

Муниципальное дошкольное
образовательное учреждение
Детский сад общеразвивающего вида
№39

Усть - Кутского муниципального
образования

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

**Инструкция по работе
в цифровой среде**



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
младшеклассников, не очень любящих
писать

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;

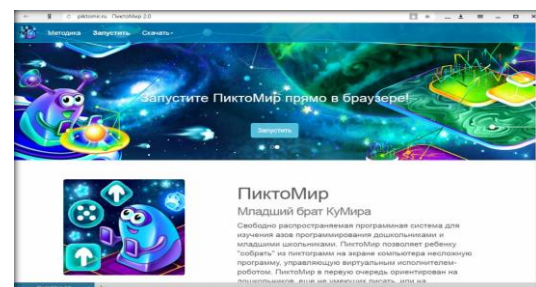
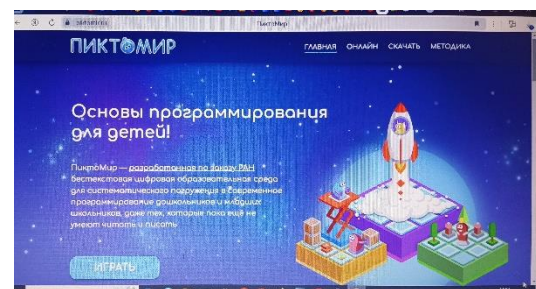
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

На рабочем столе находим значок:

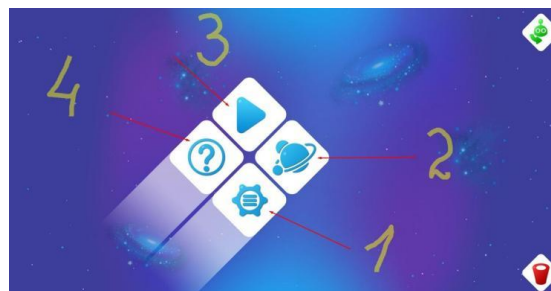


Запустите ПиктоМир прямо в браузере!

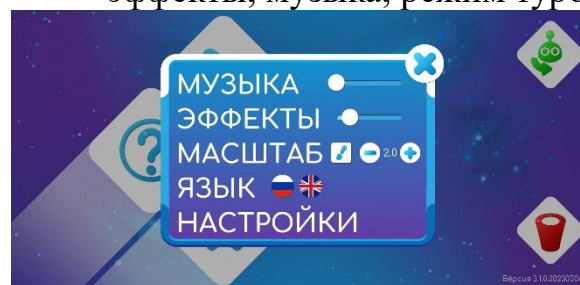
<http://www.piktomir.ru/>



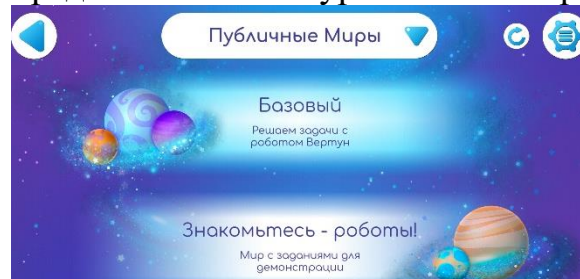
Знакомство с программой ПиктоМир
Запускаем программу и переходим на главную страницу, где видим 4 вкладки.



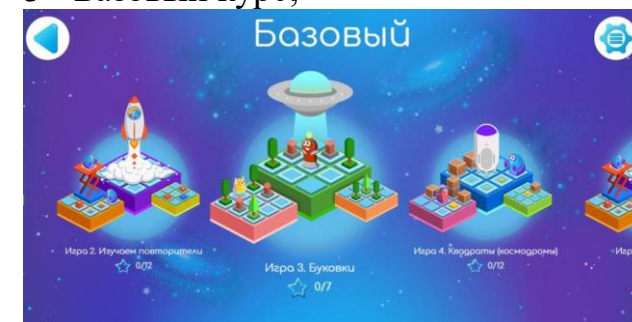
1- Настройки программы (язык, эффекты, музыка, режим турбо);



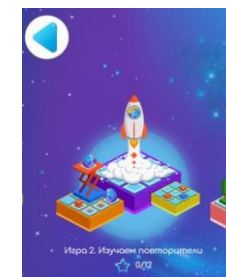
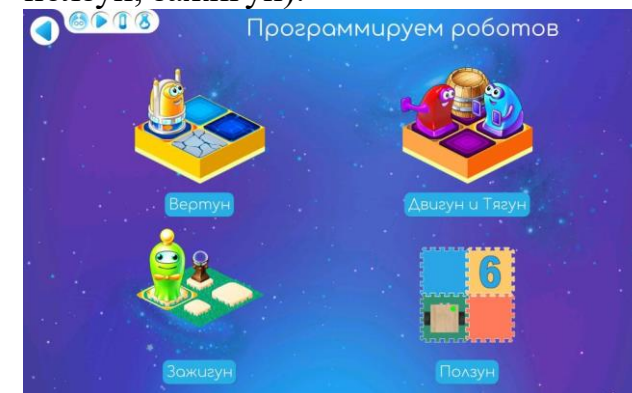
2 - Публичные миры (здесь представлены все курсы ПиктоМира);

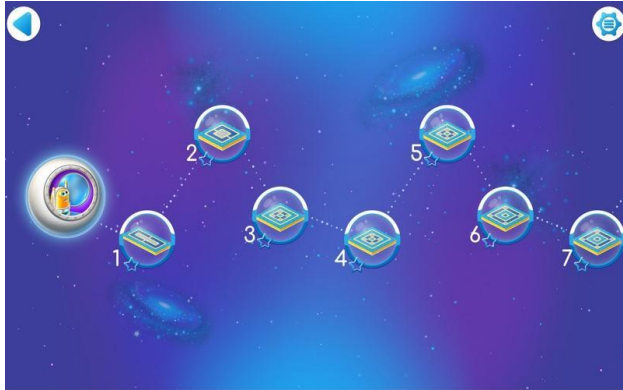


3 - Базовый курс;



4 - Все роботы исполнители программы (вертун, двигун и тягун, ползун, зажигун).



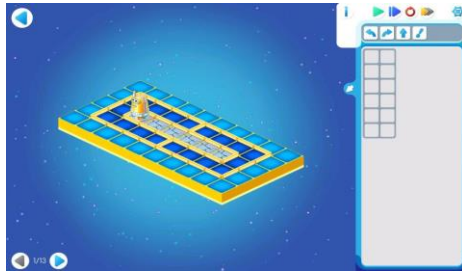


Вертун



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

Игра1.Изучаем команды
Заходим на 1 уровень.



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.

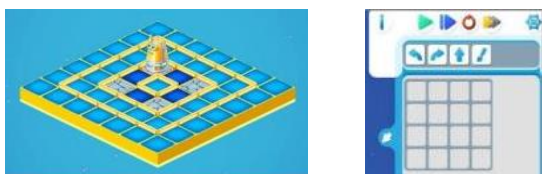
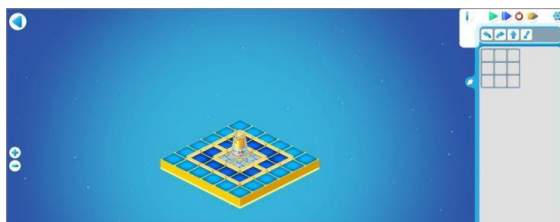
Далее нажимаем в левом верхнем углу



кнопку  и заходим на 2 уровень.

Задания:

А теперь попробуйте самостоятельно пройти 2 и 3 уровни игры:



- 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»)



- 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.



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.



Воспитатель: Попова Я.А