

МИШКА АЙТИШКА В УМНОМ ГОРОДЕ

Направление методической разработки: **техническая направленность**

Игра по развитию компетенций

Автор методической разработки: **Раздобреева Мария Николаевна**

Наименование организации (полное):

**IT-Cube.Миасс, Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования "Дом детского творчества "Юность"
имени академика В. П. Макеева"**

Населенный пункт: **г. Миасс, Челябинская область**



Описание методической разработки

Цель: Знакомство с информационными технологиями: программирование в среде Scratch, робототехника, алгоритмика и логика через игровые формы.

Идея: У веселого и умного медвежонка Мишки Айтишки сегодня День Рождения! Все любят Дни Рождения? Чтобы праздник прошёл как можно веселее, нужно помочь Мишке Айтишке выполнить 5 интересных и полезных заданий и с их помощью познакомиться с миром информационных технологий. Каждое правильно выполненное задание будет приближать нас к празднованию Дня рождения!

В интерактивной форме, при помощи обучающего видео, дети вместе с Мишкой Айтишкой выполняют задания: составление алгоритмов в среде Scratch, «голосовой помощник», сортировка, «умная колонка», алгоритмика.

Формат: Образовательная игропрактика



Целевая аудитория проекта

**ВМЕСТЕ МЫ
СПРАВИМСЯ!**



Дети дошкольного возраста, 5-6 лет, Группа 10-30 человек (группа детского сада)

В процессе подготовки к обучению в школе дети 5-6 лет особенно нуждаются в знакомстве с алгоритмикой, логикой, робототехникой и информационными технологиями, так как на сегодняшний день очень мало образовательных программ направленных на формирование базовых ИТ-компетенций, необходимых при обучении в начальной школе (решение алгоритмических заданий, логическое мышление).

Обучение в процессе игры - самый эффективный формат для дошкольников.

Применение подвижных заданий позволяет увлечь всех детей и сделать занятие интересным и запоминающимся.

- Продолжительность игропрактики 30-40 минут.
- Предварительная подготовка обучающихся не требуется.

Образовательные цели



**Познакомить с начальными навыками программирования,
понятием алгоритм и блок в среде Scratch**



Познакомить с бытовыми роботами



Развить логическое мышление



**Сформировать познавательный интерес к
современным техническим устройствам**

Этапы реализации

Для реализации практики необходима аудитория с экраном/проектором или тач-панелью, игровой реквизит и свободное пространство для выполнения заданий и активности детей.

Ведущий включает видео, согласно тайминга делает паузы (останавливает видео) для выполнения заданий.



Тайминг по видео

Время	Порядок действий	Цель	Ожидаемые результаты
0:00-0:40	Знакомство с Мишкой Айтишкой(видео)	Приветствие, организация внимания всех обучающихся	Быстрое включение внимания
Время садика (модуль – Scratch)			
0:41-1:18	«Собираемся на прогулку летом» Задание: делимся на 2 команды. Необходимо в правильном порядке выстроить линейный алгоритм «Собираемся на улицу в летнее время» по блокам, выбрав только летнюю одежду и обувь. А ненужные карточки мы отбросим в сторону.	Знакомство с начальными навыками программирования в среде Scratch: понятие алгоритм и блок	Выбор правильной последовательности действий Составление программы После того, как алгоритм будет готов, мы посмотрим, всё ли правильно сделали.

Время	Порядок действий	Цель	Ожидаемые результаты
Помоги маме с домашними делами (модуль- робототехника)			
1:19- 2:42	«Голосовой помощник» Выполнить действия, которые предлагает голосовой помощник.	Знакомство с бытовыми роботами	Актуализация знаний о домашних умных помощниках. Правильное выполнение команд.
2:43- 3:41	«Сортировщик мусора» (в проведении требуется помощь воспитателя) Разложить предметы по 3 корзинам.	Развитие логического мышления	Выбор правильной последовательности действий. Сортировка предметов исходя из условий задачи.
3:42- 7:30	«Умная колонка»	Физкульт-минутка	Переключение внимания, смена вида деятельности
Ура! День Рождения (модуль – алгоритмика)			
7:31- 8:01	«Мои друзья». На полу 2 обруча так, чтобы они пересекались (имели общую часть). Задание-расположить гостей. В зеленый обруч из друзей может попасть только тот, кто зеленого цвета. А в желтый обруч может попасть только тот, кто самый маленький. А в пересечении обручей разместите оставшихся гостей.	Развитие логического мышления.	Научились находить общие и уникальные характеристики персонажей
8:02- 8:22	Подведение итогов с Мишкой Айтишкой	Рефлексия	Зафиксировали новые понятия и опыт, который сегодня получили. Проговорили что нового узнали, что понравилось, что не понравилось. Получили сертификаты.

Оценивание

Основным критерием оценки является правильность выполнения задания:

- ✓ **Умеет работать, выстраивать последовательность действий.**
(«Оделся на прогулку»)
- ✓ **Умеет определять общие характеристики предметов и распределять предметы по категориям.** («Сортировка мусора»
«Рассада гостей»)
- ✓ **Имеет представление о работе умных домашних помощников.**
(«Голосовой помощник»)

По завершении игропрактики будет ясно какому ребенку необходимы внимание и дополнительные занятия по развитию логики и алгоритмики для успешного обучения в начальной школе.

**ТЫ БОЛЬШОЙ
МОЛОДЕЦ!**

**У ТЕБЯ ВСЁ
ПОЛУЧИТСЯ!**

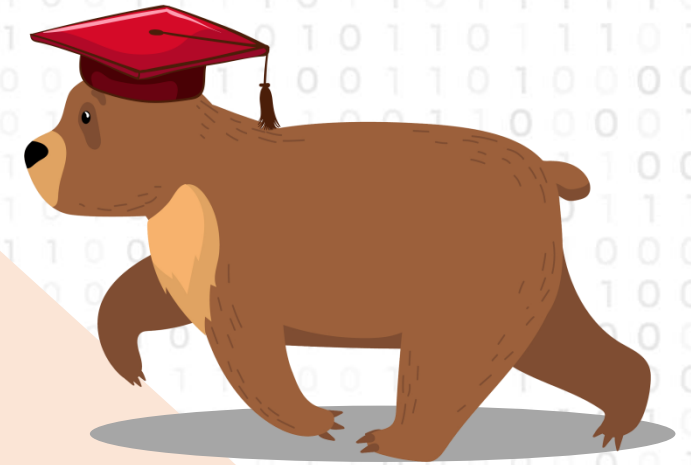


Образовательная среда

Требования к педагогическому составу: ведущий - педагог-организатор, воспитатель ДОУ.

Необходимое оборудование:

- ✓ компьютер
- ✓ экран и проектор (телевизор)
- ✓ колонки
- ✓ видео-материал
- ✓ распечатанный раздаточный материал
- ✓ 2 обруча (по возможности желтый и зеленый цвет)
- ✓ 3 корзины (ведра)
- ✓ 3 цветных листа (черный, синий, желтый)
- ✓ 3-5 предметов из категории (бытовой мусор, бумага, пластик)



Образовательный процесс

- ✓ Данная разработка может быть реализована в любой период учебного года, т.к. она не требует предварительной подготовки обучающихся.
- ✓ Целесообразно использовать игропрактику для знакомства с блочным программированием в среде Scratch.
- ✓ Использовать при реализации сетевого взаимодействия центров цифрового образования и детских дошкольных учреждений.

Уникальность

В условиях современности детям дошкольного возраста необходимо систематизированное знакомство с информационными технологиями, а также развитие логики и базовых знаний алгоритмики, так как при переходе на новый этап обучения при поступлении в начальную школу детям предстоит решать задачи, участвовать в проектной деятельности, решать бытовые и учебные задачи в которых необходимо понимание строения алгоритмов.

Игропрактика направлена на формирование базовых ИТ-компетенций, так необходимых для успешного обучения в начальной школе.

Обучение таким необходимым навыкам соответствует возрасту обучаемых и выстроено в виде серии маленьких игр, в игровой форме направленных на одну общую, понятную ребенку цель: празднование Дня рождения главного героя Мишки Айтишки. Дети с удовольствием включаются в игру, а смена деятельности в процессе игропрактики позволяем обучающимся с интересом и не отвлекаясь пройти все задачи и получить все необходимые компетенции.

Методическая разработка



Общая папка «Мишка Айтишка»: <https://cloud.mail.ru/public/y7NE/19b2LiooV>

Сценарий: <https://cloud.mail.ru/public/KjQZ/rcLtNx9kS>

Видео-материал: <https://cloud.mail.ru/public/hyFy/psXpHCuMC>

Раздаточный материал: https://cloud.mail.ru/public/ZDXc/WMyaTspC2_,
<https://cloud.mail.ru/public/QB6r/cvrBN1tLA>

Сертификат каждому ребенку: <https://cloud.mail.ru/public/bxxq/juNwnxkyU>