

«ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ДЕТСТВА!» (19.01.23 г.)



В рамках взаимодействия с семьями воспитанников, а также с привлечения родителей к воспитательно-образовательному процессу, в нашем детском саду прошел День игры. Каждая из групп приглашала родителей посетить занятия детей во время совместной деятельности по вариативной программе «Путешествие в страну Инженерия». Следует сказать, что процент отклика родителей был достаточно высоким, что говорит о высокой заинтересованности родителями той деятельностью, которой занимаются дети в детском саду. Каждый из них мог



поиграть в те игры, которые интересны детям. В рамках программы дети знакомятся с такими пособиями как «Блоки Дьенеша», «Палочки Кюизенера», «Vibot Пчелка», «Lego WEDO 2.0», «Знаток» и другие. Ни одно пособие не осталось без внимания.



Независимо от возраста детей, каждый смог поиграть с мамой или папой в ту игру, которая ему особенно нравится. Правила игр рассказывали сами дети, а родители с большим удовольствием «подчинялись» своим юным инженерам. Нередкими были случаи, когда родители привлекали других детей и те с интересом

включались в коллективную игру. Сложности возникали с запуском интерактивной игрушки «Пчелка», но дети быстро смогли объяснить правила и что нужно делать. Поэтому впечатления от данной игры остались незабываемые. Еще одна, как оказалось, любимая игра детей, а теперь и родителей, конструктор «Тико». Из него даже получилось собрать квадрокоптер. Если посмотреть в глаза детей, то можно увидеть гордость и радость за время, проведенное вместе, за то, что они смогли



рассказать о своих интересах, что родители уделили внимание тому, что для них важно. Это



бесценный опыт и очень важный элемент работы

дошкольного учреждения. Подобную работу мы будем проводить и в дальнейшем, привлекая родителей и вовлекая их в мир детства их детей.





«КОНКУРС ЮНЫХ ИНЖЕНЕРОВ» (27.01.23 г.)



Одним из любимых и, надо сказать, сложных конкурсов в нашем детском саду является конкурс для юных инженеров «РИМ». Ежегодно в каждой из старших групп находятся дети, у которых несомненно есть предпосылки прединженерного мышления. Каждый из участников проявил свой уровень эрудиции в инженерных вопросах. Первый конкурс «Представление макета» показал не

только умения собрать и запустить робота, собранного из конструктора Lego WEDO 2.0, но и творческие и коммуникативные умения в представлении своего творения, раскрытии идеи создания макета. Следует сказать, что участники в течение долгого времени создавали свои макеты, не были ограничены ни тематикой, ни в использовании деталей и их количестве. В результате получились интересные



проекты, которые дети могут использовать в игровой деятельности. Следующим конкурсом, впервые в этом году, был «Пиктомир». Это цифровая образовательная среда, которая способствует познавательному и речевому развитию детей в процессе овладения алгоритмической грамотностью. Наши ребята хорошо знакомы с этим пособием, поэтому с легкостью справились с заданием. Задания следующего конкурса «Кирпичики» вначале

показались для участников легкими, однако не все смогли правильно поставить собранную конструкцию в соответствии с тремя проекциями. Данная игра - одна из самых простых, на первый взгляд, развивающих игр, которая развивает пространственное мышление ребенка и знакомит его с основами черчения, а также



является хорошим стартом для будущих инженеров- строителей и архитекторов. Следующим этапом для команд был конкурс с пособием «Уникуб», которое включает в себя универсальные кубики, позволяющее ввести ребенка в мир



трехмерного пространства. С этим заданием юные инженеры справились великолепно, собрав цветные кубы. Самым интересным и увлекательным оставался и остается конкурс с интерактивной электронной игрушкой «Пчелка», которая способствует развитию фантазии, логики. Дети учатся строить алгоритмы, продумывать действия наперед. Дети знакомятся с Пчелкой, начиная со старшего возраста, поэтому к моменту проведения конкурса уже могут самостоятельно схематически записать путь Пчелки, запрограммировать ее и сделать запуск. Этот этап конкурса является командным и участники проявили себя с самой лучшей стороны, распределяя функции и поддерживая друг друга.

За ходом всех соревнований следило компетентное жюри в лице Атоевой Наимахон Умаровны, Устименко Ольги Евгеньевны и Яковлевой Ольги Евгеньевны – эксперта игры, которое подводя итоги, определило победителя. Им оказалась команда «Фиксики» (группа «»). Все команды получили дипломы и призы от Попечительского совета нашего детского сада.



Сценарий конкурса РИМ

Здравствуйте дорогие ребята!

Сегодня в нашем детском саду в очередной раз проводится конкурс «РИМ» - это интеллектуальное соревнование для старших дошкольников, в котором каждый участник сможет продемонстрировать свой уровень эрудиции в инженерных вопросах.

Нашим командам предстоит пройти пять конкурсных испытаний.

Итак, внимание встречаем наши команды:

1 «Юные гении»

2 «Фиксики»

Символом нашей игры является Робот Ваня

Правило игры:

- 1.Время выполнения
- 2.Количество ошибок
- 3.Командная игра (сплочённость)
4. Зрители (тишина)

Оценивать результаты наших команд будет многоуважаемое жюри.

Позвольте мне его представить:

1

2

3

А теперь внимание: На конкурсные задания команды будут приглашаться согласно жеребьевки.

Для прохождения первого конкурса прошу подойти капитанов команд.

- 1.Представление Творческого проекта
2. Игра «Сложи узор» (Каждый член команды выкладывает по образцу гласную букву без деления на квадраты)
3. Игра «Кирпичики» Никитина. Двое от команды выкладывают по чертежу. А после ещё один чертёж, совершенно для них не знакомый. Выкладывают вместе.

После игры «Кирпичики» пауза – Игра «Если нравится тебе, то сделай так...»

4. Игра «Уникуб». Каждая команда представляет троих ребят, которые будут выкладывать из 8 кубиков красный куб.

5. Следующая игра «ПроКубики». Ребята работают в команде, делают зарисовку (рисуют команды), затем программируют и делают запуск.

Конец игры. Жюри подводит итог и награждение.

«IQ – ЛИДЕРЫ СРЕДИ НАС!» (8.11.22 г.)



Выявление и развитие творчески одаренных детей – одна из задач работы нашего детского сада. В рамках этого у нас проводится немало мероприятий как традиционных, так и новых для наших детей. Одно из нововведений для нас

явился городской конкурс по алгоритмизации «IQ - лидер». Задачами данного конкурса являются: формирование алгоритмического мышления дошкольников; выявление творчески одаренных детей в области алгоритмизации; ранняя профориентация дошкольников.

В рамках конкурса был проведен отборочный тур в стенах нашего детского сада среди воспитанников подготовительных к школе групп. Испытания проходили на образовательной платформе <https://kotobot.app/>. Участие в таком конкурсе требовало большой и серьезной подготовки не только со стороны воспитателей, но и родителей, которые впервые познакомились с этой познавательной компьютерной игрой, развивающей инженерные способности их детей. Участники составляли программы для управления компьютерным исполнителем Котоботом в двух разделах: Краски и Карандаш. По результатам выполнения каждого задания начислялись баллы. Для выполнения задания необходима внимательность, сосредоточенность и усидчивость. Поэтому к участию были допущены только те, кто имеет способность к логическому мышлению, а также выдержку и внимание при выполнении не простых заданий. В процессе проверки результатов учитывалась правильность решения, оптимальность алгоритма и время выполнения заданий. Наши участники показали хорошие результаты за минимальный период времени. Двое участников, лучшие по результативности, будут представлять наш детский сад на городском этапе конкурса. Пожелаем нашим победителям, Бочоришвили Мирону (группа «Журавушка») и Григорий Сухотский (группа «Звездочки»), удачи и победы в конкурсе на городском уровне!



Сценарий конкурса «ПроКубик»

Здравствуйтесь дорогие ребята!

Сегодня в нашем детском саду в очередной раз проводится конкурс «РИМ» - это интеллектуальное соревнование для старших дошкольников, в котором каждый участник сможет продемонстрировать свой уровень эрудиции в инженерных вопросах.

Нашим командам предстоит пройти пять конкурсных испытаний.

Итак, внимание встречаем наши команды:

1

2

Символом нашей игры является Робот Ваня

Правило игры:

- 1.Время выполнения
- 2.Количество ошибок
- 3.Командная игра (сплочённость)
4. Зрители (тишина)

Оценивать результаты наших команд будет многоуважаемое жюри.
Позвольте мне его представить:

А теперь внимание: На конкурсные задания команды будут приглашаться согласно жеребьёвки.

Для прохождения первого конкурса прошу подойти капитанов команд.

Представление команд (Название команды, приветствие, девиз)

1.Игра «Волшебные числа»

Взрослый рассказывает детям, что робот Гоша любит играть с цифрами и показывает кубик, на котором изображены цифры от 1 до 6. Робот Гоша приглашает детей поиграть с ним, а для этого им необходимо выбрать цифру, кинув кубик. После того, как кубик остановится на цифре робот Гоша предлагает детям составить выпавшее число из двух меньших, а затем запрограммировать его таким образом, чтобы он смог доехать до нужных цифр.

Взрослый заранее раскладывает на игровое поле карточки с изображением цифр, подходящих под состав числа из двух мен



2. Игра «Гонки»

Игроки делятся на две команды по считалки. Очередность хода команды можно определить с помощью числительного кубика. Первый ходит команда у которой выпало наибольшее число.

Взрослый: Машинам на старт! Пристегните ремни – мы начинаем Чемпионат гоночных болидов!

На «Старте» размещаются два робота исполнителя, на них крепится «номер команды» (например: 7 и 8). На игровом поле расположены арифметические примеры. Гонщику необходимо решить примеры и узнать в каком направлении поедет его гоночный болид. Ответ примера, должен соответствовать номеру команды. Решив все примеры, команда определить по какому маршруту ей необходимо двигаться до старта.

Выигрывает та команда, которая первой доберётся до «Финиша».



После игры пауза – Игра «Если нравится тебе, то сделай так...»

3. Следующая игре «ПроКубики». Командная игра «Космос»

В игре принимают участие несколько детей.

Взрослый: Свой путь в небо ракета начинает со стартовой площадки, которая находится на космодроме. Ракета должна преодолеть плотные слои атмосферы и добраться до космической станции. Для этого ее необходимо разогнать до огромной скорости и пролететь минуя все препятствия.

Взрослый предлагает при помощи считалки выбрать четырёх детей для участия в игре:

Считалочка «Звездочёт»:

На Луне жил звездочёт,
Он планетам вёл подсчёт:
Меркурий — раз,
Венера — два-с,
Три — Земля,
Четыре — Марс,
Пять — Юпитер,
Шесть — Сатурн,
Семь — Уран,
Восьмой — Нептун,
Девять — дальше всех Плутон...
Кто не видит — выйдет вон!

После того, как определены участники игры. Взрослый предлагает им выбрать карточки –задания и выполнит их.

Варианты игр:

1. Один ребенок раскладывает на игровое поле макеты небесных объектов.
2. Второй ребенок проговаривает и зарисовывает программу перемещения робота-исполнителя (ракеты).
3. Третий ребенок программирует робота –исполнителя по составленному алгоритму.
4. Четвертый ребенок проверяет правильность программы и делает команду «Пуск».

Условие:

Если программа составлена неправильно и ракета не долетела до космической станции, то игра начинается сначала.

Конец игры. Жюри подводит итог и награждает победителей.

