

Консультация для педагогов
Тема: «Использование алгоритмов в процессе ознакомления
детей 5-6 лет с разными профессиями»

*Подготовила: Ерсонина Е.Н.,
старший воспитатель,
высшая кв. категория*

Все наши действия имеют определенную цель. Чаще всего эта цель достигается путем выполнения различных связанных действий. Эта цепочка действий называется алгоритмом. Алгоритм отвечает на вопрос «Что делать дальше?» и помогает ребенку подготовиться к работе и выполнить ее. Тем самым прибавляет уверенности детей в своих способностях. Как же помочь ребенку освоить различные формы и типы игры, различать условные и реальные ситуации и уметь подчиняться различным социальным правилам и нормам?

Особое значение в формировании этих навыков у дошкольников имеет ознакомление детей с алгоритмами и формирование у них алгоритмических умений. Поскольку алгоритм является правилом, он является образцом выполнения в строго определенной последовательности некоторой операционной системы, которая ведет к решению задачи.

Основная сложность работы по ознакомлению детей с профессиями заключается в том, что значительная часть труда взрослых недоступна для непосредственного наблюдения за ней, с помощью ИКТ можно моделировать различные профессиональные ситуации. Модельные и символические средства помогут развить творческие и познавательные способности у дошкольников, а также способствовать формированию навыков самостоятельности и планирования, помогут развить ассоциативное мышление, воображение и зрительную память. В дошкольном возрасте преобладает наглядно-образная память, а запоминание, как правило, произвольное. Алгоритмы позволяют быстро запомнить, а затем правильно выполнить порядок работы. В работе по ознакомлению детей дошкольного возраста с трудом взрослых, мы используем пособие «Алгоритмы ролевого поведения детей 5-6 лет в сюжетно-ролевых играх», оно помогает ребенку договориться, готовить необходимые атрибуты, развивать сюжет. Каждый шаг алгоритма представлен с использованием изображения, соответствующего той или иной профессии. Прежде чем вводить алгоритм в групповую среду, определяем потребность и информационную нагрузку выбранных алгоритмов. На первом этапе ввели отдельные элементы символов алгоритма, которые указывают предметы и действия. Объяснили детям принципы использования различных алгоритмов, показали, как и для чего их можно использовать. На следующем этапе карты алгоритма были подсказками для детей. В пособии используем информационный алгоритм, то есть ребенок воспринимает, обрабатывает и производит информацию об окружающем мире с помощью изображений и карт. Дети научились соотносить символы с объектами, с которыми они будут выполнять действия. Знания, которые ребенок не может усвоить на основе словесного объяснения взрослого или в процессе организованных взрослым действий с предметами, легко усваиваются, если эти знания дают ему в виде действий с моделями, отражающими существенные черты изучаемых явлений. Организуя ролевою игру с помощью пособия "Алгоритмы ролевого поведения детей 5-6 лет в сюжетно - ролевых играх", дети узнают о правилах, установив последовательность действий, направленных на

достижение желаемого результата. 5-6-летнего ребенка интересует не сама игра, а отношения между персонажами. Вот почему дети не любят брать на себя роли, которые они не понимают, "алгоритм" в доступной форме говорит ребенку, что это за профессия и как выполнять ролевое действие в этой игре. Само слово "алгоритм" подразумевает четкую реализацию действий, ведущую к решению цели в любой области знаний. Например, сюжетная ролевая игра "Строим дом". Чтобы расширить содержание понятия "игровое взаимодействие", детям давали карты, определяющие игроков конкретной игры. Информационная карта содержит изображения, какие игровые роли могут быть в этой игре: каменщик, монтажник, установщик, крановщик, плотник, сварщик. После выбора ролей ребенок брал карту выполнения своей роли, на которой изображены картинки, побуждающие отвечать на вопросы: "Кто может играть роль?" (мальчик или девочка), "Какая одежда нужна, когда вы играете роль?", "Какие инструменты нужны", "Ролевое действие", "Результат выполнения роли". Также даются карты-маркеры, (знаки) игрового пространства, игровой материал, указывающий место действия, среду, в которой оно происходит, предметы, используемые в игре, и стрелки, указывающие последовательность действий. В последствии, научившись работать с картами, дети самостоятельно выбирали сюжет игры, называли и распределяли роли игры.

Опираясь на алгоритмы, дети научились работать с ними и планировать свои действия в игре. Использование игровых карточек дало возможность ребенку составить алгоритм любого ролевого поведения. К концу года у детей сформировалась система знаний о многих профессиях, появились интересы и отношение к определенным видам деятельности. Такая склонность детей к определенным ролям, играм, видам работы свидетельствует о первых проявлениях "профориентации" в развитии личности ребенка.

Литература.

1. Алябьева Е.А. Поиграем в профессии. Занятия, игры и беседы с детьми 5 – 7 лет: - М.:ТЦ Сфера, 2014.
2. Потапова Т.В. Беседы с дошкольниками о профессиях. Методическое пособие для воспитателей ДОУ: - М.:ТЦ Сфера, 2003.
3. Родионова О. Н. Развитие алгоритмической культуры личности дошкольника. Журнал « Известия российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена»2008. № 69.
4. Устюмова Е.А. Особенности формирования алгоритмических умений у детей дошкольного возраста. Журнал «Педагогическое образование в России, 2014. - № 3.