

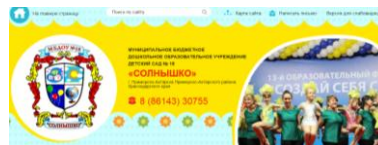
В первый год обучения воспитанники:

- усвоят правила поведения в клубе «КрохаСофт»;
- познакомятся с понятиями робот, команда, компьютер, программа, программист;
- сформируются умения отдавать команды роботу, создавать из набора карточек команды для робота;
- научатся хорошо ориентироваться в пространстве;
- познакомятся с легендами виртуальных роботов, особенностью управления ими;
- смогут составлять линейные программы, ориентируясь на «Схему игрового поля»;
- научатся управлять реальным роботом Ползуном;
- познакомятся с понятием «планшет» и правилами работы на нём.



ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ

Официальный сайт



Социальные сети учреждения:



Информация о сетевой инновационной площадке по теме:
«Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде ПиктоМир»



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №18
«СОЛНЫШКО»



ПИКТОМИР – программирование для дошколят



подготовила: старший воспитатель
Александра Сергеевна Шевчук

ПиктоМир

- это система бестекстового, пиктограммного программирования, которая позволяет ребенку «собрать» из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальными исполнителями роботами.



Мы учим детей программировать, составлять алгоритм действий, и при этом развивать ориентировку в пространстве, логическое мышление, воображение, память и учимся работать в команде.



Жители ПиктоМира:



Робот- Вертун



Робот- Двигун



Робот- Тягун



Робот- Жажигун



Благодаря программе «Пиктомир» у воспитанников формируется умение быстро планировать свои действия, логически мыслить и выполнять алгоритмы действий.

Реальный робот Ползун

