

Знакомим родителей с программой «ПИКТОМИР»



Подготовила:
Воспитатель МБДОУ № 7
Узунова А.Н.



**«Апробация и
внедрение основ
алгоритмизации и
программирования
для дошкольников и
младших школьников в
цифровой
образовательной среде
ПиктоМир»**

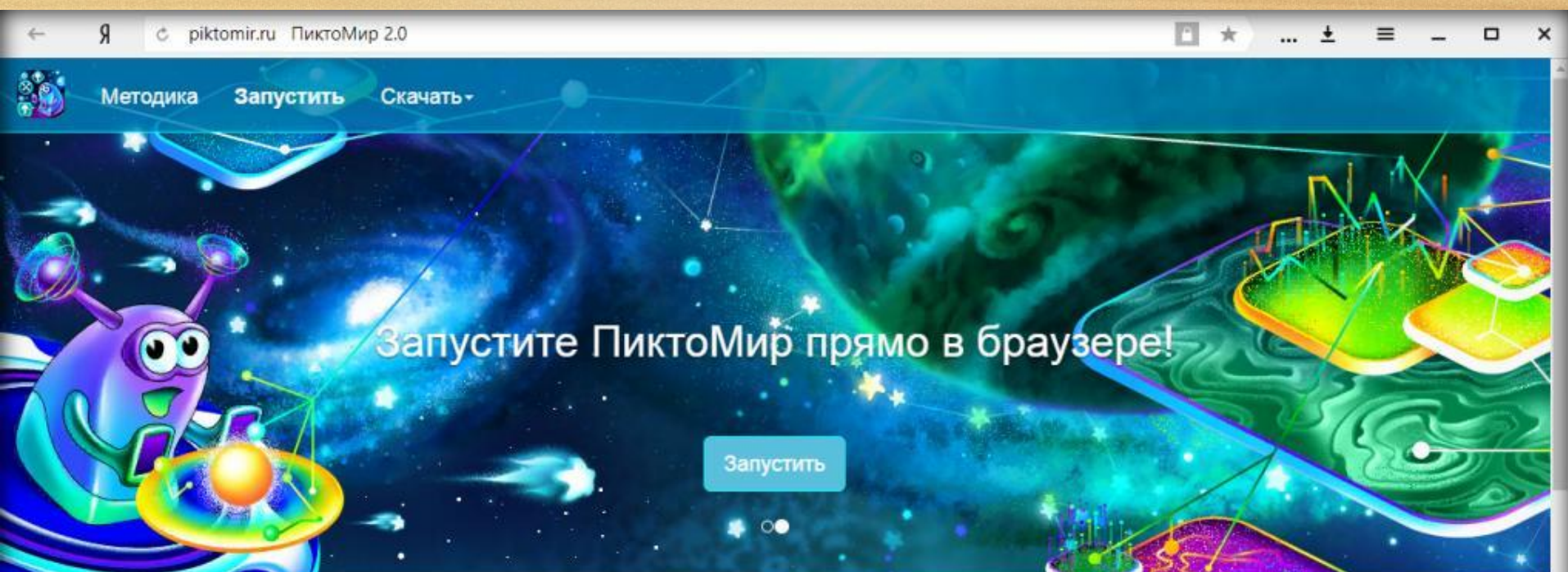
ПиктоМир



Цель программы – развитие творческих способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, логического мышления, первоначальных умений и навыков решения логических и алгоритмических задач.

Задачи:

- познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;
- формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;
- научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;
- развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.
- формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).



ПиктоМир

Младший брат КуМира

Свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования дошкольниками и младшими школьниками. ПиктоМир позволяет ребенку "собрать" из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом. ПиктоМир в первую очередь ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать или на

Знакомство с программой ПиктоМир

Запускаем программу и переходим на главную страницу, где видим 4 вкладки.



- 1 - Настройки программы (язык, эффекты, музыка, режим турбо);
- 2 - Публичные миры (здесь представлены все курсы ПиктоМира);
- 3 - Базовый курс;
- 4 - Все роботы исполнители программы (вертун, двигун и тягун, ползун, зажигаун).



Программируем роботов



Вертун



Двигун и Тягун



Зажигун



Ползун



Базовый



Игра 2. Изучаем повторители

★ 0/12



Игра 3. Буковки

★ 0/7



Игра 4. Квадраты (космодромы)

★ 0/12



Игра 5



Игра 1. Изучаем команды
Мир Базовый
Заданий: 13



Задание 1



Задание 2

Знакомство с роботом Вертуном

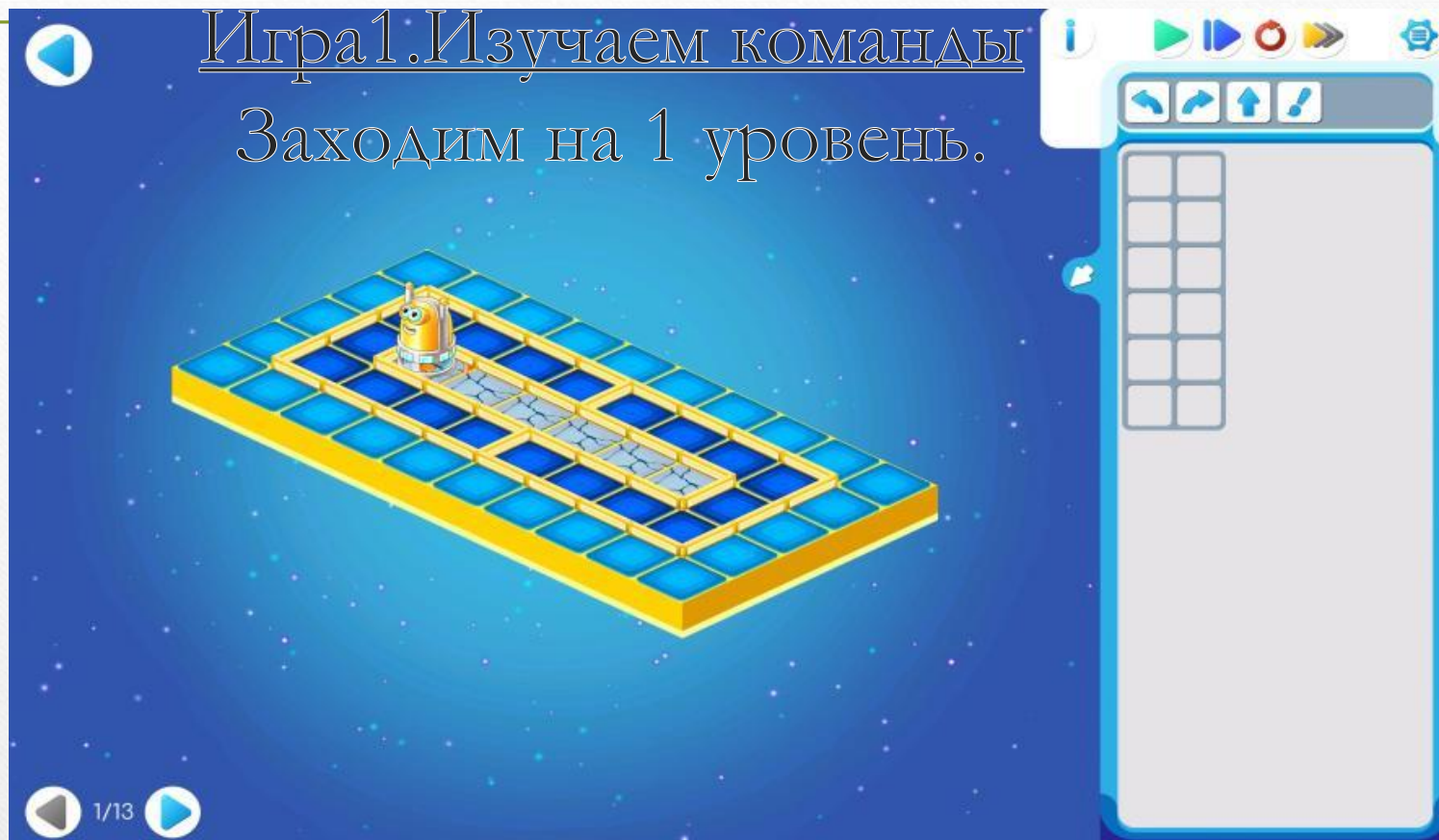
Давайте познакомимся с роботом Вертуном.

Вертун – это космический робот. Он предназначен для ремонта космических платформ-космодромов. 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.



Вертун понимает и умеет выполнять 4 команды: вперед, налево, направо, закрасить.

Теперь по кнопке  возвращаемся в главное окно программы и заходим в базовый курс.



Рассмотрим назначение кнопок вверху справа:

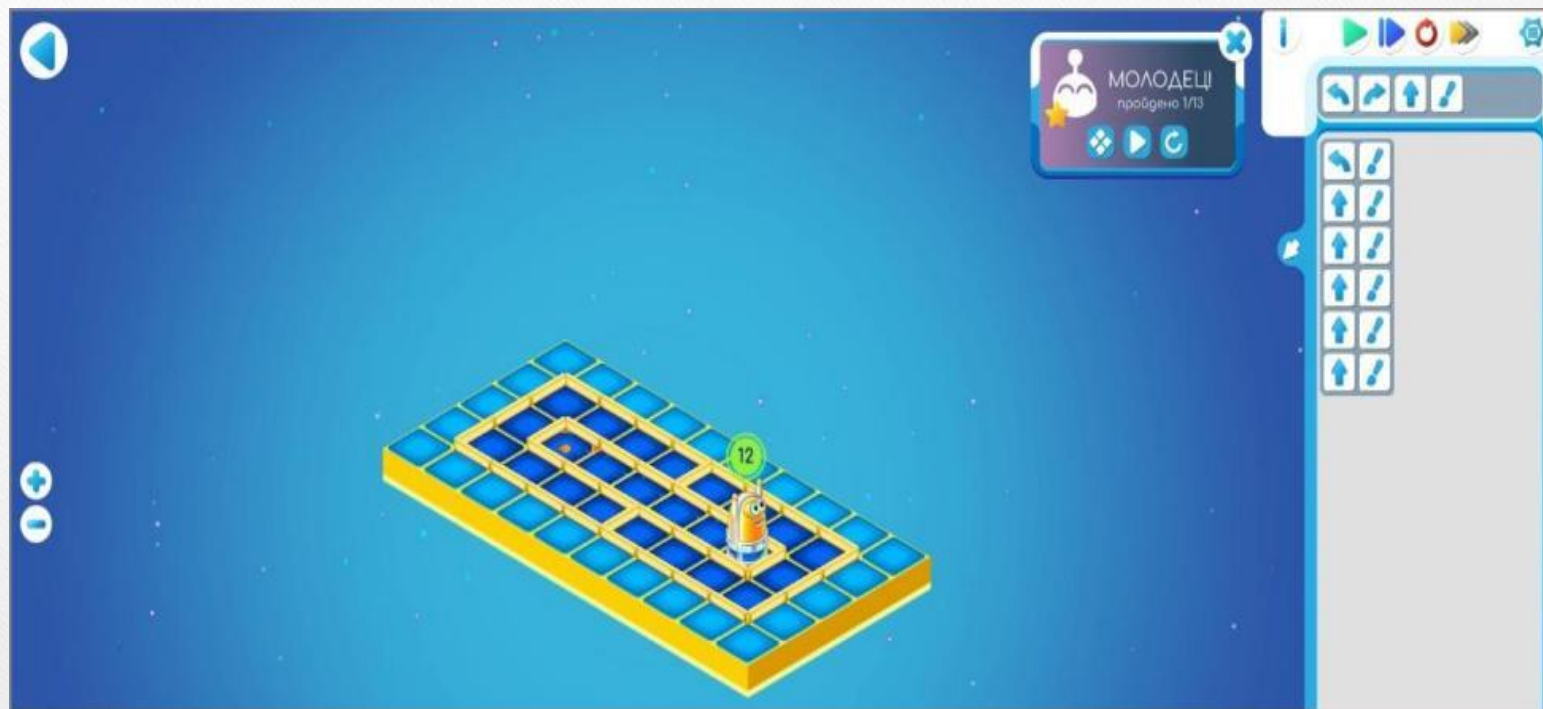
Зелёная кнопка – пуск программы;

Синяя – пошаговое выполнение программы;

Красная – возвращение робота в исходное положение;

Желтая – управление скоростью движения: одна стрелка активна-1 скорость, две-вторая, три-3.

Теперь попробуем составить 1 программу, чтобы Вертун отремонтировал все поломанные плитки космодрома. Программу будем составлять, перетаскивая команды управления мышкой, в таблицу из 2 столбиков и потом запустим.



После успешного выполнения программы и прохождения 1 уровня, выводится поздравительное сообщение.

Далее нажимаем в левом верхнем углу кнопку  и заходим на 2 уровень.

Задания:

А теперь попробуйте самостоятельно пройти 2 и 3 уровни игры:





Что же дальше...

Делаем программу короче – повторители

Шифруем программы и проверяем их на компьютере

Делаем программу короче – подпрограммы

Играем вместе

Реальный Робот. Тренируем Ползуна

Проверяем шифровку на просвет

Соревнование. Космодромы

Команды для любопытных (команды-вопросы)

А как двигаться с грузом? Команды-вопросы Двигуна и Тягуна

Тренируем Ползуна

Волшебный Кувшин и его команды

Волшебный Кувшин и повторители. Олимпиада

А если впереди стена? (конструкция «если...то»)

РЕЗУЛЬТАТ ПРОГРАММЫ

- ребенок овладевает основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;
- ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);
- ребенок обладает установкой положительного отношения к компьютеру, алгоритмике, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства;
- ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместной игровой и моделирующей деятельности, техническом творчестве имеет навыки работы с различными источниками информации.