**Мастер – класс**

**«ПиктоМир: дошкольное программирование, как форма**

**продуктивной интеллектуальной деятельности»**

Лобачева Галина Александровна

Тюрина Юлия Леонидовна

ГБОУ СОШ с. Утевка д/с «Чайка»

Цель: освоение опыта работы с образовательной средой «ПиктоМир» и обучения детей дошкольного возраста программированию.

Задачи:

1.Распространение педагогического опыта.

2.Внедрение новых технологий обучения и воспитания.

3.Развитие педагогического творчества, способности к освоению новых технологий

 В настоящее время в мире происходит четвертая технологическая революция: стремительные потоки информации, высокотехнологичные инновации и разработки преобразовывают все сферы нашей жизни. Меняются и запросы общества, интересы личности.

 В жизнь поколения, рождённого в конце двадцатого века, информационные технологии входили постепенно. Современные дети находятся в данной среде с самого рождения и начинают с ней взаимодействовать в раннем возрасте. Можно пустить взаимодействие с гаджетами на самотёк, а можно привить ребёнку полезные навыки.

 Робототехника, конструирование, программирование, моделирование, 3D-проектирование и многое другое – вот что теперь интересует современных детей. Для реализации этих интересов необходимы более сложные навыки и компетенции. И одна из них – умение программировать.

 Кажется, что это обычная игра, но она знакомит детей с азами программирования, погружает их в такую науку, как алгоритмика. Скажете - рано, дошкольники не способны сами запрограммировать робота. Давайте разберемся! «Обучение программированию - это возможность создать на компьютере что-то свое, выразить себя, почувствовать себя творцом» (Митч Резник).

 Программирование – одно из самых интересных и полезных занятий в мире. Как обучать программированию маленького ребенка? Это ведь очень сложно! Но можно задачу упростить, отправившись вместе с ребенком в «ПиктоМир».

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

 Чтобы дети могли успешно освоить программирование, мы выделили три основных модуля.

* Введение в программирование.
* Знакомство с роботами: Ползун, Вертун, Зажигун и Двигун.
* Творческие задания.

Первый модуль предполагает проведение занятий, который включает в себя:

**1.Разминка**

Предлагаю участникам мастер-класса немного размяться и провести игру **«РобоМир»**

**Игра «Программист для робота»:** обращает внимание на карточки, которые лежат изображением вниз. Предлагает каждому ребёнку взять по одной карточке и разделиться на две группы. По правую руку от педагога встают дети с карточками, на которых изображён робот, по левую руку - на которых изображен человек. Обращает внимание на цвет рамки на карточках и просит детей с одинаковым цветом рамок встать в пару и рассмотреть свои карточки, обращаясь поочередно к каждой паре, просит закончить предложение:

- для того у кого карточка с изображением человека: «Я программист, составляю команды для робота. Мой робот выполняет команду… (например: качать ребёнка)»

- для того у кого карточка с изображением робота: «Я робот, выполняю команду…. (например: качать ребёнка)» и показывает это действие

**2.Лабиринты (бескомпьютерные игры на плоскости, игровые упражнения)**

 *Составьте маршрут робота к заправке*

Дети достают карточки с пиктограммами и прикрепляют поле космодрома на доску

**

Составляем программу - алгоритм для робота.

- Программа готова. Ищем заправку на нашем космодроме.

**3. Игры с конктруктором-пазлом***.* И сейчас мы с вами поиграем в игру «Продолжи алгоритм».Предлагаю вам выполнить задание программу, используя необходимые знаки.

**2 модуль – знакомство с роботами Ползуном, Вертуном, Зажигун и Двигун.**

 В ПиктоМире живут симпатичные Роботы. Они выполняют важное задание – ремонтирует покрытия космодромов, поврежденные при взлете космическими кораблями. Робот понимает несколько команд – «направо», «налево», «прямо» и «закрасить». Записаны эти команды не словами, а пиктограммами – вполне понятными даже самому маленькому ребенку. И сейчас мы с вами будем управлять Ползуном в образовательной среде «ПиктоМир».

**3 модуль – выполнение творческих заданий.**

 Благодаря занятиям программированием в детском саду, дети, уже в столь раннем возрасте, учатся определять проблемы, работать сообща, находя уникальные решения и каждый урок совершая новые открытия.

 Программирование для детей не должно становиться рутиной, скучным уроком. Главное в обучении – привлечь внимание ребёнка, вызвать в нём интерес. На первоначальном этапе вовлечь в процесс помогает игровая форма занятий.

 Конечно впоследствии не все захотят зарабатывать на жизнь программированием, но вот логическое мышление и принципы построения алгоритмов обязательно пригодятся всем во взрослой жизни!