

# ПИКТОМИР



**«Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир».**



**Цель программы** – развитие творческих способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, логического мышления, первоначальных умений и навыков решения логических и алгоритмических задач.

## Задачи:

- познать знакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;
- формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;
- научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;
- развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата;
- формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).





ПиктоМир младший брат КуМира. Свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования дошкольниками и младшими школьниками. ПиктоМир позволяет ребенку "собрать" из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом. ПиктоМир в первую очередь ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать, или на младшекласников, не очень любящих писать.

## Знакомство с программой ПиктоМир.



Запускаем программу и переходим на главную страницу, где видим 4 вкладки.



- ① – Базовый курс;
- ② – Публичные миры (здесь представлены все курсы ПиктоМира);
- ③ – Настройки программы (язык, эффекты, музыка, режим турбо);
- ④ – Все роботы исполнители программы (вертун, двигун и тягун, ползун, зажигаун).

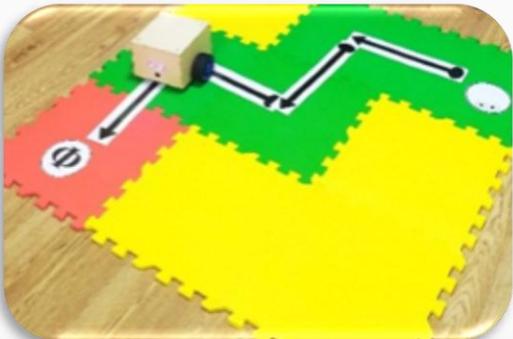


## Робот Ползун



Ползунов два. Один живет на экране планшета, другой – сделан из фанеры и ползает по коврикам на полу. Вначале необходимо составить программу для Экранного ползуна. Когда программа готова, включаем реального робота Ползуна. Благодаря составленной программе, при помощи планшета управляем реальным роботом Ползуном.

### Игровое поле робота Ползуна



### команды Ползуна:

 - вперед

 - налево

 - направо



## Знакомимся - 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.

### команды Вертуна :

-  вперед
-  налево
-  направо
-  закрасить

### элементы поля:

-  нужен ремонт
-  отремонтировано
-  финиш





## Робот Тягун



**Тягун** живет на клетчатой поверхности, замощенной квадратными плитками. **Тягун** отвечает за передвижение грузов. Он также движется по клетчатой поверхности платформы-склада космодрома и «тащит» за собой на нужные места грузы – бочки и ящики. Поверхность платформы-космодрома выложена квадратными плитами. Между некоторыми плитами (клетками) есть стены.

### Команды Тягуна:



вперед



налево



направо



тащить





## Робот Двигун



Для наведения порядка и удобства необходимо правильно распределить груз по указанным местам. Для этого на космодроме работает Робот – Двигун. Двигун живет на клетчатой поверхности, замощенной квадратными плитками. Между некоторыми клетками есть стены. Двигун движется по клетчатому полю – складу и двигает на нужные места грузы – бочки и ящики.

### команды Двигуна :



вперед



налево



направо



# Результат программы ПиктоМир



- ребенок овладевает основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;
- ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);
- ребенок обладает установкой положительного отношения к компьютеру, алгоритмике, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства;
- ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместной игровой и моделирующей деятельности, техническом творчестве имеет навыки работы с различными источниками информации.

