

# ПиктоМир: свободная игра

Тутынина Татьяна Владимировна, зам. зав. по ВМР  
Иванова Алиса Игоревна, воспитатель, МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска»



# 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.

Елена Тютюнина, зам. заведующего  
Алиса Иванова, воспитатель  
МБДОУ № 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 Дингути (фигурка робота Дингути), карточки с заданиями.

**Игровые действия:** с помощью кубиков с пиктограммами выкладывается соответствующая программа. Ребенок, используя Дингути 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 составленной алгоритма пиктограмм и с помощью робота, проверит свои знания с помощью подсказки.

**Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста (5–6 лет) «Веселые гномы»**  
Цель: упражнять детей в составлении программы-ленты.

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



**Игровые действия:** ребенок выбирает гнома (фигурку) 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 прописаны команды. Нужно составить прописанные команды в программе, опираясь на схему игрового поля. Карточки выкладываются по очереди, от легкого уровня к сложному.

Ребенок выбирает одно поле и столько кубиков, сколько прописано в команде. Ориентируясь на игровое

поле, выбирает на кубике нужную команду и ставит и прописанное слово 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-



рядию», «беречь планшеты», «делай гномами для глаз», «придумаем загадки про роботов», где ребята приближаются к программированию, составляют алгоритмические действия, развивают умение планировать свои действия, логически мыслить, ориентироваться в пространстве, работать в команде.

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

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