

Алгоритм в программировании – это набор последовательных инструкций, которые описывают порядок поведения программы для достижения нужной цели.

Чтобы робот выполнил команду, она должна быть очень четкой, а, чтобы получился требуемый результат, необходим правильный порядок.



Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение
«Детский сад № 453 г. Челябинска»

Что такое «ПиктоМир»?



ПиктоМир - это головоломка, в которой ребёнок управляет роботами-ремонтниками, находящимися в открытом космосе.

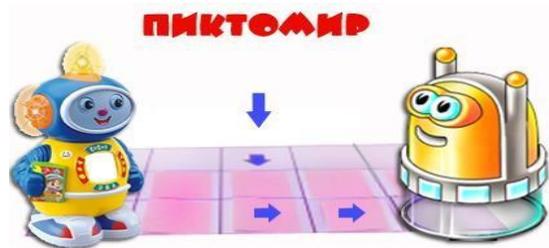
Управление осуществляется не напрямую, а через специальные символы – иконки-пиктограммы. Составляя из иконок программы для виртуальных роботов, он учится планировать свои действия, мыслить логически, исправлять ошибки и искать разные пути решения проблем.

Пиктомир помогает ребёнку понять логику программирования, и постепенно готовит его к пониманию более сложных вещей.

На занятиях ребёнок осваивает первые команды и учится решать головоломки.

ПиктоМир в первую очередь ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать, или на учеников младших классов, не очень любящих писать.

Программа охватывает **три возраста** 4-5, 5-6 и 6-7 лет. Обучает детей, создавать несложные программы, используя лишь пиктограммы действий игровых персонажей. Что в свою очередь, развивает логическое мышление, умение планировать свои действия, навыки преобразования действительности в виртуальную реальность.



Первый год обучения - «Беспланшетный период» когда ребенок без компьютера составляет несложную программу управления роботом.

Дети знакомятся с такими понятиями, как «робот», «исполнитель команд», «команда», «программист», «программа», «игровое поле», «пиктограмма команды», «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение робота», «исполнитель программы», «виртуальный робот», «планшет».

В цифровой образовательной среде ПиктоМир живут роботы: Вертун, Двигун, Тягун и Ползун. У каждого своя легенда, своё предназначение. Например, Вертун ремонтирует космические платформы-космодромы. Двигун и Тягун передвигают грузы на космических платформах-складах. Ползунов два: реальный и виртуальный.

Второй и третий год обучения направлен на формирование алгоритмического мышления. Дети знакомятся с понятием «алгоритм как последовательность определенных действий», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером»; «лабиринт для Робота»; «шаблон программы», «знак-повторитель».

Воспитанники осваивают алгоритм действий при запуске Игры, при заполнении шаблона программы среды ПиктоМир, алгоритм работы с лентой-программой при составлении программы. Ребята переходят к играм на планшете, интерактивной доске.