

Управление образования администрации
Ростовского муниципального района
МДОУ «Детский сад № 5 СЕРПАНТИН» г. Ростов

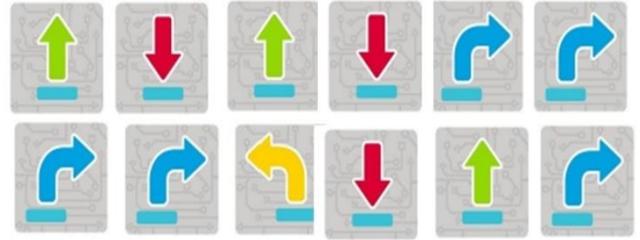
Методические рекомендации по подготовке к фестивалю **#KidsКОД** (I этап)



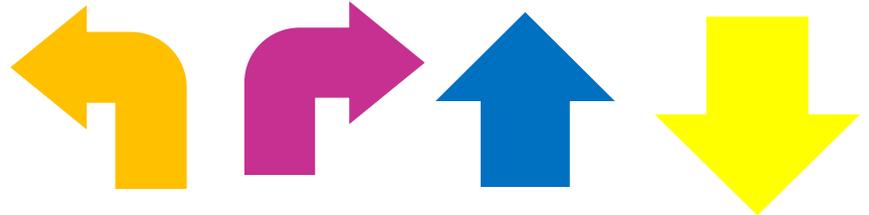
РОСТОВ 2022

ГЛОССАРИЙ

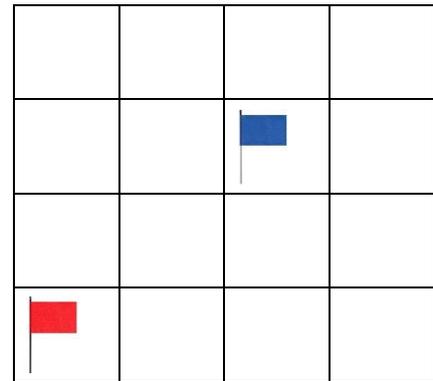
Алгоритм — это набор инструкций или последовательность действий исполнителя для достижения некой цели (результата).



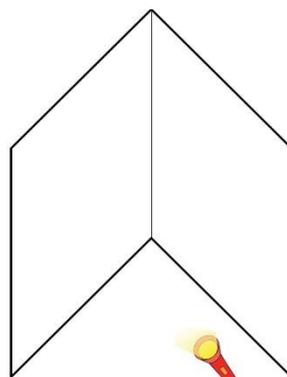
Карты кодирования – это карточки направления движения



Игровое поле – это размеченные на бумаге, на баннерной ткани или на полу квадратные секторы, стороны которых равны одному шагу робота.



Теневой экран – это лист белой бумаги для проекции объемных и плоскостных фигур



Занятие №1 Игра «Я - робот» (задание №1)

С помощью изоленты сделать игровое поле на полу по схеме (далее – игровое поле)

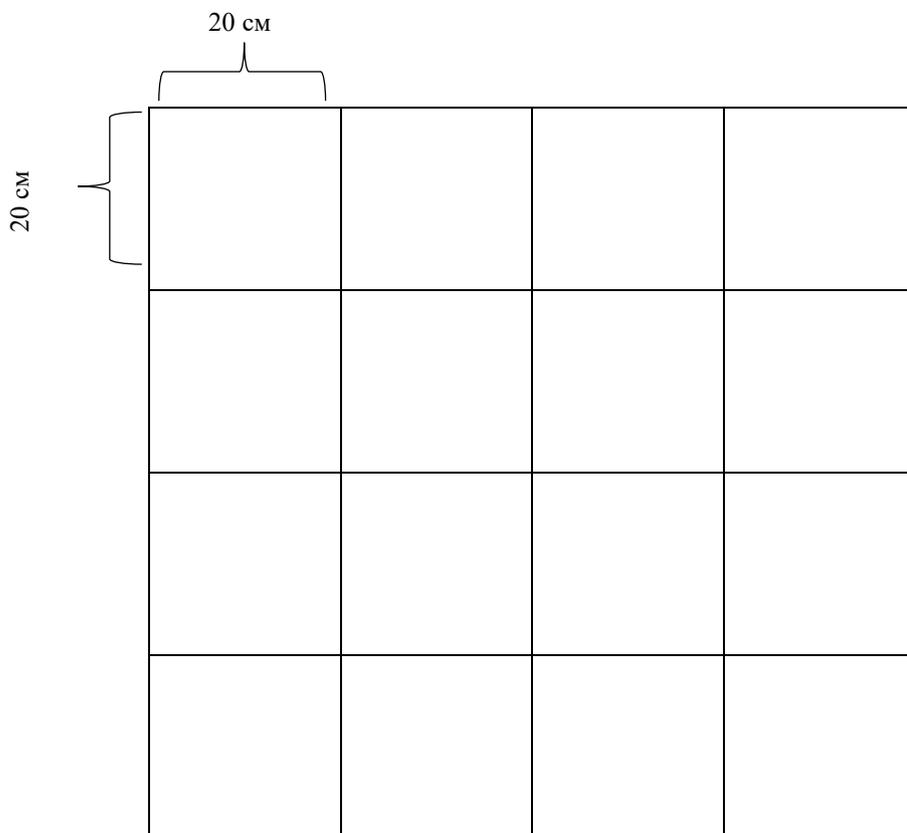
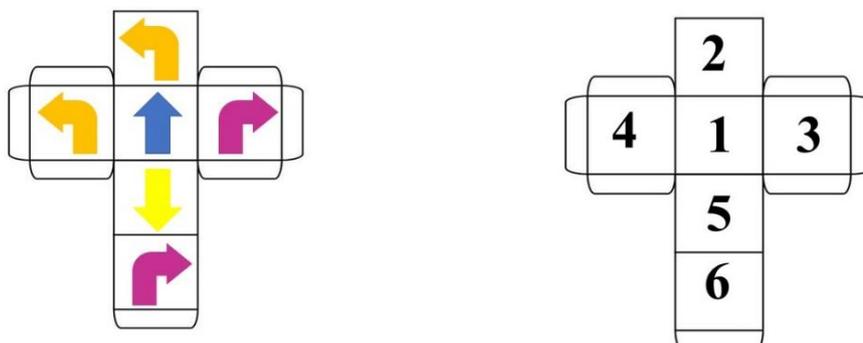


Рис. 1 Схема игрового поля.

Для задания №1 понадобится 2 кубика: первый кубик со стрелкой направления шага, второй кубик с количеством шагов.



Ход: выбирается ребенок «робот» первоначально встает в нижнюю левую клетку, кидает кубики и выполняет столько шагов сколько ему выпало на кубике. Повторяется несколько раз с разного старта.

Внимание! Если на кубике выпадает поворот в правую/левую сторону, то ребенок поворачивается на 90° в клетке на которой он стоит.

Занятие №2 Игра «Я - робот» (задание №2)

Игра проходит на игровых полях от 1 до 6 с усложнением.

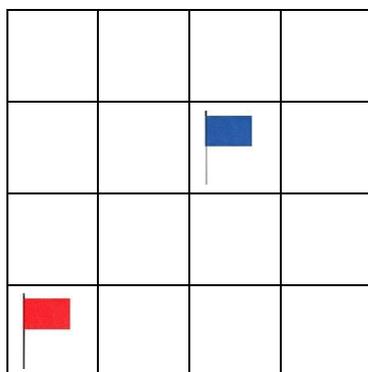
Ход: из группы детей выбирается «робот» (ребенок, который будет выполнять команды), 1-2 человека, которые будут выкладывать алгоритм движения «робота» с пещью карт кодирования и ребенок, который будет прочитывать программу для «робота»

Детям предлагается задание: пройти от старта (синий флажок) до финиша (красный флажок), обойдя все препятствия (кубики).

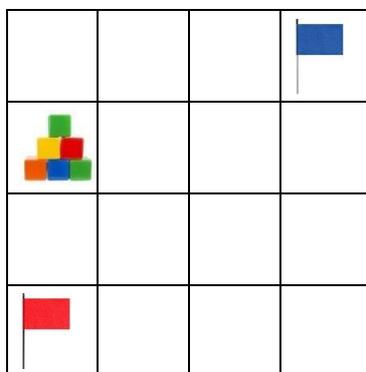
Усложнение 4, 5, 6 поля для двух и более детей.

Примечание: количество детей на поле соответствует количеству синих флажков.

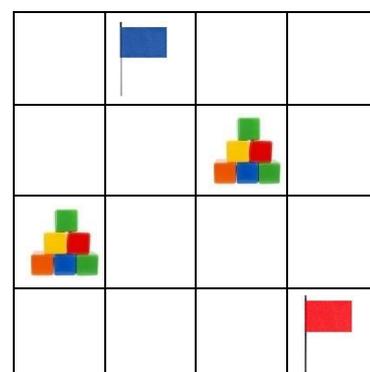
1 поле



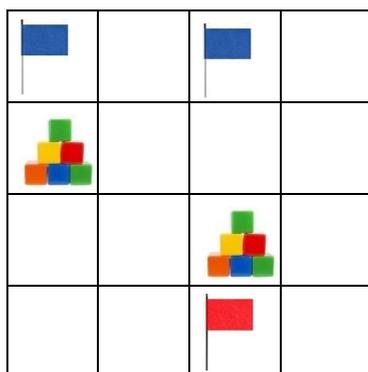
2 поле



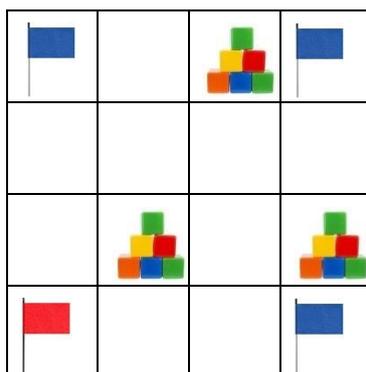
3 поле



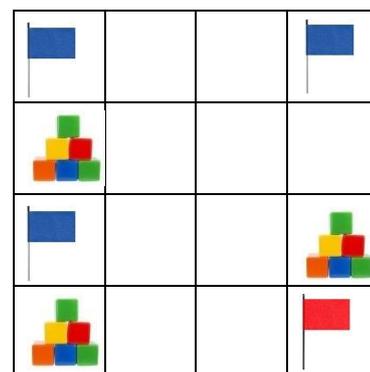
4 поле



5 поле



6 поле



Занятие №3 «Предмет – робот»

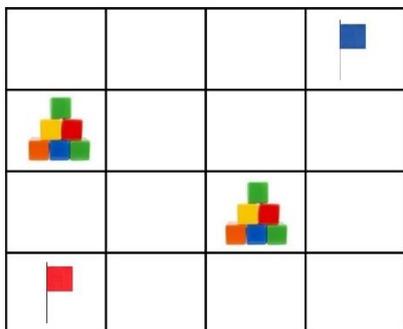
Для этого занятия необходимо: поля №1 - №5, предмет (игрушка)
карты кодирования

Ход: задача ребенка составить алгоритм движения предмета с помощью карт кодирования и пройти путь от старта (синий флажок) до финиша (красный флажок), обойдя все препятствия (кубики).

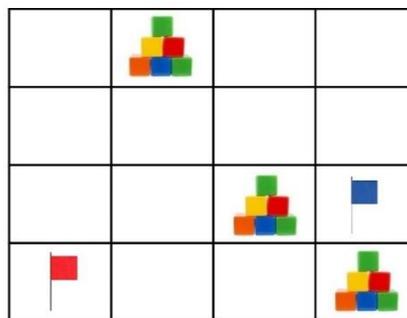
Внимание! Поворот в правую/левую сторону выполняется на 90° в клетке, на которой остановились.

Примечание: количество игрушек на поле соответствует количеству синих флажков.

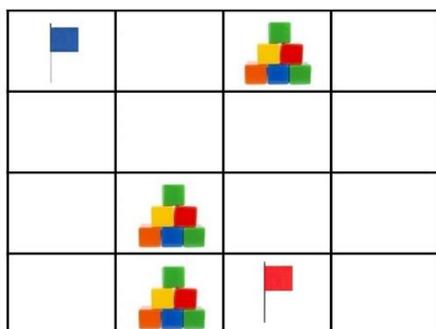
Поле 1



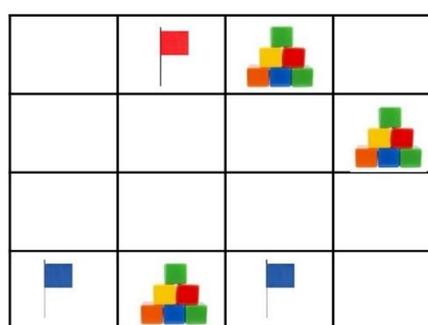
Поле 2



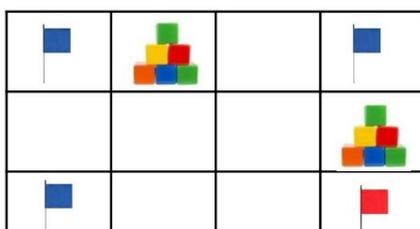
Поле 3



Поле 4



Поле 5

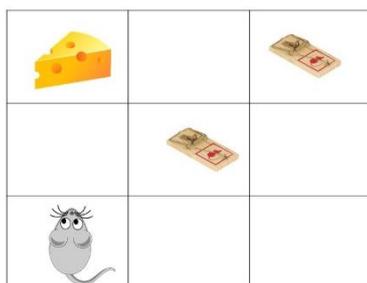


Занятие №4

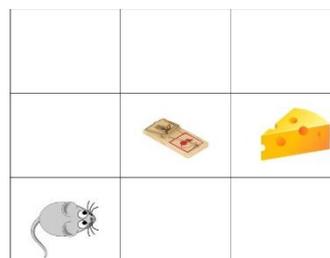
Для занятия необходимо: поля 1 - 5, карты кодирования.

Ход: ребенку необходимо составить алгоритм движения мышки до сыра используя карты кодирования с определенным количеством шагов:

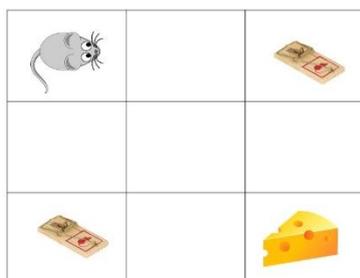
Поле 1 – 2 шага



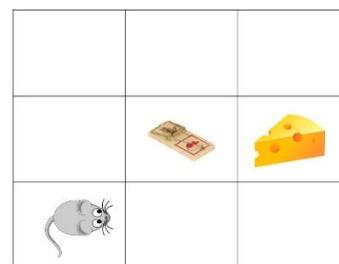
Поле 2 – 4 шага



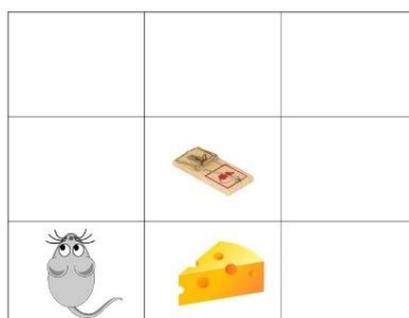
Поле 3 – 6 шагов



Поле 4 – 8 шагов



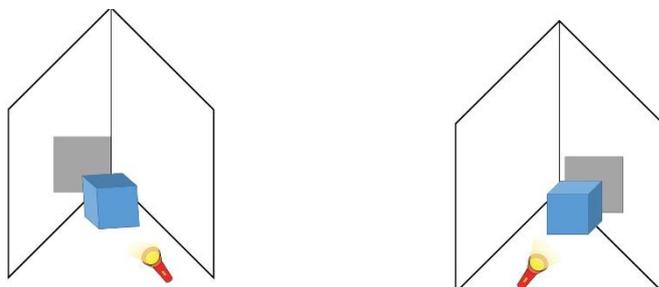
Поле 5 – 10 шагов



Занятие №5

Для занятия необходимо: геометрические тела, лист белой бумаги (далее - теневой экран), фонарик.

Ход: с помощью фонарика и теневого экрана рассмотреть тень геометрического тела с левой и правой стороны, стоящих в одной точке.

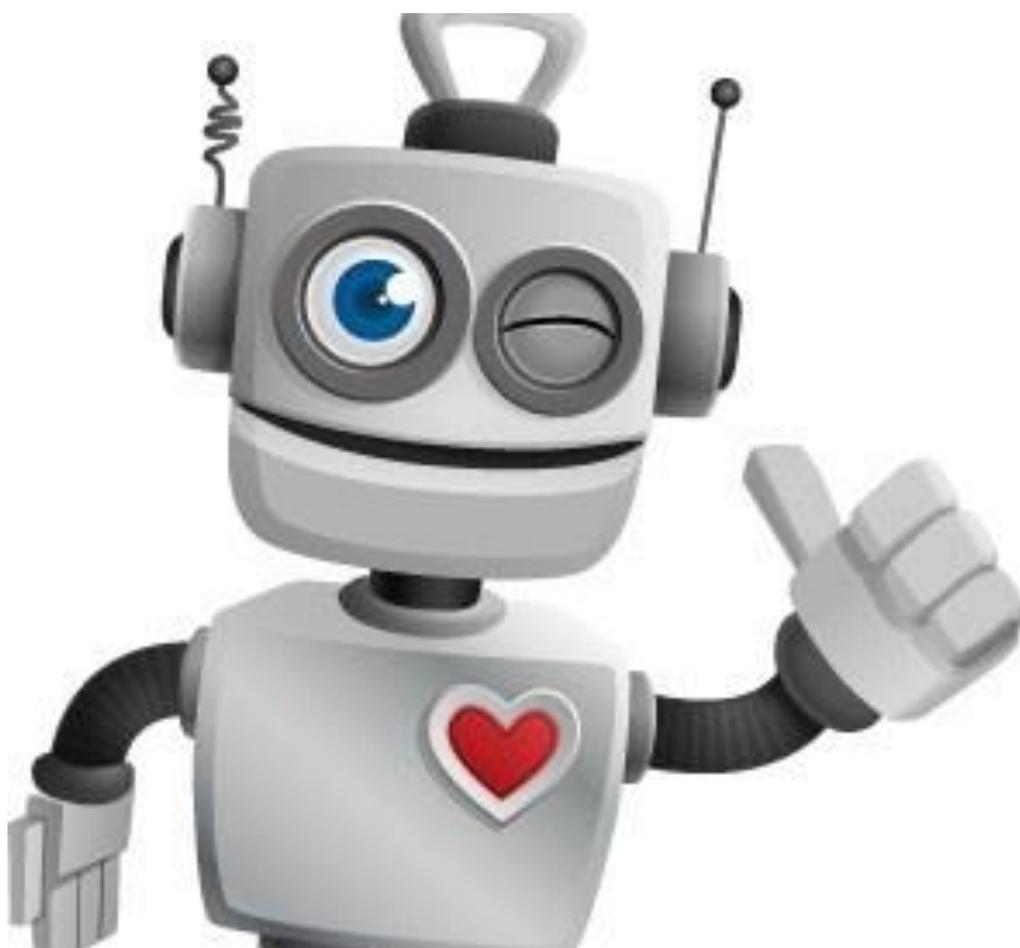


Занятие №6

Для занятия необходимо: геометрические тела, лист белой бумаги (далее - теневой экран), фонарик.

Ход: построить из геометрических фигур «город», с помощью теневого экрана и фонаря показать тень «города». Выбрать двух персонажей и придумать сюжет для «теневого театра».

Желаем успеха!



Разработали:

Заведующая МДОУ "Детский сад №5 СЕРПАНТИН»:

Новикова Наталья Валентиновна

Старший воспитатель: Курганова Екатерина Алексеевна

Зав. МЭР-лаборатории: Наумова Оксана Андреевна

Педагоги: Завгородняя Татьяна Евгеньевна
Рогачева Татьяна Сергеевна

Фактический адрес: 152150, Ярославская область, г. Ростов, ул. Юбилейная, дом 5

Телефон: 8(48536) 6-86-00

Наш сайт: <https://ds5-ros.edu.yar.ru/>

E-mail: cerpantin5@mail.ru