

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад № 18 "Солнышко"



**Фестиваль педагогического мастерства
«Педагогическая копилка»**

**Мастер класс по теме:
«Удивительное путешествие в королевство Лун-Лу
в образовательном пространстве ПиктоМир»**



Социальный педагог: Т.В. Костюк

*г.Приморско-Ахтарск
2023г.*

Пояснительная записка

Цель: познакомить молодых и начинающих педагогов дошкольных образовательных учреждений с приемами активизации мышления дошкольников в образовательной среде «ПиктоМир».

Задачи:

- познакомить с содержанием предметно-игровой среды дополнительной образовательной программы технической направленности ПиктоМир;
- познакомить с организацией работы робота Ползуна;
- познакомить с разнообразием настольных и развивающих игр технической направленности.

Ход мастер-класса

Добрый день, уважаемые коллеги.

«Зачем учить ребенка программированию?» Если, скажем, в будущем он мечтает стать врачом, балериной, футболистом, военным «как папа» или учителем «как мама». Однако, это требование времени. У современных детей цифровое детство и важно их обучать элементарной компьютерной грамотности. Азы программирования сегодня так же важны, как умение читать, считать и писать. «Что дадут ребенку начальные навыки программирования?» Они научат его логически мыслить, понимать причинно-следственные связи, находить множество решений одной задачи, планировать свои действия. «Сложно ли для детей программирование?». Для ребенка - нет. Его жизнь – игра. Программирование он познает через игру.

В образовательной среде Пиктомир разработана система научных понятий программирования, которые вводятся поэтапно в игровой форме с учетом возрастных особенностей детей, также в игровой форме дети знакомятся с профессией программист и языком программирования.

Реализуя данный программный комплекс у дошкольников формируются умение анализировать, сравнивать, сопоставлять, логически мыслить, решать логические и алгоритмические задачи, развиваются логическое мышление, умения прогнозировать и составлять простые алгоритмы, тренирует внимание и усидчивость, а также способствует развитию внимания, воображения, памяти, речи, формирует правильную ориентировку в пространстве и умение работать в команде.

Пиктомир позволяет детям с 4 лет составлять достаточно сложные

программы для роботов (исполнителей), действующих в виртуальной и реальной обстановке.

Учиться программировать детям очень интересно, ведь они имеют возможность получить результаты сразу же. Более того создание программ – такое увлекательное занятие, что детям кажется, будто это почти не требует усилий.

Игровую среду мы дополнили настольными играми которые закрепляют у детей понятия о работе, командире, командах и разновидностях роботов.

Практическая часть

Задачи практической части:

- Предложить выполнить задания на игровых карточках-полях, при помощи пиктограмм составить алгоритм действий;
- Продемонстрировать педагогам работа «Ползуна»;
- Предложить собрать игровое поле;
- Предложить выстроить маршрут при помощи пиктограмм на магнитной доске,
- При помощи звукового пульта, поуправлять роботом, довести его до финиша (проверить правильность составления алгоритмов).

Хотелось бы представить робототехнический образовательный набор «Пиктомир»:

- комплект сочленяемых ковриков, для сборки игровых полей
- комплект магнитных карточек
- Комплект мягких игрушек, виртуальных героев цифровой образовательной среды пиктомир (вертун, двигун, тягун, зажигаун)
- реальный радиоуправляемый робот «Ползун»

Рефлексия

Спасибо за внимание!