

**Сценарий мастер – класса для педагогов ДОО на тему
«Пиктомир, или азы программирования»**

*Драгункина О.В., старший воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 40 «Радость»,
г. Новочебоксарска,
Чувашской Республики*

Аннотация: Сценарий проведения мастер - класса направлена на повышение уровня профессионального мастерства педагогов ДОО в вопросах работы в образовательной среде «ПиктоМир».

Ключевые слова. Азы программирования в образовательной среде «ПиктоМир».

Цель. Повышение профессиональной компетентности педагогов по освоению опыта работы с программной средой «ПиктоМир» и обучения детей дошкольного возраста программированию.

Задачи

1.Создание условий для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов.

2.Повышение профессионального мастерства и квалификации участников.

3.Внедрение новых технологий обучения и воспитания.

4.Развитие педагогического творчества, способности к освоению новых технологий.

Контингент: педагоги дошкольных образовательных организаций.

Материал и оборудование: образовательная среда «ПиктоМир»: дидактические игры, игровые задания, робототехнический образовательный набор, игрушки (вертун, двигун, ползун), цифровые коврики, пиктограммы в виде стрелок указателей, магнитная доска.

Методические приемы:

Игра 1.«Запрограммируем робота - ползуна»

Игра «Запрограммируем робота – ползуна в цифровой среде ПиктоМир»

Гимнастика для глаз.

Ход

Добрый день, уважаемые коллеги. Анализируя проведенное анкетирование в начале учебного года, мы сделали вывод, что многим педагогам интересна тема по использованию различных инновационных технологий. Я сегодня предлагаю вам познакомиться с образовательной средой «ПиктоМир».

Актуальность

Сегодняшние дети уже с трех-четырехлетнего возраста имеют опыт "пультового" управления бытовыми приборами - телевизорами, проигрывателями, электронными игрушками. Отсюда совсем недалеко и до понятия программа.

Если пяти-шестилетнему ребенку дать новую игрушку с пультом управления, объяснить, как устроена, какие кнопки-команды есть на пульте и какую задачу управления игрушкой нужно решить, то ребенок окажется способным не только решить задачу методом проб и ошибок, но и будет способен объяснить ЕЩЕ ДО НАЧАЛА РЕШЕНИЯ, какие кнопки на пульте управления и в какой последовательности нужно нажать, чтобы достигнуть намеченной цели. Это значит, что "в голове" у ребенка ЕСТЬ программа - план будущей деятельности. А вот средств, инструментов выразить этот план в какой-то материальной форме у ребенка, еще не умеющего читать и писать - НЕТ.

Понятие

ПиктоМир - это свободно распространяемая программная среда для изучения азов программирования дошкольниками, которые еще не умеют

писать. ПиктоМир позволяет ребенку "собрать" из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом. ПиктоМир в первую очередь ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать, или на младшеклассников, не очень любящих писать. Курс освоение программы «Основы алгоритмизации и программирования у дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир» разделен на 2 части:

Безпланшетный период (для детей 4-5 лет, средняя группа)

Планшетный период (для детей 5-6 лет, старшая и подготовительная группа).

В образовательную среду входят:

- дидактические игры, игровые задания
- робототехнический образовательный набор
- игрушки (вертун, двигун, ползун)
- цифровые коврики
- пиктограммы в виде стрелок указателей.

В безпланшетном периоде с помощью методического материалов дети знакомятся с устройством робота, какие они бывают, как работают с профессиями программиста (программирует) и командира (дает команды роботам), а роли роботов выполняют дети.

Играют в игры «Программист для Робота». Детям интересно играть в эти игры. Можно включать эти игры в режимные моменты, они становятся роботами. Во время завтрака, обеда, одевания на прогулку и т.д., дети перевоплощаются в роботов говорят: «Я робот, выполняю программу «Одеваться на прогулку». Далее дети знакомятся с реальным роботом Ползуном, который управляется с помощью пульта на телефоне.

В игровой форме дети знакомятся знаками-символами, знаками-обозначениями, пиктограммами команд, собирают игровые поля и

проходят маршруты. Дети воплощаются в роботов Двухногов, Вертунов, Двигунов, Тягунов программистов и командиров.

В планшетном периоде дети знакомятся с цифровой средой и виртуальными роботами и программируют разных роботов (Двигун, Тягун, Вертун, Ползун) на планшетах. После работы на планшетах используется гимнастика для глаз, а работа на планшетах может проходить 15 минут.

Сегодня мы с вами тоже попробуем поиграть в эти игры, покажу я вам как можно использовать образовательную среду «ПиктоМир»(безпланшетный период планшетный). в совместной деятельности с детьми. Будем с вами программировать роботов, составлять программ с помощью пиктограмм, используя игровое поле из сочлиняемых ковриков. Для этого мне необходимы сейчас участники игры, программист, командир, робот -ползун

1. Игра «Запрограммируем робота - ползуна» Участники занимают свои места, Программист у магнитной доски, командир рядом с игровым полем, а робот на старте (старт – цифра 0, финиш – 4) необходимо пройти маршрут преодолевая все цифры 0 до 4. Командир в соответствии маршрута игрового поля задает команды за командой роботу, программист с помощью пиктограмм выкладывает на доске программу. Робот выполняет эту программу, если правильно выполнено готово, а не не правильно, то говорит Робот сбился с пути. Окончанием игры считается пройденный маршрут роботом.

2. Игра «Запрограммируем робота – ползуна в цифровой среде ПиктоМир»

Участники занимают места за планшетами. Сейчас попробуем мы с вами провести виртуального робота ползуна по этому же игровому полю на планшете (в цифровой среде называется лабиринт) ориентируясь на пиктограммы команд, которые мы с вами составили для реального робота.

Благодаря программе «Пиктомир» у воспитанников формируется умение быстро планировать свои действия, логически мыслить и выполнять алгоритмы действий.

Рефлексия.

Участники мастер - класса делятся своими впечатлениями и возможностями использования этой программы.

Список литературы

1. Бесшапошников Н.О., Кушниренко А.Г., Леонов А.Г., Райко М.В., Собакинских О.В. Цифровая образовательная среда «ПиктоМир»// Опыт разработки и массового внедрения годового курса программирования для дошкольников. Информатика и образование.- 2020. - (10). – С. 28-40.
2. Кушниренко, А. Г. Пиктомир: опыт использования и новые // 6-ая конференция «Свободное программное обеспечение в высшей школе». –2011.