**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«Центр развития ребёнка «Детский сад № 1 «Жар-птица»**

658227, г. Рубцовск, проспект Ленина, 271

тел. (38557) 7-00-75, тел/факс (38557) 7-00-76

e-mail: 1-dsad@mail.ru

**Семинар-практикум**

**для педагогов ДОУ**

 **«Цифровая образовательная среда «ПиктоМир», как средство формирования основ алгоритмизации и программирования у дошкольников»**

|  |
| --- |
| Подготовила:Прохода Вера Викторовна, воспитатель высшей квалификационной категории |

г. Рубцовск, 2025

***1. Вводная часть***

**Педагог:** Добрый день, уважаемые педагоги! Мы рады приветствовать вас на борту космического корабля. Сегодня мы с вами отправимся в космическое путешествие. Путешествуя между планетами, совершим посадку на космодромах. Перед взлетом напомним правила поведения на корабле. Во время полета запрещено вставать, выходить из салона космического корабля и пользоваться средствами связи. Пристегните ремни. Начинаем обратный отсчет 5,4,3,2,1, пуск! Приятного полета.

**(звучит космическая музыка)**

**Педагог:** Уважаемые пассажиры! А как вы думаете, куда мы летим?

**(ответы педагогов)**

***2. Информационная часть***

**Педагог:** Мы с вами совершим сегодня космическое путешествие по цифровой образовательной среде «ПиктоМир». Что же такое «ПиктоМир»? Предлагаю взглянуть в иллюминатор.

**(педагоги смотрят на экран, на экране цифровая образовательная среда «ПиктоМир»)**

Вы можете наблюдать цифровую образовательную среду «ПиктоМир», которая представляет собой космическое пространство, состоящее из передвижных космодромов. Путешествуя между планетами, космические корабли совершают посадки на космодромах. Космодромы состоят из квадратных плит. В этой цифровой образовательной среде начинается раннее знакомство дошкольников с системой научных понятий программирования. «ПиктоМир» – единственный (на сегодня) в мире курс программирования для дошкольников, который имеет продолжение в начальной школе, что позволяет говорить о преемственности уровней образования.

Виртуальный мир населяют роботы. Их задача – обслуживать космодромы. Давайте познакомимся с роботом Вертуном.

**(на экране робот Вертун)**

Вертун – это космический робот. Он предназначен для ремонта космических платформ-космодромов. Космические корабли взлетают и садятся на космодром, при этом некоторые плиты повреждаются и их нужно чинить – закрашивать специальной краской. Эту задачу и выполняет робот Вертун. Вертун понимает и умеет выполнять 4 команды: вперед, налево, направо, закрасить.

**(на экране робот Двигун)**

Путешествуя между планетами, грузовые космические корабли перевозят с космодрома на космодром грузы. Двигун отвечает за передвижение грузов. Поверхность платформы-склада выложена квадратными плитами. Двигун движется по плиткам платформы-космодрома и двигает на нужные места грузы – бочки и ящики, которые обозначаются знаками: исходное положение бочки; место, куда нужно задвинуть бочку; исходное положение ящика; место, куда нужно задвинуть ящик и финиш. Для перемещения груза Двигун толкает груз перед собой. Двигун понимает и умеет выполнять команды: «вперед», «налево», «направо».

По команде «вперёд» он совершает перемещение из одной клетки в другую, и если Робот-Двигун не может отодвинуть груз от стены. Тут ему на помощь придет Робот Тягун.

**(на экране робот Тягун)**

Тягун движется по клетчатой поверхности поля платформы космодрома и «тащит» на нужные места грузы – бочки и ящики. С условными обозначениями вы уже знакомы. Тягун по команде «вперед» перемещается на одну клетку без груза, а по команде «тащить» - он прихватывает груз и тащит за собой на одну клетку вперед. Педагоги, обращаю ваше внимание, что Тягун должен повернуться к грузу спиной и только после этого выполняет команду тащить. Тягун понимает и умеет выполнять четыре команды: вперед, налево, направо и тащить.

 **(на экране робот Ползун)**

Ползунов два. Они близнецы. Один Ползун виртуальный, он живет в цифровой среде, а другой Ползун настоящий, сделан из фанеры и ползает по настоящим коврикам на полу комнаты. Управлять данным роботом можно с помощью пульта, установленного на планшете. Ползун понимает и умеет выполнять три команды: вперед, налево, направо.

Педагоги, а кто же управляет роботами?

**(ответы педагогов)**

Управлять ими может только человек или компьютер. С помощью чего человек управляет роботом?

**(ответы педагогов)**

Управление роботами происходит с помощью программы. Как называют человека, который составляет программы?

**(ответы педагогов)**

Программист - человек, который создаёт компьютерные программы, при помощи пиктограмм или пиктокубиков посредством составления простой линейной программы. Пиктограмма – это знак, обозначающий команду для робота. Одна пиктограмма изображает одну команду *(показывает магнитные карточки с пиктограммами и выкладывает на мольберте).* Программирование – это процесс создания компьютерных программ.

Впереди я вижу космодром, пристигните ремни, космический корабль совершает посадку. А вот и первый житель – робот Ползун.

(**педагог демонстрирует робота Ползуна)**

Предлагаю запустить реального робота Ползуна, но для этого давайте вспомним, какие команды он умеет выполнять.

**(ответы педагогов)**

Педагоги, обратите внимание на игровое поле, по которому будет передвигаться робот Ползун. На нем вы видите: стрелки-указатели, а также карточки: «Начальное положение робота» и «Финиш». Обратите внимание на карточку старт. Куда должны смотреть глаза у карточки старт – начальное положение робота. Для чего это нужно?

**(ответы педагогов)**

Теперь мы сможем его запустить?

**(ответы педагогов)**

Правильно, необходимо составить программу. Я исполню роль Программиста и составлю линейную программу для Ползуна (составляет программу).

А сейчас я приглашаю командира, который с помощью пульта сможет запустить робота Ползуна и привести его к финишу.

**(выходит педагог, исполняет роль Командира, с помощью пульта управляет роботом)**

Дошел робот до финиша? Выполнил все команды?

Программист правильно составил программу, командир, следуя заданному алгоритму, управлял роботом, и игра была успешно завершена. На финиши лежат три конверта. Роботы, которые живут на космодроме, приготовили для вас задания. Давайте вместе вспомним, как их зовут, и какие команды выполняет каждый из них.

(**ответы педагогов, ведущий педагог выставляет на мольберте робота, а рядом его команды)**

На столах у вас находятся мягкие игрушки-роботов. Каждой команде необходимо выполнить задание, которое приготовлено в конверте для данного робота в реальной обстановке.

***3. Практическая часть***

**(педагоги выполняют задания, ведущие оказывают индивидуальную помощь. Обращают внимание на соответствие игрового поля с сочленяемыми ковриками, на установление фишки на старте и т.д., затем демонстрируют выполнение заданий)**

Молодцы! Вы справились со всеми заданиями. А сейчас ответьте мне на вопрос: «Надо ли ребенка-дошкольника обучать основам программирования?»

**(ответы педагогов)**

Первые шаги в программировании сложны для ребенка, так как алгоритмический стиль мышления не развит с рождения. Зачем ребенку алгоритмическое мышление?

**(ответы педагогов)**

Алгоритмическая грамотность необходима детям с дошкольного возраста. Чтобы малышу решить практическую задачу и получить ответ, необходимо выполнить ряд действий. Если дети учатся этому в дошкольном возрасте, то когда они придут в школу, обучение им будет даваться гораздо легче.

Уважаемые педагоги, в настоящее время наш детский сад является инновационной площадкой по направлению «Ресурсы цифровой образовательной среды «ПиктоМир» для педагогов и родителей».

Для детей, которые осваивают начальный опыт работы в цифровой образовательной среде «ПиктоМир» научными руководителями площадки разработана дополнительная общеразвивающая программа «Внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир». Программа рассчитана на три года, начиная со среднего возраста детей. К программе разработан календарно-тематический план для каждого возраста. Разработаны конспекты занятий, к ним наглядный, раздаточный материал, которые выложены в сообществе ПиктоМир. К каждому занятию прилагается видео. Занятия проходят очень интересно, ведь ребята имеют возможность получить результаты сразу. Конечно, мы будем рады, если вас заинтересовало данное направление, и вы сможете вместе с нами и с вашими детьми продолжить увлекательное путешествие по цифровой образовательной среде «ПиктоМир».

А наше путешествие подходит к концу и нам пора возвращаться в наш детский сад. Пристегните ремни. Начинаем обратный отсчет 5,4,3,2,1, пуск! Пока космический корабль не приземлился, мы готовы ответить на ваши вопросы.

**(вопросы от педагогов)**

***4. Заключительная часть (рефлексия)***

А сейчас я предлагаю вам ответить на вопросы.

- Как вы думаете, а детям понравится такой вид работы?

- Что вам было легко?

- С какими трудностями столкнулись?

- Появилось ли у вас желание использовать полученные знания и умения?

- Какие задания вам понравились больше всего?

- Что вас удивило?

- Что, на ваш взгляд не удалось? Почему?

- Зачем нам это нужно, необходимо?

- Какие достижения у вас сегодня?

И в заключении хотелось бы отметить, ценность данной деятельности в том, что она позволяет по-новому организовывать воспитательно-образовательную работу с детьми. Мы благодарим всех вас за активность и желаем всем успехов в нашей работе и напомнить, что больше всего дети утомляются в бездействии. Спасибо за участие!