**«ПиктоМир – начало обучения дошкольников программированию»**

**Подготовил: воспитатель Лобачева Г.А.**

 Эффективным средством развития предпосылок к учебной деятельности у детей в процессе обучения в ДОУ, являются алгоритмы и формирование у дошкольников алгоритмических умений и основ программирования. У детей необходимо развивать творческие способности, умение анализировать, сравнивать, сопоставлять, логически мыслить, решать логические и алгоритмические задачи.  Робототехника, конструирование, программирование, моделирование, проектирование и многое другое – вот что теперь интересует современных детей. Ребенок, овладевая основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности

Сложно ли для детей программирование? Для ребенка - нет. Его жизнь - игра. Программирование, он познает через игру. Ребенок поэтапно знакомится с техническим творчеством, от элементарного конструирования постепенно переходит к алгоритмике, а только потом к программированию технических моделей. Цифровая образовательная среда «**ПиктоМир**» - это инновационная деятельность, направленная на организацию в образовательном пространстве дошкольных организаций цифровой образовательной среды ПиктоМир с основами алгоритмизации и программирования, а также предметной техносреды, соответствующей возрастным особенностям дошкольников в условиях реализации ФГОС и адекватной современным требованиям к интеллектуальному развитию детей в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий.

**Задачи мастер – класса:**

- повысить компетентность родителей в вопросах программирования;

- объяснить  родителям необходимость внедрения программирования в жизнь дошкольников;

- дать рекомендации по программе Пиктомир.

**Оборудование:** памятки с рекомендациями для родителей по обучению детей программированию,  игровое поле из ковриков игрового набора «Пиктомир» зеленого и желтого цветов, 6 листов А4 зеленого цвета для «закрашивания» поврежденных клеток, полоски оранжевого цвета «препятствия», пиктограммы команд робота Вертуна, магнитная доска, мягкая игрушка Робот Вертун.

 Нашему структурному подразделению «Детскому саду « Чайка» - присвоен статус  «Федеральная сетевая инновационная площадка «ПиктоМир». Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир» - свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования, которая позволяет "собрать" из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом

 Я хотела бы познакомить вас с робототехническим образовательным набором « Пиктомир» , который приобрёл наш детский сад. В него входит набор сочлиняющих ковриков для сборки игровых полей, комплект магнитных карточек, комплект мягких игрушек, виртуальных роботов в игровой среде « ПиктоМир: Вертун, Зажигун, Тягун, Двигун и реальный робот Ползун, который работает от любого смартфона или планшета, главное, чтобы определённое приложение было скачено на устройство. Вижу по вашим глазам, что у вас возник вопрос, как же дети 4-5 лет сразу могут освоить эту программу и начать управлять роботами?! Конечно же это обучение детей происходит постепенно. В возрасте 4-5 лет не работают сразу за планшетами. Дети учатся принимать роль робота на себя. Мы хотим познакомить вас с миром **программирования для дошкольников** – это система безтекстового, **пиктограммного программирования**, которая позволяет ребенку *«собрать»* из **пиктограмм** на экране компьютера несложную **программу**, управляющую виртуальными исполнителями роботами. **ПиктоМир**, в первую очередь, ориентирован на **дошкольников**, еще не умеющих писать.

Мы покажем вам, сегодня как без компьютера мы учим детей **программировать**, составлять алгоритм действий, и при этом развивать ориентировку в пространстве, логическое мышление, воображение, память и учимся работать в команде, на примере робота Вертуна.

И я думаю, у вас возникает вопрос, а как это связано с выбором будущей профессии? Ребёнок, который имеет способности, а еще и умения, знания и навыки **программирования – это будущий программист**, а в нашем современном мире это IT –**программист**. Это самая востребованная профессия в наше время, и я думаю, на ближайшие несколько десятков лет.

 И сейчас я предлагаю вам попробовать поиграть и на личном опыте познакомиться с азами программирования. слайд. Посмотрите, на экране робот Вертун. Он живет на платформе космической станции и чинит неисправные клетки. Значки или пиктограммы робота Вертуна, которые можно использовать при выполнении задания.

План – задание.

Робот Вертун должен выполнить важную миссию, он на космической станции, куда не может попасть человек, собирает редкие виды алмазов. Но путь испорчен метеоритами. Ваша задача используя пиктограммы, запрограммировать робота так, чтобы он починил «закрасил» путь к алмазам, и при этом обратите внимание на препятствия, встречающиеся у него на пути.

Составьте главный алгоритм при помощи пиктограмм так, чтобы Вертун побывал на всех поврежденных клетках, починил их («закрасил»), и смог бы добраться до алмазов, оранжевые полосы – это стены, сквозь них Вертун пройти не может.

На полу размещено игровое поле из сочлененных между собой ковриков игрового набора «Пиктомир», полоски бумаги – «препятствия» – оранжевого цвета. Родители были поделены на две команды, получив задания, приступили к программированию робота с помощью пиктограмм. По окончанию работы команды выбирают 1 родителя (робота – Вертуна) и выполняя команды группы, проходит маршрут на поле. Вторая команда проверяет правильность алгоритма команд для робота.

На этом наш мастер класс подошёл к концу, я хотела бы узнать ваше мнение, понравилось ли вам сегодня на нашем мастер-классе? Считаете ли вы, что такая форма работы уместна в работе с вашими детьми?

Спасибо за внимание!!! Рефлексия. (Родителям раздаются буклеты)