

*Райская Ирина Владимировна,
Воспитатель
МБДОУ г. Мурманска № 80
г. Мурманск, Россия*

Цифровая образовательная среда ПиктоМир (допланшетный период)

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 провожу с детьми средней группы (4-5 лет) допланшетный период. 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. Первый год обучения предполагает допланшетный период. Детей на этом этапе только готовят к дальнейшему обучению в цифровой образовательной среде ПиктоМир. Воспитанники знакомятся с понятиями робот, команда, компьютер, программа, программист, учатся управлять реальным роботом Ползуном. Несколько занятий посвящено обучению детей на Тренировочной площадке робота Двурога. Детям очень нравится превращаться в роботов Двурогов, и Командиров. В такой игровой форме педагог закрепляет с детьми

пространственную ориентировку детей с помощью словесных команд «шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу». Но самое важное, что в этот допланшетный период дети узнают легенды виртуальных роботов (Вертун, Двигун, Тягун, Ползун), изучают команды и приказы, которые умеют выполнять эти роботы, пробуют себя в роли того или иного виртуального робота, выполняя команды на игровом поле. Все это облегчает дальнейший переход на обучение алгоритмики и программирования в цифровой образовательной среде «Пиктомир». Каждое занятие проходит в игровой форме - малыши совершают экскурсии в клуб для начинающих программистов «Кроха Софт». Дети активны на занятиях, отмечается их интерес к деятельности. Интерактивные задания с опорой на наглядность позволяют воспитанникам осваивать сложный материал в практических действиях.

На начальном этапе дети, учатся составлять программы из карточек-пиктограмм, правильно отдавать команды и в реальной жизни строить план (программу), по которому ребенку будет легче достигать поставленных целей. В дальнейшем дети перейдут на следующий период, планшетный, где научатся управлять виртуальными роботами в цифровой среде ПиктоМир с помощью планшета.