



МАОУ детский сад № 210 «Ладушки» г.о. Тольятти



**«Обучение детей старшего дошкольного
возраста со статусом ОВЗ программированию
в цифровой образовательной среде
«ПиктоМир» посредством нетрадиционных
дидактических игр»**



Подготовила: методист, Рыбачук Светлана Николаевна

В ноябре 2020 года МАОУ детский сад № 210 «Ладушки» вошел в состав сетевой инновационной площадки по теме "Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир»



6

Система «ПиктоМир»

- 
- ➔ Бестекстовая, пиктограммная среда программирования для дошкольников и младших школьников
 - ➔ Разработана по заказу Академии наук РФ.
 - ➔ Результат многолетней работы коллектива отдела учебной информатики ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН
 - ➔ Является свободно распространяемой и многоплатформенной
 - ➔ Позволяет детям возраста 4+ составлять достаточно сложные программы для роботов (исполнителей), действующих в некоторой виртуальной и/или реальной обстановке
 - ➔ Сегодня ПиктоМир поддерживает 11 экранных роботов и 1 реального робота

5



6

Программы



★ **Дополнительная общеобразовательная программа - технической направленности «АЛГОРИТМИКА. СТАРТ» для детей 4-7 лет (Формирование алгоритмической грамотности у детей 4-7 лет с использованием цифровой образовательной среды «ПиктоМир» и робототехнического игрового образовательного набора).**

★ **Парциальная образовательная программа по формированию алгоритмической грамотности «АЛГОРИТМИКА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ» (для детей 5-7 лет)**



6

Основные понятия для усвоения детьми

- ★ программа
- ★ компьютер
- ★ память компьютера
- ★ робот
- ★ правила составления команд
- ★ программист



6



Программируем роботов



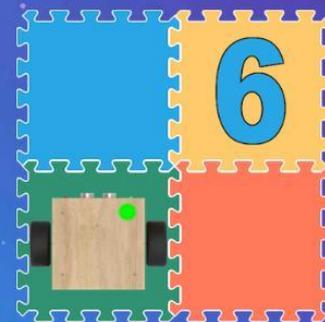
Вертун



Двигун и Тягун



Зажигун



Ползун



Робот Ползун



ПИКТОМИР



piktomir.ru
infomir.ru



Робот Вертун





Роботы Двигун и Тягун



6

Робот Зажигун



Оборудование цифровой среды «Пиктомир»



Организация образовательного процесса в цифровой среде «ПиктоМир» детей старшего дошкольного возраста со статусом ОВЗ



5

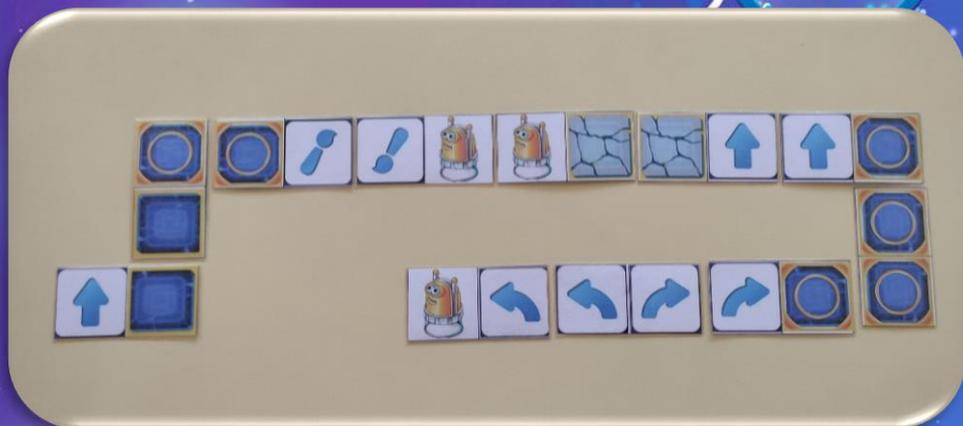


6

Дидактические игры



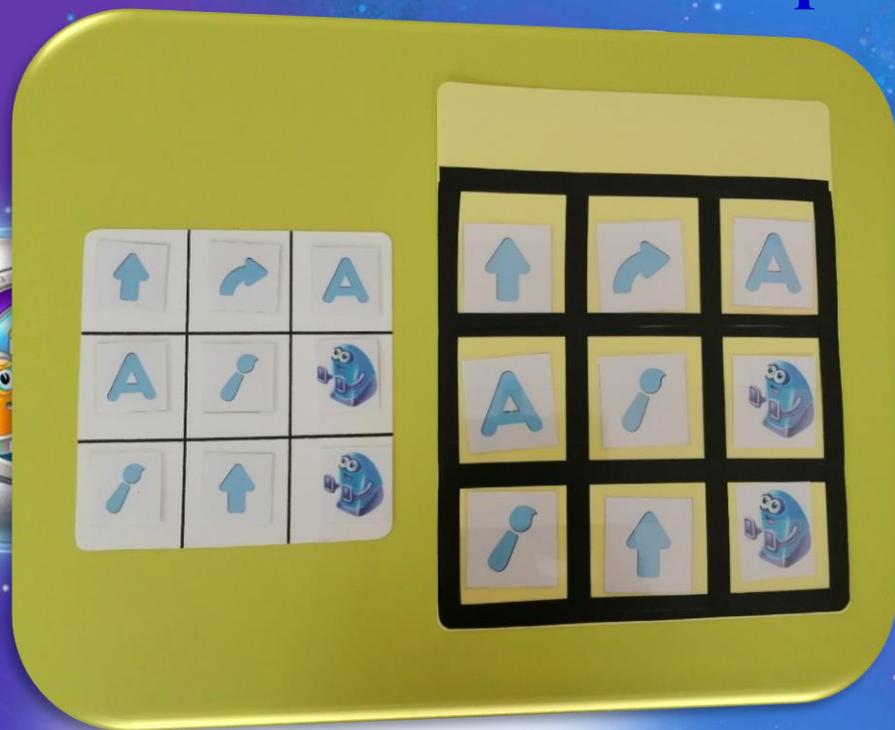
Дидактическая игра: «Домино»



Цель: Закреплять знания команд (пиктограмм), а также обозначений плиток-клеток платформы-космодрома робота Вертуна.

Способствовать познавательному и коммуникативному развитию дошкольников, улучшению концентрации внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.

Дидактическая игра «Посмотри. Запомни. Повтори.»



Цель: Формировать навыки и умения запоминать карточки на поле, образец. Пространственная ориентировка на листе бумаги. Закреплять значение пиктограмм с командами виртуальных роботов среды ПиктоМир.

5

6

Лепбук «Зайчик Сева» с использованием элементов цифровой образовательной среды «ПиктоМир»



Цель: Развивать эмоциональный интеллект, формировать пространственное мышление, упражнять в составлении программ для передвижений зайчика по заданному маршруту.

3

4

5

6

Игра «Спортландия»



Цель: Развивать представления о спорте и интерес к здоровому образу жизни через игру «ПиктоМир», закреплять умение управлять роботом «Двуног» с помощью различных словесных команд.



Игра «Путешествие робота Вертуна в стране букв»



Цель: Развивать фонематический анализ, синтез слов и автоматизацию звука [Р] у детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет) с ОНР

4



Игра «Ходилка «ПиктоМир»»



Цель: Закреплять знания о персонажах цифровой образовательной среды «ПиктоМир», развивать умение ориентироваться в пространстве, зрительное восприятие и память.

3

4





Спасибо за внимание



6

