

# Основы алгоритмической грамотности и программирования в обучении старших дошкольников с использованием интерактивной игры «ПиктоМир»



Подготовили:  
Чистова О.Г.  
Подкина Л.С.

- **Цель:** повышение профессиональной компетенции педагогов – участников мастер-класса в процессе педагогического общения по освоению опыта работы с программной средой «ПиктоМир» и обучения детей дошкольного возраста программированию. Формирование базовой компетентности педагогов ДОО при использовании программирования в образовательной деятельности.

- Программа – это план будущей деятельности. Программа есть, а средств выразить этот план в какой-то материальной форме у ребенка нет.
- **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.

- Занятия алгоритмикой:

- развивают умение планировать этапы и время своей деятельности;

- развивают умение разбивать одну большую задачу на подзадачи;

- позволяют оценивать эффективность своей деятельности;

- дают возможность понять буквально, что такое последовательные действия, более того, практически ощутить понятие «*функция*»;

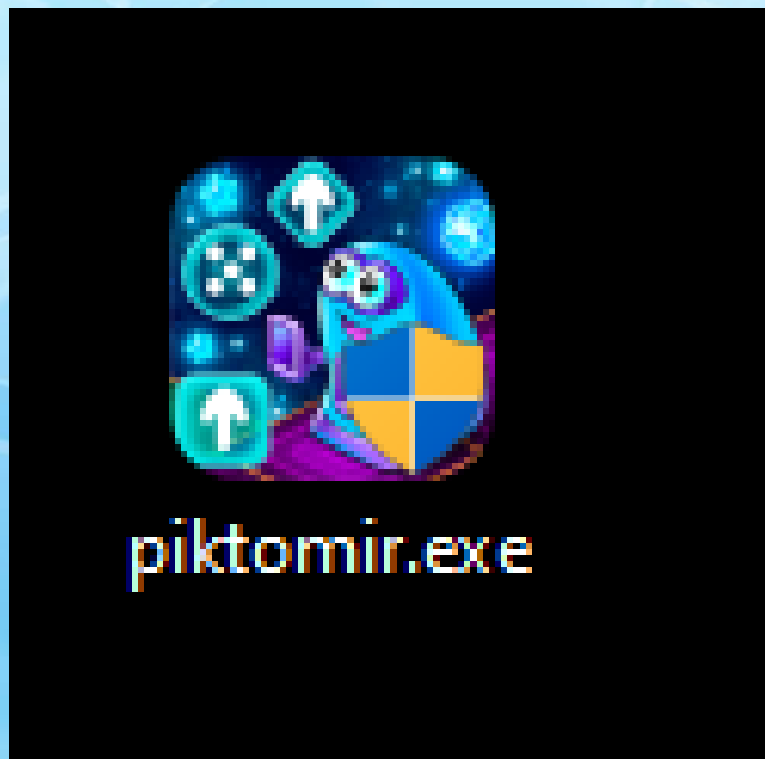
Работа в команде развивает коммуникативные способности. Повышают мотивацию к познанию окружающего мира, не используя современные гаджеты.

- Система программирования КуМир (Комплект Учебных МИРов) - система программирования, предназначенная для поддержки начальных курсов информатики и программирования в средней и высшей школе.
- ПиктоМир - программа разработанная специально для дошкольного и младшего школьного возраста.

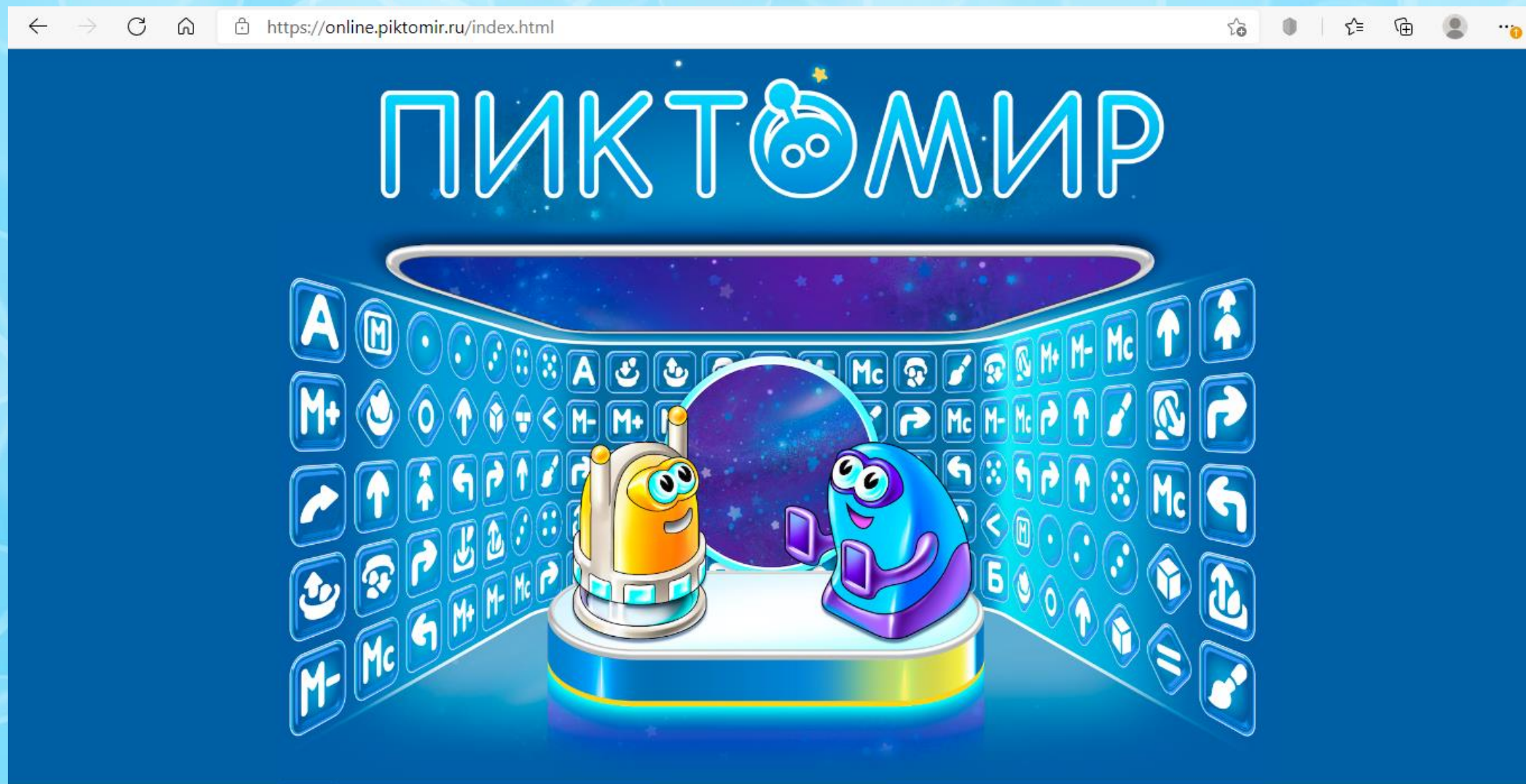
### **Чем хороша эта программа:**

- - является свободно распространяемой программой;
- - с ней можно работать офлайн, онлайн - скачать на телефон/компьютер или просто зайти в программу и работать;
- - ПиктоМир в первую очередь ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать или на младшекласников, не очень любящих писать

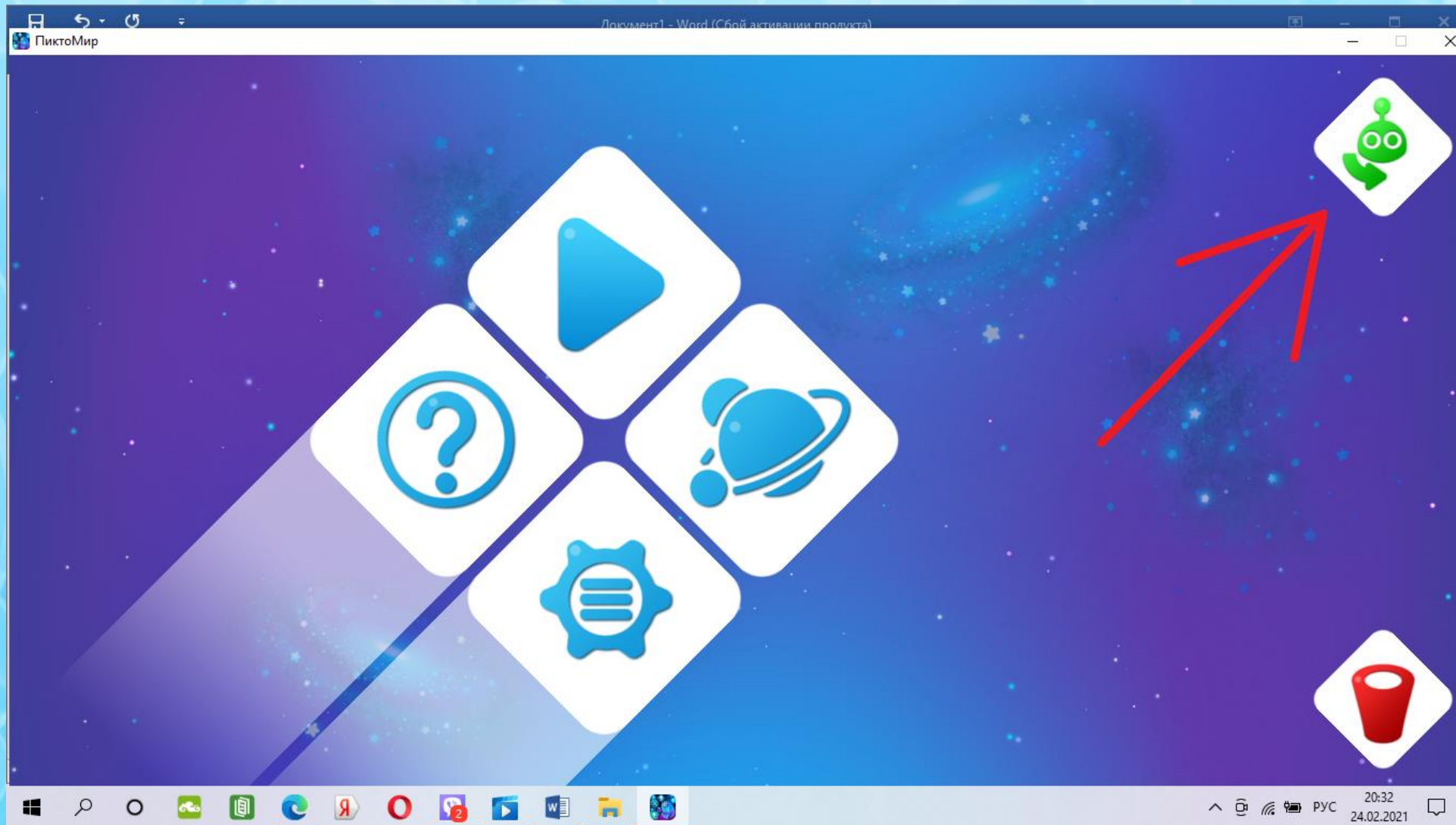
- На рабочем столе находим значок:



# Загрузка программы.

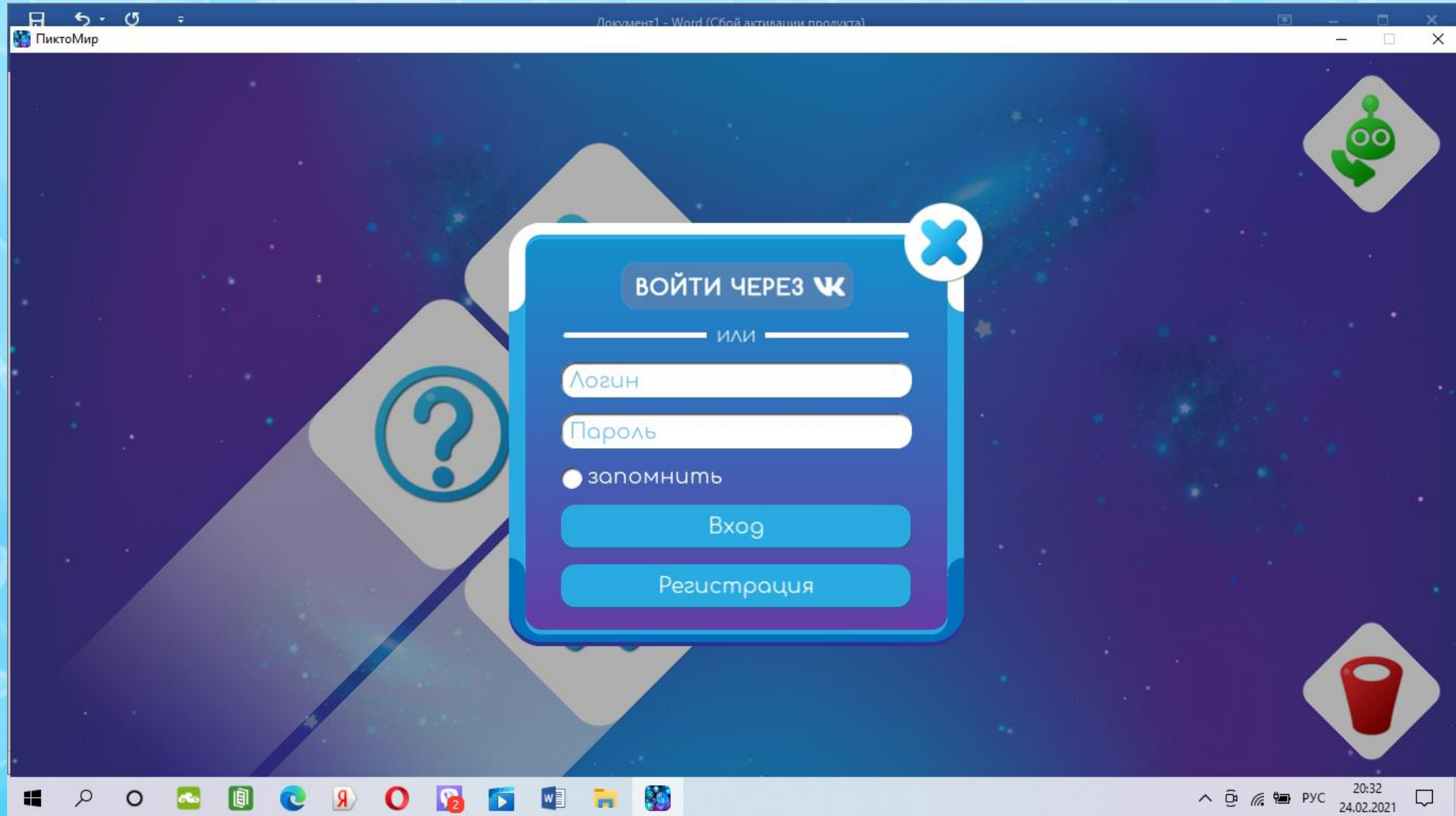


- В верхнем правом углу находится значок для регистрации.

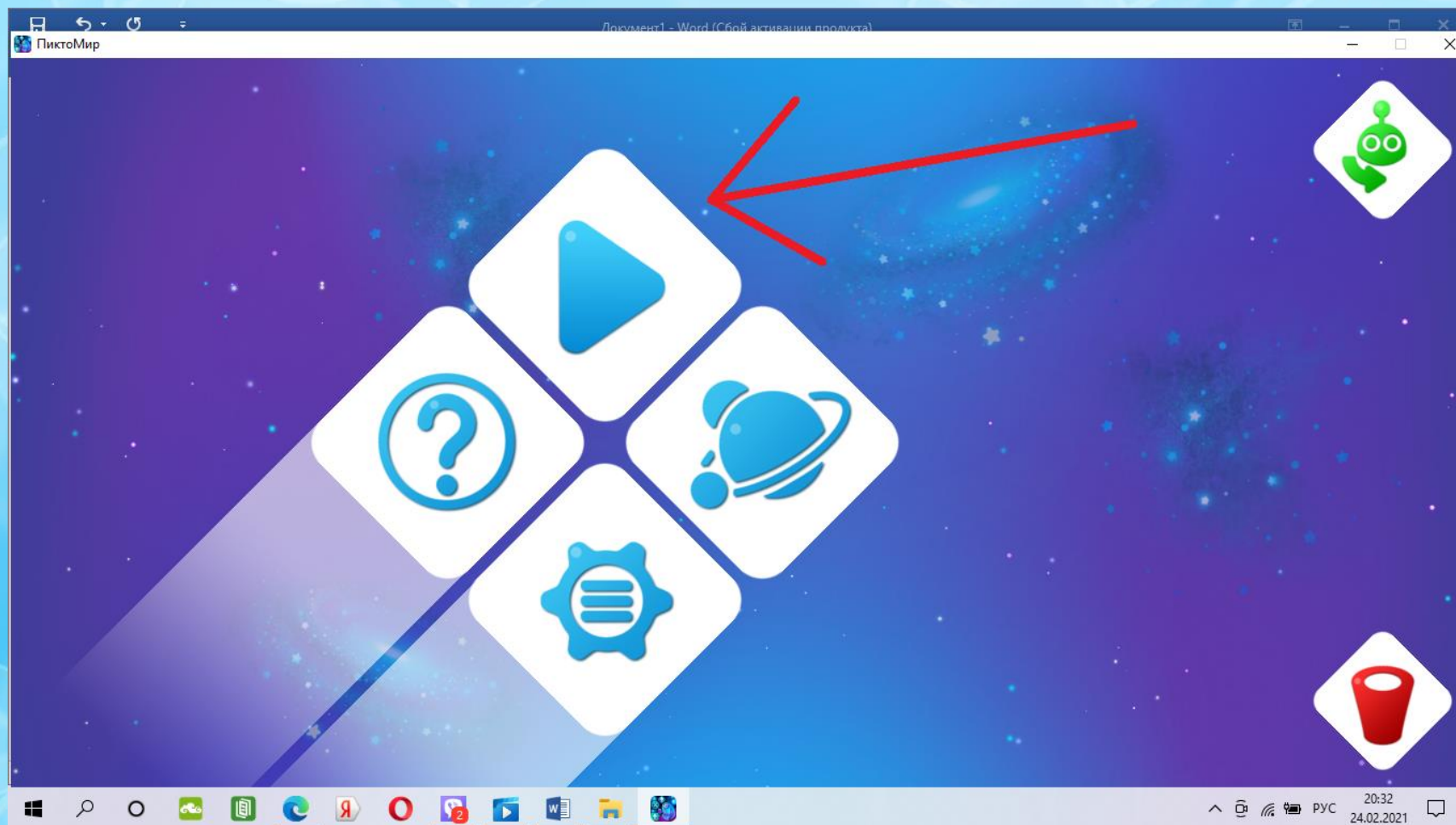




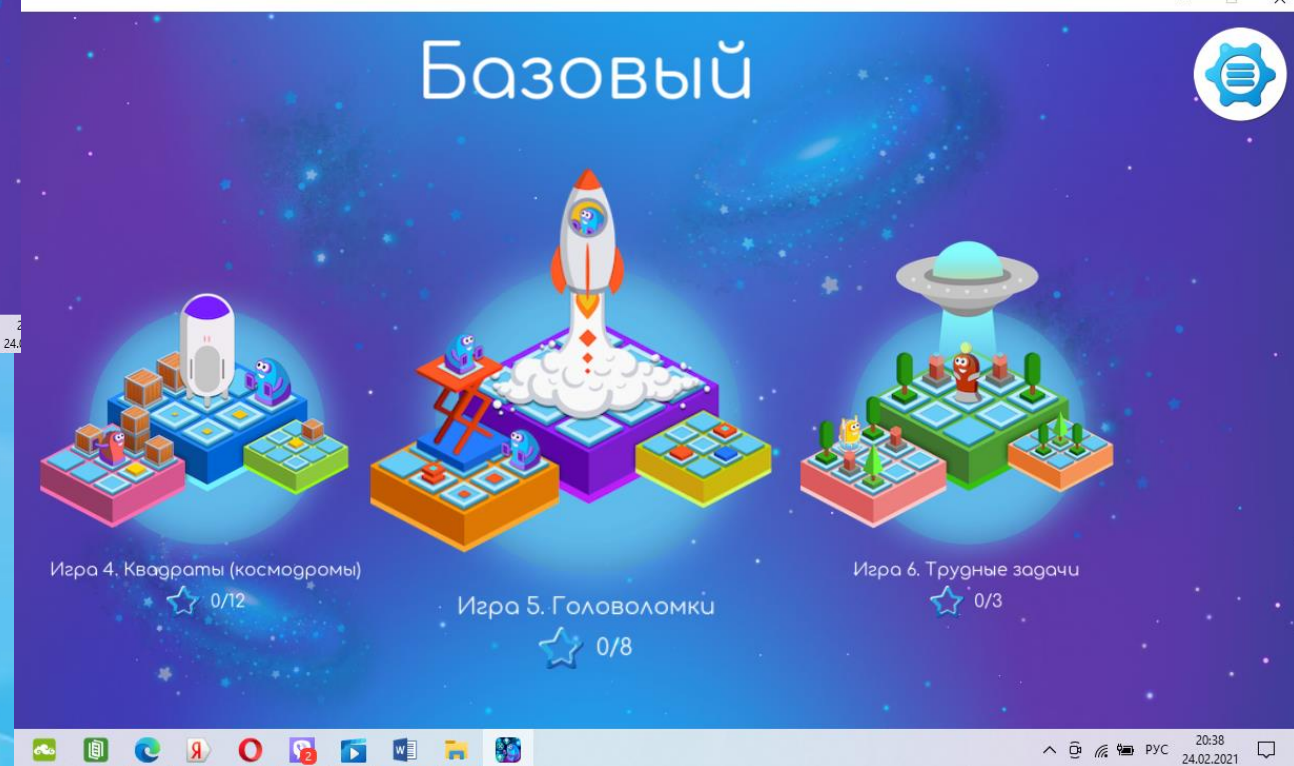
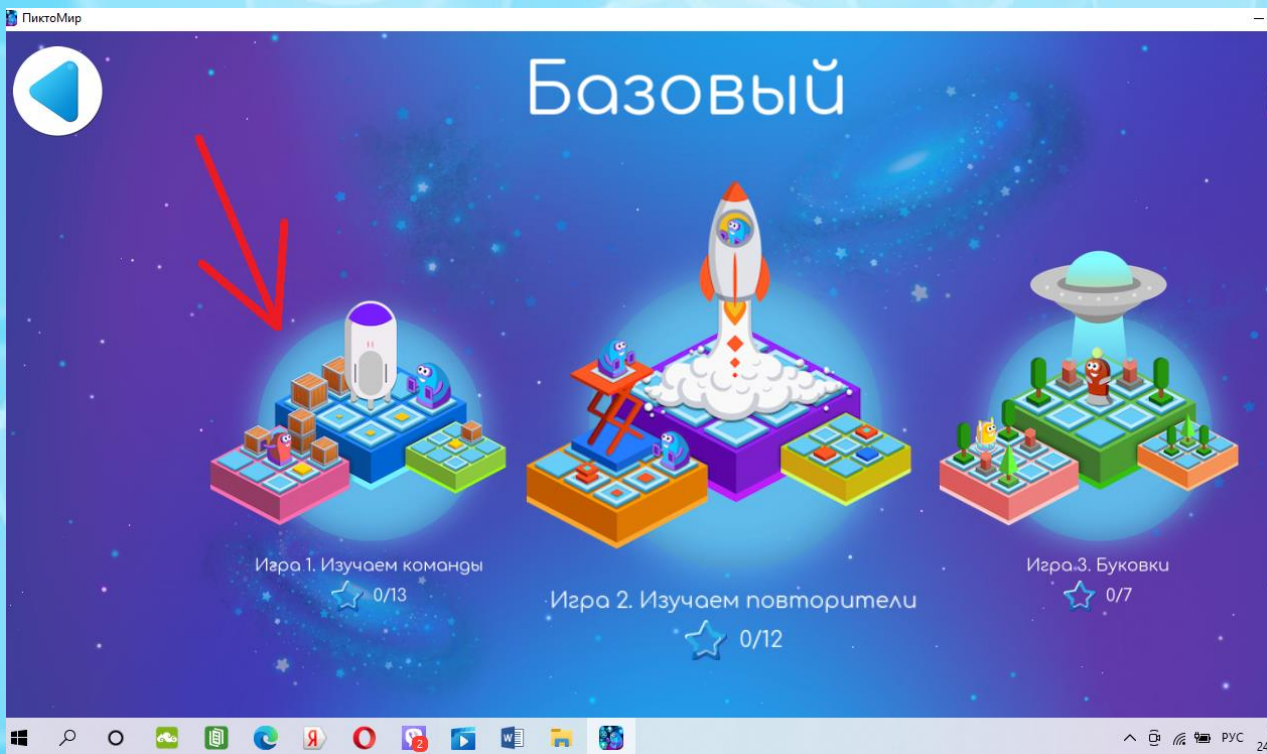
- Вы можете пройти полностью регистрацию или войти через социальную сеть ВК.

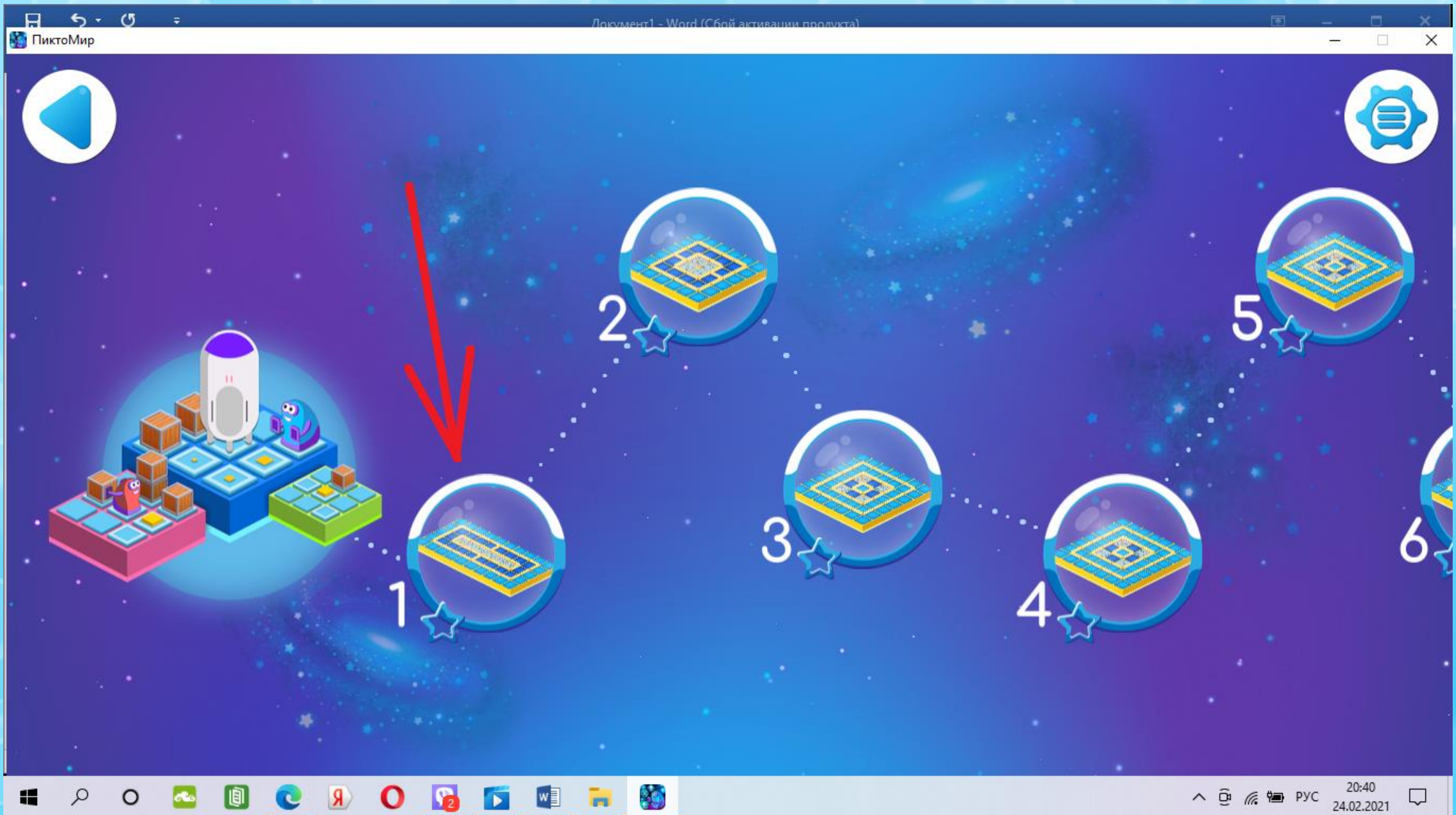


- Или же вы можете просто зайти без регистрации. Данная программа сохраняет ваш айпи адрес и все ваши уровни сохраняются.

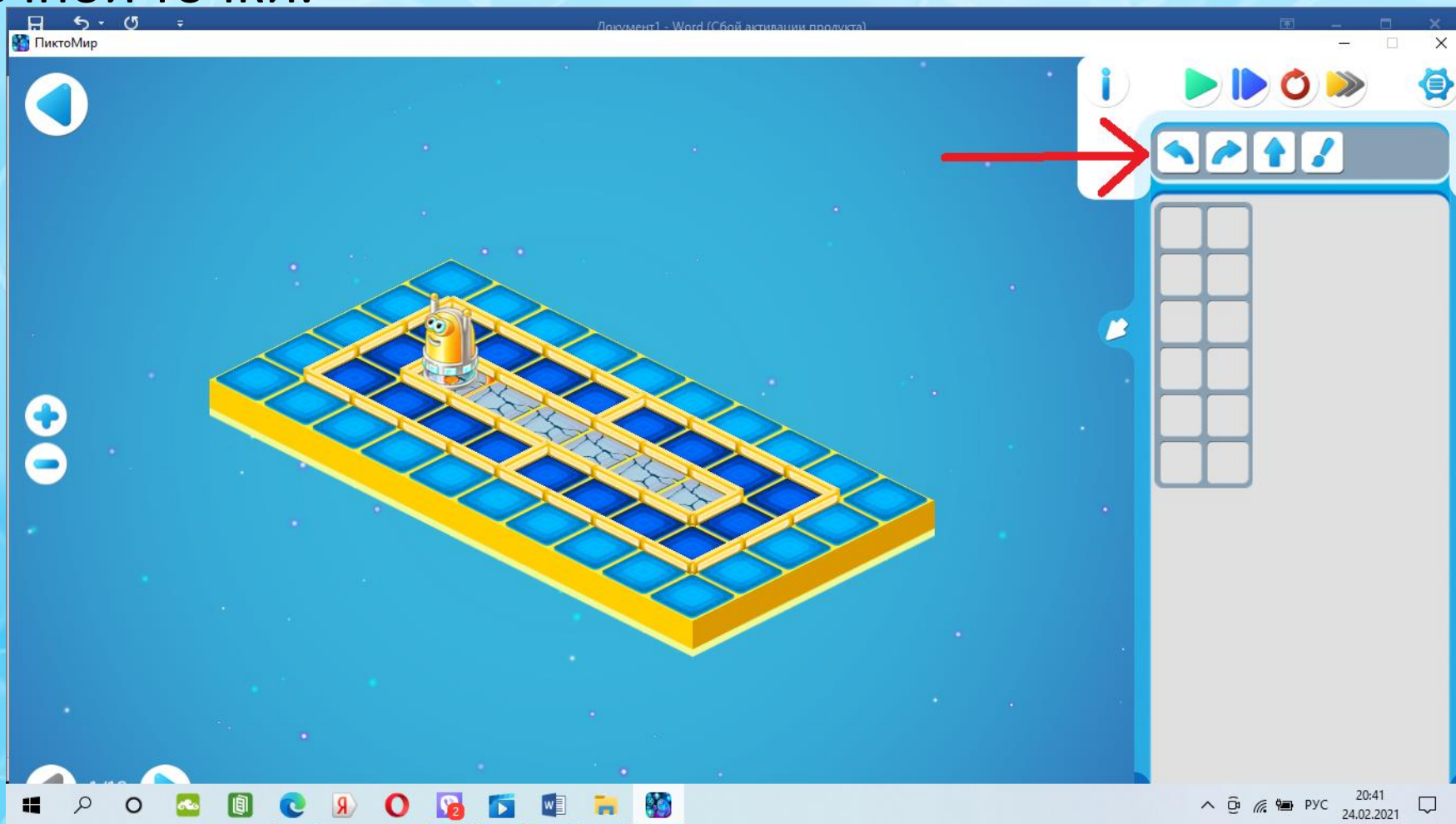


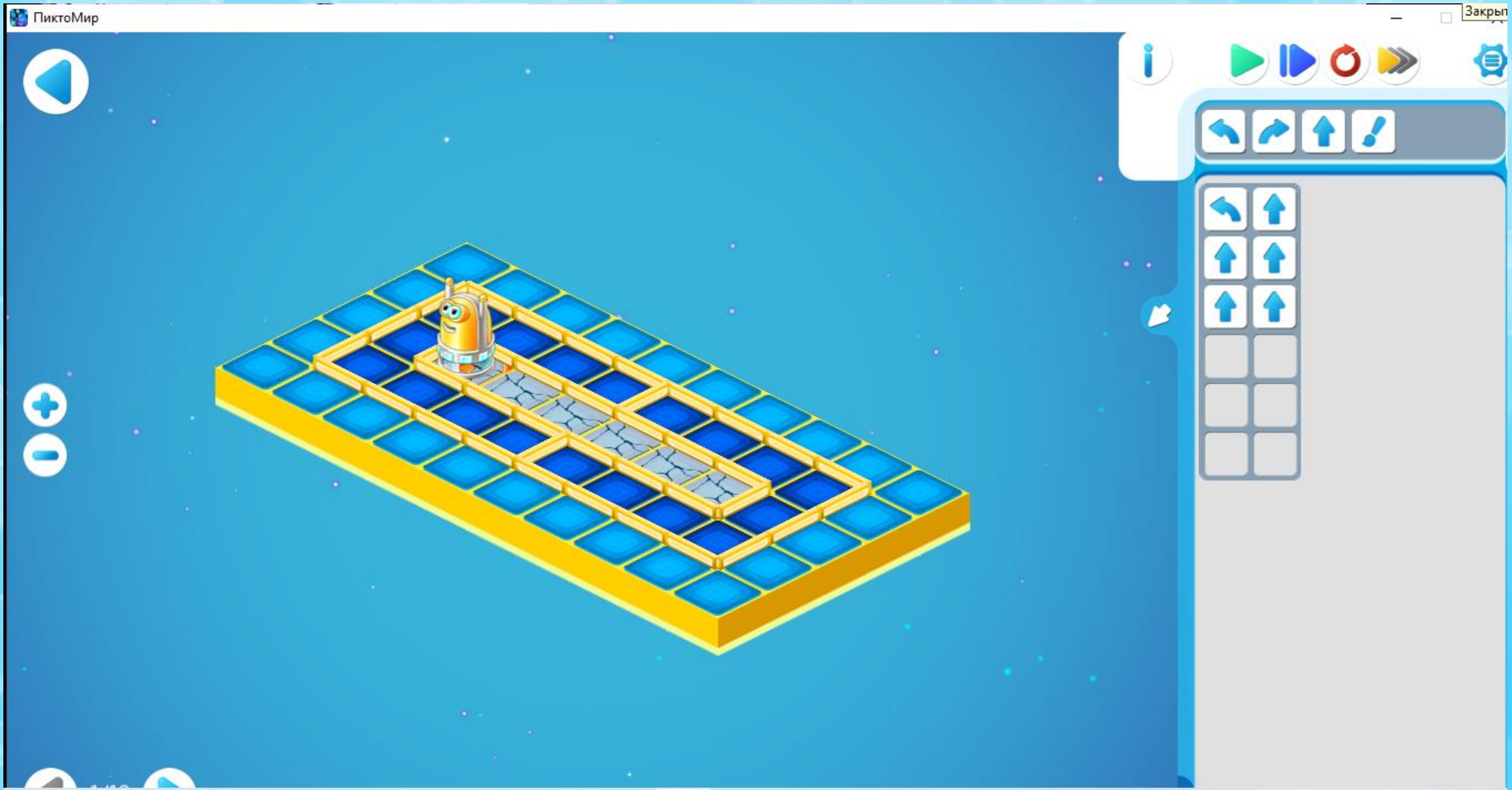
- Первый базовый уровень.

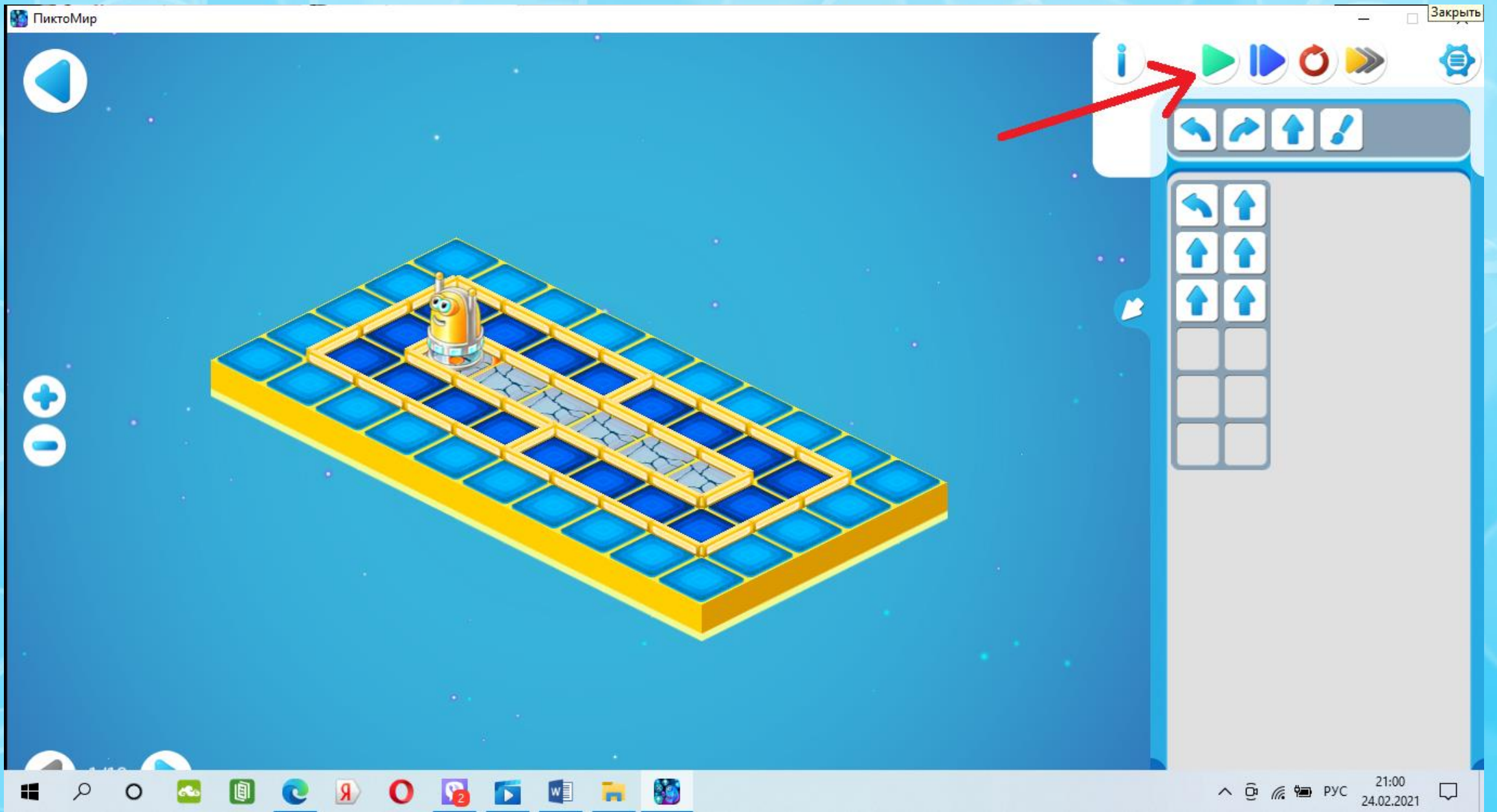




В ПиктоМире есть исполнители. Каждый исполнитель находится в своей какой-то системе. Наша задача заключается в том, чтобы составить программу действий, чтобы наш исполнитель выполнил задачу и дошел до конечной точки.





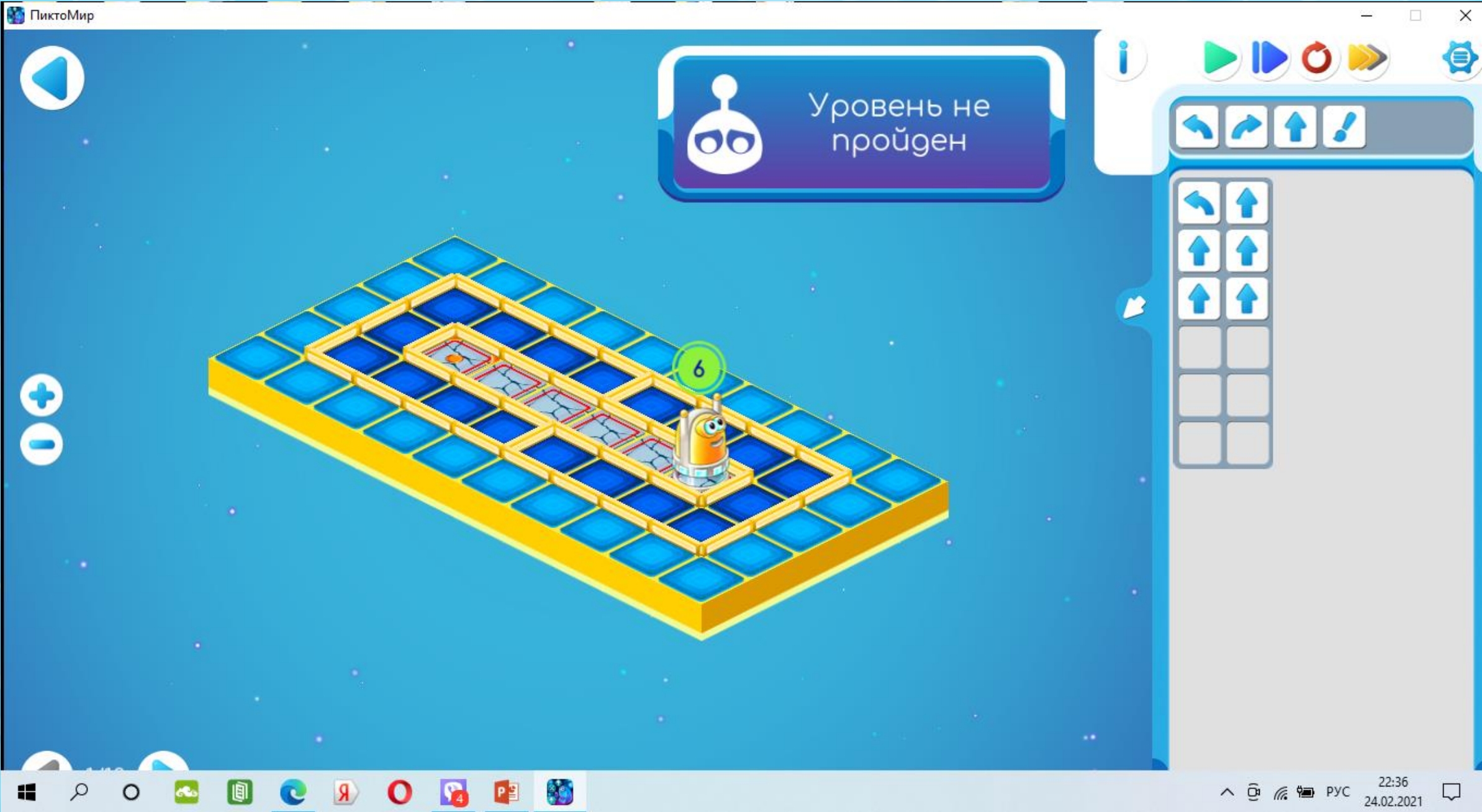


ПиктоМир

Закреть



21:00  
24.02.2021



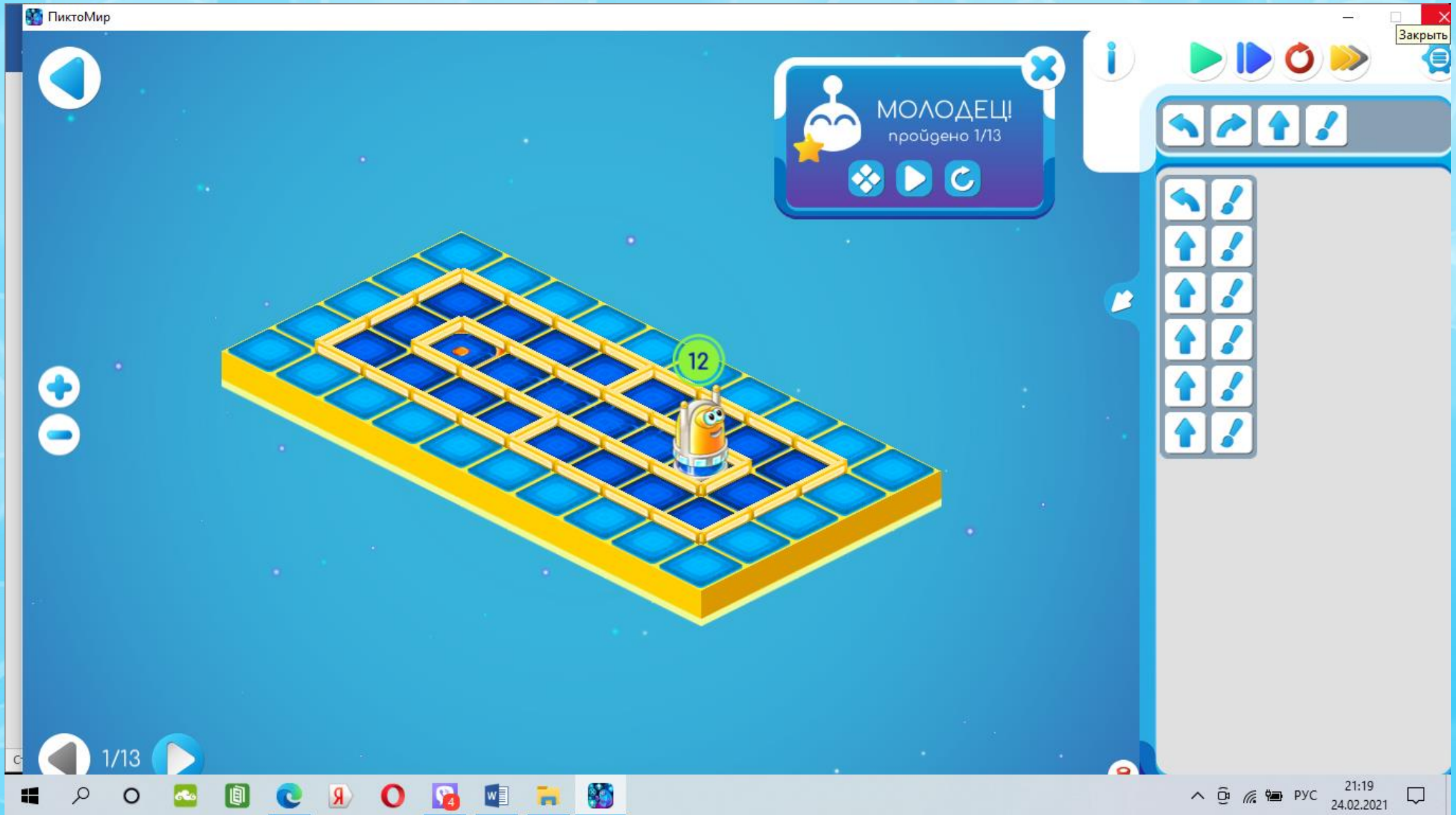
Уровень не  
пройден

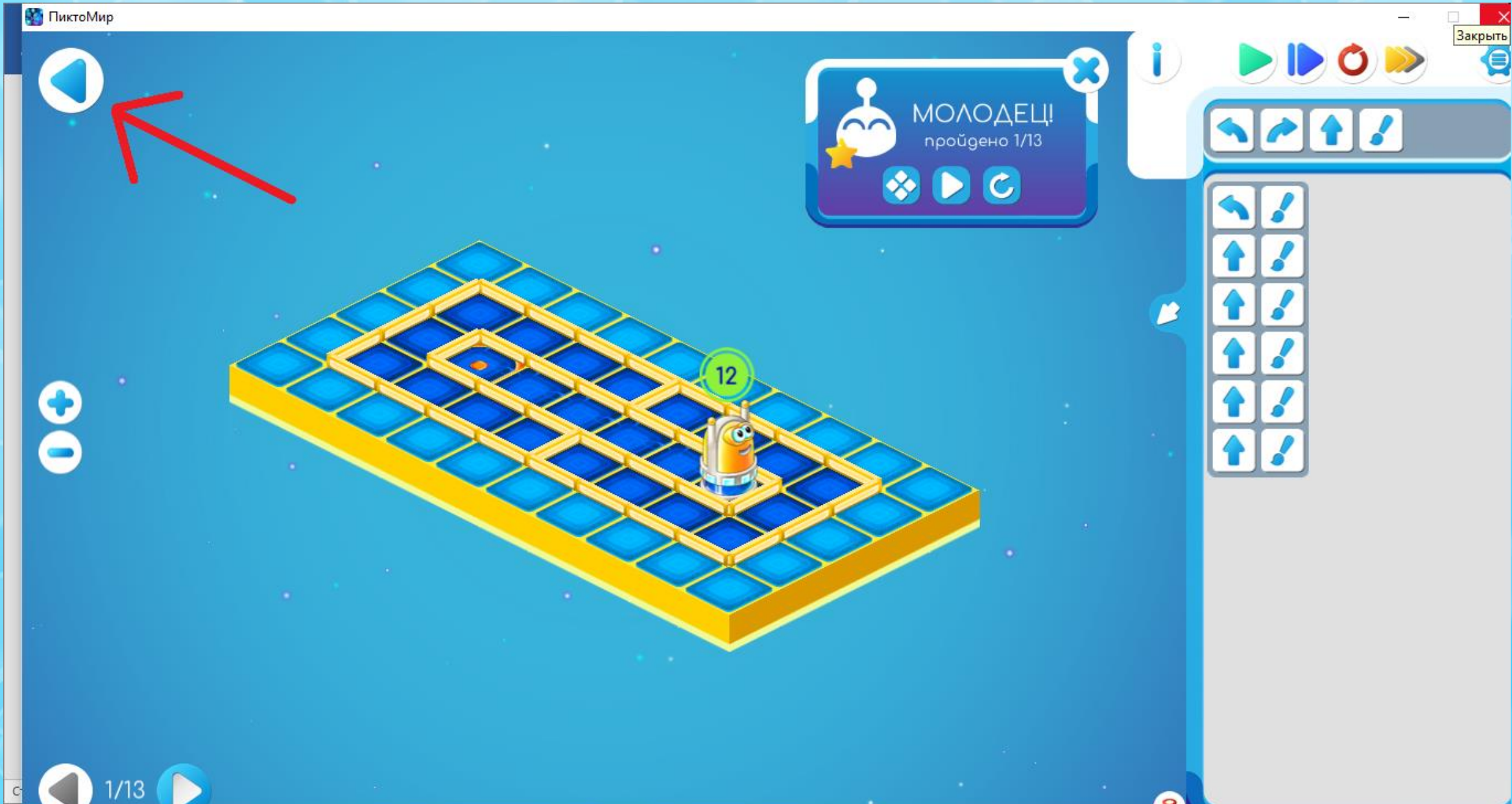
6



22:36  
24.02.2021







МОЛОДЕЦІ!  
пройдено 1/13

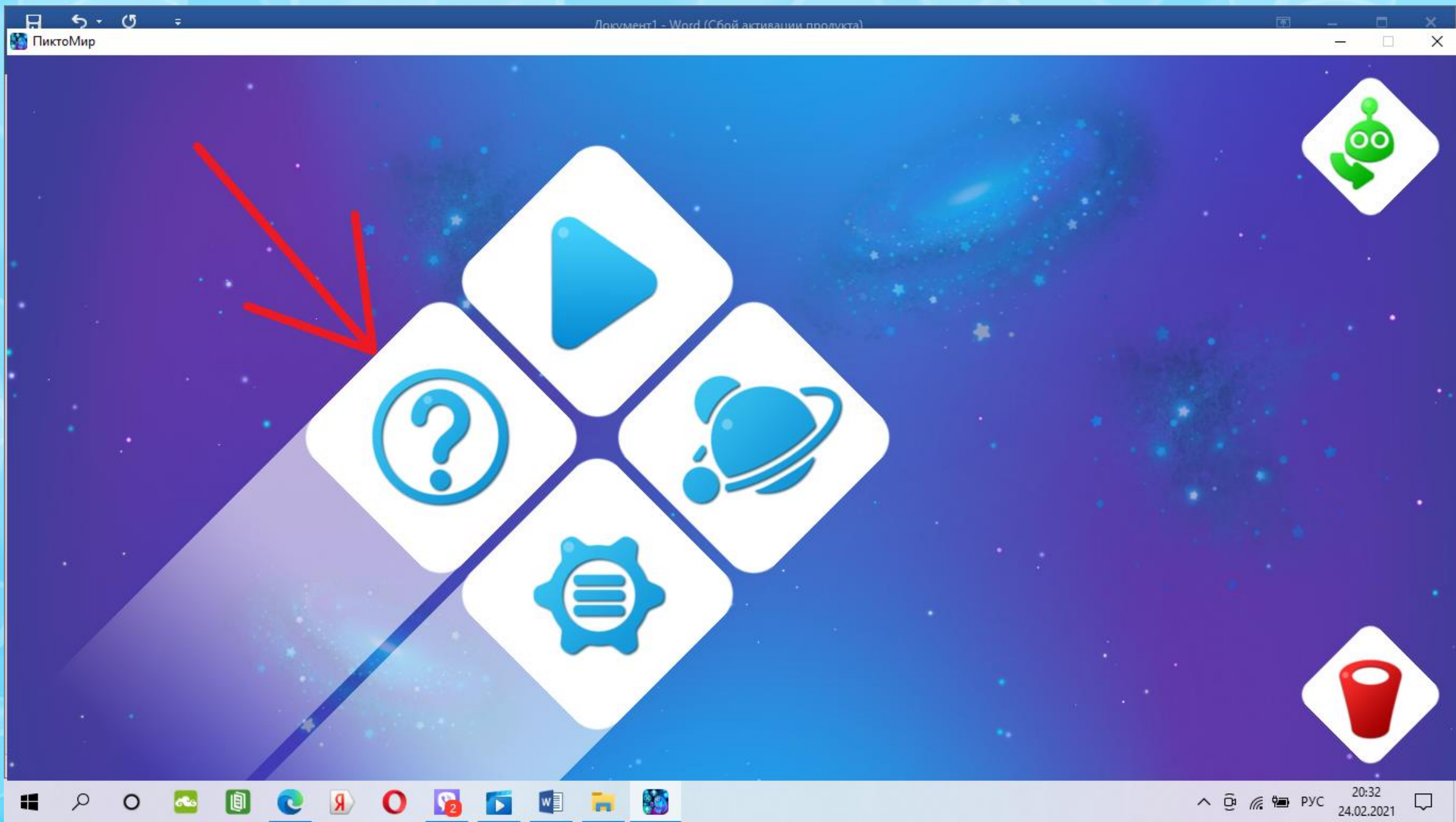
12

Закреть

1/13

21:19  
24.02.2021

deviantart.com





# Программируем роботов



Вертун



Двигун и Тягун



Ползун



Зажигун

# Программируем роботов



Вертун

Вертун отвечает за ремонт. Он закрашивает поврежденные плиты специальным огнеупорным составом. Состав заполняет трещины в поврежденной плите, и плита снова готова к работе.

## Элементы поля



нужен ремонт



отремонтирована



финиш

## Команды



вперед



налево



направо



закрасить

- В этой программе есть еще много чего интересного, например новые команды «разжечь», «потушить», новые роботы «тягун», «двигун» и другие, а так же «бездонная копилка» и «волшебный кувшин». С каждым новым уровнем задания усложняются, становятся всё более интересными и могут надолго захватить внимание ребенка.



