

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Белоярского района «Детский сад комбинированного вида «Березка» г. Белоярский»**



**Добро пожаловать в Пиктомир**

**Методическая разработка  
образовательной деятельности с детьми старшего  
дошкольного возраста**

**2021 год**

# Актуальность

---

В настоящее время информационные технологии входят в перечень пяти приоритетных направлений стратегического развития страны, выделенных Президентом Российской Федерации. Развитию этой отрасли, ключевой для процессов модернизации, уделяется большое внимание на государственном уровне. Постоянно растет потребность страны в специалистах – профессионалах в области ИКТ, а не только как грамотных пользователей.

Информационные технологии, как необходимый в сегодняшней жизни инструмент, осваивают на всех уровнях образования. Сегодня невозможно представить жизнь ребенка без современных гаджетов: компьютера, мобильного телефона, планшета, которые являются самыми современными игровыми инструментами. Вместе с тем они служат мощным техническим средством обучения и играют роль незаменимого помощника в интеллектуальном развитии детей.

Данная методическая разработка составлена в соответствии с основными нормативно-правовыми документами:

- ✚ Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✚ Федеральным законом от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- ✚ Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 года № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
- ✚ Письмом Министерства образования и науки РФ и Департамента общего образования от 28 февраля 2014 года № 08-249 «Комментарии к ФГОС дошкольного образования»;
- ✚ Приказом Министерства просвещения РФ от 31 июля 2020 года № 373 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования»;
- ✚ Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

**Новизна и инновационность методической разработки** заключаются в новых подходах к интеллектуальному развитию детей в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий в условиях цифровой образовательной среды «ПиктоМир».

Общение ребенка с программным обеспечением «ПиктоМир» вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно он (интерес) лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, которые обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе. Использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не только обучение детей основам алгоритмического мышления, а преобразование предметно – развивающей среды ребенка.

Использование игровых возможностей цифровой образовательной среды ПиктоМир в сочетании с дидактическими приемами позволяют в дальнейшем обеспечить плавное вхождение детей в информатику на этапе школьного обучения.

**Цель:** формирование основ алгоритмизации и программирования у детей старшего дошкольного возраста посредством цифровой образовательной среды ПиктоМир.

Для достижения цели определены следующие **задачи:**


- ✚ подвести дошкольников к понятиям «программа», исполнитель «программы»;
- ✚ способствовать развитию умения составлять и выполнять план (алгоритм) действий;
- ✚ определять правильность порядка выполнения шагов;
- ✚ содействовать развитию логического мышления детей, памяти, внимания, воображения, познавательной активности, способности быстро воспринимать информацию;
- ✚ формировать умение планировать свои действия, выполнять задание четко по намеченному плану, рационально использовать время;
- ✚ воспитывать самостоятельность, активность, интерес к предмету.




При составлении методической разработки были учтены и реализованы следующие педагогические условия:

- ✚ создание обстановки эмоционального благополучия;
- ✚ создание и обновление развивающей предметно-игровой среды;
- ✚ творческий подход к содержанию образования;
- ✚ использование личностно-ориентированного подхода в обучении детей.

<b>Организационная информация</b>	
<b>Автор занятия (ФИО, должность)</b>	Ефремова Светлана Владимировна, воспитатель Нуриахметова Альфия Сагитовна, воспитатель
<b>Образовательное учреждение</b>	Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Белоярского района «Детский сад комбинированного вида «Берёзка» г. Белоярский»
<b>Республика/край</b>	Тюменская область, ХМАО - Югра
<b>Город/поселение</b>	Белоярский
<b>Группа/ профиль группы, участники</b>	Дети старшего дошкольного возраста (5 – 6 лет), старшая группа общеразвивающей направленности, 7 человек.
<b>Продолжительность занятия</b>	25 минут
<b>Методическая информация</b>	
<b>Тема занятия</b>	«Добро пожаловать в ПиктоМир».
<b>Классификация занятия/мероприятия в системе образовательных мероприятий (тип, взаимосвязь с предыдущим и последующим занятиями/мероприятиями)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• интерес к изучению информатики</li> <li>• развитие умения оценивать правильность выполнения действий, находить и исправлять собственные ошибки;</li> <li>• развитие умений добывать и перерабатывать информацию, полученную из разных источников (таблиц, схем);</li> <li>• умение аргументировать свои ответы, выслушивать и мнение других.</li> <li>• научиться выделять этапы (шаги) действия;</li> <li>• научиться определять правильный порядок выполнения шагов;</li> <li>• познакомиться с понятиями «программа», «исполнитель программы»;</li> <li>• получить опыт составления и выполнения программ (алгоритмов);</li> <li>• научиться находить и исправлять простейшие ошибки в программах (алгоритмах).</li> </ul>
<b>Тип занятия</b>	Занятие на тему (освоение нового материала)
<b>Методы и приёмы, используемые в ходе занятия (мероприятия)</b>	Практический, частично-поисковый, словесный, наглядный, эвристический.
<b>Необходимое оборудование и материалы</b>	<b>Оборудование:</b> магнитная доска, карточки команды на магнитах, проектор, пазл-ковёр, колонка с записью голоса робота, ободок с антеннами (3 шт.), браслеты по количеству детей, раздаточный материал, планшетные компьютеры по количеству детей.

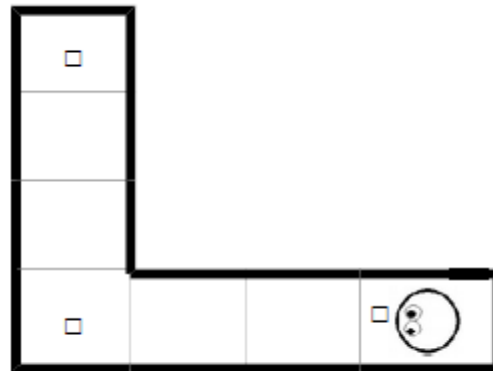
Сценарий мероприятия				
Этапы	Время, продолжительность этапа	Содержание этапа	Описание действий участников образовательного процесса	Результаты
<b>Подготовительная часть</b>				
<b>Организационный момент «Приветствие»</b>	3 мин.	<p><b>Воспитатель:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Здравствуйте ребята.</li> <li>-Вы любите играть в компьютерные игры? (Ответы детей).</li> <li>-А какие у вас любимые игры (ответы), а твой герой умеет выполнять задания?</li> <li>-Обязательно научусь играть в твою игру.</li> <li>-А я тоже люблю играть и моя любимая игра «ПиктоМир» (Показ слайда)</li> <li>-Кто-нибудь играл в эту игру? (если кто-то играл, спросить до какого уровня ты дошёл?)</li> <li>-Эта игра про космос, вы видели, как стартует космический корабль? (Ответы детей).</li> <li>-Предлагаю вашему вниманию видео показ.</li> </ul> <p><b>Показ видео.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Вы видели, какой там огонь? Как вы думаете, что-то разрушается на космодроме после старта?</li> </ul> <p>Ответы детей.</p>	<p>Деятельность воспитателя: Доброжелательно приветствует детей, располагая их к себе.</p> <p>Деятельность детей: выполняют указания воспитателя.</p>	<p>Дети получили положительный эмоциональный настрой, что выразилось в их приподнятом настроении.</p>
<b>Основная часть</b>				
<b>Игровая ситуация Игра «ПиктоМир»</b>	3 мин.	<p><b>Воспитатель.</b> -После старта робот Вертун выполняет важное задание, закрашивает повреждённые плиты.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Я, как настоящий программист, даю команды «исполнителю» и управляю роботом.</li> <li>-Там столько космодромов самых разных, так интересно!</li> <li>-Хотите поиграть в «Пиктомир»?</li> </ul> <p>Садитесь удобно, берите планшет, включать умеете, у кого не получается я помогу. (Дети включают планшеты, они заблокированы)</p>	<p><b>Деятельность воспитателя:</b> Обращает внимание на планшеты, заинтересовывает.</p> <p><b>Деятельность детей:</b> деятельность детей в затруднении, поиск</p>	<p>У детей активизировались познавательные интересы, инициация подсказок.</p>

		<p><b>Воспитатель:</b> -(Удивлённо), как пароль, и у тебя пароль, ой и твой заблокирован? Ой, что же делать? (Ответы детей)</p> <p><b>Воспитатель:</b> -Ребята, посмотрите, чемодан. Кто его забыл? - Удивительно, может подсказка в нем? (Дети открывают чемодан, достают содержимое чемодана (браслеты, пиктограммки, песочные часы магнитные роботы, файл с пиктограммами, ободок с антенками, музыкальная колонка).</p> <p><b>Воспитатель:</b> - Колонка? Так посмотрим, какие то кнопочки! (Педагог рассматривает музыкальную колонку и нечаянно включает её. Все слышат голос робота).</p>	<p>пути решения.</p> <p><b>Деятельность воспитателя:</b> смотрит по сторонам, и обращает внимание на чемоданчик, предлагает посмотреть, что в нём</p>	
<p><b>Игровая ситуация «Игра с роботом Вертуном»</b></p>	<p>5 мин.</p>	<p><b>РОБОТ</b> (запись) <i>«Я робот Вертун! Вижу, вы хотите помочь мне отремонтировать космодром. Я рад! Если расшифруете пароль - Добро пожаловать в «Пиктомир». Наденьте браслеты на правую руку».</i></p> <p><b>Воспитатель:</b> -Когда я начинала играть, мне тоже Вертун подарил такой браслет, он мне очень помог, потому что в игре много заданий, где надо повернуть налево или направо, когда забываешь, смотри на браслет. На какой руке браслет?</p> <p><b>РОБОТ</b> <i>«Выучите мои команды»</i></p> <p>Воспитатель достаёт карточки с пиктограммами. Воспитатель: -Наш робот знает четыре команды (раскладывают их на столе)</p> 	<p><b>Деятельность воспитателя:</b> Иницирует предварительную работу при работе с пиктограммами, нахождение подсказок для разблокировки планшета.</p> <p><b>Деятельность детей:</b> Дети внимательно слушают воспитателя и наблюдают за его действиями, вспоминают команды и правила действия с</p>	<p>Высокая заинтересованность детей в работе с пиктограммами. Фиксация времени самостоятельной работы детей песочными часами.</p>

<p><b>Игровая ситуация «Маршрут робота к заправке»</b></p>	<p>5 мин.</p>	<p>-Эта стрелочка означает команду прямо. В игре на планшете ее развернуть нельзя, поэтому Вертун по этой команде делает шаг в ту сторону, куда стоит лицом.</p>  <p>-Как вы думаете, какая это команда? Направо.</p>  <p>-А это?</p> <p>-А когда стоит кисточка, то робот закрасит ту клетку, на которой он стоит.</p>  <p>-Проверим, как работают команды? Помогите соорудить космодром. (собирают пазл-ковер)</p> <p>--Чур, я буду роботом (надевает ободок с антеннами)</p> <p>-Поочередно давайте мне команды, чтоб я выполняла.</p> <p>-Предупреждаю: робот выполняет команды после того, как командир назовёт и прикрепит команду на доску. (Каждый ребёнок, называя команду, прикрепляет её на доску. Робот выполняет и говорит «готово»)</p> <p><b>РОБОТ</b> -Молодцы, выучили мои команды, получите часть пароля рядом с ноутбуком. (Дети находят часть пароля)</p> <p><b>РОБОТ</b> -Конверт №2 Составьте маршрут робота к заправке (Дети достают и прикрепляют поле космодрома на доску)</p>	<p>ними с помощью сочленяемых ковриков.</p>	
--	---------------	--	---	--

**Игровая ситуация**  
**«Найди клетки, где спрятан пароль»**

5 мин.



Педагог совместно с детьми составляет программу-алгоритм для робота.

- Программа готова. Ищем заправку на нашем космодроме.
- Bravo, молодцы! Отклеивай стикер. Вот нашлась вторая подсказка пароля.

Дети на пазл-ковре находят вторую часть пароля и закрепляют на доске.



**РОБОТ**

*Конверт № 3. -Разделитесь на пары. Найдите клетки, где спрятан пароль. Внимание, у вас 1 минута.*



**Деятельность детей:**  
В ходе игровых ситуаций находят подсказки пароля.



		  <p><b>Воспитатель:</b>  В парах один исполнитель, другой командир. Договоритесь, кто кем будет. Вот вам программа. Как вы думаете, от куда нужно начать выполнять программу. А что же это за цветные квадраты? Вертун таких команд не знает. Значит это подсказка для нас. (Дети догадываются, что цвет – это начало маршрута. Становятся на исходную позицию.  <b>Песочные часы - старт!</b>  Дети по схемам находят части пароля</p>		
<b>Самостоятельная работа детей</b>	6 мин	<p><b>РОБОТ</b>  -Вижу, вы очень хотите ко мне в Пиктомир. Последнее испытание – <i>Конверт 4</i>.  -Индивидуальное задание каждому. (на столах дети составляют программу - алгоритм ремонта космодрома)  -У всех получилось, молодцы! Собирайте пазлы вместе. (Складывают пароль и разблокируют планшеты).  <b>РОБОТ</b>  -Приветствую вас в моём ПиктоМире!  (Дети работают в планшетах)  -Посмотрите внимательно вот поле космодрома, которое нужно отремонтировать. Оно огорожено бордюром. Если</p>	<p><b>Деятельность взрослого:</b> оказывает направляющую помощь в запуске игры на планшете.   <b>Деятельность детей:</b> самостоятельно составляют алгоритм запуска.</p>	<p>Высокая активность детей: все детей справились с заданием.</p>

		<p>Вертун пойдет в сторону бордюра, то будет сломан. Клетки, которые нужно закрасить потрескались, видите, они отличаются от других.</p> <p>-В правом верхнем углу команды, которые умеет выполнять робот, и ниже пустые клетки для программы. Берете нужную команду и передвигайте в клетку последовательно заполняя слева направо, ориентиры сторон у вас на руках (браслеты).</p> <p>-Когда программа составлена нажимаем сверху посередине на зеленую стрелочку. Это пуск. Если произошла ошибка, ваш робот сломан, нажимаем на красную стрелочку. Это действие назад. Вертун возвращается на исходную позицию, мы может исправить ошибку и запустить программу снова.</p>		
<b>Заключительная часть</b>				
<b>Рефлексия</b>	1 мин.	<p><b>Воспитатель</b></p> <p>-Спасибо друзья! Вы замечательные помощники, без вас мне не обойтись, я дарю вам магниты с моим электронным адресом. Заходите в Пиктомир с любого планшета или смартфона, вас ждёт много интересных игр. До свидания!</p> <p>-А где магнитики? Ой да вот же они, подходите сюда. (раздаю магнитики)</p> <p>-Вам понравилась игра? Ребята мне пора, приятно было с вами поиграть.</p> <p>-Спасибо вам!</p>	<p><b>Деятельность воспитателя:</b></p> <p>выслушивает ответы детей, подводит итог занятия.</p> <p>Деятельность детей: отвечают на вопросы воспитателя; рассказывают о своих впечатлениях.</p>	<p>Дети кратко формулировали ответы на заданные вопросы.</p>

### Источники информации:

1. Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир  
А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В. Райко, И.Б. Рогожкина

2. <http://www.piktomir.ru/index.htm>
3. <http://festival.1september.ru/articles/411704/>
4. <http://wiseparents.ru>

