



ПЛАТНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ УСЛУГА

«АЛГОРИТМИКА И ОСНОВЫ  
ПРОГРАМИРОВАНИЯ»

Подготовил:  
Пашкова В.К.

Екатеринбург, 2024

# ***АЛГОРИТМИКА***

*– это наука, которая способствует развитию у детей алгоритмического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы. Что в свою очередь помогает ребенку освоить различные компетенции.*



## ***ЦЕЛЬ:***

*содействовать развитию у детей дошкольного  
возраста первоначальных навыков решения  
логических, алгоритмических задач с использованием  
высокотехнологических игрушек*



## **ЗАДАЧИ**

### **ОБУЧАЮЩИЕ**

*Обучить элементарному программированию*

### **РАЗВИВАЮЩИЕ**

*Развитие логического мышления, коммуникативных навыков, умения ставить цель и выбирать маршрут движения, умения составлять алгоритмы (основы программирования), мелкой моторики и пространственного ориентирования*

### **ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ**

*Формировать чувство ответственности, приучать доводить начатое дело до конца, воспитывать культуру поведения, умение работать в команде*

***ПРОГРАММИРОВАНИЕ***

```
graph TD; A[ПРОГРАММИРОВАНИЕ] --- B[РАЗВИВАЮТСЯ]; B --- C[ЛОГИКА]; B --- D[МАТЕМАТИКА];
```

***РАЗВИВАЮТСЯ***

***ЛОГИКА***

***МАТЕМАТИКА***

# *ЛОГИКА*

*Развивает логическое мышление в увлекательной игровой форме.*

*Дети сами решают каким путем им придти к цели.*

*Играя они делают ошибки и учатся исправлять их.*



# ***ПРОГРАММИРОВАНИЕ***

*Дети учатся взаимодействовать с роботом и постигают основы программирования без применения компьютера и мобильных устройств.*



## ***МАТЕМАТИКА***

*Дети осваивают оптимальные пути к цели, параллельно изучая основы математики и даже тригонометрии.*

*Это не просто учеба, а увлекательная игра с приятным и эргономичным дизайном.*

*Пчёлки Би-Бот — это увлекательный способ познакомить детей с основами программирования. Они представляют собой набор из нескольких пчёл, каждая из которых выполняет определённую функцию. Дети могут составлять различные алгоритмы, чтобы заставить пчёл двигаться и выполнять задания. Это помогает им понять основные принципы программирования и научиться решать задачи.*

## ***РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА:***

*РЕБЕНОК НАУЧИТСЯ АЛГОРИТМИЧЕСКОМУ МЫШЛЕНИЮ, Т.Е. ИСКУССТВУ ПРАВИЛЬНО МЫСЛИТЬ И РАЗУМНО ПЛАНИРОВАТЬ СВОИ ДЕЙСТВИЯ, АНАЛИЗИРОВАТЬ ИНФОРМАЦИЮ, ВЫЯВЛЯТЬ ЗАКОНОМЕРНОСТИ И ДЕЛАТЬ ВЫВОДЫ, ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ПРОСТРАНСТВЕ НЕ ОТНОСИТЕЛЬНО СЕБЯ, А ОТНОСИТЕЛЬНО ИГРУШКИ, КОТОРАЯ ПРИ ЭТОМ ПОСТОЯННО ПОВОРАЧИВАЕТСЯ И МЕНЯЕТ СВОЕ ПРОСТРАНСТВЕННОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ.*

*У ДЕТЕЙ СФОРМИРУЮТСЯ НАВЫК РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ: РАЗБИВАТЬ СЛОЖНЫЕ ЗАДАЧИ НА БОЛЕЕ ПРОСТЫЕ И НАХОДИТЬ ОПТИМАЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ, ПОНИМАТЬ ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ ТАКИЕ КАК ПЕРЕМЕННЫЕ, ЦИКЛЫ, УСЛОВИЯ, УМЕНИЯ СТАВИТЬ ЦЕЛЬ И ВЫБИРАТЬ МАРШРУТ ДВИЖЕНИЯ, ЗАПИСЫВАТЬ ПРОГРАММУ ДВИЖЕНИЯ.*

*У ДЕТЕЙ РАЗОВЬЮТСЯ ТВОРЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ И СФОРМИРУЮТСЯ УМЕНИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ В КОЛЛЕКТИВЕ, УМЕНИЕ РАБОТАТЬ В ГРУППЕ, ЧУВСТВО ОТВЕТСТВЕННОСТИ, ДОВОДИТЬ НАЧАТОЕ ДЕЛО ДО КОНЦА, ИНТЕРЕС К ОБУЧЕНИЮ.*