

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 41 «Ивушка»
г. Туапсе муниципального образования Туапсинский район
(МБДОУ ДС № 41 «Ивушка» г. Туапсе)

**Методическая разработка по созданию игрового пособия
«Кодировщик»
для детей старшего дошкольного возраста**



Автор: воспитатель Чендек А.В.

г. Туапсе

2023 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение	3
2. Этапы создания пособия «Кодировщик»	5
3. Содержание игрового пособия «Кодировщик»	6
4. Описание примеров использования в разных видах детской деятельности	7
Заключение	8
Список используемых источников	9
Приложение 1. Использование игрового пособия «Кодировщик» в свободной игре	10
Приложение 2. Этапы создания игрового пособия «Кодировщик» детьми	11
Приложение 3. Варианты использования игрового пособия «Кодировщик» в образовательной деятельности	13
Приложение 4. Отзывы на игровое пособие «Кодировщик»	15

1. Пояснительная записка

С древних времен знаки используются человеком для долговременного хранения информации и ее передачи на большие расстояния. Знаки различаются по способу связи между их формой и значением.

Символами называются те знаки, для которых связь между формой и значением устанавливается по общепринятому соглашению. Примером таких знаков являются символы химических элементов, отображающие атомы химических веществ.

Если неизвестно соглашение о связи формы и значения символов, то ничего нельзя сказать о смысле информации, записанной такими знаками. Существуют найденные археологами и до сих пор нерасшифрованные тексты на древних языках, так как неизвестно значение знаков, которыми они записаны.

В современном мире широко применяется шифрование, которое использует секретный ключ в качестве соглашения о связи формы символов с их значениями. Если секретный ключ неизвестен, то содержание передаваемого текста понять невозможно.

Кто из детей не любит загадки и шифровки? Практически всем нравится отгадывать то, что каким-либо образом спрятано, зашифровано, завуалировано. Ведь так интересно с каждым маленьким шагом приближаться к отгадке и безумно радоваться правильному ответу!

Актуальность: федеральные государственные образовательные стандарты дошкольного образования (ФГОС) предусматривают создание благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, формирование общей культуры личности детей, в том числе ценностей интеллектуального развития дошкольника. Все пять образовательных областей ФГОС направлены на развитие интеллектуальных способностей у дошкольника. Именно в дошкольном возрасте очень важно стимулировать развитие мыслительных процессов: умение сравнивать, узнавать, обобщать, делать выводы для безболезненного, плавного перехода дошкольника из ДОУ в школу. Этому

способствуют дидактические игры и пособия, изготовленные своими руками в соответствии с ФГОС.

Целевая аудитория

- Дидактическое игровое пособие предполагает использование детьми старшего дошкольного возраста.

Назначение дидактического игрового пособия

- ✓ Игровое дидактическое пособие представляет собой мобильный, полифункциональный набор, который состоит из магнитных досок, касс для букв, магнитных букв и символов обозначающих буквы алфавита. Данное пособие позволяет в недирективной форме общения поддерживать индивидуальность и инициативу детей в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, познавательной и др.).

- ✓ Игровое пособие позволяет развивать мелкую моторику, формировать основные мыслительные операции: анализ, синтез, сопоставление, обобщение, классификация, а также сенсорные представления.

- ✓ Ценность состоит в возможности применения педагогом данного игрового пособия в процессе организации воспитательно-образовательного процесса с детьми старшего дошкольного возраста по многим лексическим темам.

- ✓ Пособие может быть использовано педагогами ДОО в совместной деятельности с детьми, для индивидуальной и подгрупповой работы с дошкольниками. а также для самостоятельной игровой деятельности детей.

Ожидаемые результаты:

В результате использования дидактического пособия «Кодировщик» *педагоги* получают готовый инструмент для работы с воспитанниками.

У *воспитанников* развиваются высшие психические функции, графо - моторные навыки, алгоритмические умения, фантазия.

2. Этапы создания пособия «Кодировщик»

Для изготовления игрового набора «Кодировщик» нам понадобится минимальные затраты и просто ваша и детская фантазия.



И так, нам понадобится:

1. Небольшая магнитная доска
2. В программе Word создаем таблицу и в печатываем буквы алфавита, а рядом, в пустой клеточке символ, который будет обозначать букву, а можно оставить пустое место и вместе с детьми придумать символы для каждой буквы.
3. Распечатаем табличку с буквами и символами в 2-х экземплярах.
4. Обе таблички ламинируем.
5. Приклеиваем на обратной стороне магнитный винил. Одна табличка крепиться на магнитную доску.
6. Вторая разрезается на буквы и символы.
7. Нам понадобится папка-касса для хранения наших магнитных карточек. А также маркеры для магнитной доски.
8. Вот и все! Ваш игровой набор «Кодировщик» готов.
9. Теперь вы можете стать настоящими кодировщиками!
Учите читать ребенка играя, это весело и дает результаты)))

3. Содержание игрового пособия «Кодировщик»



Игровое пособие «Кодировщик» предназначено для познавательно-исследовательской деятельности с детьми старшего дошкольного возраста. Пособие включает в себя небольшую магнитно-маркерную доску, которая разделена на 2 части. В верхней части размещены известные детям печатные буквы на магнитных карточках, рядом с каждой буквой - ее символическое изображение для кодировки. В нижней части доски дети маркером пишут цепочку символов и предлагают расшифровать закодированное послание.



Так же пособие включает в себя 2 папки-кассеты, в одной из которых находятся карточки с буквами и символами, сделанные руками детей. Таким образом, дети сами создают коды с помощью различных

символов, цифр, рисунков, что позволяет формировать элементарные навыки программирования

Использование данного пособия позволяет развивать внимание, любознательность, мышление, творческую инициативу и самостоятельность. Результатом использования пособия «Кодировщик» является овладение детьми старшего дошкольного возраста основами алгоритмических умений и программирования в познавательно-игровой форме.



Но фантазия дошколят не стоит на месте, поэтому

Дети еще придумали такой трансформируемый вариант азбуки кодировщика: оставили рядом с каждой буквой пустое место для кода, заламинировали таблицу и прикрепили магнитом к доске. Во время игры ребята по желанию придумывают и изменяют коды с помощью маркера.

4. Описание примеров использования в разных видах детской деятельности

✓ Дидактическое игровое пособие является частью РППС группы, отвечает принципам трансформируемости, полифункциональности и вариативности.

✓ Игровое пособие стимулирует познавательно-исследовательскую, коммуникативную, игровую, двигательную деятельность детей.

✓ Дети расшифровывают закодированные слова, и оставляют друг другу секретные послания. С помощью этого пособия дети быстро учатся соотносить символ с буквой и вскоре начинают читать по слогам.

✓ Игровое пособие «Кодировщик», используемое педагогом на занятиях и в самостоятельной деятельности, соответствуют практическому достижению образовательных задач, и дают положительные результаты работ.

✓ Использование данного пособия позволяет развивать внимание, любознательность, мышление, творческую инициативу и самостоятельность. Результатом использования пособия «Кодировщик» является овладение детьми старшего дошкольного возраста основами алгоритмических умений и программирования в познавательно-игровой форме.

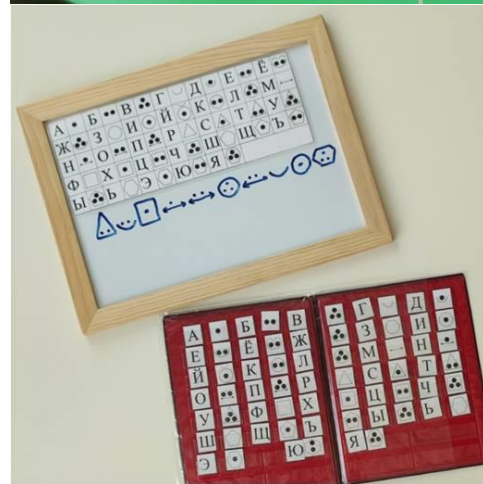
Заключение

Данное пособие универсально, легко в применении, эстетичное, мобильное, доступное для детей дошкольного возраста по структуре и содержанию, пригодное к использованию одновременно подгруппой детей (в том числе с участием взрослого как играющего партнёра); обладает дидактическими свойствами, обеспечивает игровую, познавательную и творческую активность воспитанников.

Список используемых источников

1. Кодирование информации с помощью знаковых систем // Интернет-ресурс: https://studylib.ru/doc/4270468/metodicheskaya-razrabotka-«kodirovanie-informacii-s-pomoshh._yu...
2. Кодирование информации с помощью знаковых систем // Интернет-ресурс: <http://www.5byte.ru/9/0005.php>
3. Методическая разработка из опыта работы по изготовлению самодельных дидактических игр и пособий «Играем и развиваемся» // Интернет-ресурс: <https://www.maam.ru/detskijasad/metodicheskaja-razrabotka-po-izgotovleniyu-samodelnyh-didakticheskikh-igr-i-posobii-igraem-i-razvivaemsja.html>
- 4.

Использование игрового пособия «Кодировщик» в свободной игре

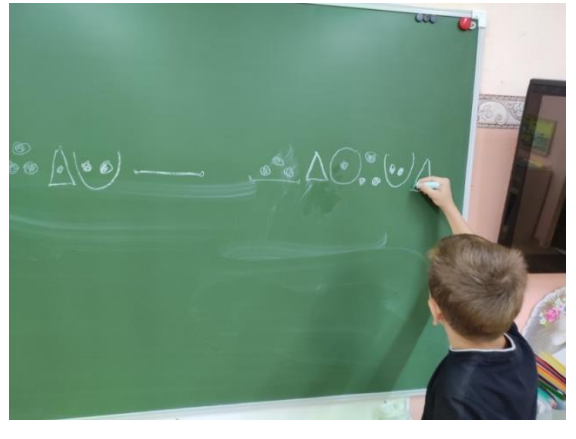


Приложение 2.
Этапы создания игрового пособия «Кодировщик» детьми





Варианты использования игрового пособия «Кодировщик» в образовательной деятельности





Отзывы на игровое пособие «Кодировщик»

