

С 2022 года в третьем корпусе детского сад № 92 города Бийска живут реальные и виртуальные роботы с цифровой образовательной платформы «Пиктомир» и дошкольники уже с четырех лет постигают азы программирования, знают, что такое линейный алгоритм и умеют создавать программы для говорящего робота «Ползуна».

Детский сад № 92 города Бийска уже третий год находится в статусе федеральной инновационной площадки по «Апробации и внедрению основ алгоритмизации и азов программирования для дошкольников в цифровой образовательной платформе Пиктомир. ПиктоМир - это свободно распространяемая программная среда для изучения азов программирования детьми, которые еще не умеют писать и читать. Самостоятельно составляя программы в цифровой среде ПиктоМир, ребенок овладевает основными видами алгоритмов и готов с легкостью использовать их уже затем в школе, также за ее пределами.

Педагоги данного дошкольного учреждения погружают ребят в мир программирования в рамках реализации программы «Алгоритмика Старт 4+» по формированию навыков алгоритмизации и программированию в цифровой среде ПиктоМир. Обучение алгоритмам и навыкам программного управления не дается в готовом виде, чтобы дети их заучили, а затем закрепили во время упражнений. Воспитатель дает возможность «открывать» алгоритмы и принцип программного управления самими детьми. В первой половине занятия дошкольники решают различные игровые ситуации, осваивают основы составления программ, а уже во второй половине занятия закрепляют полученные знания в совместной обучающей игре. Дети решают поставленные перед ними задачи, перевоплощаясь в Роботов а также управляют ими.

В первый год обучения ребята среднего возраста научились составлять простые линейные алгоритмы с помощью пиктограмм команд и управлять роботами в игровых ситуациях. Виртуальных роботов в этот период заменяют мягкие фигурки, реальный робот Ползун. Совместно с родителями воспитанников были разработаны комплексы дидактических игр алгоритмической направленности по кодированию и декодированию, настольные игры бродилки, и игра «Пиктотвистер».

А вот воспитанников старшего возраста и их родителей уже знакомят с электронной версией платформы «Пиктомир» и приглашают в увлекательное путешествие по спасению роботов на космических станциях этой игры. У каждого робота есть своя легенда и своя миссия, поэтому данная игра имеет высокую заинтересованность у ребят. Здесь не нужно писать сложные коды! Вместо этого используются понятные картинки – пиктограммы. Каждая пиктограмма означает какое-то действие: "идти вперед", "повернуться", "взять предмет" и т.д., из этих картинок легко и просто составить линейный алгоритм и запустить его выполнение.

ПиктоМир учит думать логически, планировать действия, решать задачи. Это отличная тренировка для мозга! Данная игра учит быть внимательным, ведь чтобы робот выполнил задание правильно, нужно точно составить инструкцию, не пропустить ни одной детали. Также в программе можно не бояться ошибок, если робот сделал что-то не так, это не страшно! Можно исправить инструкцию и попробовать снова. ПиктоМир учит не бояться экспериментировать и находить новые решения. На платформе «Пиктомир» дошкольников готовят к будущему, так как в современном мире умение программировать становится все более важным.

В ходе реализации образовательной деятельности по данному направлению коллектив детского сада с удовольствием продолжает организовывать предметную игровую среду, развивать методическую компетентность педагогов в области программирования, а также обеспечивать освоение детьми начального опыта работы в цифровой образовательной среде. И с радостью можем сказать - МЫ В ПИКТОМИРЕ!!!