

# БДУЧ

ОБРАЗОВАНИЕ РЕБЕНОК УЧЕНИК

Тема номера:  
**Игры будущих инженеров**

**Инженерно-техническое образование: навыки будущего**  
**Атлас профессий. АвиаПрофи**  
**Роботы — помощники природы**  
**Картонный инжиниринг**





## Проблема

**03-04** Р. Чумичева, Е. Соловей. Инженерно-техническое образование: навыки будущего

## Школа начальников

**05-08** Е. Городилова и др. Ранняя профориентация: готовим инженеров

## Родительский клуб

**09-10** Н. Звягина, С. Шемякина, А. Ермакова. Что мы знаем о заводе?

**11** Н. Хрусталева, Л. Садыкова и др. Атлас профессий. АвиаПрофи

**12** Г. Цветкова, Е. Семенова и др. Авиаконструктор, электросварщик, маляр...

**13** Е. Адаменья и др. Начинаем с конструирования

## Журнал в журнале «Психолог»

**14** Мир головоломок

**15** О. Грачева, О. Демина. Придумывай. Моделируй. Играй

**16-17** Ю. Архипова, И. Бегленко, М. Чирятова и др. История Детальки, или Зачем ребенку сказка?

**18** И. Ахмадулина, О. Питайкина. Интеллектуальная игра «Битва умов!»

**19** Е. Павлова, Н. Кузнецова. Конструируем по схеме

**20** Л. Грднева, С. Хомутова, Г. Зинченко. Головоломка-игрушка, головоломка-игра

## Непрерывное образование

**21** И. Зыкина, Е. Петухова и др. Сила игротехники

**22-23** И. Исупова, Н. Целикова. «Самоделкин» на все времена

**24-25** О. Талькова, М. Самсонова, В. Сараева. Роботы — помощники природы

**25-26** Ю. Мирная, Н. Кобзарь, Т. Епимахова. Картонный инжиниринг

**27** А. Блинова. Тест для робота

**28-29** С. Башенёва и др. Конструирование: педагогические практики

**30-31** Т. Рыгалова, Т. Авдюкова. Электронный конструктор «Знатор»

**32-33** О. Драгункина, Е. Горелова и др. Легенды о роботах

**34-35** Ж. Никулина, Я. Александрова и др. Маршрут для Ползуна

## Единое пространство детства

**36** С. Чернова и др. Музей наших достижений

**37** Т. Тутынина, А. Иванова. ПиктоМир: свободная среда

**38** А. Мешалкина, О. Романова, С. Симанькова. В пространстве города

**39** Е. Прокопьева и др. Куб из кубиков

## Педагогическая кухня

**40-41** Е. Ольховецкая, Н. Снегова, Ю. Пестова. Пуговицы учат говорить

**41** И. Казунина, Д. Борисова. Наука идет к малышам

## Школа здоровья

**42-43** С. Силантьева. Адаптированная инженерная книга

## Калейдоскоп

**44** А. Селезнева, Л. Межлумян, С. Думлер. Детский технопарк

**45** А. Шевкунова. Моя волшебная ручка

**46** О. Щетинкина, Н. Базарова. LEGO-конструирование и образовательная робототехника

**47** И. Новикова, Е. Коваль. Оранжевый апельсин в вазе

**48** Т. Каржавина. Открытка с сюрпризом

## 47 Наши приложения

## Скрепка

**01-03** Е. Соловей, Т. Тимофеева. Школа технических наук

**04-06** А. Кушниренко и др. Обучение алгоритмике дошкольников с помощью умных роботов-игрушек, умеющих отвечать на вопросы

**07-08** А. Еланская. Сохраняя культуру, сохраняем нацию



# 22

# 25





# Сила игротеки

**Может ли игротека служить дополнительным развивающим образовательным пространством в развитии основ программирования у дошкольников? Несомненно! Педагоги-практики детского сада «Колокольчик» делятся опытом организации игротеки, которая помогает работать с большими группами детей и создавать условия для развития каждого ребенка в соответствии с его интересами и склонностями.**

**Ирина Зыкина**, методист, **Евгения Петухова, Ирина Головицына, Светлана Романова**, воспитатели, СП Детский сад № 19 «Колокольчик» ГБОУ СОШ № 3 г.о. Чапаевск, Самарская обл.

За три учебных года, в течение которых наша дошкольная организация реализует программу «Формирование основ алгоритмизации и программирования у дошкольников в цифровой образовательной среде „ПиктоМир“», мы приобрели определенный опыт, обогатили развивающую среду, выработали подходы к взаимодействию с семьями воспитанников. Создавая некую систему, педагоги одним из направлений определили создание игротеки, основным принципом которой служит триединство: интерес — познание — творчество.

Успех игротеки — это прежде всего соответствующее наполнение, грамотная организация игровой среды и компетентное руководство взрослого. Игротека — технология, призванная не менять что-то в ре-



ализации программы, а максимально увеличить ее эффективность. Ведь разнообразие игр и игровых упражнений, подобранных педагогами, заметно активизирует творческую и мыслительную активность детей. В каждой игровой



ситуации, моделируемой детьми и взрослыми, участники — генераторы новых идей.

Организация детской деятельности в игротеке «Школы Дока Айтишников» строится в соответствии с современными требованиями к образовательному процессу, расширяет возможности дошкольного учреждения в работе с детьми и их семьями. Каждый педагог ищет свой подход в работе по формированию основ алгоритмики. Игротека «Школы Дока Айтишников» позволяет выстраивать и индивидуальную игру, и коллективную, с разным числом играющих. Педагоги стремятся использовать игротеку для лучшего усвоения темы, для знакомства с Robotami, для усвоения терминологии. Помним мы и о том, что в игровых технологиях важна последовательность включения игр и упражнений. Игротека содержит материалы для игр как в допланшетный период (средняя группа), так и в период работы с планшетами.

Выполняя в игре ряд действий для получения результата в предлагаемой задаче, ребенок не просто учится выбирать оптимальный вариант решения конкретной задачи, он учится мыслить алгоритмами, переносить освоенные действия в новые условия.

Каждая из игр имеет целый ряд игро-

вых полей, карт-подсказок, карточек-пиктограмм, что позволяет разнообразить игру, обеспечивает свободу выбора игры либо варианта игры.

В соответствии с образовательными целями педагог предлагает игровые задачи с усложнением. Например, в игре «Загадай загадку другу» предлагается три-четыре маршрута одновременно. Игроки стараются как можно быстрее найти пару для каждого маршрута.

Большой интерес у детей вызывают игры «Восстанови цепочку», «Запомни и повтори», «Кто быстрее?».

Удовлетворить двигательную потребность дошкольников помогают игры-соревнования и командные эстафеты.



Хорошо работают игры в Robotami Двухногов. Особенно эффективна эта игра в средней группе. Помимо четкого выполнения команд Robotом, дети пробуют себя в роли Командира. Ребята с удовольствием проходят по маршруту, выполняют задания вида: «Собери по дороге все объемные фигуры», «фигуры с углами» и т. д.

Преимущество игры в том, что ребенку приходится что-то повторить, напомнить, объяснить или доказать другим игрокам. Дошкольники учатся работать по правилу, по образцу, учатся четко выполнять инструкцию.