

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребёнка - детский сад № 242 «Садко»

«ПиктоМир»



ПРОГРАММИРОВАНИЕ ДЛЯ МАЛЫШЕЙ



Алгоритмика —

как система формирования алгоритмической культуры у детей дошкольного возраста и создание предпосылок первичного интереса к программированию.

Программирование — это тренировка мозга.

Ребенок на занятии делает игру: обучая персонажа выполнять команды, он начинает понимать последовательность работы программы и тренируется следовать этой очередности.



Сетевая инновационная площадка Федерального государственного учреждения «Федеральный научный центр Научно-исследовательский институт системных исследований Российской академии наук» по теме: «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир».



«Формирование основ алгоритмизации и программирования у дошкольников и учеников начальной школы в цифровой образовательной среде ПиктоМир»



Основная цель образования в современном детском саду – дать ребёнку не только знания, но и опыт их самостоятельного приобретения.



Программа на 3 года обучения

- Средняя группа (4-5 лет)
 - Старшая группа (5-6 лет)
 - Подготовительная к школе группа (6-7 лет)
-

Занятия - 1 раз в неделю



**Дети быстро
учатся!**

1. Изучаем основы программирования и алгоритмического мышления

2. Развиваем логическое мышление и улучшаем память

3. Тренируем внимание и усидчивость

4. После курса легче даются устный счет и абстрактное представление



5. Развиваем soft skills: учим работать в коллективе и высказывать своё мнение.

Среда имеет красочный и привлекательный для детей интерфейс

Позволяет детям возраста 4+ составлять достаточно сложные программы для роботов (исполнителей), действующих в некоторой виртуальной или реальной обстановке

Задания наполнены для дошкольников смыслом - ребенку необходимо создать программу управления виртуальным роботом, действия которого можно увидеть сразу же на экране

«ПиктоМир» в первую очередь, ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать

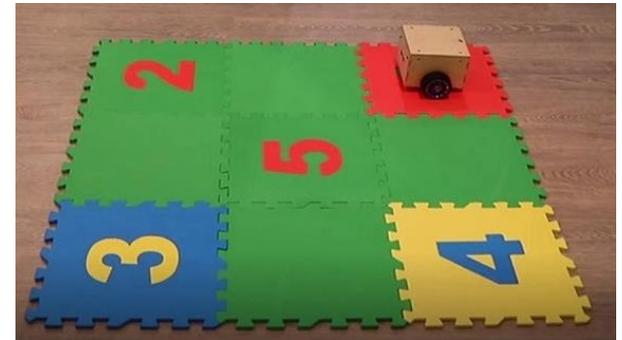


Дошкольная алгоритмика

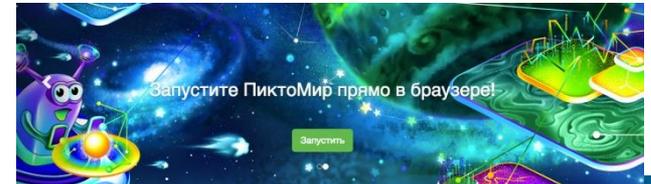
Дидактические игры, игровые задания



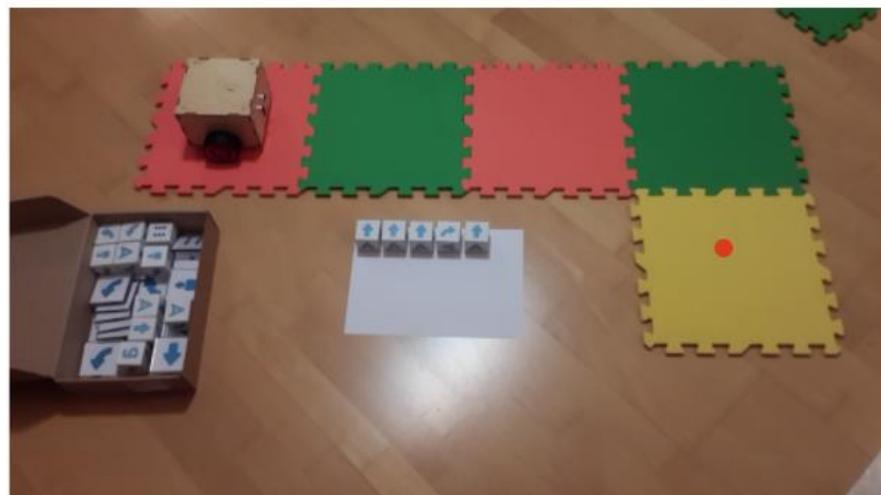
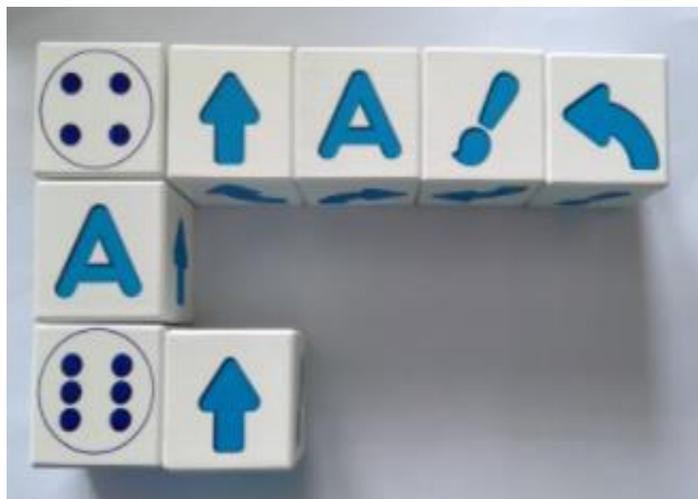
Учебно –игровое оборудование



Цифровые средства обучения



Цифровая образовательная среда ПиктоМир допускает безэкранный программирование путем свободной компоновки программы из карточек или кубиков, без использования дополнительных устройств.



*Дети в средней группе на планшетах не работают
(согласно новой редакции СанПин 2021)*



ЦОС ПиктоМир включает богатый набор обстановок, в которых действуют реальные и виртуальные роботы.



«Роботы - исполнители команд»

Робот Двигун

Робот Зажигун



Робот Вертун

Робот Ползун

Робот Тягун



Программируем роботов



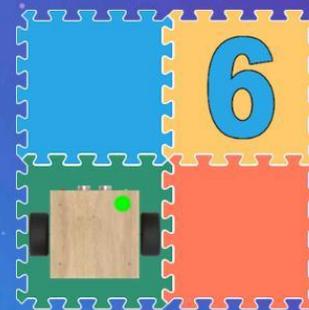
Вертун



Двигун и Тягун



Зажигун



Ползун



- 3.3.5 «организация самостоятельно определяет средства обучения, в том числе технические... , необходимые для реализации Программы»



*продолжительность
непрерывного
использования экрана
не превышает для
детей 5 – 7 лет – 5 –
7 минут.*

2.4.5 Электронные средства обучения (ЭСО)

- ✓ Интерактивные доски
- ✓ Сенсорные панели
- ✓ Информационные панели
- ✓ Компьютеры
- ✓ Ноутбуки
- ✓ Планшеты
- ✓ Моноблоки

иные средства

•
иные ЭСО

*Единые санитарно-эпидемиологические
и гигиенические требования к продукции (товарам),
подлежащей санитарно-эпидемиологическому надзору (контролю)*

СП 2.4 3648-20



Спасибо за внимание!

