

**Заседание
межфункциональной команды педагогов,
реализующий муниципальный проект
«Алгоритмическое мышление: от 0 до 11»
21 декабря 2017 года**

«АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ: ОТ 0 ДО 11»

Цель проекта – формирование современной системы непрерывного образования и преемственности, направленной на развитие алгоритмического мышления на различных ступенях образования в образовательных организациях города.

«АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ: ОТ 0 ДО 11»

Основные направления проекта

1. Обновление содержания образования: введение в образовательный процесс программ, курсов, модулей, обеспечивающих формирование и развитие алгоритмического мышления у воспитанников и обучающихся
2. Организация информационно-методического сопровождения педагогов в области формирования алгоритмического мышления у воспитанников и обучающихся
3. Развитие сети образовательных организаций, участвующих в проекте
4. Формирование и развитие алгоритмического мышления у воспитанников и обучающихся

«АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ: ОТ 0 ДО 11»

МБОУ лицей № 1 – ресурсный центр



Введение по мере готовности



Обязательное введение

Учебный год	Дошкольное образование		Начальное общее образование				Основное общее образование					Среднее общее образование	
	5-6 лет	6-7 лет	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2015/16	5-6 лет	6-7 лет	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2015/16	5-6 лет	6-7 лет	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2016/17	5-6 лет	6-7 лет	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2017/18	5-6 лет	6-7 лет	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2018/19	5-6 лет	6-7 лет	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2019/20	5-6 лет	6-7 лет	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

«АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ: ОТ 0 ДО 11»

Дошкольное образование:

- «Алгоритмика» без использования компьютера или планшета (5-6 лет)
- «Алгоритмика» в программной среде ПиктоМир (6-7 лет)

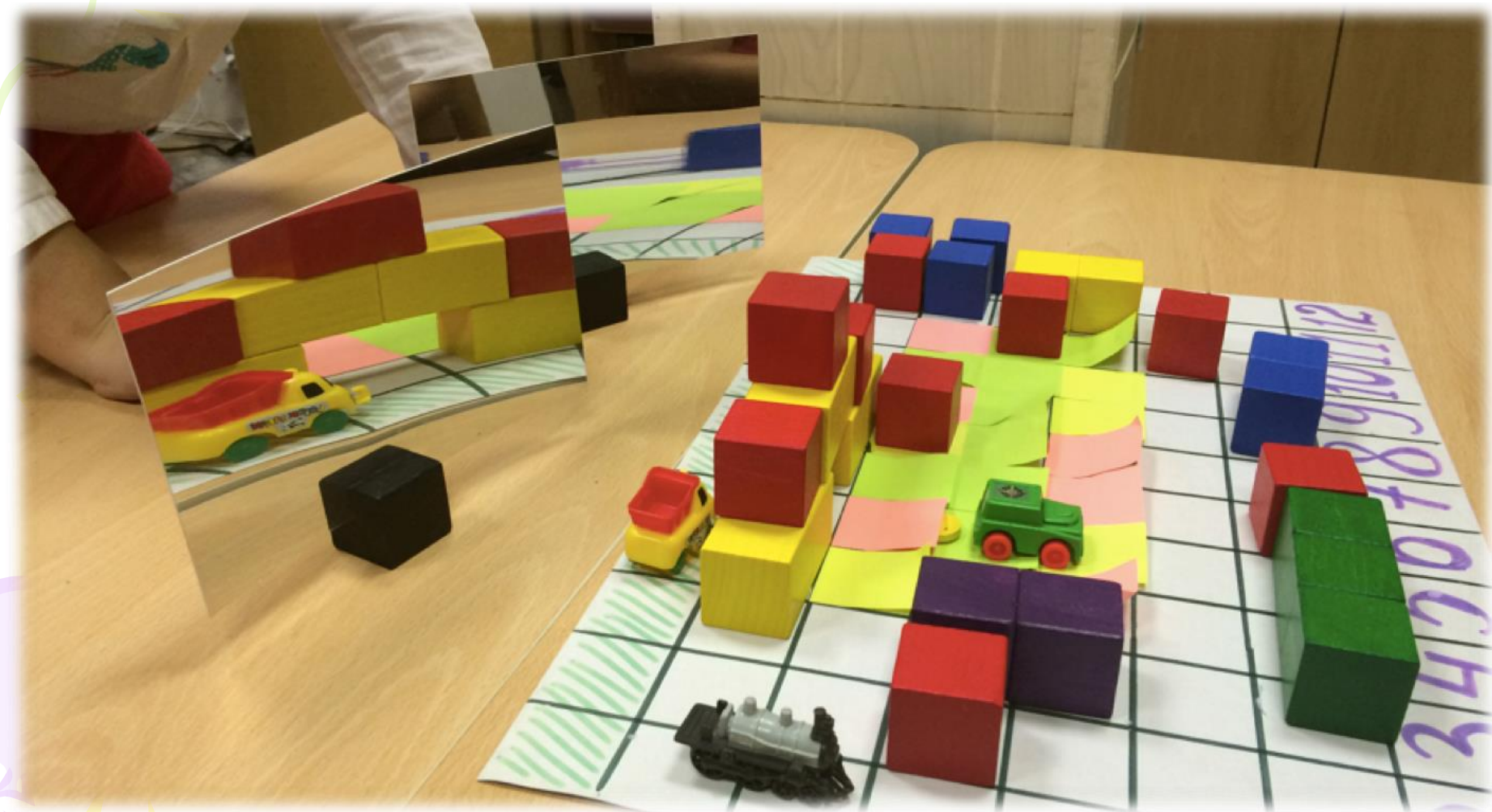
Начальное общее образование:

Включение в предмет «Информатика и ИКТ» модуля «Алгоритмы и исполнители» с использованием программной среды «Пиктомир» во 2-4 классах.

Основное общее образование:

Включение в предмет «Информатика и ИКТ» модуля «Алгоритмы и исполнители» с использованием программной среды «КуМир» в 5-9 классах.

«Алгоритмика» без использования компьютера или планшета



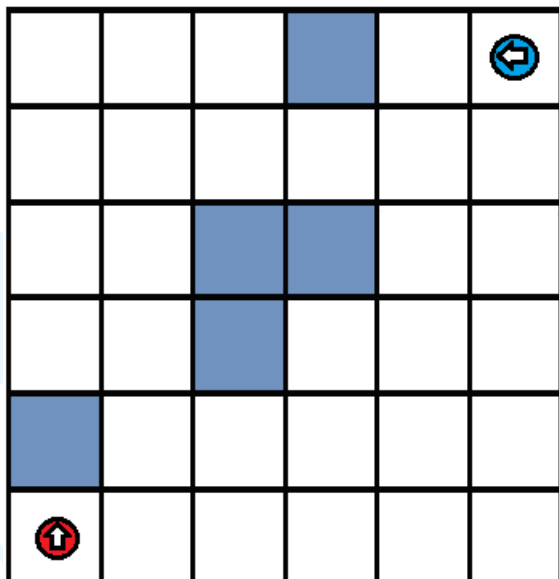
Робот и Капитан



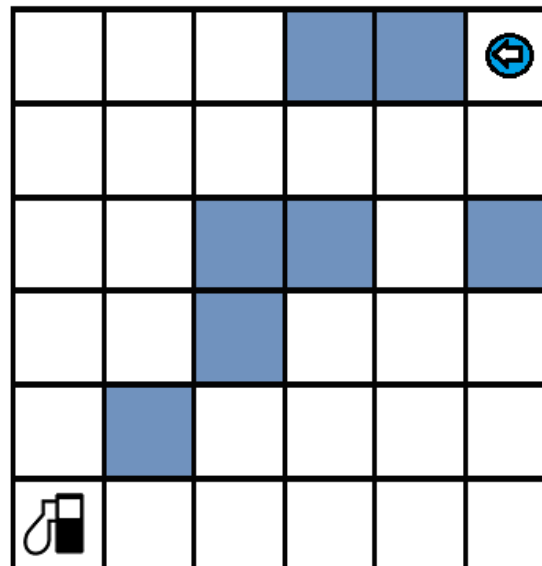
- Кто быстрее проведет своего Робота до конца лабиринта;
- Кто быстрее сумеет заправить Робота горючим;
- Передай Роботу важное сообщение.



Магнитные доски



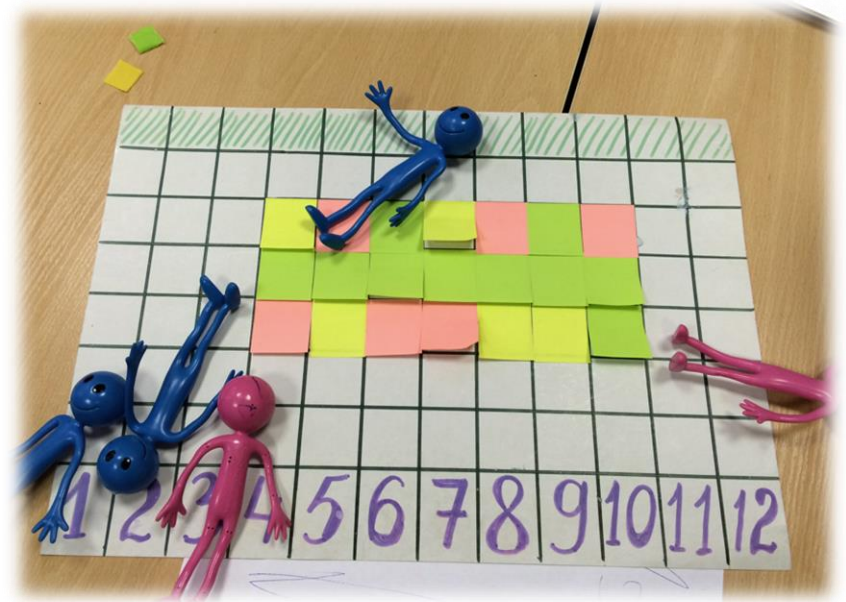
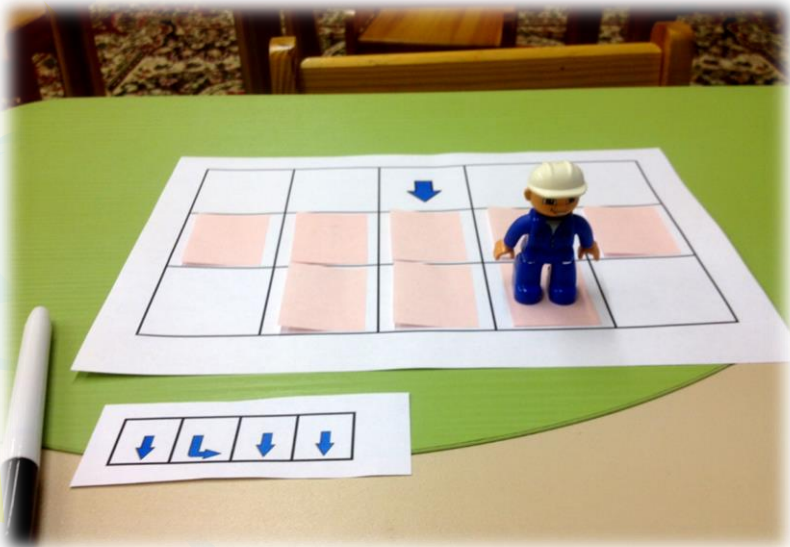
Как встретиться
Роботам?



Заправь Робота

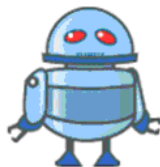
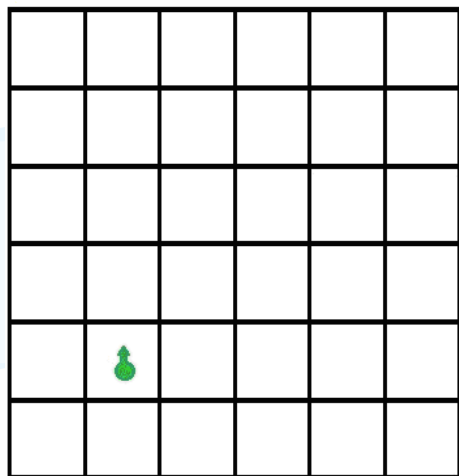
Вместо магнитных фишек со стрелками можно использовать фигурки людей из конструктора LEGO.

Игры с человечками из конструктора

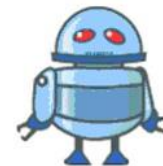
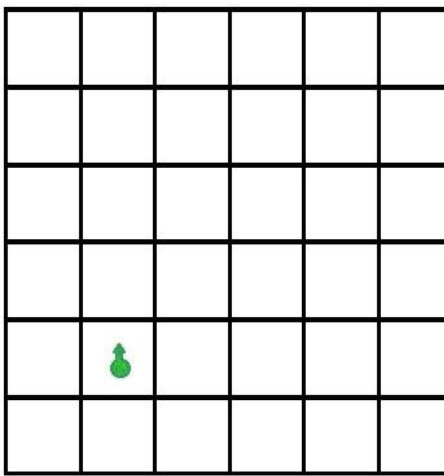


Найди сюрприз!

Рисовалки и раскраски

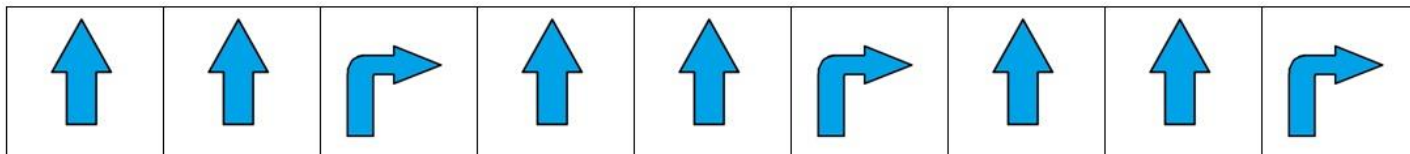


Нарисуй путь
Робота

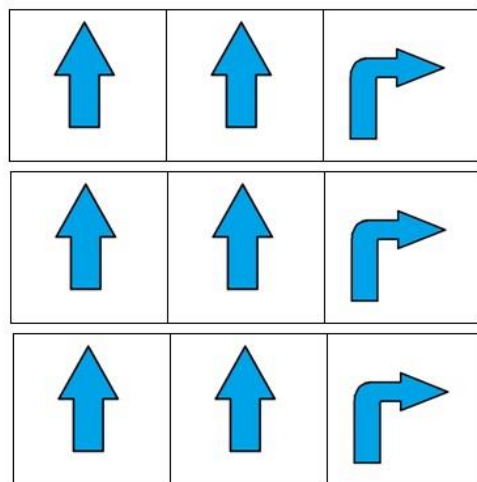


Нарисуй узор

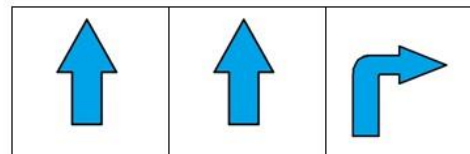
Вырезалки



(a)



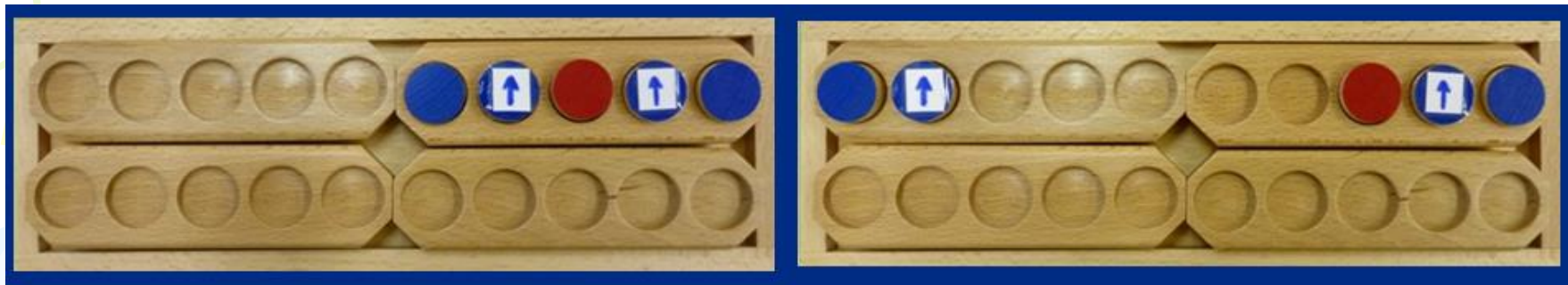
(b)



(c)

Разрежь программу на одинаковые
кусочки и сделай ее короче

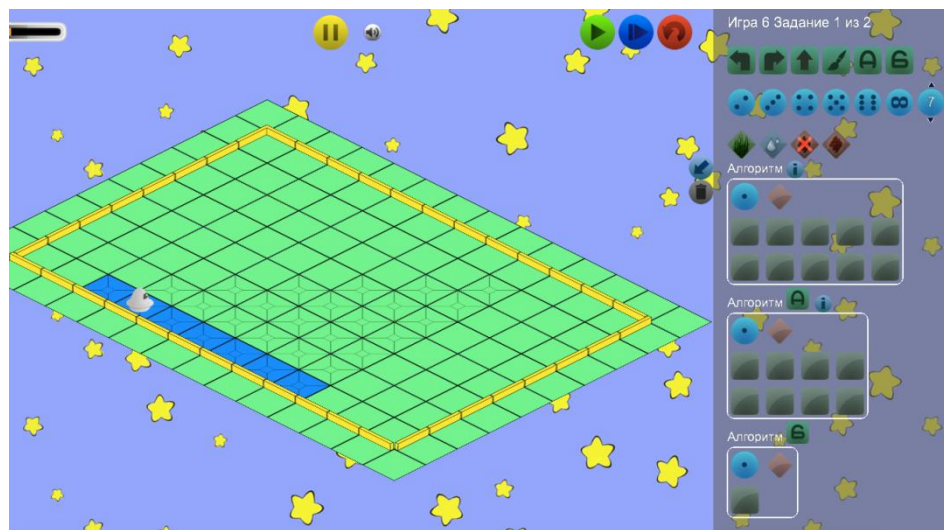
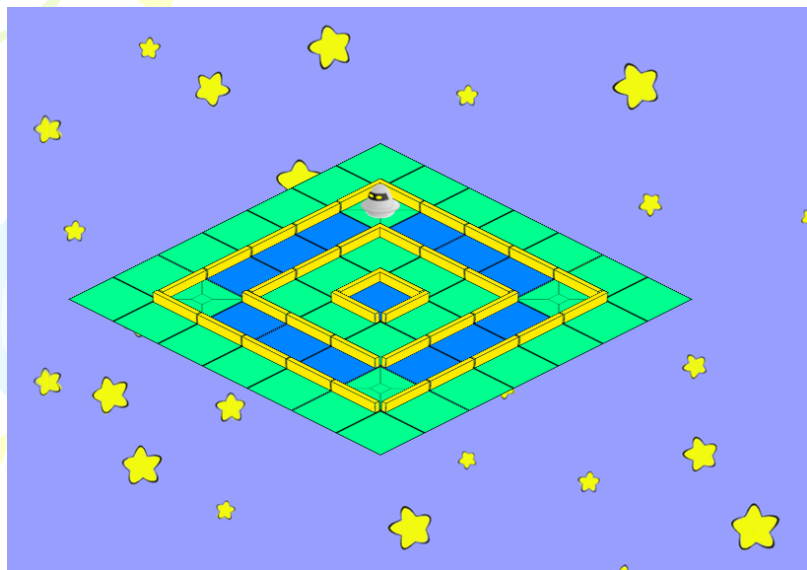
Математические кораблики



Программа, которую необходимо выполнить, выкладывается в правый кораблик. Выполненные команды перекладываются в левый кораблик.

Цель: помочь детям освоить понятие программного управления. С составлением программы проблем не возникало. А вот процесс пошагового выполнения программы вызывал у детей затруднения.

Курс «Алгоритмика» в программной среде ПиктоМир (6-7 лет)



«АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ: ОТ 0 ДО 11»

Рекомендуемая литература:

1. Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В. Райко, И.Б.
2. Рогожкина И.Б. Легкий способ заинтересовать ребенка и развить его способности. Умные задачи для детей от 5 до 9 лет. Учебное пособие, М.: Издательство «Альянс Медиа Стратегия».
3. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА технической направленности «Алгоритмика» МБДОУ города Сургута.