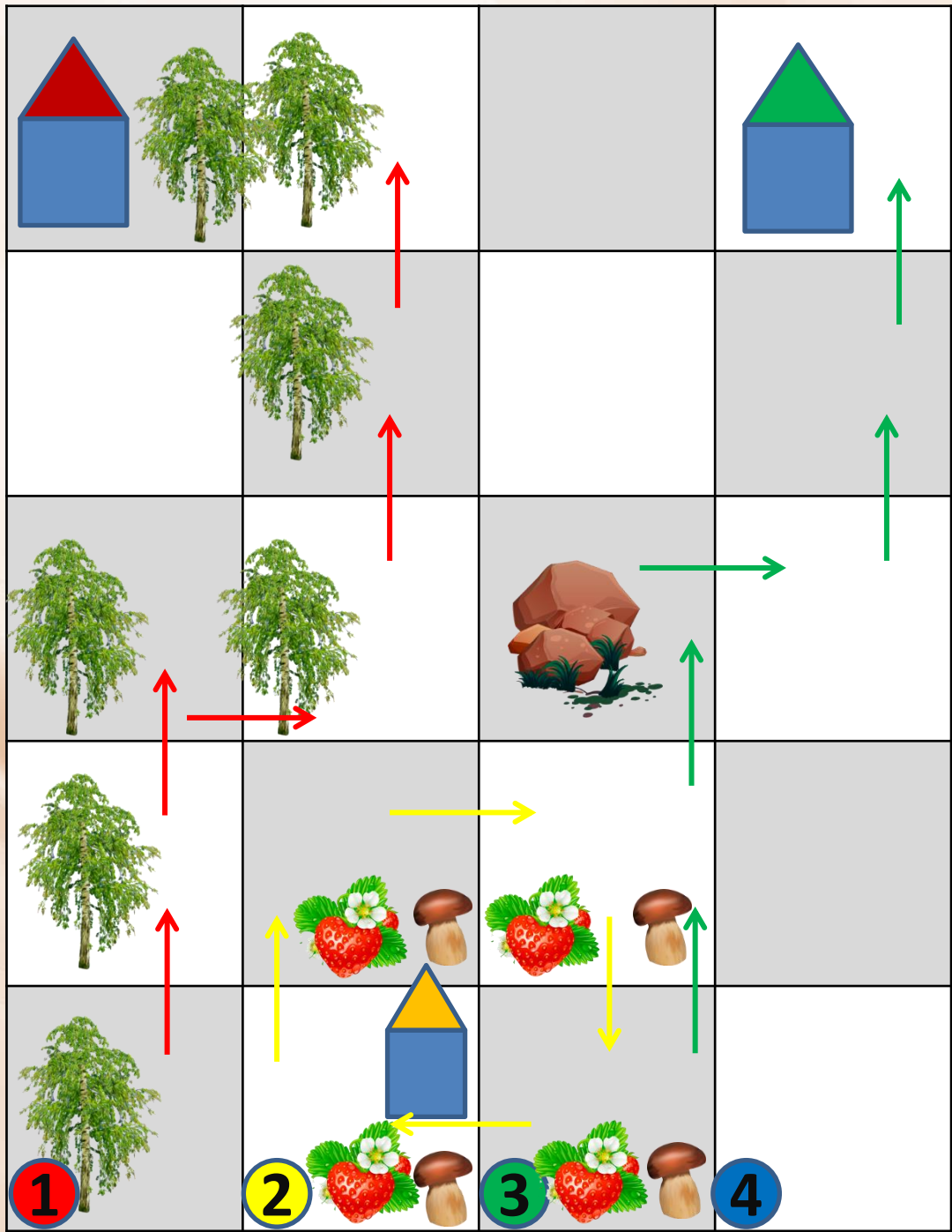


Количество повторов действий









Авторское пособие «Волшебное панно»



«Мир космоса»

«Доберись до своего дома»



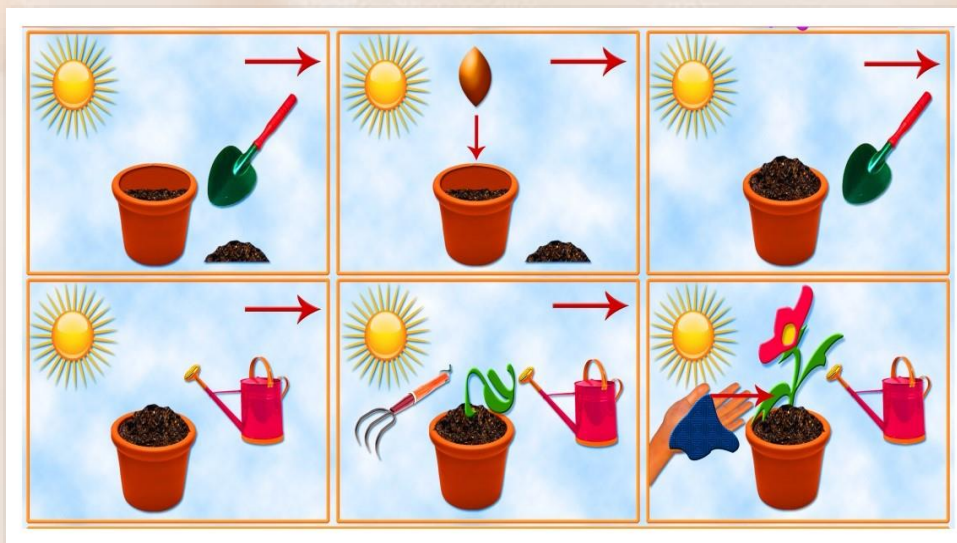
Средний дошкольный возраст

Линейный алгоритм

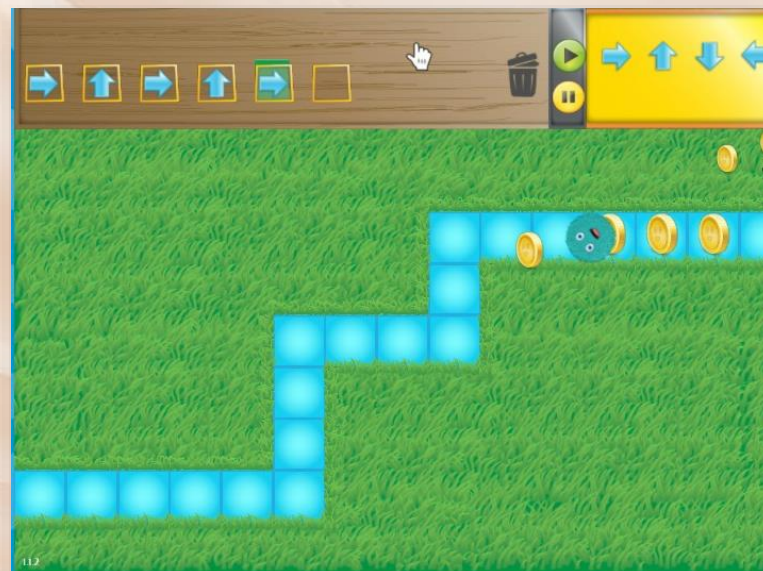
Однократно

Последовательно

В заданном порядке



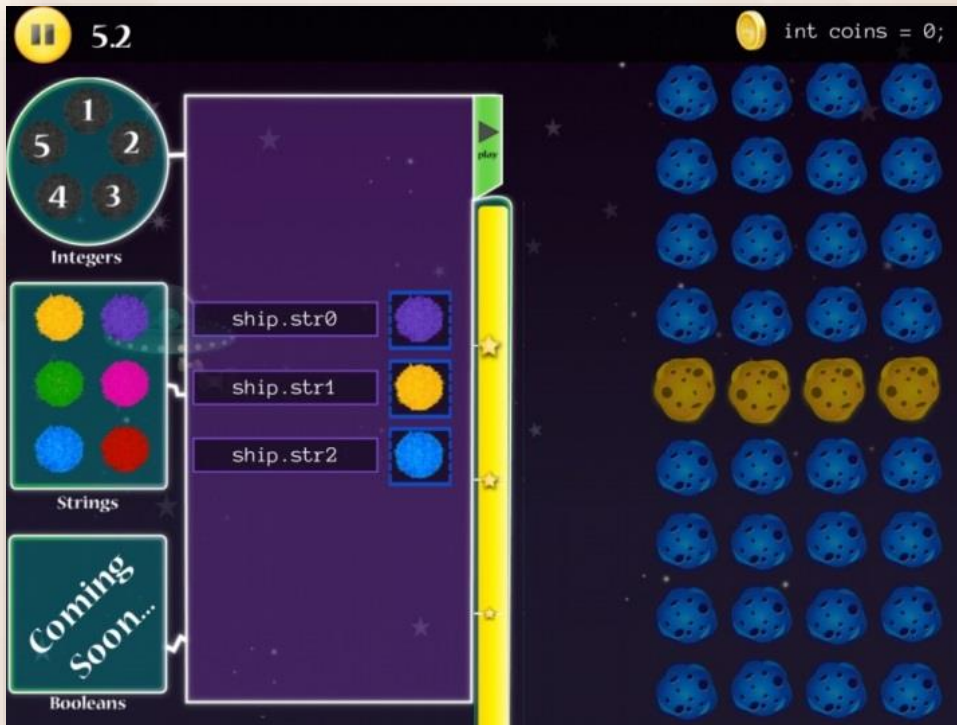
Посадка растений



Игра-лабиринт Kodable

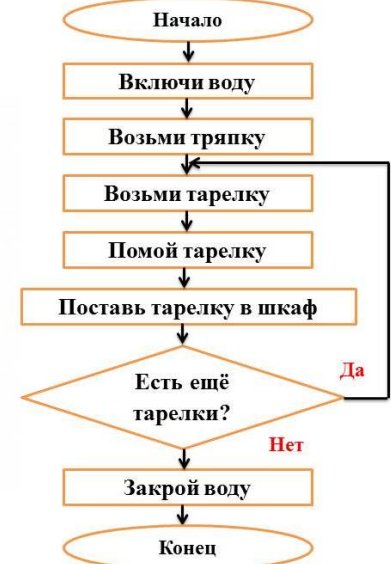
Старший дошкольный возраст

Циклический алгоритм



Игра «Kodable»

«Моем тарелки»



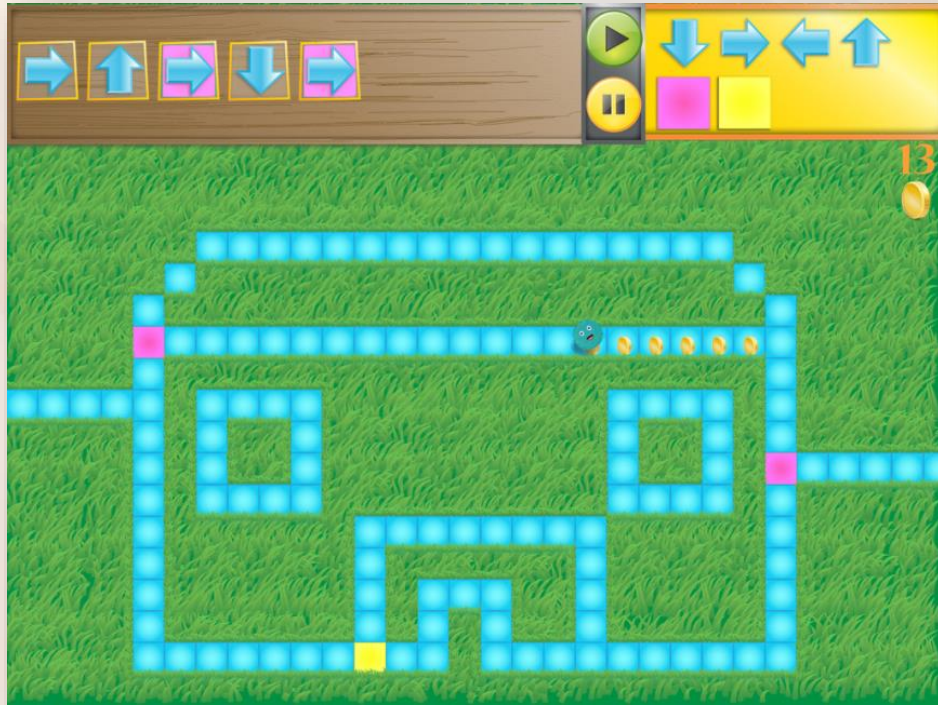
Дидактические игры

«Собери ягоды в корзинку»



Старший дошкольный возраст

Разветвляющийся алгоритм



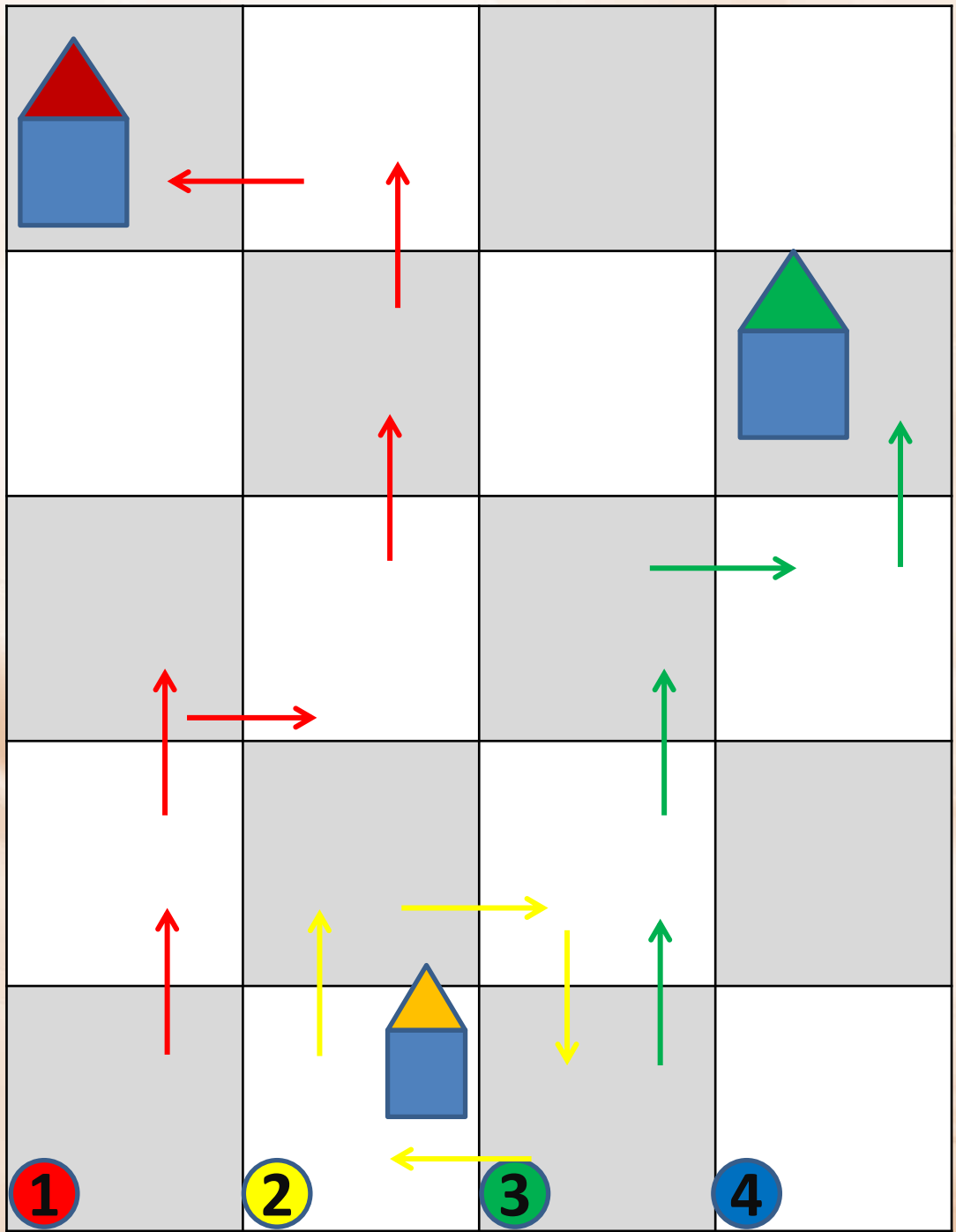
Игра-лабиринт Kodable



Дидактические игры



«Собери грибы»



↓
Линейный алгоритм

↓
Циклический алгоритм

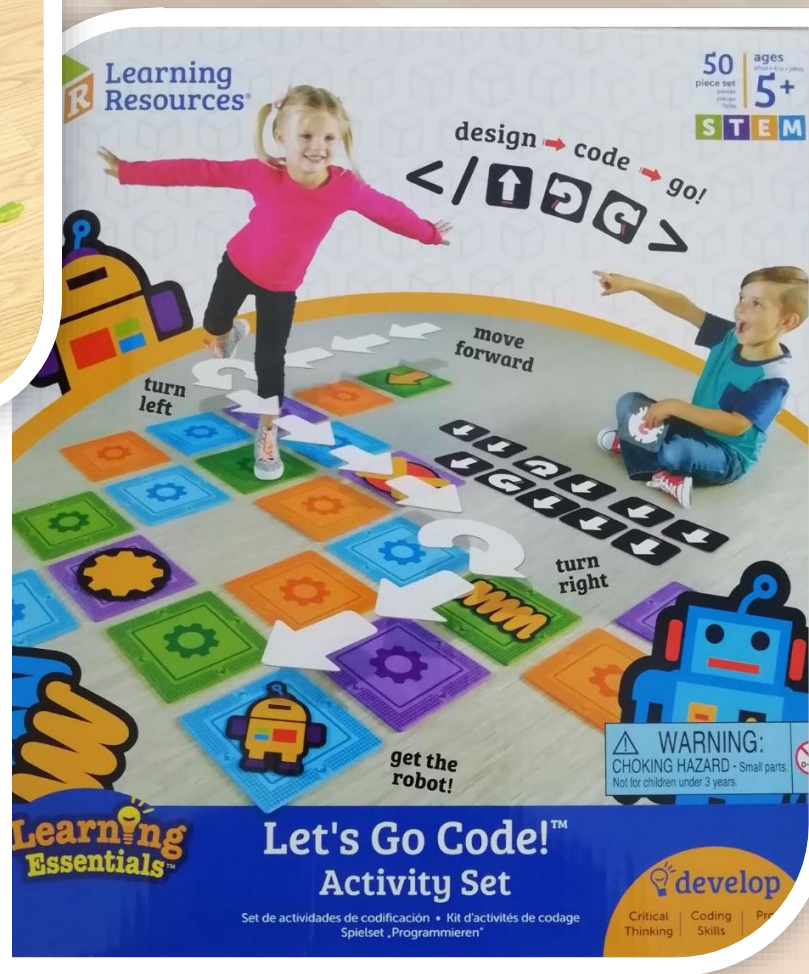
↓
Разветвляющийся алгоритм

Пособия и игры

Робот Ботли



«Найди код.
Запрограммируй друга»



Пособия и игры

Робототехнический набор MatataLab



Робототехнический набор MatataLab



Робот «MatataLab»



Управляющая башня



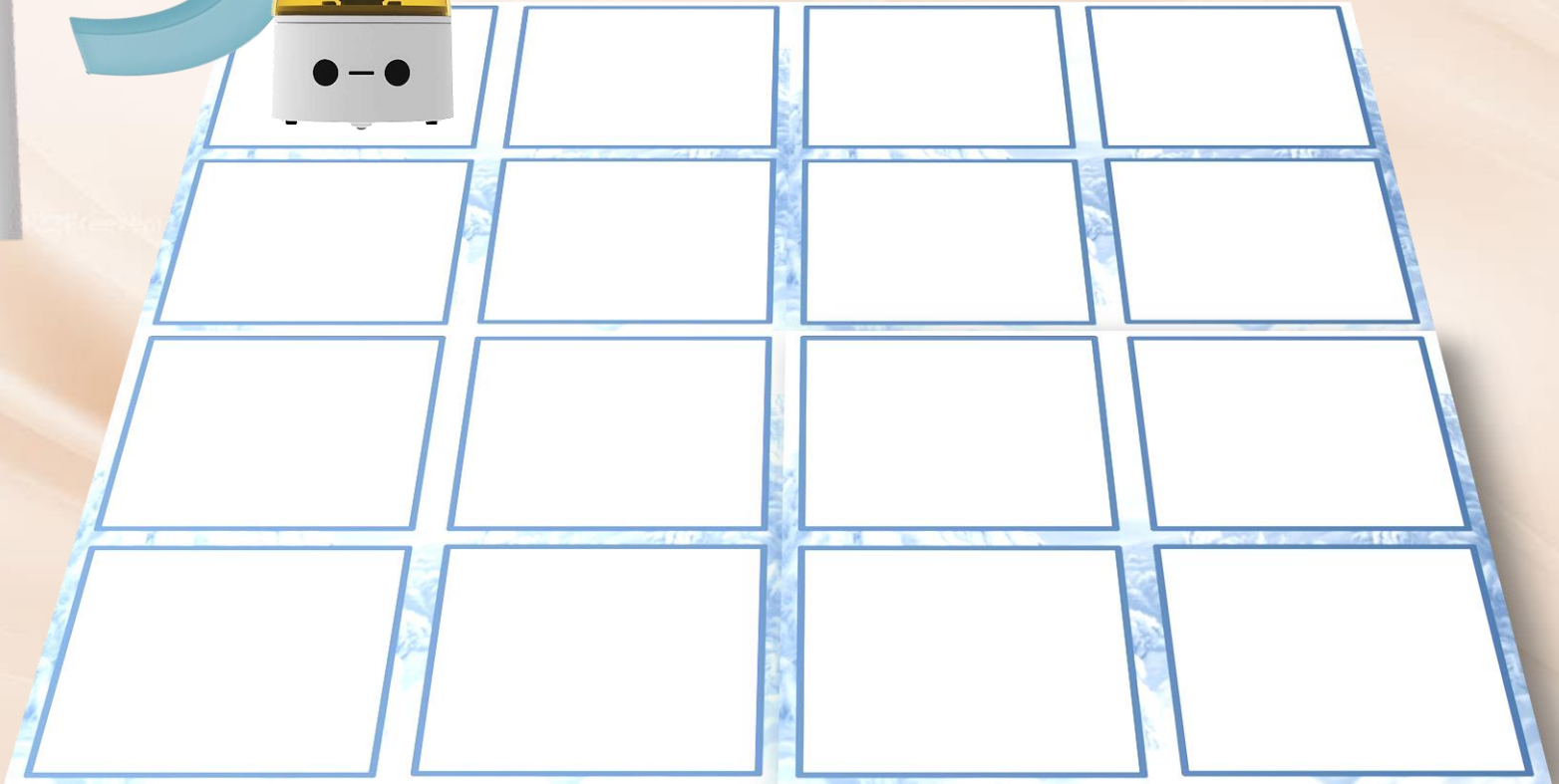
Карта приключений



Блоки для программирования

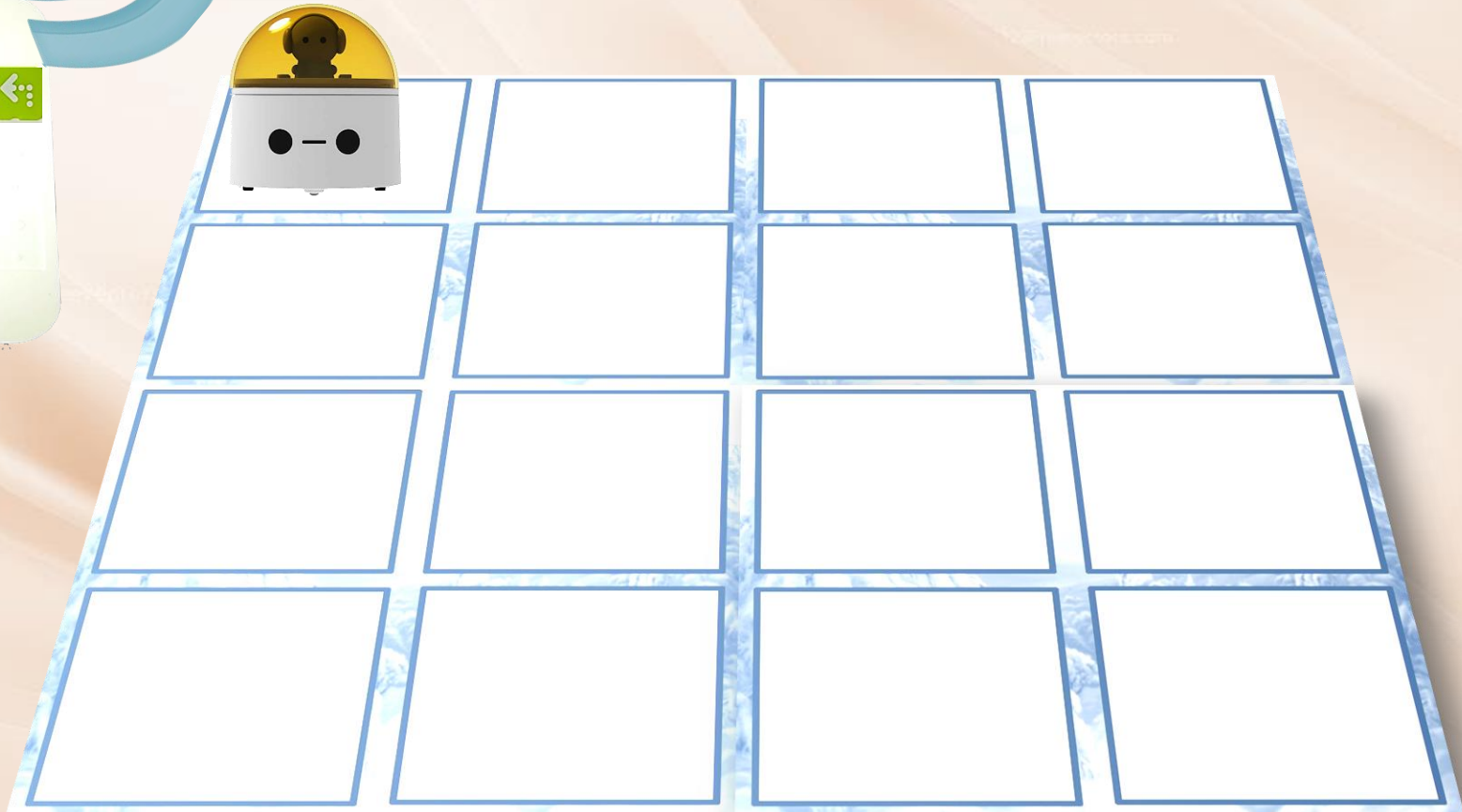
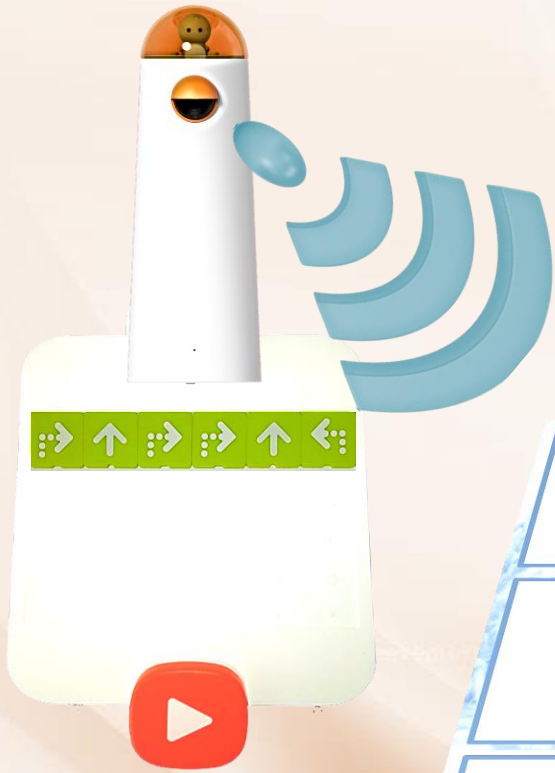


Контрольная панель



www.freekids.com

www.freekids.com





A

B

C

D

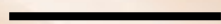
Обозначение блоков



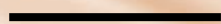
Шаг вперед



Поворот направо



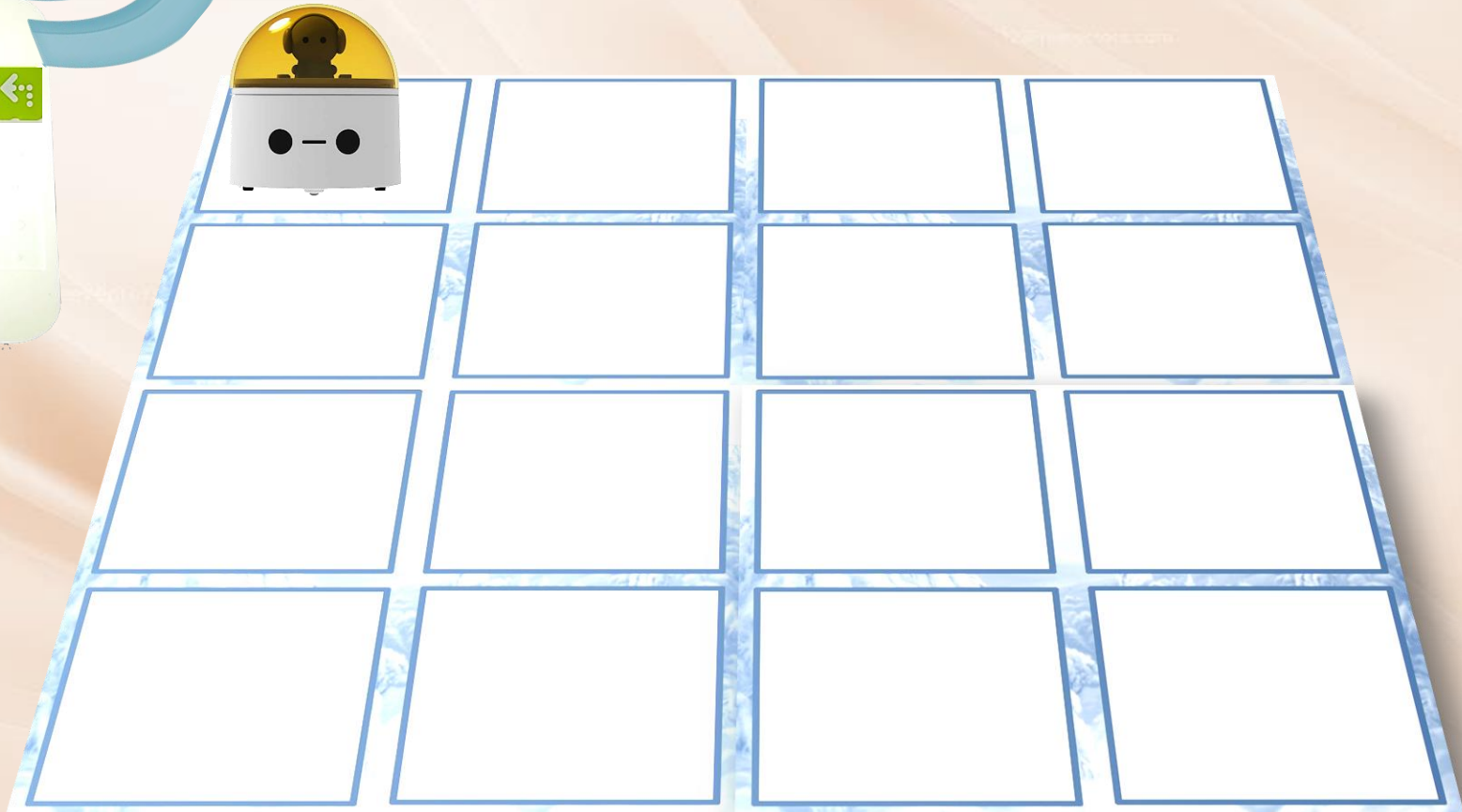
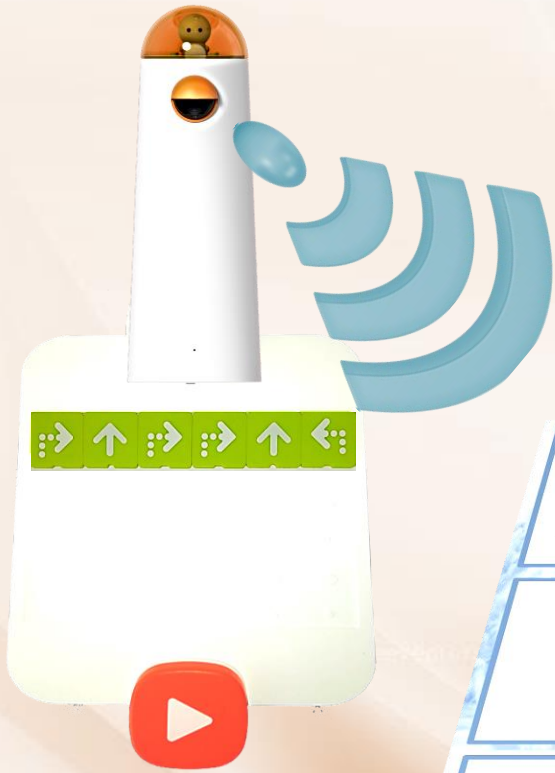
Поворот налево



Шаг назад

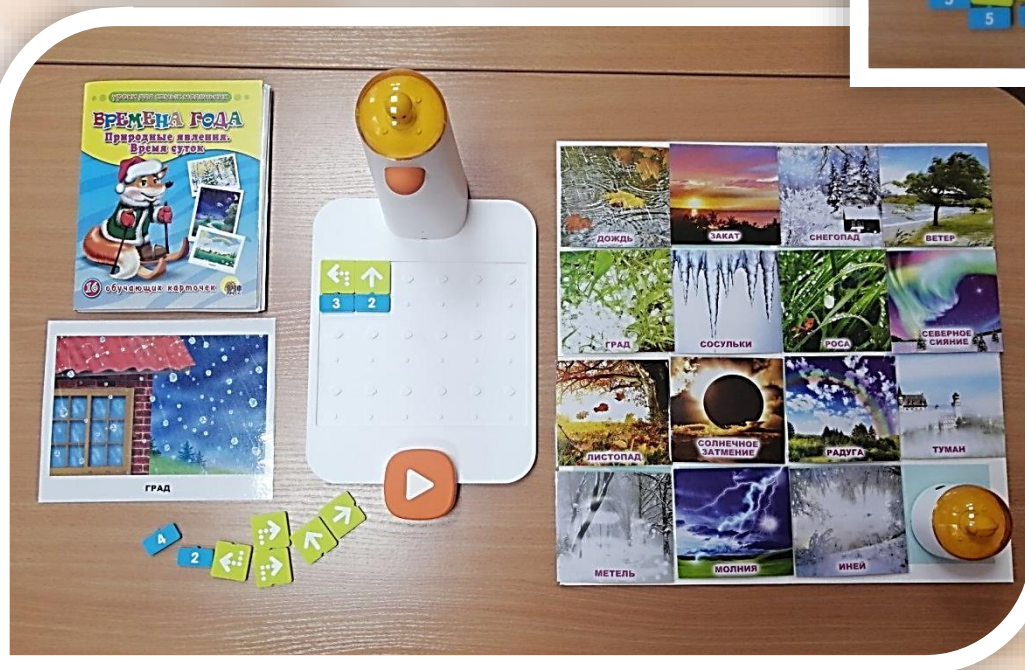


Количество повторов действий

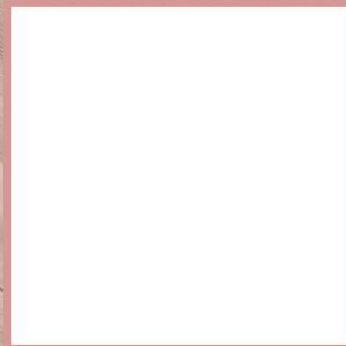
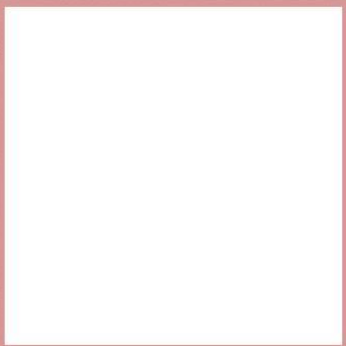
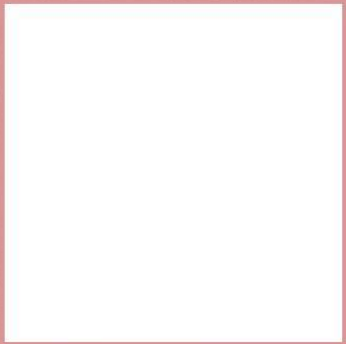
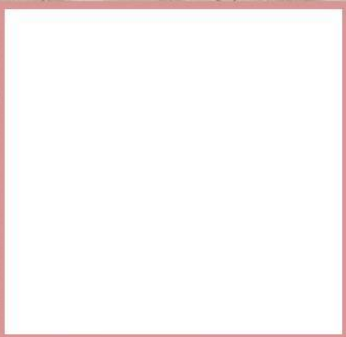


Тематические поля

«Посчитаем»



«Времена года»
(явления природы)

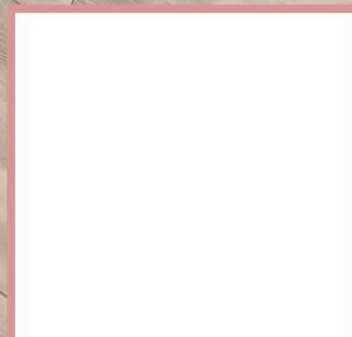
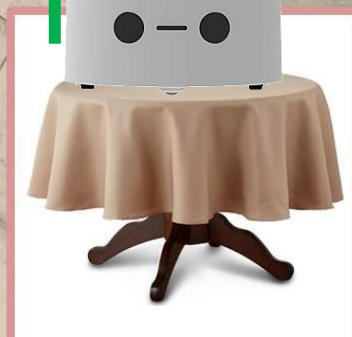
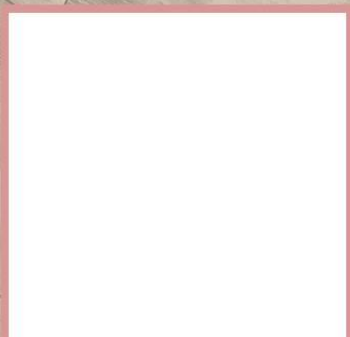
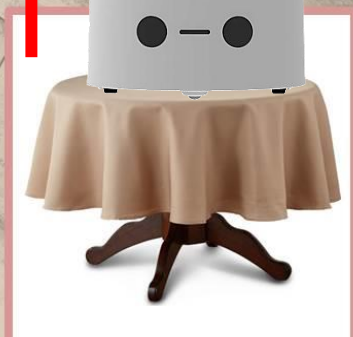
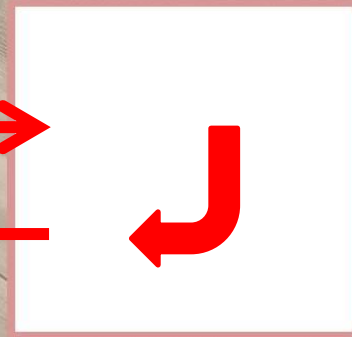
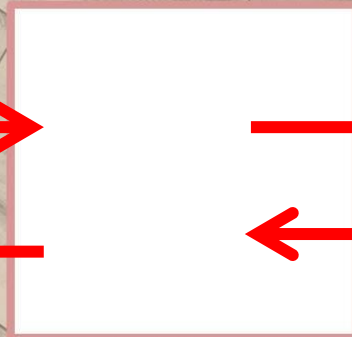
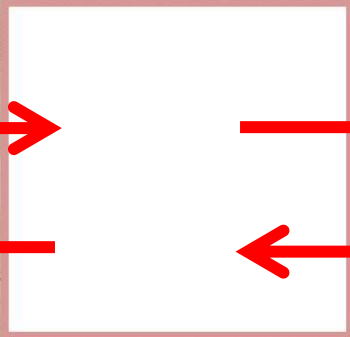
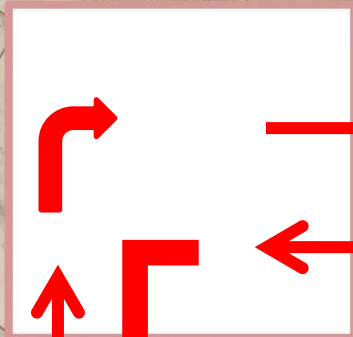
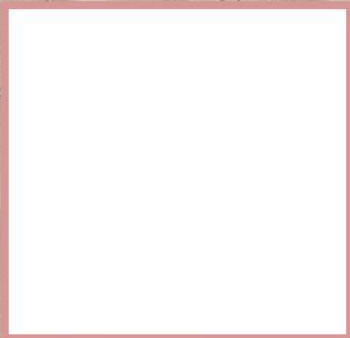


К

А

Ф

Е



K

A

Φ

E

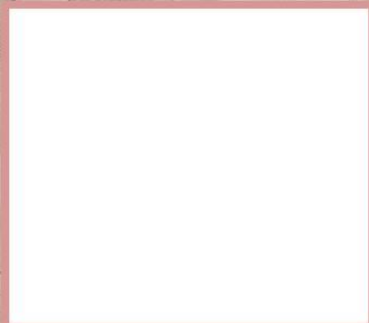


«Составляем
самостоятельно
по условиям»

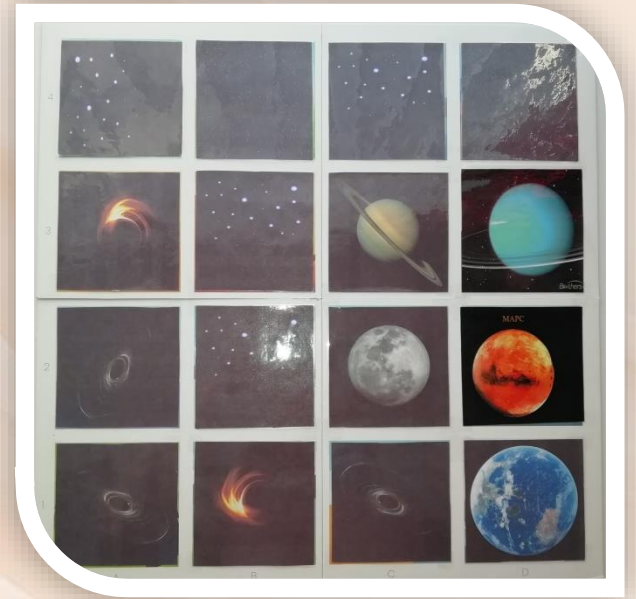


«Алгоритмы
по готовым схемам»

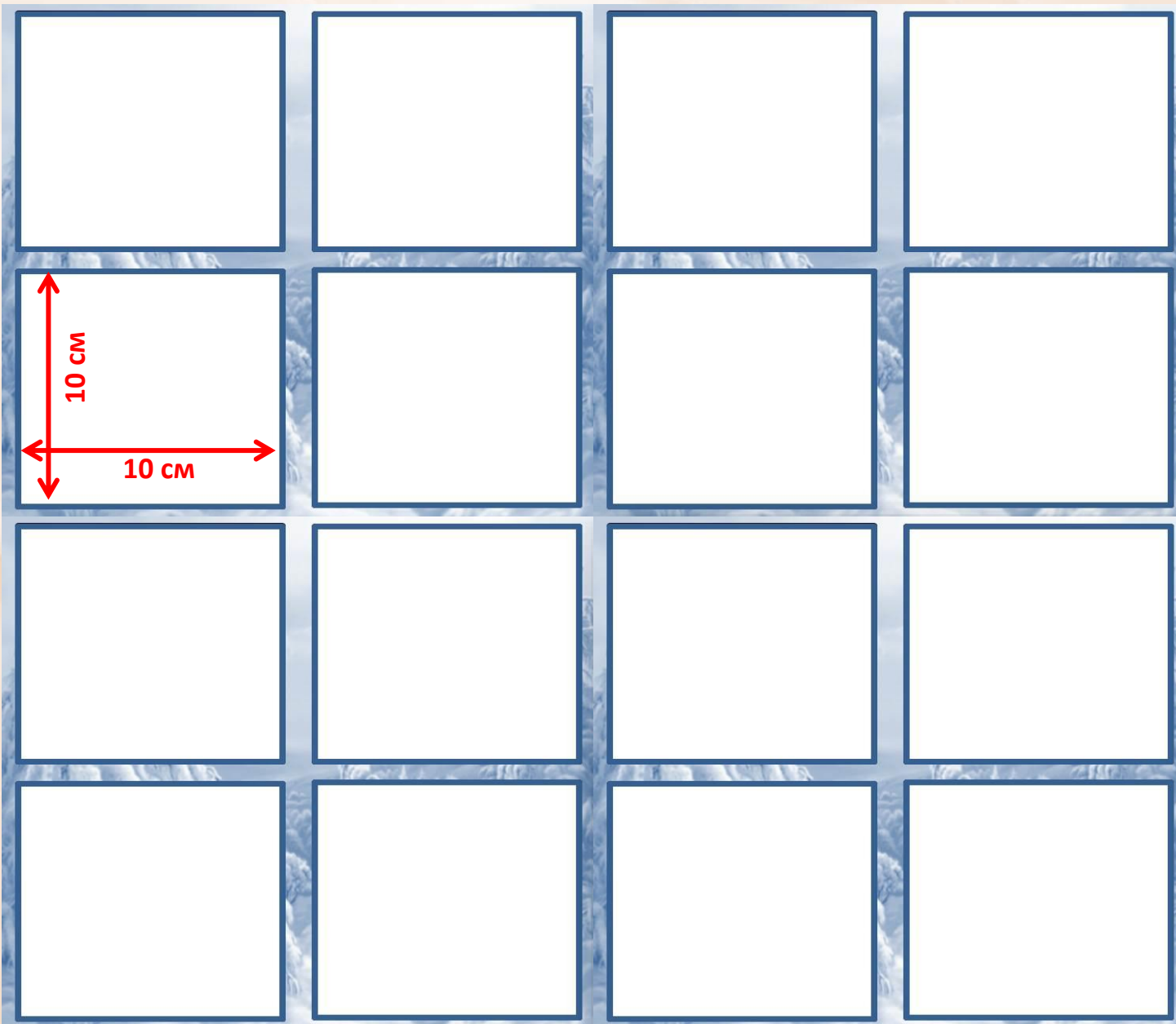
«Интерактивное кафе»



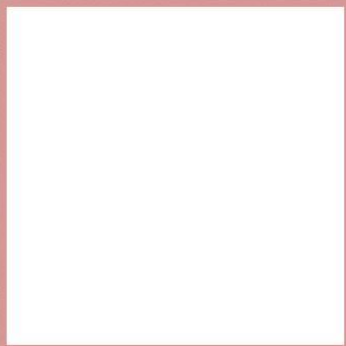
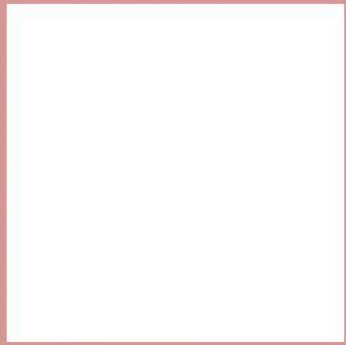
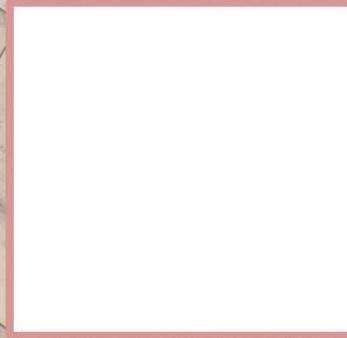
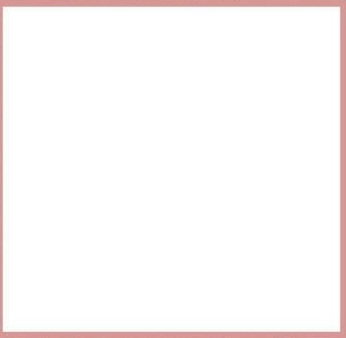
Тематические поля



Игровое поле







К

А

Ф

Е





