



Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад общеразвивающего вида №39  
Усть - Кутского муниципального образования

**Дополнительная программа «ПиктоМир»:  
как основа алгоритмизации и программирования  
у детей дошкольного возраста**

Воспитатель: Попова Яна Александровна

2025г





## **Цель**

Формирование алгоритмического и инженерного мышления дошкольников в изучении технических наук средствами игрового оборудования "ПиктоМир".

## **Задачи:**

Формировать у детей элементарные навыки программирования, умение задавать работу план действий и разрабатывать для него различные задания.

Обучать способам составления элементарных алгоритмов.

Учить пользоваться терминологией, высказывания о производимых действиях, изменениях, зависимостях, предметов по свойствам, отношениям.

Развивать словесно –логическое мышление, воображение и речь.



# Предметно-развивающая среда



# Робототехнический образовательный набор «ПиктоМир»





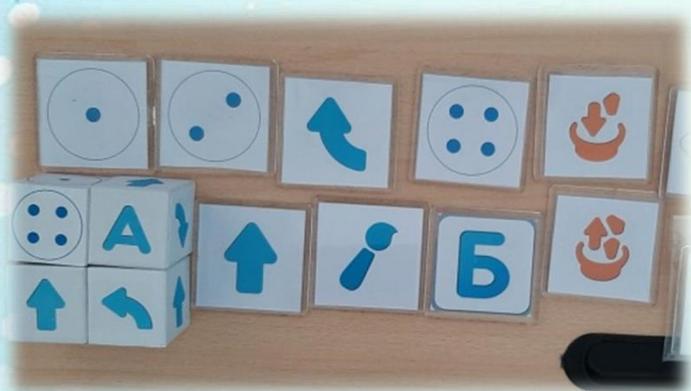
# Дошкольная алгоритмика



Дидактические игры,  
игровые задания

Учебно-игровое  
оборудование

Цифровые  
средства





# Дидактические игры, игровые задания

**ТЕМА 1.27. «ТЯГУН И «ГРУЗКИ»**

Из приложения 1.27 вырежи пиктограммы. Внимательно рассмотри игровое поле. Ориентирись на знаки – обозначения составь программу для робота Тягуна. Заполни в определенной последовательности клеточки пиктограммами.

а)


б)


**ТЕМА 1.31. «ПРОГРАММА ДЛЯ РОБОТА ВЕРТУНА»**

Из приложения 1.31 вырежи пиктограммы команды. Рассмотри платформу – космодром. с заданием для робота Вертуна. Составь программу для Вертуна, заполняя таблицу пиктограммами команды.


**1.32. «ПРОГРАММА ДЛЯ РОБОТА ДВИГУНА»**

смотри рисунок. Из приложения 1.32 вырежи знаки – обозначения действия для игрового поля робота Двигуна. Заполни схему игрового поля для робота Двигуна.




# Дидактические игры, игровые задания



Строим путь роботу



Д/И «Лото»

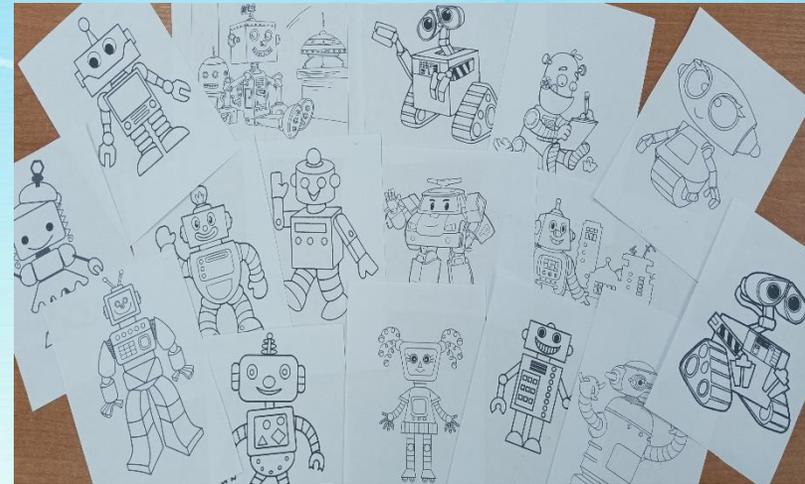


Д/И «Лото»

# Дидактические игры, игровые задания



Построй маршрут роботу



Раскраски



Схемы



# Познакомились с новыми роботом Ползуном





# Примерили на себя роль Робота





# Освоили навыки работы в команде

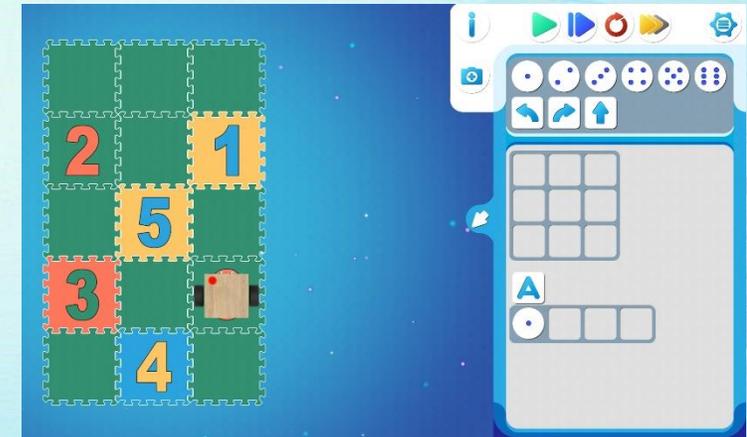
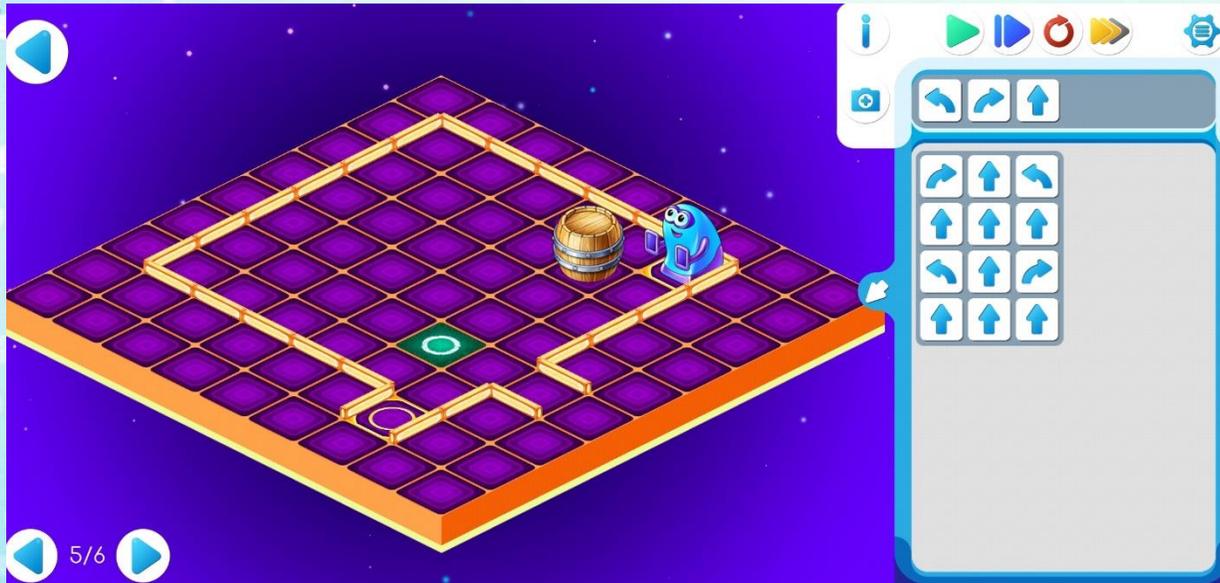




# Итоговое мероприятие



# Цифровая образовательная среда



# Взаимодействие с родителями





# Музей роботов



# Итоги и Перспективы работы



Дети будут **ЗНАТЬ**:

основные термины алгоритмизации и программирования;  
основные принципы процедурного программирования;

будут **УМЕТЬ**:

конкретизировать алгоритм

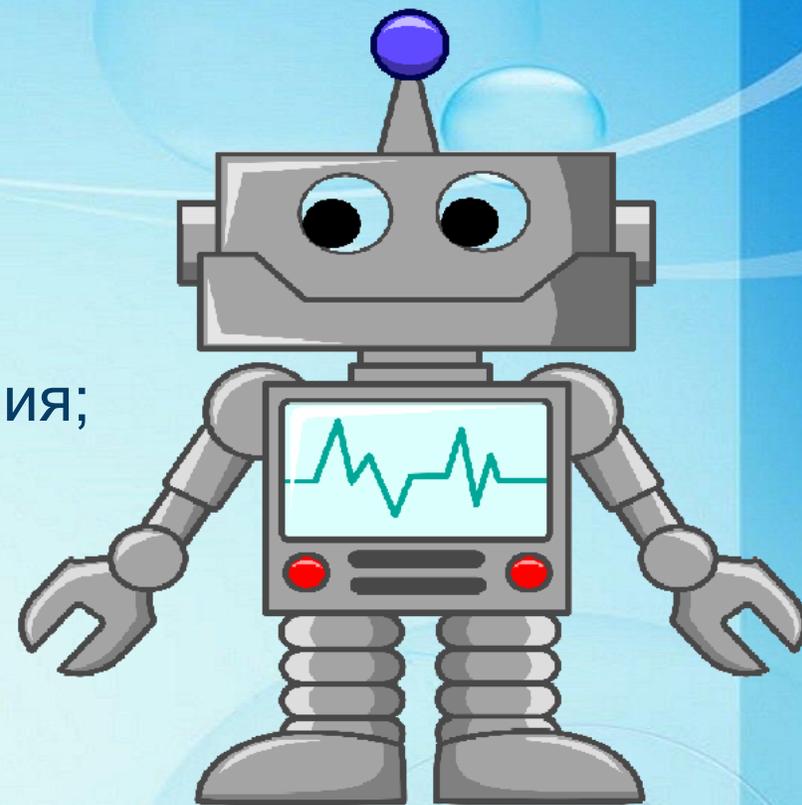
использовать планшет/компьютер для построения

алгоритма

работать в среде «ПиктоМир»

представлять алгоритм в виде блок-схемы

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи



## Список литературы, интернет-ресурсов:

1. Бесшапошников Н.О., Кушниренко А.Г., Леонов А.Г., Собакинских О.В «Цифровая образовательная среда «ПиктоМир»: опыт, разработки и внедрение программирования для дошкольников», 2020.
2. А.Левенчук «Пиктомир: дошкольное программирование, как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности»  
<https://ailev.livejournal.com/98015>
3. Бастрыкина А.Ю «Ребёнок – дошкольник в мире цифровых технологий» Тамбов, 2019г.
4. Бревнова Ю.А, Коч Л.А «Дошколенок + компьютер»
5. Рогожкина И.Б, Кушниренко А.Г «ПиктоМир: дошкольное программирование, как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности», 2011г
6. Кушниренко А.Г. «ПиктоМир: опыт использования и новые платформы», 2011
7. <https://www.piktomir.ru/>

Спасибо за внимание

