

Консультация для родителей.

«Внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир»

Проект цифровая образовательная среда «ПиктоМир» - это инновационная деятельность, направленная на организацию в образовательном пространстве дошкольных организаций и начальной школе цифровой образовательной среды ПиктоМир с основами алгоритмизации и программирования, а также предметной техносреды, соответствующими возрастным особенностям дошкольников и учеников начальной школы в условиях реализации ФГОС и адекватной современным требованиям к интеллектуальному развитию детей в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий.

«ПиктоМир» - самая первая часть курса Программирования, платформа для конструирования практикумов по изучению алгоритмики дошкольниками. «ПиктоМир» позволяет ребенку "собрать" из пиктограмм на экране планшета несложную программу, управляющую виртуальными роботами-исполнителями. На занятиях используются реальные роботы, управляемые из «ПиктоМира».

Наш детский сад активно работает с детьми по внедрению этого направления, используя одно из современных средств обучения основам алгоритмизации и программирования. Для начала работы по внедрению цифровой образовательной среды «ПиктоМир» в детском саду педагоги прошли повышение квалификации «Формирование основ алгоритмизации и программирования у дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир». Только при условии, что педагоги подготовлены и могут вести работу с детьми по алгоритмизации и программированию, будет достигнут успех в повышении интеллектуального развития детей.

Основной вид деятельности дошкольника – игра. Так вот и основное условие использования цифровых технологий для детей дошкольного возраста это игра. А самая распространенная цифровая игра – это компьютерная. Помимо развлекательного направления, в последнее время все больше можно говорить об обучающих и развивающих играх, которые формируют и развивают у детей высшие психические функции – восприятие, память, мышление, речь.

Эффективным средством развития предпосылок к учебной деятельности у детей в процессе обучения в ДОУ, являются алгоритмы и формирование у дошкольников алгоритмических умений и основ программирования.

Важно при подготовке детей к программированию использовать подходы, которые учитывают становление возрастных новообразований дошкольников и младших школьников, создают возможности их обогащения и динамики. Потенциал заданий, в которые оказываются включены дети при применении системы обучения программированию ПиктоМир, позволяет охарактеризовать ее как обладающую одновременно и предметной и общепсихологической ориентированностью на закономерности познавательного и личностного развития дошкольников.

Психологический анализ программно-методического комплекта «Алгоритмика для дошкольников» с помощью системы ПиктоМир и процесса реализации, разработанной на его основе дополнительной общеобразовательной программы, позволил выделить спектр явных и потенциальных возможностей влиять на ход формирования возрастных новообразований дошкольного возраста.

В нашем детском саду дети осваивают начальный опыт в цифровой образовательной среде «ПиктоМир». Дети знакомятся с понятием – робот, команда, компьютер,

программа, программист, с основными видами команд и движениями. На начальном этапе дети играют и выполняют различные упражнения без использования электронных средств обучения. Они учатся отдавать команды, создавать из набора команд программы, выполнять их по шагам и находить ошибки.

Дети устраивают различные соревнования используя карточки с пиктограммами, выполняют задания на бумаге, составляют устные планы и т.д., самостоятельно составляют программы, отрабатывая новый материал на планшетах.

Большой популярностью пользуются игры, в которых один ребенок изображает Капитана, отдающего команды, а другой – выполняющего их Робота, строят различные лабиринты для Робота, устраивают различные соревнования, выполняют задания, составляют устные планы и т.д.

Необходимо продолжать организовывать в образовательном пространстве предметную игровую техносреду с основами алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПикоМир; развивать методическую компетентность педагогов в области ИТ-творчества детей дошкольного возраста; формировать основы ИТ-грамотности и ИТ-компетентности воспитанников как готовность к решению задач прикладного характера, связанных с пропедевтикой и использованием современных информационных и телекоммуникационных технологий в специфических для определённого возраста видах детской деятельности; обеспечивать освоение детьми начального опыта работы в цифровой образовательной среде ПикоМир (на основе игрового оборудования).

Литература

1. Бастрыкина А.Ю «Ребёнок – дошкольник в мире цифровых технологий» Тамбов, 2019г.
2. Бревнова Ю.А, Koch L.A «Дошколенок + компьютер»
3. Рогожкина И.Б, Кушниренко А.Г «ПикоМир: дошкольное программирование, как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности», 2011г
4. Кушниренко А.Г. «ПикоМир: опыт использования и новые платформы», 2011