

Паспорт лэпбука «ПиктоМир».

Актуальность.

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. Алгоритмика и основы начального программирования хорошо вписываются в образовательный процесс детского сада в модель совместной образовательной деятельности. В дошкольном возрасте начальное программирование может способствовать созданию благоприятных условий для познавательно - исследовательской деятельности, влечет за собой развитие важнейших когнитивных навыков, таких как: умение планировать и организовывать свою деятельность, а также развитие математических способностей и пространственного мышления.

Аннотация.

Дидактическое пособие лэпбук «ПиктоМир» представляет собой картонную папку формата А4, состоящую из четырёх заламинированных страниц. На страницах папки имеются различные кармашки, карточки, в которых собрана разнообразная информация, а также кармашки различной формы.

Пояснительная записка.

Дидактическое пособие лэпбук «ПиктоМир» предназначено для детей старшего дошкольного возраста, содержание лэпбука возможно пополнять и усложнять. В данном возрасте дети уже могут вместе с взрослыми участвовать в сборе материала: анализировать, сортировать информацию.

Данное пособие является средством развивающего обучения, предполагает использование современных технологий: технологии организации коллективной творческой деятельности, коммуникативных технологий, технологии проектной деятельности, игровых технологий.

Цель – формирование 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 старших дошкольников, 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)

В лэпбуке собраны материалы по «ПиктоМиру» для развивающих занятий с детьми дошкольного возраста.

В него входит 8 карманов для развивающих игр и заданий:

1. Кармашек «Герои ПиктоМира»
2. Кармашек «Пиктограммы»
3. «Раскраски»
4. «Правила клуба «ПиктоМир»»
5. «Игровые поля»
6. «Лабиринты»
7. «Дипломы»
8. Игры

«Герои ПиктоМира»

Дети знакомятся с роботами Ползуном, Вертуном, Двигуном и Тягуном. В кармашке есть несколько карточек:

карточка с легендой о роботе

карточка с изображением робота

Лото «ПиктоМир»

Игра представляет собой набор карточек:

- игровые поля
- карточки - фишки, с изображением героев, пиктограмм, игровых полей.

Благодаря карточкам дети запоминают героев цифровой образовательной среды ПиктоМир, название пиктограмм, закрепляет умение ориентироваться в пространстве. Работа с фишками развивает мелкую

моторику, что благоприятно сказывается на развитии речи, совершенствуются внимание, наблюдательность, память.

Лото «Чья тень»

Цель: закрепить знания детей о персонажах цифровой образовательной среды ПиктоМир, развивать зрительное восприятие, логическое мышление, память, умение находить заданные силуэты.

В игре принимают участие до четырёх человек. Ведущий раздаёт игровые поля с изображением силуэтов, а затем раздаются маленькие карточки. Игра окончена, когда у одного игрока заполнено игровое поле.

Игра «Помоги Вертуну»

Цель: помочь роботу Вертуну починить повреждённые клетки - плитки.

Игра развивает внимание, наблюдательность, логическое мышление, умение объяснить свой выбор, свое решение.

Игра представляет собой набор цветных карточек:

- игровые поля
- «повреждённая клетка плитка»
- фишка робот - Вертун
- пиктограммы

В игре могут принимать участие от 1 до 4 человек. Вертуну нужно добраться до сломанной клетки - плитки и починить ее (закрасить), выполнив несколько шагов – действий. Ведущий раскладывает «повреждённые плитки» в произвольном порядке. Дети выкладывают программу для робота Вертуна пиктограммами на столе (путь Вертуна), проверяют, правильность составленной программы. Игра заканчивается, когда все повреждённые клетки - плитки починены (закрашены).

Игра «Наведи порядок на складе»

Цель: помочь роботам Тягуну и Двигуну расставить грузы (бочку и ящик) по местам. Игра развивает внимание, наблюдательность, логическое мышление, умение объяснить свой выбор.

В игре набор цветных карточек:

- игровые поля
- карточки - условные обозначения для расположения бочки и ящика
- Бочка, ящик (карточки)
- фишки робот Тягун, Двигун

Ведущий расставляет грузы на игровом поле в произвольном порядке.

С помощью пиктограмм, игроки передвигают грузы на условные места. Пиктограммы помогают детям ориентироваться на игровом поле. Игроки от 1 до 4 детей. Игра окончена, когда все грузы расставлены по местам.

Игры «Помоги Вертуну» и «Наведи порядок на складе» позволяют педагогу организовать командные игры, можно устроить соревнование.

Лэпбук смоделирован в форме папки-передвижки, таким образом, педагог может дополнять игровые задания и упражнения по необходимости.

К каждой игре составлены описание, правила игры. Все карточки для удобства заламинированы.