**Аналитическая справка**

**по результатам проведения краткосрочной образовательной практики**

***«*Программист»**

В ноябре 2019года была проведена краткосрочная образовательная практика в подготовительной группе№ 1.

Название краткосрочной образовательной практики «Программист»

Направленность - познавательная Количество занятий - 4 Количество детей, посетивших практику - 12 Возраст детей – 6 -7 лет

**Цель:** Содействие формированию начальных представлений о профессии программист через работу с Робомышью.

**Задачи:**

* Формировать знания детей о **профессии программиста**.
* Активизировать словарный запас детей.(Программист, программа, алгоритм, команда)
* Приобретение практических навыков работы с программируемой мышью.

**Руководитель практики:** Ноздрина Татьяна Викторовна

**Итог:** 1. На первой встрече воспитатель познакомила детей кто же такой программист, посмотрели фильм «Программист», где дети наглядно увидели, чем занимается этот человек. Так же дети познакомились с Робомышью, узнали ,что означает каждая кнопка. После чего поиграли в дидактическую игру «Оживи мышь». Содержание: дети «набирают» команды движения Робомыши в соответствии с заданием педагога –вперед на 2 шага, 3 шага….назад на 2 шага, 3 шага…

2. Во время второй встречи дети вместе с воспитателем актуализировали свои знания по теме «Программист». Воспитатель разыграла проблемную ситуацию, а как же всё таки записывать правильно программу для Робомыши. Дети предлагали свои ответы. Воспитатель показывает детям, что есть такие карточки-– команды позволяющие записать программу для Робомыши. Далее дети вместе с детьми составляли программу, так чтобы Робомышь прошла препятствие. В конце встречи прошли соревнования между команды, где дети составляли программу для Робомыши.

3. Во время третьей встречи воспитатель рассказала, каким должен быть программист. Что он делает когда не получается составить программу. На столе стоит поле для робомыши, воспитатель поставила для детей найти исправить программу. Ребята поделились на команды и исправляли ошибку. С помощью такого задания, дети учаться работать вместе, слушать друг друга.

4. Во время четвертой встречи была организована игра-соревнование« Кто быстрей?». После игры воспитатель вместе с детьми подводят итоги. Каждый из детей получил диплом «Программиста». Победитель конкурса получил значок «Программист».

Предоставлен фото отчет.