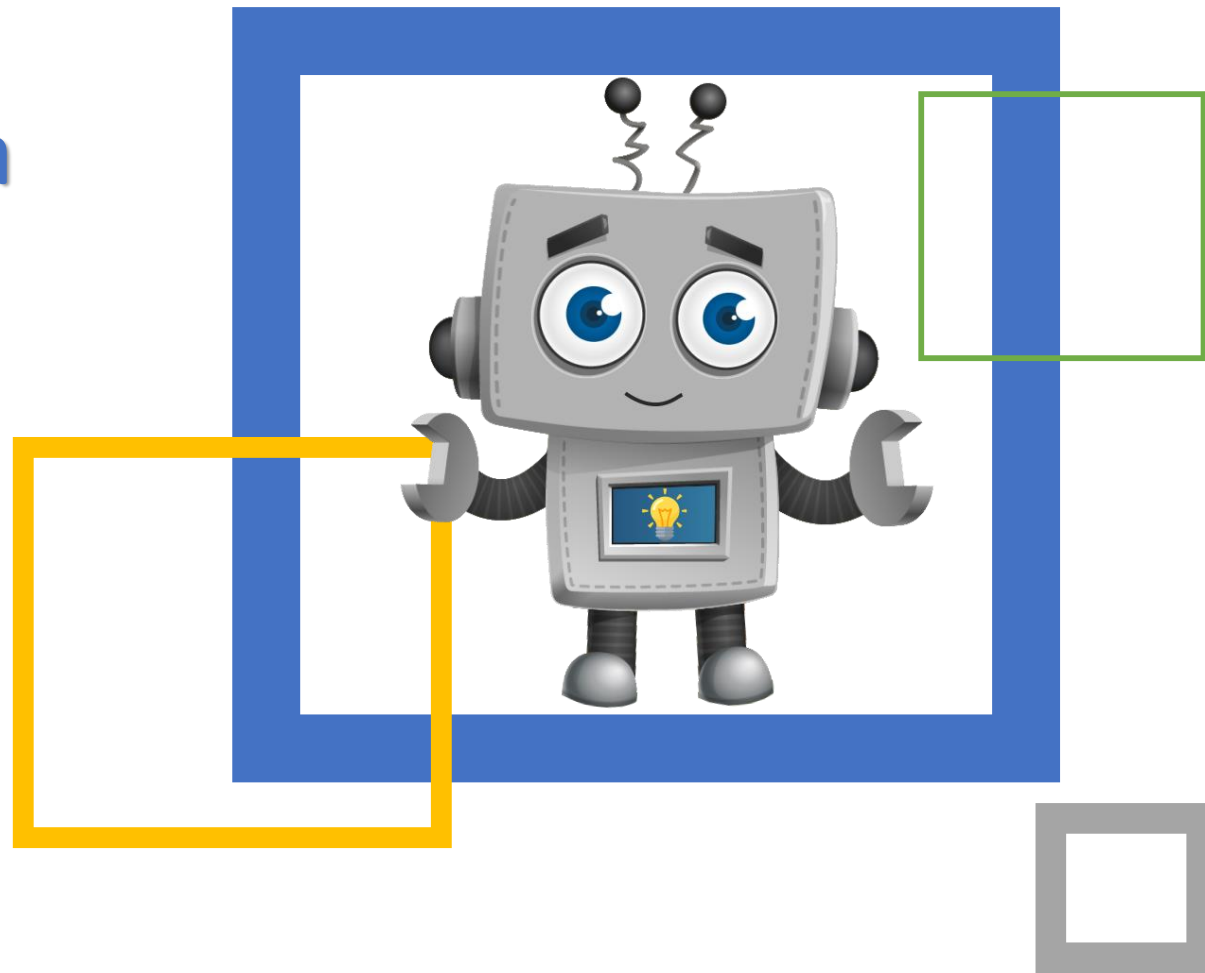
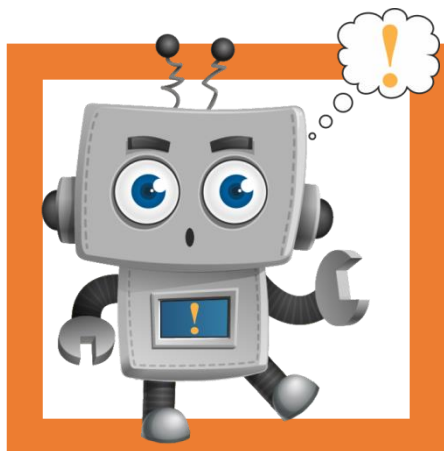


# Педагогический дизайн дистанционного журнала «Алгомир»

---





Сделай дома – принеси в сад



Ваш вопрос – наш ответ



Игротека



Домашний «Алгомир»



Познаем вместе с детьми



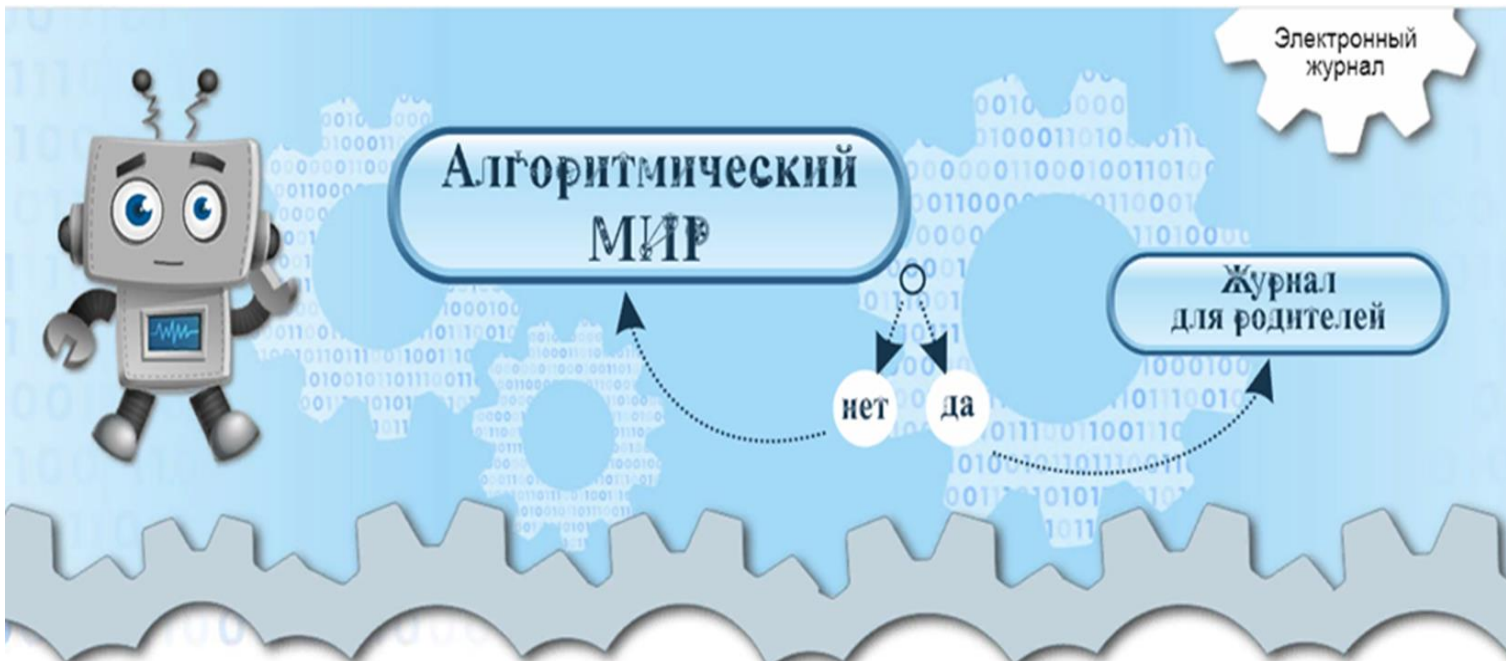
ФотоГалерея



«Прямой эфир»



Редакция журнала



О Журнале

Сделай дома, принеси в сад

Ваш вопрос – наш ответ

Игротека

Познаем вместе с детьми

ФотоГалерея «Играем с семьей»

Алгоритмический Мир (АлгоМир) - журнал для родителей, который поможет в правильном выборе пути развития ребенка.

Журнал - практическая и теоретическая помощь родителям воспитанников в формировании умений и навыков у применении игровых упражнений и заданий с основами алгоритмизации и программирования.

Зачем необходимо знакомить детей с основами алгоритмизации и программирования?

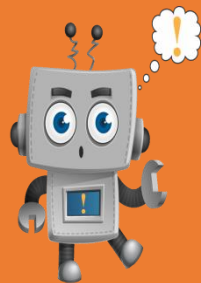
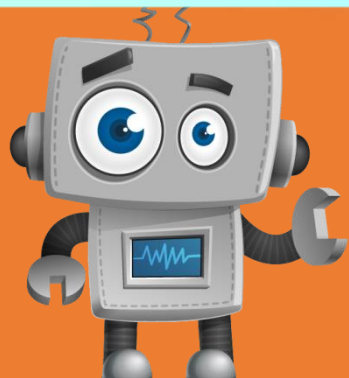
- Алгоритмизации и программирования - новая универсальная грамотность
- Развивает логическое мышление
- Дети учатся мыслить по-новому
- Мотивирует детей задавать вопросы и искать на них ответы
- Планировать свои действия

**Уважаемые родители, искренне надеемся, что Ваше участие даст возможность воспитателям усовершенствовать работу с детьми по основам алгоритмизации и**

# Познаем вместе с детьми

Уважаемые родители, мы предлагаем Вам памятки «Изучаем алгоритмы», чтобы вы могли вместе с детьми составлять алгоритмы, играть в игры на формирование алгоритмических умений. Выполняя задания с котом Басиком, Вы освоите линейные, разветвленные и циклические алгоритмы. И может быть в будущем, Ваш ребенок выберет IT-профессию.

[Подробнее](#)



## ПАМЯТКА № 1 «ИЗУЧАЕМ АЛГОРИТМЫ»

Современный мир немислим без ИТ-технологий. Умение логически мыслить, находить решения, владение современными компьютерными технологиями помогут добиться успехов во многих сферах!



А если ты решил стать программистом, то тебе необходимо изучить алгоритмы.

А поможет тебе в этом кот Басик!

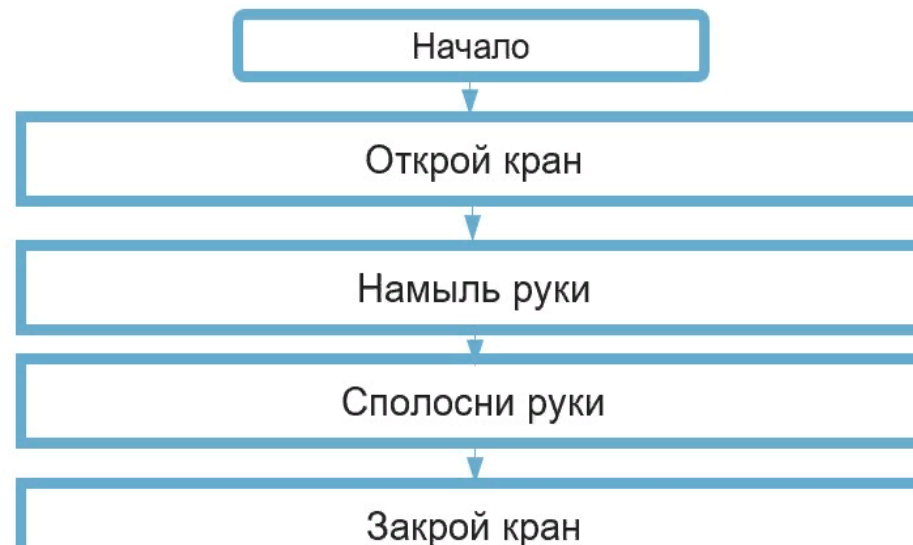
Алгоритмы бывают:

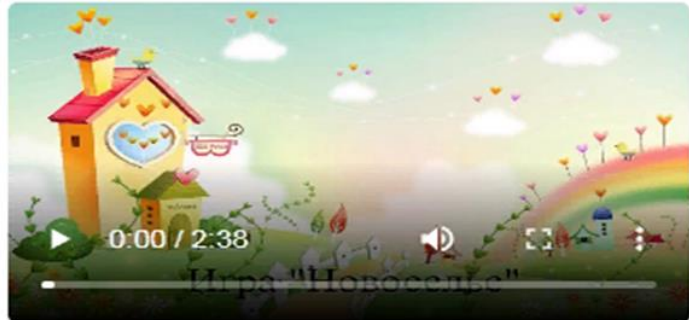
- ° линейные
- ° с ветвлением
- ° циклические

## ПАМЯТКА №2 ЛИНЕЙНЫЕ АЛГОРИТМЫ

Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, то есть последовательно друг за другом, называется линейным.

Например, линейным является следующий алгоритм:





Автор: Катина Э., Семенова О.  
Год выпуска: 2023 год  
Продолжительность: 02:38

[Подробнее](#)



Автор: Веденина Т., Семенова О.  
Год выпуска: 2023 год  
Продолжительность: 02:48

[Подробнее](#)



Автор: Катина Э.  
Год выпуска: 2023 год  
Продолжительность: 01:15

[Подробнее](#)



Автор: Катина Э., Семенова О.  
Год выпуска: 2023 год  
Продолжительность: 0:57

[Подробнее](#)



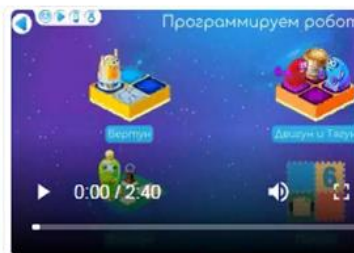
Автор: Веденина Т., Семенова О.  
Год выпуска: 2023 год  
Продолжительность: 0:50

[Подробнее](#)



Автор: Веденина Т., Семенова О.  
Год выпуска: 2023 год  
Продолжительность: 01:16

[Подробнее](#)



Автор: Веденина Т., Семенова О.  
Год выпуска: 2023 год  
Продолжительность: 2:40

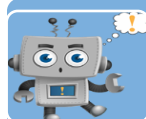
[Подробнее](#)



Команды в РобоМире



Игровое поле



Условные обозначения



Первые шаги в алгоритмику



Основные понятия в алгоритмике



Веселый счет



Пройди маршрут



Новоселье



Роботы



Автор: Веденина Т., Семенова О.

Год выпуска: 2023 год

Продолжительность: 01:16

Как вы думаете, зачем учить дошкольников программированию? Ответ прост - чтобы они могла логически мыслить и планировать свои действия.

В новом видеоматериале расскажем Вам о том, как в веселой игровой форме можно познакомить детей с обозначени «старт», «финиш», «начальное положение робота».

Увидите, как изображается направление движения стрелками направо, налево, вперед.

Так же, в ролике дано определение понятию «пиктограмма».

Важно помнить: начиная игру всегда обращать внимание на символ «начальное положение» (куда «смотрят глаза» на символе), так как от этого зависит направление движения игрока, игрового персонажа. Игрок/персонаж в начале движ маршруту должен смотреть в сторону направления движения. Если он смотрит в другую сторону, его необходимо перед началом движения по маршруту развернуть, используя команды налево, направо.

Данная игра способствует развитию ориентирования в пространстве, воображение и памяти.

Хочется отметить, что совместная деятельность родителей и педагогов в данном направлении дают хорошие результат научатся работать по правилу, образцу, понимать, исполнять применять и составлять алгоритмы, корректировать свою деятельность на получение результата.

Приятного и познавательного просмотра.

# Ваш вопрос – наш ответ



Алгоритмический  
МИР

Электронный  
журнал

Журнал  
для родителей

нет

да

О Журнале

Сделай дома, принеси в сад

Ваш вопрос - наш ответ

Игротека

Познаем вместе с детьми

ФотоГалерея «Играем с семьей»

Прямой эфир!

Редакция журнала

У каждого из нас возникают вопросы об актуальности развития основ алгоритмизации и программировании в дошкольном возрасте. Задайте свои вопросы компетентному специалисту и получите незамедлительные ответы.

## Вы можете задать вопрос

Если у Вас есть к нам вопросы, Вы можете задать их используя предложенную форму. При этом Ваш вопрос получит ответ от нашего специалиста. Будьте внимательны, указывая свои контакты для получения ответа.

Ваше имя\*

Ваш e-mail\*

Кому адресован ваш вопрос? Выберите из выпадающего списка\*

Напишите Ваш вопрос\*

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

### Вопрос: Что такое алгоритм?

Ответ: Алгоритм - точное предписание о том, какие действия и в какой последовательности надо выполнить, чтобы до результата в любой из задач определенного вида; последовательность команд для решения поставленной задачи; список правил, сформулированных на языке понятном исполнителю и определяющих цепочку действий, в результате которой приходим от исходных данных к нужному результату. Эта цепочка действий - алгоритмический процесс, а каждое действие шаг. Число шагов для достижения результата конечно. Процесс разработки алгоритма - алгоритмизация. Каждый из нас ежедневно использует различные алгоритмы: инструкции, правила, рецепты и т. п. Обычно мы это делаем, задумываясь. Например, как приготовить хороший чай, как переходить улицу, как открыть дверь.

### Вопрос: Где встречаются алгоритмы?

Ответ: Мы смело можем утверждать, что вся жизнь человека протекает по алгоритмам, заданными природой, или самими людьми. Все наши действия имеют цель и последовательность действий для достижения этой цели. Каждый шофер и пешеход должны знать правила дорожного движения. Собираясь шить одежду, вы сначала постараетесь найти выкройку и описание к ней в журнале или Интернете. Хороший урожай будет получаться из года в год, если при обработке земли будут соблюдаться определенные правила. Приведем примеры жизненных задач, которые будут выполняться по алгоритму.

- Как топить баню.
- Режим дня.
- Помощь родителям по хозяйству (пропылесосить квартиру, сходить за хлебом в магазин и т.д.).
- Прополка грядок, огорода и многое другое.

### Вопрос: Для чего в образовательном процессе педагог применяет алгоритмы?

Ответ: Умение правильно выстраивать последовательности задач, действий, событий нужно развивать еще до школы поэтапно, потому что алгоритмы:

- развивают логику и мышление, учат легко и успешно решать базовые жизненные «проблемы» и задачи;
- придают развивающий характер обучения;
- формируют умение планировать свою деятельность и прогнозировать результат;

# Редакция журнала

## РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «АЛГОРИТМИЧЕСКИЙ МИР»

**Исполнительный директор:**

Лапина Н.Г.



задать вопрос

**Главный редактор:**

Лысакова И.С.



задать вопрос

**Заместитель главного редактора:**

Федосеева Н.А.



задать вопрос

**Редактор:** Катина Э.А.



задать вопрос

**Редактор:** Веденина Т.А.



задать вопрос

**Редактор:** Семенова О.Б.



задать вопрос

**Корректор:** Чуракова А.И.

**Дизайнер:** Даниелян А.В.

## Вы можете задать вопрос

Если у Вас есть к нам вопросы, Вы можете задать их используя предложенную форму. При этом Ваш вопрос получит ответ от одного из наших специалистов. Будьте внимательны, указывая свои контакты для получения ответа.

Ваше имя\*

Ваш e-mail\*

Номер телефона

Напишите Ваш вопрос\*

Напишите Ваш вопрос

\*

Я даю свое согласие на обработку персональных данных (моих и моего ребенка), предоставленных мною через данную форму сотрудникам редколлегии журнала «Алгоритмический МИР», включая все действия, предусмотренные Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных». С Политикой конфиденциальности ознакомлен

Решите пример:

8	4	7
0	9	2
1	3	5

# Прямой эфир

О Журнале

Сделай дома, принеси в сад

Ваш вопрос - наш ответ

Игротека

Познаем вместе с детьми

ФотоГалерея «Играем с семьей»

Прямой эфир!

Редакция журнала

## ПРЯМОЙ ЭФИР!

Уникальная возможность смотреть занятия с детьми в прямом эфире на информационно-коммуникационной платформе «Сферум».

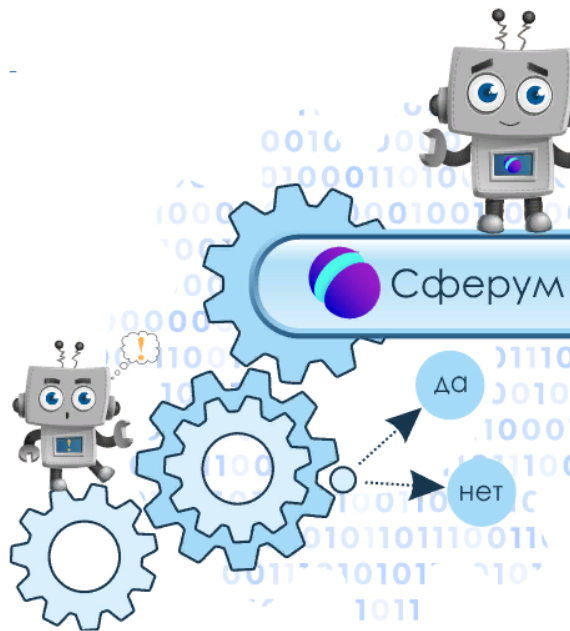
У Вас есть уникальная возможность наблюдать, как занимается Ваш ребенок в кружке «ПиктоСтудия» в прямом эфире.

Для этого Вам необходимо зарегистрироваться в Учебном профиле «Сферум» в VK Мессенджере.

Зарегистрироваться в VK Мессенджере можно через VK ID. Создать учебный профиль в VK Мессенджере можно независимо от того, регистрировались вы до этого через VK ID или нет.

Как это сделать:

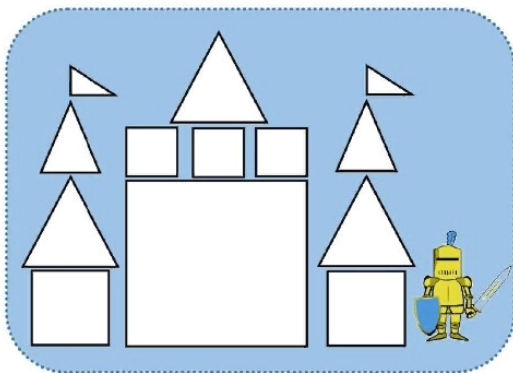
1. Откройте приложение VK Мессенджер и нажмите «Создать профиль Сферума».
2. Введите свой номер телефона и нажмите кнопку «Продолжить». Вам придёт СМС с кодом, который нужно ввести. Если ранее вы уже регистрировались через VK ID, введите свой пароль.
3. Теперь нужно заполнить информацию о себе. Укажите имя и фамилию, дату рождения и пол и снова нажмите кнопку «Продолжить».



расписание



# Сделай дома – принеси в сад



**Аннотация к игре.** В игре взрослые способствуют формированию опыта у детей самостоятельно составить постройку геометрических фигур.

**Инструкция к игре:** посмотреть обучающее видео к игре «Первые шаги в алгоритмику», подготовить игровое поле, геометрические фигуры, карточки с образцами замка из геометрических фигур.

**Содержание игры:**

Взрослый на игровом поле раскладывает геометрические фигуры. Ребёнок берёт карточку с заданием и собирает на игровое поле только те фигуры, которые нужны для постройки. Собрав все нужные фигуры «строит» замок по образцу.

**Материалы к игре:**

- 01.jpg
- 02.jpg
- 03.jpg

[< Назад](#)

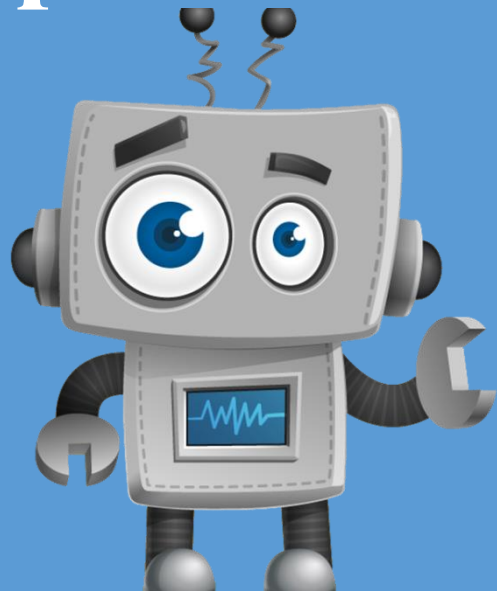
Br





# Конкурс!!!

## Создай своего робота!!!



### ВЫСТАВКА РАБОТ «РОБОТЫ В АЛГОМИРЕ»

В детском саду была организована выставка поделок на тему «Роботы в Алгомире». Дети и родители с азартом включили процесс создания роботов из разных материалов и с гордостью презентовали свои изобретения. После фотосессии роботов отправились в «домашние Алгомиры», созданные родителями для совместной деятельности по развитию алгоритмического мышления у детей.

Следующая наша выставка будет посвящена включению Робота в совместные игры родителей и детей по развитию алгоритмизации и программирования в домашних условиях. Для этого предлагаем Вам посмотреть обучающие ролики, скачать материалы к играм.

### ИГРАЕМ С СЕМЬЕЙ



Виртуальные  
игры

# Игротека



**«Дежурство»**  
Ребята в детском саду каждый день помогают няне накрывать на стол. Чтобы не забыть, как правильно дежурить по столовой, им помогает алгоритм. Помогите составить правильный порядок действий, от начала и до конца дежурства по столовой. А чем ты можешь помочь взрослым?

**Схема дежурства**

LIVEWORKSHEETS

1	2	3	4	5	6



# Игротека

ИГРА «ПОМОГИ РОБОТУ ДВИГУНУ НАЙТИ ДОРОГУ ДОМОЙ» (ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ)



**Аннотация к игре.** В игре взрослые способствуют формированию опыта самостоятельного решения задач у детей.

**Инструкция к игре:** посмотреть обучающее видео к игре «Помоги роботу Двигуну найти дорогу домой», подготовить поле, распечатать пиктограммы со стрелками (смотри [видео «Весёлый счёт»](#)), карточки с примерами, карточку домика.

**Содержание игры:**

Взрослый на игровом поле раскладывает цифры- ответы. Карточки с примерами лежат на столе, цифрами вниз. Взросл предлагает ребёнку взять карточку с примером, решить его и найти на игровом поле правильный ответ. С помощью пиктограмм построить маршрут движения к правильному ответу.

**Материалы к игре:**

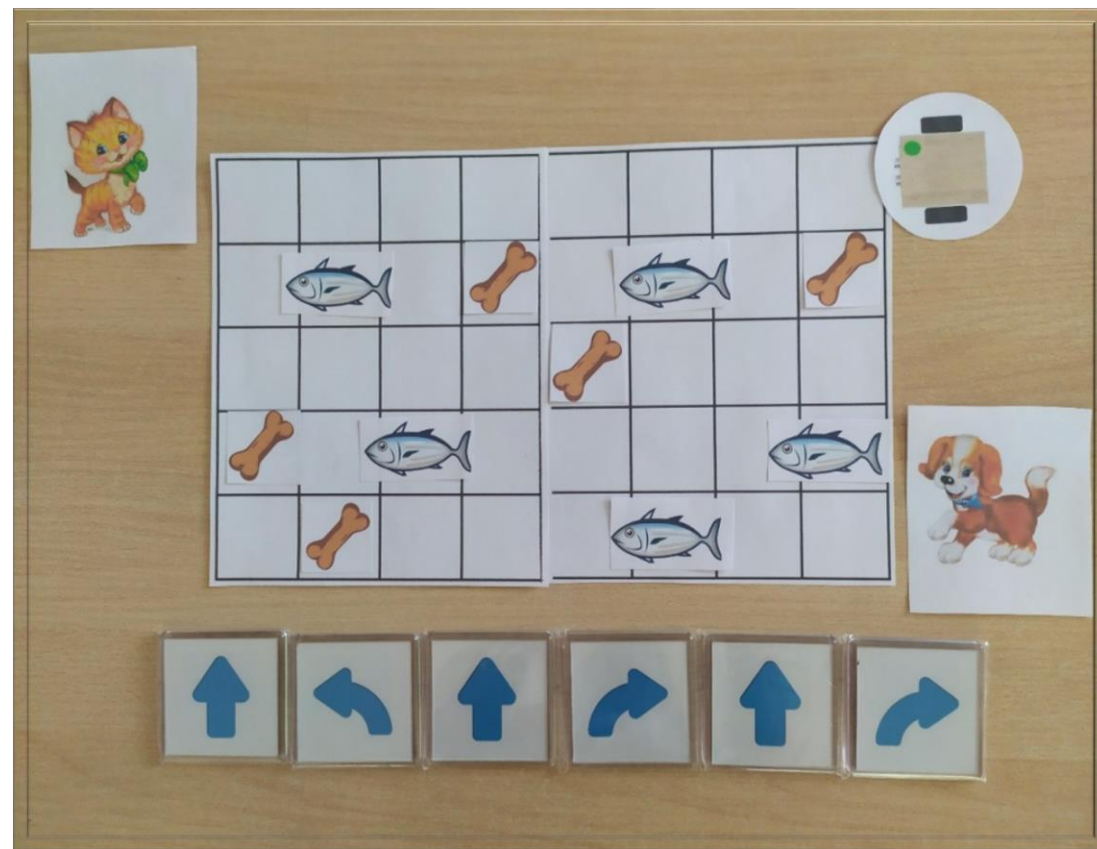
[01.jpg](#)

[02.jpg](#)

# «У робота Двигуна новоселье»



# «Накорми животного»



# Игра «Накорми животного» (для детей 5-7 лет)

Для педагогов	Для родителей
<p><b>Цель:</b> Закрепление представления о питании четвероногих друзей.</p> <p>Воспитывать дружелюбного отношение к животным; Закреплять у детей представления о работе Ползуне, какие он выполняет команды;</p> <p>Упражнять детей в составлении программы для робота Ползуна из карточек со стрелочками (пиктограммой команд)</p>	<p><b>Аннотация к игре.</b></p> <p>Игра направлена на закрепление представления о том, чем питаются четвероногие друзья, поможет в развитии дружелюбного отношения к животным, закрепит у детей представления о Роботе (можно использовать любую игрушку на пульте управления): какие он выполняет команды, как им можно управлять; поупражнять детей в составлении программы для Робота из карточек со стрелочками (пиктограмм команд)</p>
<p><b>Оборудование:</b></p> <p>Шаблон игрового поля, фишка робота Ползуна, картинки кота, собаки, картинки корма, карточки со стрелками.</p>	<p><b>Инструкция к игре:</b> Для игры Вам понадобится шаблон игрового поля, размер клетки будет зависеть от размеров Робота или просто фишка (обозначение) Робота, картинки кота, собаки, карточки с изображением корма (косточки, миски с молоком), карточки со стрелками.</p>
<p><b>Содержание игры:</b></p> <p>Робот Ползун собирает на игровом поле картинки нужного корма, и доставляет их коту, затем робот собирает на игровом поле картинки нужного корма, и доставляет их собаке</p>	<p><b>Содержание игры:</b></p> <p>Робот собирает на игровом поле картинки нужного корма, и доставляет их коту, затем робот собирает на игровом поле картинки нужного корма, и доставляет их собаке. При этом ребенок проговаривает команды в слух, или выкладывает их из пиктограмм</p>

## Игра «У робота Двигуна новоселье» (для детей от 4 до 6 лет)

Для педагогов	Для родителей
<b>Цель:</b> Содействовать развитию логического мышления, воображения, памяти посредством вычислительных упражнений	Аннотация к игре. В данной игре взрослые будут содействовать развитию у детей логического мышления, воображения, памяти посредством вычислительных упражнений.
<b>Оборудование:</b> Карточки с изображением мебели, посуды, цифры, команды пиктограммы, стрелки. Робот Двигун.	Инструкция к игре: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Посмотреть обучающее видео к игре «У робота Двигуна новоселье»</li><li>2. Подготовить игровое поле, пиктограммы со стрелками,</li><li>3. Робот Двигун (распечатанный или сделанный),</li><li>4. Карточки из приложения к игре (мебель, посуда, цифры),</li><li>5. Стрелочки – 10 шт</li></ol>
<b>Содержание игры:</b> Робот Двигун приглашает нас на новоселье, но у него нет мебели, ему надо помочь ее купить. Надо купить мебель и оплатить её на кассе. Ведущий раскладывает мебель вместе с карточкой «цена-цифра» на игровом поле и предлагает совершить покупку только мебели и расплатиться на кассе. Ведущий предлагает игрокам построить маршрут с помощью карточек пиктограмм	Содержание игры: Взрослый рассказывает ребенку: «Робот Двигун приглашает нас на новоселье, но у него нет мебели, надо помочь ее купить. Надо купить мебель и оплатить её на кассе». Взрослый раскладывает мебель вместе с карточкой «цена-цифра» на игровом поле и предлагает ребенку совершить покупку только мебели и расплатиться на кассе. Взрослый предлагает ребенку на столе построить маршрут с помощью карточек пиктограмм.



## этапы внедрения дистанционного журнала

### **На подготовительном этапе:**

- подбор и разработка анкет для родителей группы с целью выявления востребованности данной формы работы, изучение запросов родителей, определения тематики общения.
- анализ уровней владения родителями информационными технологиями в сети Интернет
- проведение онлайн родительского собрания с целью ознакомления родителей с новой формой - «Интерактивный журнал»
- подписание соглашения на размещение фото и видео материалов на страницах журнала.

### **Основной этап:**

1. Создание воспитателем (администратором группы) – «Интерактивного журнала» на любой площадке.
2. Ознакомление родителей с условиями и правилами «Интерактивного журнала»
3. Выпуск журнала

### **итоговом (аналитическом) этапе:**

1. Формируем и собираем информацию о наиболее интересных успехах и достижениях в ходе выпуска интерактивного журнала.
2. Проводим анкетирование родителей, с целью определения эффективности сотрудничества ДОО с родителями по данной форме.
3. Выявляем и определяем проблемы и трудности, возникшие при работе с журналом для избегания их повторения в следующих выпусках.

Выбираем тему журнала

Придумываем название

Намечаем количество рубрик и даем им название

Добавляем и размещаем материал по выбранной тематике журнала в каждую рубрику

Размещаем ссылку на страницу журнала

## этапы внедрения дистанционного журнала

### **На подготовительном этапе:**

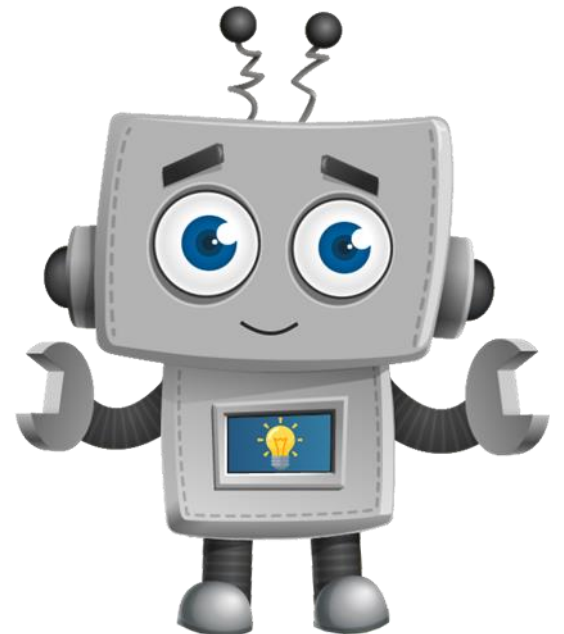
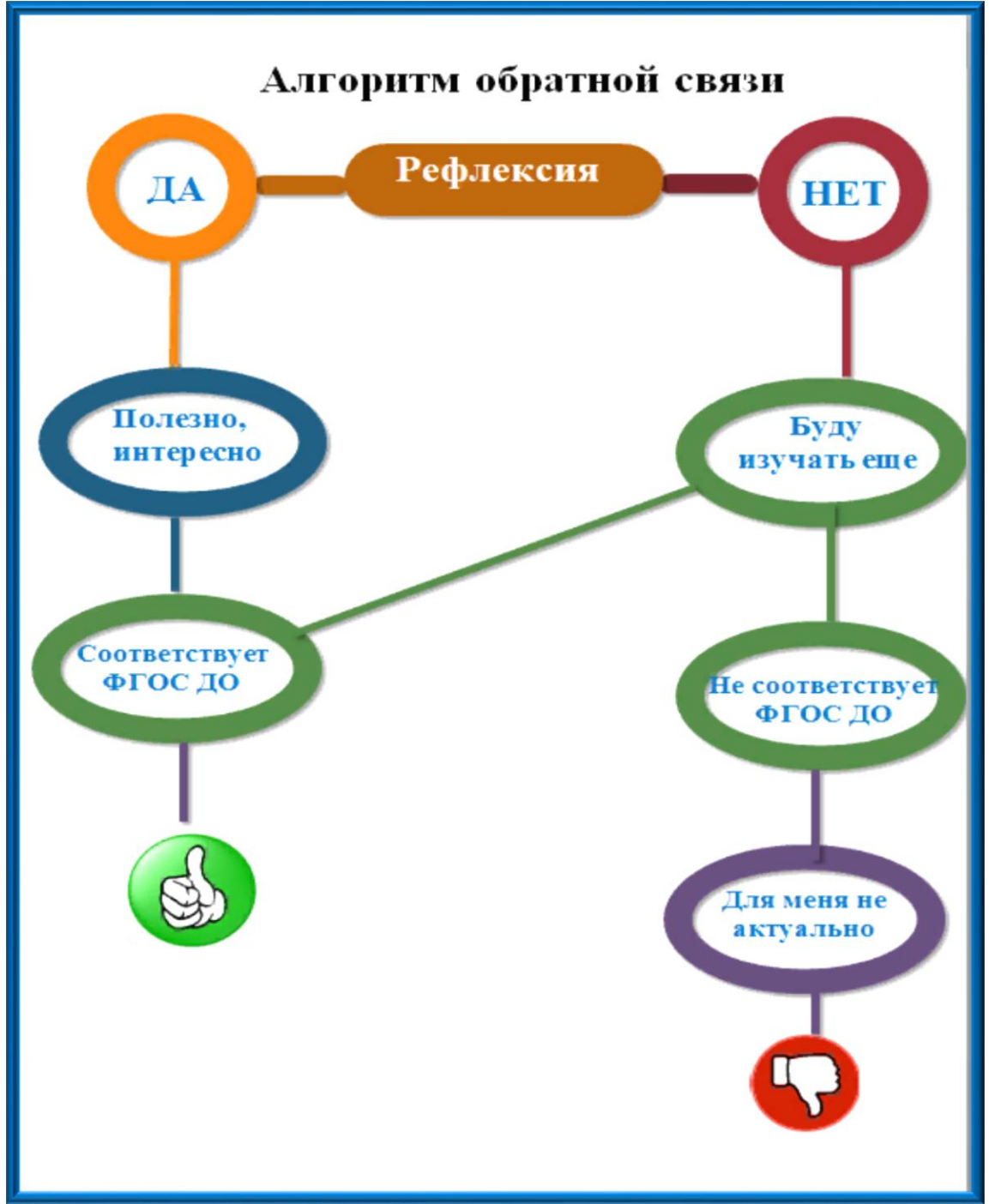
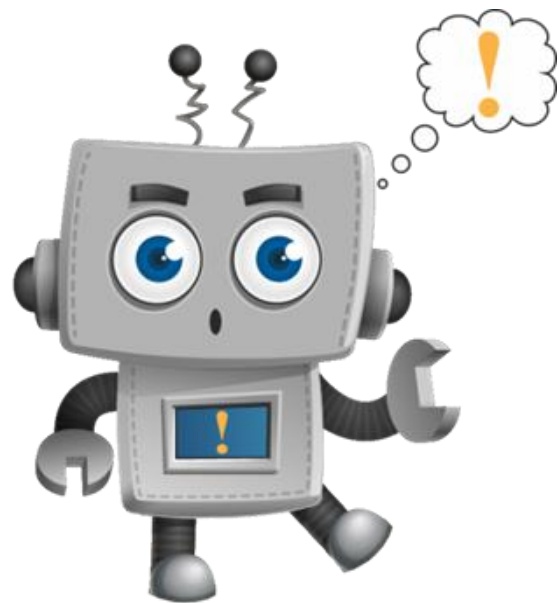
- подбор и разработка анкет для родителей группы с целью выявления востребованности данной формы работы, изучение запросов родителей, определения тематики общения.
- анализ уровней владения родителями информационными технологиями в сети Интернет
- проведение онлайн родительского собрания с целью ознакомления родителей с новой формой - «Интерактивный журнал»
- подписание соглашения на размещение фото и видео материалов на страницах журнала.

### **Основной этап:**

1. Создание воспитателем (администратором группы) – «Интерактивного журнала» на любой площадке.
2. Ознакомление родителей с условиями и правилами «Интерактивного журнала»
3. Выпуск журнала

### **итоговом (аналитическом) этапе:**

1. Формируем и собираем информацию о наиболее интересных успехах и достижениях в ходе выпуска интерактивного журнала.
2. Проводим анкетирование родителей, с целью определения эффективности сотрудничества ДООУ с родителями по данной форме.
3. Выявляем и определяем проблемы и трудности, возникшие при работе с журналом для избегания их повторения в следующих выпусках.



# СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!

---

