

Мастер-класс для родителей "В мире ПиктоМира"

Здравствуйте, уважаемые родители!

Сегодняшние дети с малых лет уже имеют опыт управления бытовыми приборами и игрушками при помощи пультов управления. Если ребёнку 4 лет дать новую игрушку с пультом управления и пояснить на какие кнопки надо нажимать, чтобы игрушка начала действовать, то ребёнок, методом проб и ошибок, довольно быстро её освоит. Это означает, что в голове у ребёнка создаётся программа действия, программа последовательного нажатия тех или иных кнопок для достижения поставленной цели, программа, которая включает в себе план будущей деятельности ребёнка.

С марта 2021 этого года наш детский сад является сетевой инновационной площадкой Института системных исследований Российской академии наук по теме «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной

Основная цель апробации - разработка системы формирования у детей готовности к изучению основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПиктоМир. Программа охватывает три возраста 4-5, 5-6 и 6-7 лет. ПиктоМир - свободно распространяемая программная система для изучения азов Программирования дошкольниками и младшими школьниками, в первую очередь ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать.

На занятиях ребёнок осваивает первые команды и учится решать головоломки. Управление осуществляется не напрямую, а через специальные символы –пиктограммы. Пиктограммы выглядят как кубики или магнитные карточки. Составляя из пиктограмм программы для виртуальных роботов, он учится планировать свои действия, мыслить логически, исправлять ошибки и искать разные пути решения проблем. Пиктомир помогает ребёнку понять логику программирования, и постепенно готовит его к пониманию более сложных вещей. Эти занятия способствуют решению коммуникативных проблем, развитию двигательных навыков, эмоциональному исследованию и принятию различных решений. Цель находится не в будущем, а в настоящем. Ранние уроки кодирования откроют детям цифровой мир и покажут, как использовать эти ресурсы для решения проблем в любой области знания. Задачи программирования сложные и новые для каждого малыша. То есть почти наверняка поначалу что-то пойдет не так. Ребенку придется повторить свой путь несколько раз, вернуться к началу, найти ошибку, и только тогда сделать правильно и насладиться триумфом от того, что все заработало. В последствии неудача не будет для него непоправимой катастрофой и знаком личной несостоятельности. А успех — это закономерный результат приложенных усилий.

На данном этапе у нас совсем не большой опыт. Но дети знают, что такое робот, а вы знаете?

Ответы родителей.

Дети знают, что роботов много и все они разные. А каких роботов знаете вы?

Ответы родителей.

На прошлом занятии дети узнали, как можно управлять роботом. Для того, чтобы робот выполнил действие, ему надо отдать команду. Голосовую или звуковую. Голосовую команду дает Человек-Командир, звуковую планшет или пульт, компьютер.

Также, дети познакомились с понятием программа и узнали кто такой программист.

А вы знаете, что такое программа?

Сегодня я хочу познакомить вас с миром программирования для дошкольников. Как без компьютера научить детей программировать, составлять алгоритм действий, при этом развивать ориентировку в пространстве, логическое мышление, память. И как научиться работать слаженно в команде.

Познакомьтесь!

1 Это реальный робот Ползун. Выполняет 3 команды: вперед, направо, налево.

2 Это виртуальный робот Вертун. Это космический робот. Предназначен для ремонта космических платформ. Космические корабли взлетают и садятся на космодром, при этом некоторые плиты повреждаются и их нужно чинить – закрашивать специальной краской. Эту задачу и выполняет робот Вертун. Он понимает и умеет выполнять 4 команды: вперед, налево, направо, закрасить.

3 Это виртуальный робот Двигун. Выполняет 3 команды: вперед, направо, налево. Он движется по складу и двигает грузы на нужные места. Робот-Двигун не может отодвинуть груз от стены.

4 Тут ему на помощь придет Робот Тягун. Тягун понимает и умеет выполнять четыре команды: вперед тянуть налево направо

А теперь я предлагаю Вам поиграть!

Сейчас вы разделитесь на 2 команды: Красные и Зеленые. Я предлагаю вам взять карточку. Те, у кого зеленая карточка, вставайте справа, те, у кого красная-слева.

Задание 1

Перед вами поле с квадратами. На некоторые квадратах-осенние листья. Сейчас осень, под ногами очень много красивых листьев. Так и хочется собрать букет. Вот и наш Робот должен из точки 0 дойти до точки 5 и при этом собрать букет.

Команда Зеленых с помощью магнитных карточек выложит у себя алгоритм.

Команда Красных выберет Робота и Командира, Командир будет давать голосовую команду Роботу. Робот выполнит задание по выложенному алгоритму.

Задание 2

Команда Красных должна составить алгоритм действий так, чтобы Робот побывал во всех закрашенных клетках, черные полосы-это стены, сквозь них Робот пройти не может.

Команда Зеленых выполняет действия, согласно алгоритму.

Как вы думаете, во время игр развивалось ли ваше логическое мышление, память? Вам было интересно?

Я очень рада, что вы стали участниками этого занимательного процесса.