

**Первый опыт по применению технологии детского проекта в старшей
группе
Программа для игры «Три в ряд»**

*Иlicheva Алена Николаевна,
воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 38»,
г. Лысьва, Пермский край*

Цель проекта:

Ознакомление детей с профессией программиста, создание программы для настольной игры.

Задачи проекта:

1. Создать условия для совместной инженерно-творческой деятельности детей.
2. Активизировать психические процессы детей, способствовать развитию словесно-логического мышления и речи детей.
3. Развивать умение детей переносить словесную инструкцию в наглядный образ посредством пиктограмм.
4. Создать условия для совместной поисковой деятельности детей и родителей

В нашем детском саду с 2017 года идет освоение технологии ОТСМ-ТРИЗ-РТВ. Младшие группы апробируют ее в системе, а остальные педагоги осваивают модели мышления по своему выбору. Меня заинтересовала технология детского проекта.

Я работаю с детьми 5-6 лет на группе комбинированной направленности (дети без статуса ОВЗ и дети с тяжелым нарушением речи).

В нашей группе есть мальчик Алеша, он очень любознательный. И однажды, после выходного дня, Алеша пришел в садик и рассказал, что к ним в

гости приехал дядя, который работает программистом. Мальчика заинтересовала эта профессия, и он долго беседовал со своим дядей о программистах. Алеша рассказал ребятам, что программисты работают с компьютерами, пишут для них программы. Но что за программы, Алеша не смог пояснить, потому что сам еще не разобрался в этом. Далеко не каждый может писать программы. Для того, чтобы уметь их разрабатывать, надо много учиться.

Таким образом, у детей сложилась проблема: «Как научиться писать программы для компьютера?» И мы вместе с детьми решили узнать, что же такое программа, как ее написать. Также дети захотели попробовать самим составить программу.

И проект закипел!

Была проведена большая предварительная работа самими детьми. Они спрашивали у родителей, кто такой программист, какие бывают программы (театральная, ТВ, музыкальная, какие компьютерные программы). Каждый ребенок, рассказывал, информацию, которую смог добыть.

Затем мы сообща выявили плюсы и минусы профессии.

Плюсы:

- эти специалисты всегда нужны
- работать можно, не выходя из дома

Как сказал один из детей (Богдан), место программиста там, где компьютер.

Минусы:

- программист вынужден долго работать за компьютером, по 8-10 часов. Вред здоровью (спина, ноги, сердце).

- другие не понимают программу программиста

Узнали, что программист – это специалист, который занимается разработкой алгоритмов и компьютерных программ на основе специальных математических моделей.

Поняли, что программист расписывает программу по действию.

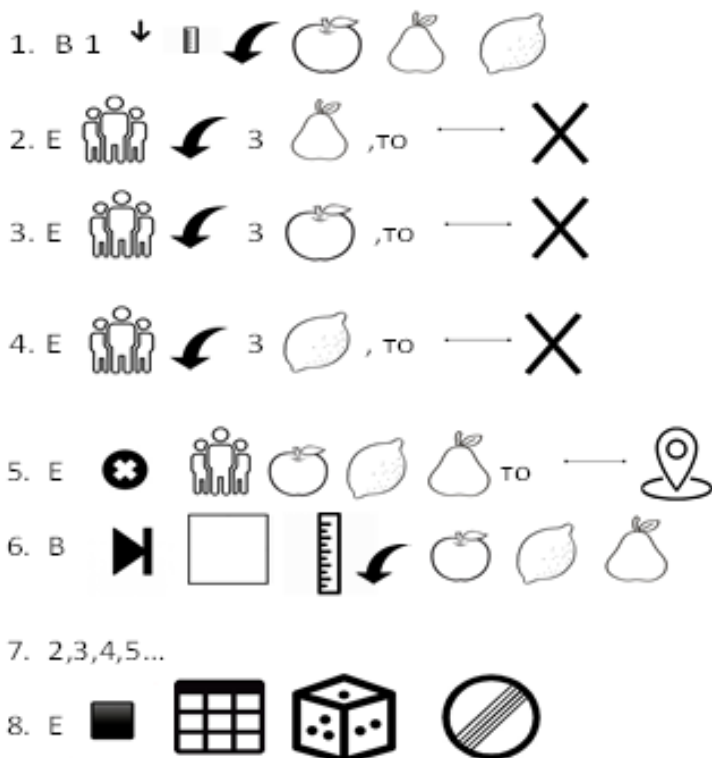
Затем я вновь напомнила ребятам их проблему: а сможем ли мы сами написать какую-нибудь программу? После обсуждения, мы решили написать программу для любимой компьютерной игры «Три в ряд».

Когда дети выясняли, что такое алгоритм, они поняли, что абсолютно каждое действие в программе зашифровано. То есть сначала нам надо было разложить игру «Три в ряд» пошагово.

В итоге алгоритм игры получился следующим:

1. В первую снизу линейку выпадают груши, яблоки, лимоны, всего 6 фруктов.
2. Если подряд выпадает три груши, то ряд удаляется.
3. Если подряд выпадает три яблока, то ряд удаляется
4. Если подряд выпадает три лимона, то ряд удаляется
5. Если отсутствуют три подряд яблока, лимона, груши, то ряд остается
6. В следующую пустую линейку выпадают груши, яблоки, лимоны
7. Начиная со 2-5 действия, все повторяется
8. Если заполнены все ячейки, игра заканчивается.

Затем, мы с детьми придумали пиктограммы для каждого слова нашего алгоритма игры:



Еще на втором этапе работы над проектом дети выяснили, что программист обязательно проверяет, правильно ли работает созданная им программа. Соответственно, и наш алгоритм надо было проверить. Значит, надо игру «Три в ряд» создать. И дети с увлечением сделали сетку 6*10 на листе бумаги; раскрасили карточки 30 яблок, 30 груш и 30 лимонов. Для того чтобы игра была долговечной, я все карточки заламинировала.

И началась проверка нашей программы. Дети с большим удовольствием играли, у них получалось с легкостью читать программу. Программа работала безотказно!

Дети захотели создать программы и для других игр.

Таким образом, в нашей группе сложилась маленькая компания юных программистов. А главным программистом стал Алеша, он принял самое активное участие в написании программы. И впоследствии, детей, которые болели, Алеша с удовольствием познакомил с правилами игры.