**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Центр развития ребёнка – детский сад «Белоснежка» п. Пурпе-1 Пуровского района**

**МБДОУ «ЦРР – д/с «Белоснежка» п. Пурпе-1**

**629841, Ямало-Ненецкий автономный округ, Пуровский район,**

**пос. Пурпе-1, м/р-н Ясный д.10 тел./ факс 37-3-31, ИНН № 891101856**

**Методическая разработка**

**МАРАФОН ПО АЛГОРИТМИКЕ**

**«*Юные программисты»***

**Разработала:**

Скоробогатова Е.В.-воспитатель

2019 год, п Пурпе-1

**Цель:**популяризация научно-технического творчества среди дошкольников и педагогов,выявление и реализация интеллектуально-творческого потенциала детей в области программирования.

**Задачи:**

* Вызывать у детей радость от решения познавательных задач.
* Закрепить умение работать с алгоритмами и применять их для работы с программируемыми игрушками: понимать и пользоваться понятиями «пиктограмма», «алгоритм», «программа»; читать и самостоятельно составлять программу, используя при этом разные пиктограммы; находить ошибки в неправильно созданных программах и исправлять их.
* Стимулировать интерес детей и педагогов к сфере инноваций и высоких технологий.
* Воспитывать навыки сотрудничества и коммуникации: умения договариваться друг с другом, налаживать диалогическое общение в совместной игре.
* Учить концентрировать внимание, память, логическое мышление при решении познавательных задач.
* Формировать у детей собственное представление о своих возможностях, учиться рисковать, выигрывать, переживать успех.
* Создавать радостное праздничное настроение.

**Предварительная работа:**

1. Разработка положения «Марафона по алгоритмике».
2. Подготовка раздаточных материалов - заданий для каждой команды.
3. Украшение зала
4. Изготовление наградной атрибутики

**Методические рекомендации:**

Познавательно-игровая программа «Марафон по алгоритмике» разработана для дошкольников старшего дошкольного возраста (5-6 лет, 6–7 лет). Проводится в рамках инновационной деятельности, реализуемой в МБДОУ «ЦРР-Д/С «Белоснежка» по теме: «Алгоритмика-перспективный шаг в дошкольном образовании» (с сентября 2018 года).

Марафон представляет собой состязание команд, предполагающее постоянное внутригрупповое общение. Оптимальный состав детей в команде 4 -5 человек. К началу проведения марафона - каждая команда готовит свою эмблему, название и девиз. Открытие мероприятия начинается в музыкальном зале ДОУ, откуда команды начинают свой путь по станциям марафона. Алгоритм прохождения станций каждой командой указан в Маршрутном листе. Всего предполагается 5 станций. На каждой остановке команде предлагается решать как индивидуальные, так и коллективные задания. Успешность команды определяется отметкой (печатью) в Маршрутном листе.

Первая отметка характеризует самостоятельность выполнения проблемной ситуации, вторая отметка – оценивается взаимодействие участников команды.

|  |  |
| --- | --- |
| самостоятельность выполнения проблемной ситуации | взаимодействие участников команды |
| Зеленый цвет –справились правильно самостоятельно.  Синий цвет–допустили неточности  Красный цвет–справились с помощью педагога | Зеленый цвет- работали дружно, договаривались.  Синий цвет – не ссорились, но работу выполнял один участник команды.  Красный цвет- навыки сотрудничества не проявили. |

Выбор и подготовка заданий подобрана с учетом возрастных возможностей детей, которые требуют творческого подхода в решении поставленных задач, а также интеллектуальные способности.

**Участники конкурса:**Дошкольники 5-6 и 6-7 лет.

Подведение итогов: Победителем марафона считается команда, набравшая наибольшее количество зеленых меток.

Команда победитель награждается Почетной грамотой «Почетные программисты», остальные команды получают дипломы участников. Жюри вправе наградить команды специальными призами, например, «За волю к победе», «Самая дружная команда» и пр.

Организаторы конкурса: педагоги, участники инновационной деятельности.

Место проведения:МБДОУ "ЦРР-ДС "Белоснежка"

**Время проведения:** 10.00–11.00ч.

***ХОД МЕРОПРИЯТИЯ***

***Звучит музыка, дети входят в зал, рассаживаются по командам.***

**Ведущий:** Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы собрались в этом празднично украшенном зале для проведения нелегкого, но интересного мероприятия - «Марафон по Алгоритмике». Марафон в нашем детском саду проводится первый раз, но мы надеемся, что он станет доброй традицией. Ведь наш детский сад посещают ребята, отличающиеся своей смекалкой, эрудицией и овладевшие основами знаний программирования. И поэтому - готовые пройти достойно все испытания.Сегодня наш марафон пройдет в форме квест – игры. **Квест – игра** - это игра-путешествие, в которой много головоломок и задач, требующих приложения умственных усилий. Игра для тех, кто умеет творчески мыслить, быть внимательным и активным! Не смотря на то, что вас ждут нелегкие, но интересные испытания – думаю у вас все получится!

***Звучит музыка появляется Знайка с шариками.***

**Знайка:**Ух, наконец - то пришел, я обошел весь земной шар.

А куда я вообще – то попал, не подскажете?

**Дети:** В детский сад на квест - игру

**Знайка:** Значит, я пришел правильно!

Мы, жители Цветочного городка, узнали, что дети детского сада освоили навыки ПРОГРАММИРОВАНИЯ! И могут запрограммировать настоящего робота! Верно? (да). Но ведь это очень сложно! В нашем городке с этим может справиться только Винтик и Шпунктик, и то, у них постоянно, что то ломается. Сегодня я пришел на марафон, проверить, действительно ли сможете решить ряд проблем. И выбрать лучших программистов! Ведь нам, жителям цветочного городка, понадобится ваша помощь!

**Ведущий:** Знайка, а наши ребята уже готовы! В нашем марафоне участвуют 4 команды. Давайте их поприветствуем. (*Называется команда – команда встаёт, приветствует участников, произносят свой девиз и название)*

**Ведущий:** Спасибо командам за отличный старт.

**Ведущий:** Каждой команде предстоит решить пять проблемных ситуаций, которые вас ожидают на станциях. Последовательность прохождения станций указана в Маршрутном листе.

- 1 станция «Линейный алгоритм» (кабинет «библиотека»);  
- 2 станция «Путь домой» (кабинет педагога – психолога);

- 3 станция «Раскодируй картинку» (кабинет учителя – логопеда);

- 4 станция «Пчёлки – помощницы» (кабинет «Лего – центр»);

- 5 станция «Экран» (группа «Сказка»).

*На слайде демонстрируются названия станций и фото кабинета.*

Ведущий: На каждой станции вас будут ждать наши помощники, которые сделают отметку в ваших Маршрутных листах в виде печатей (жетонов) разного цвета. Оцениваться будет выполнения задания и сплоченность вашей команды. (знакомство с системой оценок).

**Ведущий:** После прохождения всех станций вы возвращаетесь в музыкальный зал. Здесь произойдёт подсчет набранных командой очков.

-Условия игры - понятны? Каждую команду будет сопровождать ассистент (представить).

Прошу капитанов получить маршрутный лист (Знайка вручает Маршрутные листы).

**Ведущий:** Внимание командам! Наша квест – игра объявляется открытой! Будьте внимательны и не забывайте, что вы работаете в командах! Только самые внимательные и дружные из вас смогут победить в нашем конкурсе!

**1 станция – «Линейный алгоритм» -** (индивидуальная и коллективная работа)

**Цель: развитие логического мышления, связной речи.** Умение связно выражать свои мысли, составлять сложные предложения, определять причину и следствие в предложенной ситуации. Понимание простых причинно - следственных отношений.

1 часть задания: выложить последовательность (индивидуально).

**Оборудование:** Серия картинок с изображением простых бытовых сюжетов, изображенных в последовательности (4-5 действий).

**Задание:** Команда должна понять, что является причиной, а что – следствием

изображенного на картинках. Выложить правильную последовательность событий.

Например:

2 часть: разложить, кто идёт на право, а кто идёт на лево.



Например:

**2 станция – «Путь домой»** - (коллективная работа).

Составление алгоритма маршрута движения исполнителя.

Цель: развитие логического мышления и пространственного воображения.  
Оборудование: таблица – программа, готовые алгоритмы движений ( 2 неверных, 1 верный маршрут).

Например: (*Красная шапочка должна дойти к домику бабушке*).

Задание: команде необходимо выбрать правильный алгоритм маршрута движения исполнителя согласно полученных индивидуальных схем.

**3 станция – «Раскодируй картинку»** **-** (коллективная работа).

Цель: развитие логического мышления, умений расшифровывать (декодировать) информацию по знаково - символическим обозначениям.

Пример карточки с кодом (заданием). Пример выполненного задания

Задание: команде необходимо на игровом поле выложить из цветных квадратиков картинку, согласно расположению, зашифрованному в карточке с кодом.

**4 станция –** **«Пчёлки – помощницы»** **-** (коллективная работа).

Цель:создание условий для развития познавательной активности и пространственного мышления детей дошкольного возраста в процессе   деятельности детей с использование мини-роботов «Bee-Bot».

Оборудование: тематические коврики: «Цифры», «Животные», «Цвета и формы», мини – роботы «Bee - bot» - пчёлка.

Задание: Составить путь движения пчелки. (если детей в команде от 6 чел-команде предлагается выполнить 2 задания по подгруппам)

Задание №1. Один смелый теленок, рассказал пчелке, что ее мед съел зверь, который находится во втором ряду, второй слева. Помогите пчелке добраться до него, начав свой путь от теленка. (Ответ: медвежонок).

Задание №2. Пчелка захотела построить себе новый дом и решила, что дом ее будет красный с синим окном и зеленой крышей, выберите эти фигуры на поле и начните свой путь с клетки СТАРТ.

СТАРТ

(Правильный ответ)

**5 станция** – **«Экран» -** (коллективная работа)

Оборудование: УМК «Волшебная поляна». Интерактивная игра «Галактика цифр».

Игровая задача: осуществить полет ракеты на желаемую планету в Галактике.

Полет ракеты программируется при помощи стрелок (пиктограмм) на пульте управления ракетой, расположенного на мониторе интерактивной панели.

Ракета может двигаться только по свободной траектории, обходя ряд препятствий: солнце, метеорит, черная дыра, спутник.

***После прохождения станций, команда возвращается в музыкальный зал. Проводятся физ. Разминки и муз пауза.***

***Часть 2.***

**Ведущий:** Ну что, я вижу, вы все вместе!  
Внимание! Внимание! Настало время подвести итоги!

**Знайка:** Наш марафон пришел к финалу.  
Мы потрудились все на славу.  
Пора итоги подводить  
Не грех команду наградить.

**Ведущий:** Команды, вы готовы озвучить свои результаты?   
***(Выходят капитаны и демонстрируют маршрутный лист).***

**Знайка:** Итак, команда …… заработала больше всех зеленых меток, а это значит- стала Победителем в нашем Марафоне.

**-**Предлагаю поделиться впечатлениями. Какие задания показались вам сложными? Почему? Какие не вызвали затруднений? Вы узнали для себя что-нибудь полезное? Где вам это пригодится?

**Ведущий:** Поприветствуем команду ........... участницу. Команда награждается почетным званием «Юные программисты» и вручается - ………….. ***(Вручаются награды другим участникам).***

**Знайка. *–Ребята, но и другие команды очень старались. Они также достойны награды: вручаются грамоты по номинациям***

**Ведущий:** Итак, наша игра подошла к концу.

Мы сегодня с вами не скучали,

А с удовольствием играли.

И пусть была остра борьба.

Сильней соревнования.

Успех решила не судьба,

А только наши знания.

Приложение 1. Фотоматериал



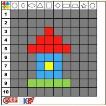


|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерии | **станция**  F:\2. Алгоритмика\628685_18.png«Линейный алгоритм» | **станция**ÐÐ°ÑÑÐ¸Ð½ÐºÐ¸ Ð¿Ð¾ Ð·Ð°Ð¿ÑÐ¾ÑÑ Â«ÐÑÑÑ Ð´Ð¾Ð¼Ð¾Ð¹Â». Ð¡Ð¾ÑÑÐ°Ð²Ð»ÐµÐ½Ð¸Ðµ Ð°Ð»Ð³Ð¾ÑÐ¸ÑÐ¼Ð° Ð¼Ð°ÑÑÑÑÑÐ° Ð´Ð²Ð¸Ð¶ÐµÐ½Ð¸Ñ Ð¸ÑÐ¿Ð¾Ð»Ð½Ð¸ÑÐµÐ»Ñ. «Путь домой» | **Станция** «Раскодируй картинку»  F:\2. Алгоритмика\4a6921a7cedc772919c2603698615bf1.jpg | F:\2. Алгоритмика\img_phpM9IdP1_programmiruemyy_mini-robot_bee-bot_0.jpg**станция** «Пчёлки – помощницы» | F:\2. Алгоритмика\IMG_4193-odin79.jpg**5 станция** «Экран» |
| Библиотека - 3 этаж | Кабинет «педагога –психолога | кабинет  «учителя – логопеда» | кабинет  «Лего – центр» | группа «Сказка» |
| **Правильность выполнения заданий** | | | | | |
| **Зеленая** - если справились правильно, самостоятельно. |  |  |  |  |  |
| **Синий** -  допустили неточности |  |  |  |  |  |
| **Красный -** справились с помощью педагога. |  |  |  |  |  |
| **Сплоченность и взаимодействие в команде** | | | | | |
| **Зеленая –**  работали дружно, договаривались. |  |  |  |  |  |
| **Синяя** –  не ссорились, но работу выполнял один участник команды. |  |  |  |  |  |
| **Красная –**  навыки сотрудничества не проявили. |  |  |  |  |  |

Приложение 2. МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Состав команды \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Сопровождающие \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 2 станция 3 станция

F:\2. Алгоритмика\628685_18.png 1 станция 4 станция

Путь команды

 Музыкальный зал 5 станция