

ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА «ПИКТОМИР» – ПЕРВЫЙ ШАГ В ПРОГРАММИРОВАНИЕ

*Перминова Надежда Андреевна
воспитатель
МБДОУ Детский сад № 5 пгт Тымовское*

2 слайд Современный мир — это мир всеобщей цифровизации, которая выражается в использовании современных цифровых технологий повсеместно для повышения качества жизни. В этом мире формируется личность ребёнка. Дети живут и учатся в цифровой среде, погружены с самого рождения в цифровое пространство. Они не представляют свою жизнь без цифрового поля, так как они никогда не жили без него. Это сложно для нас, но так просто для них. И наша задача на сегодня направить и научить ребенка грамотно пользоваться цифровым пространством уже с дошкольного возраста.

3 слайд Мы часто слышим мнение родителей, что их ребенку не нужно программирование потому, что он тянется к творчеству или же к гуманитарным наукам. Но обучать детей программированию нужно не для того, чтобы они в будущем стали программистами. Задача программирования — подготовить детей к критическому, креативному и алгоритмическому мышлению, которые помогут им справиться с комплексными задачами XXI века. Если ребенок научился раскладывать большую задачу на маленькие фрагменты, находить сходства в разных элементах, выявлять и устранять незначимые детали, выстраивать фрагменты в единый алгоритм для получения результата, он сможет решить задачи в любой дисциплине, в любом жизненном вопросе.

4 слайд И огромным помощником в этом является Пиктомир. Это цифровая образовательная среда разработанная НИИСИ РАН с основами алгоритмизации и программирования для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

5 слайд ПиктоМир – самая первая часть курса Программирования. Образовательная деятельность начинается с детьми 4-х лет. Не нарушая санитарных правил первый год обучения проходит в безэкранном режиме. В последующие года ребенок знакомится с ПиктоМиром используя планшеты и компьютеры в бестекстовом режиме.

6 слайд Бестекстовый режим — это очень важная особенность ПиктоМира, ведь ребята дошкольного возраста еще не умеют писать, а младшие школьники только учатся и не очень любят писать. И детям этих возрастов будет более понятны Пиктограммы в составление алгоритмов для реальных и виртуальных роботов.

7 слайд В безэкранный комплект ПиктоМир входит радиоуправляемый робот Ползун. Управлять его движениями можно с помощью пульта дистанционного управления, который устанавливается на планшет. Магнитные Пиктограммы для составления алгоритмов. Модульный коврик для сборки игрового поля для робота Ползуна.

Четыре мягкие игрушки с забавными именами Вертун, Зажигун, Двигул и Тягун. С их помощью можно создавать различные сценарии игр, проблемные ситуации, разнообразить режимные моменты.

8 слайд Безэкранный образовательная деятельность происходит следующим образом:

1. Педагогом до ОД составляется игровое поле из модулей. В начале совместной деятельности перед детьми ставится задача по прохождению в игровой форме.

2. Далее с помощью Пиктограмм составляется линейный алгоритм, который будет выполнять робот.

3. И последний шаг дети оживляют робота с помощью пульта и составленной программы.

4. А также дети сами становятся роботами и выполняют команды, написанные программистом, а управляет роботами командир.

9 слайд В экранном режиме есть два варианта

Первый – составляется программа для выполнения действий в ЦОС и передается реальному Ползуну. Робот выполняет ее на игровом коврике.

Второй – это помощь виртуальным роботам в приложении на планшете. Например, на начальном этапе дети оказывают помощь роботу Вертуну, который отвечает за ремонт поврежденных плит космодрома. Они составляют программы, запускают робота и он, двигаясь в заданном направлении, закрашивает огнеупорным раствором поврежденные плиты.

10 слайд ЦОС Пиктомир является свободно распространяемой и многоплатформенной. Вы можете скачать программу или познакомиться с ней онлайн. Программа содержит множества миров для осуществления парциальной программы дошкольного образования, дополнительного образования в детском саду и школе. А также свободные миры.

11 слайд В 2021 году мы получили статус сетевой инновационной площадки НИИСИ РАН по теме «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и основ программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир». Прошли обучение на КПК и закупили методический комплект.

Статус площадки предполагает методическое сопровождение с получением апробационного плана и консультативной помощи в закрытом сообществе ВК.

12 слайд За первый год в статусе федеральной инновационной площадки мы приняли участие на различных мероприятиях:

- В конференциях и вебинарах по внедрению ЦОС ПиктоМир
- Распространили опыт работы на Всероссийском методическом марафоне.
- Педагоги приняли участие во Всероссийском конкурсе Воспитатели России:

Развивающие игры и пособия. Стартап. с дидактической игрой «Пиктоигры»

- Дети сняли мультфильм с героями ПиктоМира для Всероссийского конкурса Космофест – 2022.

По итогам первого безэкранный года обучения и наши дети:

- знакомы со средой программирования ПиктоМир и «правилами игры»;
- имеют основы программирования и алгоритмического мышления;
- умеют создавать линейные программы и их пошаговую отладку;
- научились навыкам работы в коллективе, умнеют излагать свои мысли и

обсуждать правила.

Уже сегодня с помощью алгоритмизации и программирования мы воспитываем личность, умеющую мыслить логично, креативно, умнеющую работать в команде, личность которая не бояться совершать ошибок и умеет планировать.

Давайте же сегодня и мы сделаем с вами первый шаг в этот удивительный мир программирования.

Для начала я предлагаю поиграть вам в игру «Робот Двуног».