

ность детей, шире развивать их творческие способности. Музыкально-дидактические игры объединяют все виды музыкальной деятельности. Результативность обучения в музыкально-дидактической игре зависит от того насколько воспитатель дошкольного образования сам активно в ней участвует.

Список цитируемых источников

1. Кабалецкий, Д. Б. Прекрасное пробуждает доброе / Д. В. Кабалецкий. — Минск : Педагогика, 1973. — 334 с.
2. Радынова, О. П. Теория и методика музыкального воспитания детей дошкольного возраста : учеб. для студентов высш. учеб. заведений // О. П. Радынова, Л. Н. Комиссарова. — Дубна : Феникс, 2011. — 352 с.
3. Учебная программа дошкольного образования (для учреждений дошкольного образования с русским языком образования и воспитания) / М-во образования Респ. Беларусь. — Минск : НИО, 2023. — 380 с.

УДК 373

Бендь Тереса Чеславовна

Государственное учреждение образования «Детский сад № 10 г. Лида», г. Лида, Республика Беларусь, bend.tatyana@mail.ru

РАЗВИТИЕ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА АЛГОРИТМИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И ЛОГИКИ В РАМКАХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЕКТА «ИНФОРМАТИКА БЕЗ РОЗЕТКИ»

В статье раскрывается суть поиска новых педагогических технологий, которые обеспечивают эффективность педагогического воздействия на умственное развитие воспитанников дошкольного возраста, развитие логики и алгоритмического мышления.

Ключевые слова: логика; алгоритм.

Bend Teresa Cheslavovna

State Educational Institution “Kindergarten № 10 of Lida”, Lida, the Republic of Belarus, bend.tatyana@mail.ru

THE DEVELOPMENT OF ALGORITHMIC THINKING AND LOGIC IN OLDER PRESCHOOL CHILDREN WITHIN THE FRAMEWORK OF THE EDUCATIONAL PROJECT “COMPUTER SCIENCE WITHOUT A SOCKET”

The article reveals the essence of the search for new pedagogical technologies that ensure the effectiveness of pedagogical influence on the mental development of preschool children, the development of logic and algorithmic thinking.

Key words: logic; algorithm.

Введение. Каким будет подрастающее поколение, что оно сделает для процветания Беларуси, зависит сегодня от каждого из нас, а в первую очередь от нас, педагогов и, конечно, от родителей. Современные дети живут в эпоху активной компьютеризации, информатизации, и соответственно, к ним нужен современный подход. Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе необходимо развивать у них логическое и алгоритмическое мышление. Логическое мышление необходимо начинать тренировать ещё с дошкольного возраста. Логическое мышление не даётся человеку при рождении по умолчанию. Это особый вид человеческого мышления, который нужно тренировать. Во всём этом помогает изучение информатики детьми дошкольного возраста. В рамках реализации образовательного проекта «Информатика без розетки» многие понятия можно вводить и без использования компьютера, изучая информатику через развивающие игры с наглядным материалом и подробными объяснениями по каждой теме.

Основная часть. В нашем учреждении дошкольного образования активно реализуется образовательный проект «Информатика без розетки». Программа образовательного проекта «Информатика без розетки» направлена на решение следующих задач: формирование представления о понятиях («логическая операция отрицание», «истина», «ложь», «алгоритм», «информация», «компьютер»); формирование умения составлять и выполнять алгоритмы, прилагать усилия для достижения определённого результата, умений относящиеся к области формальной логики и построения рассуждений, умения рассуждать, делать выводы, объясняя свой выбор; обучение основным действиям с информацией; формирование навыков планирования, сохранения цели, навыков совместной деятельности в команде, в парах, в подгруппах, коммуникативных навыков; развитие воображения и пространственного восприятия; воспитание самостоятельности, чувства уверенности в себе, интереса к познавательной деятельности, желание заниматься информатикой в школе [1].

Главной формой организации детей в образовательном проекте «Информатика без розетки» является игра. Игровая форма проведения занятий настолько увлекает всех участников образовательного процесса,

что и педагоги, и дети, и родители становятся равноправными партнерами в достижении единой цели — развитии алгоритмического мышления у детей дошкольного возраста. Воспитанники знакомятся с котом Алесиком — главным героем, созданным умелыми руками педагога, который помогает создать игровую ситуацию. На занятиях, которые проходят два раза в неделю, дети рисуют, решают логические задачи, выполняют различные задания. Воспитатель с помощью игр, раздаточных материалов развивает у детей логику и алгоритмическое мышление. Ведь без этих качеств, в программировании никак не обойтись. На каждом занятии объединения по интересам дети не только рассуждают, делают умозаключения, они развивают сообразительность, смекалку, они анализируют, сравнивают, обобщают, классифицируют.

Основа каждой игры — это наличие познавательного содержания. А поиск пути решения любой задачи позволяет развивать творческое мышление. Играя, дети поэтапно осваивают такие понятия как алгоритм, отрицание, истина и ложь, кодирование, информация и многое другое. Большинство игр в программе — командные. «Информатика без розетки» нацелена не только на развитие так называемых «hard skills», но и «soft skills». Её целью является развитие алгоритмического мышления и логики, формирование готовности к обучению на первой ступени общего среднего образования, воспитание интереса к изучению информатики у детей старшего дошкольного возраста. Занятия проходят так, чтобы каждому воспитаннику была обеспечена ситуация успеха и его интерес к информатике продолжал расти. Воспитатели, или тьюторы, учат дошкольников структурировать информацию и оперировать ею, развивают у детей логическое мышление и элементарные алгоритмические умения. Отличительная особенность проекта заключается в том, что подготовка детей к изучению информатики проводится без использования компьютеров, планшетов: в блокнотах, на напольном полотне, с использованием карточек. Все представления и навыки формируются у ребят в форме игры, в этом им помогает любимая игрушка — кот Алесик, на занятия приходят с заданиями и вопросами сказочные герои — Незнайка, Почтальон Печкин, Красная Шапочка, Буратино, Винни-Пух и другие. Все ребята с удовольствием помогают Алесику решить задачу, отгадать загадку, пройти лабиринт или отыскать затерянный клад.

Ребята настолько погружены в проект, что продолжают решать задачи, играть и перевоплощаться после занятий в группе и дома с родителями. У всех членов образовательного проекта есть свои атрибуты: форма одежды — белые маечки, забавный рыжий персонаж на эмблеме, учебные принадлежности, рюкзаки, на этапе рефлексии используются нестандартные карты самооценки с наклейками котят с разным эмоциональным выражением мордочек, свой дидактический учебный материал. Данная особенность позволяет создать неповторимое своеобразие занятий, мотивирует и сплачивает группы детей и педагогов. Благодаря индивидуальному подходу, педагоги могут определить способности каждого ребёнка и успешно развивать их.

На протяжении всего периода участия в проекте, у педагогов уже определены игры, которые вызывают неизменный стойкий интерес у детей. Так, в рамках игры «Умный художник» у детей дошкольного возраста развивается умение решать логические задачи, выполнять различные задания, рисовать. В игре с мячом «Наоборот» юные айтишники знакомятся с логическим отрицанием, понятием истинного и ложного высказывания, отрицанием по аналогии. Например, ребята привыкли говорить, что лимон желтый, овальный, кислый. А тут всё наоборот или не наоборот, а точно так же, просто с частицей «не»: не сладкий, не горький, не солёный, не квадратный, не зелёный». Дидактическая игра «Кто поедет в поезде» заинтересовала детей тем, что пассажиры — это геометрические фигуры. Перед детьми на полу кладут три обруча разного цвета (это будут вагоны поезда). Из числа детей с высокими показателями обучения назначается один помощник, который будет играть роль проводника поезда. Затем детям раздаются карточки с изображениями геометрических фигур, которые будут являться билетами пассажиров поезда. В зелёный вагон садится пассажир с билетом, на котором изображена геометрическая фигура не круглой и не квадратной формы, не красного цвета и не синего цвета, не маленького размера. Билеты соответствуют фигурам, которые в руках у детей, пока все не разместятся в поезде. Когда все дети размещаются в вагонах, проводник подаёт сигнал к отправке поезда. Вагоны трогаются под музыкальное сопровождение. Особенный интерес у детей вызывает использование в играх напольного полотна, а также использование конструктора, обручей. В дидактической игре «Собираем фрукты» воспитатель дошкольного образования раскладывает на напольном полотне перевёрнутые карточки с изображением разных фруктов и предметов, и предлагает воспитанникам поиграть в робота, который должен собрать урожай. Но робот должен собрать урожай только фруктов, из которых потом можно будет приготовить полезные соки и фруктовое пюре. Другие карточки (например, дерево или домик) на «перерабатывающий завод» приносить нельзя. Воспитатель дошкольного образования предупреждает воспитанников, что роботом надо командовать. Робот понимает только команды и может их выполнять по очереди — сначала одну, потом другую. Из числа детей выбираются робот и два оператора. Первый оператор робота командует передвижениями робота по напольному полотну, а второй оператор робота командует роботом по сбору урожая. Первый оператор даёт команды: «сделай шаг вперёд», «сделай шаг влево», «сделай шаг вправо» и другие, пока робот не подойдёт к перевёрнутой карточке. Второй оператор, после того, как очередное движение завершено и робот подошёл к нераскрытой (перевёрнутой) карточке, даёт команды: «подними карточку и скажи, что на ней»: если на карточке фрукт, то следует команда «забери карточку с собой»; если на карточке не фрукт, то следует команда «положи карточку обратно». После изучения всех карточек и сбора роботом всего урожая фруктов собранные второй оператор отдаёт карточки воспитателю для передачи на «перерабатывающий завод». После игры воспитатель озвучивает, что дети играли в игру с усло-

виями. Алгоритм поиска с условиями позволяет дальше выполнять те или иные действия. Может быть усложнение этой игры: задания могут усложняться с учётом формы и цвета фруктов. Рекомендуется перед началом игры вспомнить с воспитанниками направления движения: вправо, влево, вверх, вниз. Вначале уместно, чтобы воспитатель дошкольного образования сам продемонстрировал детям, как необходимо отдавать команды роботу и показал воспитанникам. На примере отдаваемых воспитателем дошкольного образования команд роботу и сопровождающих этим командам пояснений дети должны усвоить, что сначала обязательно необходимо проверить условие, а потом выполнить действие — одно или другое. Данная игра может проводиться несколько раз с заменой роботов и операторов другими детьми. Каждое занятие на развитие логики и алгоритмического мышления вызывает у детей творческую активность, фантазию, азарт. Занятия проходят интересно и увлекательно.

Хочется отметить, что все информационно-методические материалы (сборник игр и упражнений по темам, методические рекомендации по проведению занятий), иллюстративные материалы, планы-конспекты занятий размещены на ресурсах образовательного проекта «Информатика без розетки» в сети Интернет. Все предлагаемые дидактические игры и упражнения структурированы по степени сложности. Это позволяет обеспечить реализацию индивидуального и дифференцированного подходов во время проведения занятий.

Целью использования в нашем учреждении образовательного проекта «Информатика без розетки» мы ставим не вырастить будущих программистов, а используя проект «Информатика без розетки», сделать пребывание ребёнка в детском саду интересней и увлекательней, развить у детей дошкольного возраста логическое мышление, сформировать основы элементарного программирования.

При помощи образовательного проекта «Информатика без розетки» дети играют в игры на развитие логики и алгоритмического мышления без использования компьютера и планшетов. Выражаем уверенность, что развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста имеет большое значение для дальнейшего обучения мальчишек и девчонок в школе и их социализации в обществе, ведь благодаря логическим операциям они становятся внимательнее, учатся мыслить ясно и чётко, у них развивается фантазия и творческое воображение.

Заключение. Проект «Информатика без розетки» принесёт пользу каждому ребёнку. Динамичность, увлечённость, мобильность, познавательный интерес, развитое логическое мышление — вот ключевые компетенции, которые формируются у участников проекта «Информатики без розетки».

Список цитируемых источников

1. Портал образовательного проекта «Информатика без розетки» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://informatika.park.by>. — Дата доступа: 24.06.2021

УДК 378

Бруцкая Диана Григорьевна

*Государственное учреждение образования «Жемчуженский детский сад Барановичского района»,
аг. Жемчужный, Республика Беларусь, zhemch-sad@Baranovichy.edu.by*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ЭКСКУРСИЙ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОСНОВ ГРАЖДАНСКО-ПАТРИОТИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В статье раскрываются особенности использования виртуальных экскурсий как средство формирования гражданско-патриотической культуры детей старшего дошкольного возраста.

Ключевые слова: виртуальная экскурсия.

Brutskaya Diana Grigorievna

*State Educational Institution “Kindergarten of Zhemchuzhny Baranovichy district”,
ag. Zhemchuzhny, the Republic of Belarus, zhemch-sad@Baranovichy.edu.by*

THE USE OF VIRTUAL EXCURSIONS AS A MEANS OF FORMATING THE FUNDAMENTALS OF CIVIC-PATRIOTIC CULTURE OF SENIOR PRESCHOOL CHILDREN

The article reveals the features of using excursions as a means of developing a civic-patriotic culture for children of senior preschool age.

Key words: virtual excursion.