

ОБУЧ

ОБРАЗОВАНИЕ РЕБЕНОК УЧЕНИК

Тема номера:
Игры будущих инженеров

Инженерно-техническое образование: навыки будущего
Атлас профессий. АвиаПрофи
Роботы — помощники природы
Картонный инжиниринг



ПиктоМир: свободная среда

Свои варианты авторских игр для детей старшего дошкольного возраста по изучению основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде «ПиктоМир» предлагают педагоги из Челябинска.

Татьяна Тутынина, зам. заведующего по ВМР, **Алиса Иванова**, воспитатель, МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска»

Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста (5–6 лет) **«Умный робот»**

Цель: формирование алгоритмических навыков и умений у детей дошкольного возраста от решения простых задач до более сложных.

Материалы и оборудование: игровое поле с клетками, робот Двигун (фишка робота Двигуна), карточки с заданиями.

Игровые действия: с помощью кубиков с пиктограммами выкладывается соответствующая программа. Ребенок, используя Двигуна и кубик с пиктограммой, ставит их на клетки согласно карточке с заданием. С помощью кубиков с пиктограммами ребенок составляет программу так, чтобы кубик попал на крестик, прошел путь от старта до финиша с помощью составления алгоритма пиктограмм и с помощью робота, проверил свои знания с помощью подсказки.

Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста (5–6 лет) «Веселые гномы»

Цель: упражнение детей в составлении программы-ленты.

Материалы и оборудование: игровое поле с клетками, гном, елка, карточки с заданиями.



Игровые действия: ребенок выбирает гнома (фишку) и ставит на любую клетку игрового поля, ребенок (или взрослый) ставит елочку и новогодний шарик в любом порядке. Задача: взять кубики с пиктограммами и составить программу-ленту для гнома так, чтобы гном прошел через клетку с шариком, взял шарик (с помощью команды кисточка) и дошел до елки.

Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста (5–6 лет) «Большой ремонт»

Цель: упражнение детей в составлении программы-ленты.

Материалы и оборудование: для выполнения этого задания педагогу необходимо подготовить 13 кубиков с командами.

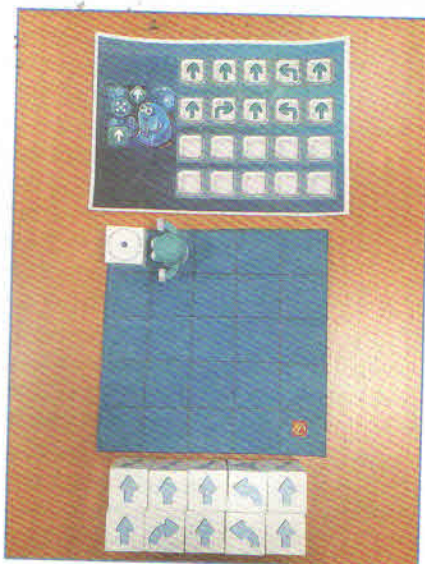
Игровые действия: задание состоит из трех карточек: уровень 1 — легкий, уровень 2 — средний, уровень 3 — сложный.

На каждой карточке есть схема игрового поля, под схемой расположена программа для прохождения этого поля, в ней пропущены команды. Нужно составить пропущенные команды в программе, опираясь на схему игрового поля. Карточки выдаются по очереди, от легкого уровня к сложному.

Ребенок выбирает одно поле и столько кубиков, сколько пропущено команд. Ориентируясь на игровое

поле, выбирает на кубике нужную команду и ставит в пропущенное окно кубик с командой. Проверяет с помощью робота, правильно ли выполнил задачу.

Развивающая предметно-пространственная среда детского сада постоянно пополняется элементами алгоритмизации и программирования. Педагоги разрабатывают картотеку игр на развитие пространственной ориентации. В группах проходят творческие выставки «Роботы бывают разные». Работает клуб «ПиктоМир», с важными правилами: «соблюдай по-



рядок», «береги планшет», «делай гимнастику для глаз», «придумаем загадки про роботов», где ребят приобщают к программированию, составлению алгоритмических действий, развивают умение планировать свои действия, логически мыслить, ориентироваться в пространстве, работать в команде.

«ПиктоМир» — это комплексный подход к изучению азов алгоритмики и программирования в дошкольном возрасте, состоящий из:

- цифровой среды, где живет 5 умных роботов;
- методических, дидактических и видеоматериалов;
- игрового оборудования, включающего в себя робота Ползуна и мягких героев;
- дополненной реальности, позволяющей ребенку заниматься «ПиктоМиром» дома вместе со своими родителями.