

**Инновационный проект**  
**«Алгоритмическое раздолье для детей в «Лукоморье»**  
**(формирование алгоритмических умений у старших дошкольников**  
**с помощью современных игровых образовательных комплектов)**

*Ермолаева Елена Викторовна, методист*  
*СП «Детский сад «Лукоморье»*  
*ГБОУ СОШ «ОЦ «Южный город» пос. Придорожный*

Добрый день, уважаемые гости и участники Фестиваля!

Обращаю ваше внимание на высказывание Валерия Красовского:  
*«Необходимость диктует алгоритм действий в конкретной ситуации».*

Проведем анализ: «настоящая необходимость» для каждого из вас сегодня – это наше мероприятие. Согласитесь, что для того, чтобы мероприятие прошло успешно – каждый из вас следовал алгоритму или определенному порядку действий. Это значит, что цель, которую вы себе поставили, будет обязательно достигнута.

Очевидным является то, что мы, взрослые, на протяжении всей жизни пользуемся разными алгоритмами. Это происходит на интуитивном уровне. Одни из них связаны с получением знаний, другие – мы составляем сами, исходя из полученных ошибок. Все для того, чтобы быть успешными.

Встречный вопрос: Зачем же ждать взрослой жизни, чтобы быть успешным?

Рабочая группа педагогов структурного подразделения «Детский сад «Лукоморье» решила, чтобы ребята могут научиться быть успешными с детского сада.

Об этом наш проект!

Проект представляет собой практику о том, как мы взрослые, можем создавать условия для знакомства дошкольников с простыми алгоритмами для решения событий и задач, встречающихся в жизни. Данные навыки помогут

ребятам в дальнейшем чувствовать себя увереннее и проще справляться с любыми трудностями.

Уверены, что ребятам помогут стать успешными новые компетенции – предпосылки 4К, которые неразрывно связаны с алгоритмическими умениями:

- это умение осуществлять анализ действий и оценку результата;
- умение аргументировать, генерировать идеи;
- корректировать деятельность и проявлять волевые качества;
- проявлять инициативность и самостоятельность для переноса усвоенных детьми алгоритмов в повседневную жизнь.

Данный вектор - это утилитарная необходимость, поскольку, если наши дети при поддержке взрослых научатся с помощью алгоритмов решать «житейские» проблемы, то в дальнейшем они будут чувствовать себя увереннее и проще справляться с любыми трудностями.

В настоящее время проект находится на заключительном этапе его реализации.

Основополагающей базой для проекта являются:

- утверждения о необходимости включения алгоритмической деятельности на уровне дошкольного образования высказанные Н.Я. Виленкиным, Л.В. Ворониной, С.Е. Царевой, поскольку дети овладевают и пользуются алгоритмами, начиная с самого раннего детства;

- характеристика предпосылок учебной деятельности (Василий Васильевич Давыдов и Даниил Борисович Эльконин) и указание в нормативных законодательных актах (статья 64 Федерального закона «Об образовании») на необходимость их формирования;

- стратегия развития современного общества, призывающая к внедрению новых направлений в развитии перспективного и гибкого поколения, начиная с дошкольного возраста.

Что сделано?

Выстроены варианты планирования, определено содержание деятельности с детьми 5-7 лет.

Для детей 5-6 лет в основе планирования и реализации процесса по формированию алгоритмических умений лежат принципы тематического планирования и интеграции видов детской деятельности, позволяющие детям овладеть азами алгоритмики и осуществлять перенос данных умений в различные виды деятельности, в нестандартные ситуации, в повседневной жизни. Содержание планирования составлено на основе использования совокупности образовательных комплектов.

В структуру образовательных комплектов для работы с детьми 5-6 лет, включены:

- современное игровое роботизированное средство – «Робот Ботли», не требующее участия каких-либо гаджетов и планшетов;
- модели игровых полей, представленные в «Аннотированном каталоге современного игрового комплекса»;
- демонстрационный и раздаточный материал для выполнения детьми порядка действий, связанных с приобретением навыков по изобразительной, познавательно-исследовательской, речевой и элементарной трудовой деятельности.

Содержание деятельности осуществляется на основе технологических карт, составленных по классификации игровых обучающих ситуаций О.М. Ельцовой и А.Н. Тереховой.

Основой для разработки конструктора технологической карты стала позиция авторов о том, что умения, которые будут приобретены детьми в ходе игровых обучающих ситуаций, дети свободно перенесут и в самостоятельную деятельность.

Представленные авторами игровые ситуации были модифицированы нами. Мы интегрировали ситуации под идею проекта.

Нами выделены отдельные ситуации-упражнения для деятельности детей с роботом, а также упражнения, предполагающие создание условий для переноса детьми алгоритмических умений в новую ситуацию.

**Для работы с детьми 6-7 лет**, рабочей группой проекта была принята идея об интеграции деятельности по формированию алгоритмических умений с основными компонентами готовности к школе.

Так, в содержании деятельности: развитие интеллектуальной готовности осуществляется в процессе познавательно-исследовательской и речевой деятельности; физическая готовность развивается посредством игровой деятельности в форме физминуток; психологическая готовность осуществляется через деятельность, насыщенную игровыми ситуациями для развития эмоционально-волевых качеств и произвольности поведения.

Планирование представлено не только занятиями, но и культурно-досуговой деятельностью, заявленной в ФОП ДО. В рамках интеллектуальных досугов, педагоги имеют возможность наблюдать за динамикой в применении детьми ранее усвоенных алгоритмических умений.

С целью поддержания мотивации дошкольников к алгоритмической деятельности стало решение о замене использования роботизированного средства и игровых полей яркими карточками-символами, демонстрирующими либо порядок математических действий, либо действий, связанных с применением речевых навыков, навыков в овладении грамотой или действий для осуществления контроля за эмоциями, применения волевых усилий и регуляции поведения.

Изменения также коснулись и технологических карт. А именно, в конструктор карт включены ситуации-соревнования.

Вашему вниманию представлены результаты апробации практического материала в работе с детьми старшего дошкольного возраста на период апробации практического материала, разработанного в рамках проекта. Динамика, которую вы наблюдаете на диаграммах подтверждает эффективность разработанных игровых образовательных комплектов.

В качестве результатов проекта на заключительном этапе планируем уделить внимание работе с родителями, а также разработать и издать учебно-методическое пособие для педагогов и родителей в рамках направления проекта.