

*Ивина Наталья Сергеевна,
воспитатель
МБДОУ г. Мурманска №80
г. Мурманск, Россия*

**Инновационная деятельность в ДОУ - цифровая образовательная среда ПиктоМир с основами алгоритмизации и программирования, а также предметной техносреды.
Планшетный период.**

В настоящее время окружающее цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка, начиная с раннего возраста. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и образовательная организация, но и медиа ресурсы. Для современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений. В связи с чем, возникает необходимость в цифровизации образовательного процесса, использовании новых педагогических технологий в воспитании и образовании дошкольников.

С января 2023 года МБДОУ г. Мурманска № 80 является сетевой инновационной площадкой Федерального государственного учреждения «Федеральный научный центр научно-исследовательский институт системных исследований Российской академии наук» (ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН) по теме «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде ПиктоМир».

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, соответствующими возрастным особенностям дошкольников в условиях реализации ФГОС и адекватной современным требованиям к интеллектуальному развитию детей в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий. ПиктоМир – самая первая часть курса Программирования, программа по изучению алгоритмики дошкольниками, состоящая из двух периодов: допланшетный период для детей 4-5 лет, планшетный период для детей 5-7 лет.

Данную инновационную деятельность осуществляю с января 2023 г. с детьми средней группы (4-5 лет) допланшетный период и воспитанниками старшего дошкольного возраста. Дети узнали, что роботы бывают разными, что сами по себе они работать не умеют, что они выполняют команды, объединенные в программу, что программы состоят из пиктограмм и их пишет программист, программист – это профессия. На начальном этапе дети сами исполняли роль роботов, программистов и командиров, учились составлять программы из карточек-пиктограмм, учились управлять реальным роботом Ползуном, правильно отдавать команды и в реальной жизни строить план (программу), по которому ребенку будет легче достигать поставленных целей.

В настоящий момент продолжаю осуществлять деятельность с детьми старшего возраста, где дети учатся управлять виртуальными роботами в цифровой среде ПиктоМир с помощью планшета, а так же составлять алгоритм управления виртуальными роботами.

Первый этап допланшетный облегчил переход обучения алгоритмике и программирования в цифровой образовательной среде «Пиктомир». Каждое занятие провожу в игровой форме – дети совершают экскурсии в клуб для начинающих программистов «ПиктоМир». Дети активны на занятиях, отмечается их интерес к деятельности. Интерактивные задания с опорой на наглядность позволяют воспитанникам осваивать сложный материал в практических действиях, предотвращают утомляемость. Для «вживания» в систему научных понятий программирования мной используются различные методы и приёмы: традиционные раскраски, собирание поля из ковриков, рисование маршрута, пультовое управление Ползуном для движения по заданному маршруту и, наконец, «взрослая» работа - составление программ.

Ребёнок, овладевая основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно – исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности; учится составлять программы управления виртуальным роботом из простых пиктограмм, на планшете; расширяются начальные знания и элементарные представления об алгоритмике, компьютерной среде, способен выбрать технические решения, участников команды; имеет навыки работы с различными источниками информации; обладает развитым воображением; умеет запускать программы на планшете для роботов – исполнителей.