

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №72 «Аленушка»**

**Анализ работы
по кружковой деятельности «ПиктоМир для детей»
за 2021 – 2022 учебный год**

Руководитель: Гармаева А.П.

**Улан – Удэ
2022**

Отчет по кружковой деятельности «Пиктомир»

В настоящее время в рамках реализации федерального проекта «Цифровая образовательная среда» Национального проекта «Образование» и Указа Президента №490 от 10 октября 2019 г. особое значение приобретает практическое решение проблем, связанных с онлайн-пространством отвечающим потребностям и возможностям детей дошкольного возраста и начальной школы.

Подобная преемственность становится жизненно необходимой в рамках решения ключевой задачи национального проекта «Образование»: «Обеспечения глобальной конкурентоспособности российского образования и включение Российской Федерации в число 10 ведущих стран мира по качеству общего образования».

Изучение дошкольниками и учениками начальной школы основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПиктоМир требует соответствующих методик. Найти ему место в структуре основной общеобразовательной программы дошкольного и начального образования.

Основной целью апробации является разработка системы формирования у детей готовности к изучению основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПиктоМир средствами учебно – методического комплекта в соответствии с ФГОС ДО

Задачи:

1. Организовать в образовательном пространстве системы дошкольного образования предметную игровую техносреду с основами алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПиктоМир, адекватную современным требованиям к интеллектуальному развитию детей в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий (ее содержанию, материально-техническому, организационно-методическому и дидактическому обеспечению) и их возрастным особенностям в условиях реализации ФГОС ДО.
2. Развивать методическую компетентность педагогов в области IT- творчества детей дошкольного возраста.
3. Формировать основы IT – грамотности и IT – компетентности воспитанников как готовность к решению задач прикладного характера, связанных с пропедевтикой и использованием современных информационных и телекоммуникационных технологий в специфических для определенного возраста видах детской деятельности.
4. Обеспечить освоение детьми начального опыта работы в цифровой образовательной среде ПиктоМир (на основе игрового оборудования)
5. Оценить результативность системы педагогической работы, направленной на формирование у воспитанников готовности к изучению основ алгоритмизации и программирования средствами игрового оборудования на уровне дошкольного образования в соответствии ФГОС ДО
6. Тиражировать и распространять опыт инновационной педагогической деятельности.

В этом 2021-2022 учебном году наш детский сад продолжает работать в составе сетевой инновационной площадки ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН по теме «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир», которая продолжает работу в данном направлении.

В учреждении функционирует творческая группа, в которую входят воспитатели группы №6, №8, старший воспитатель, заведующая детским садом, МО.

ПиктоМир – это свободно распространяемая учебная бестекстовая программная среда, позволяющая осваивать навыки программирования средствами пиктограмм (знаков, символов), заменяющих текстовые команды. Для работы в среде ПиктоМир не требуется от детей умение читать и писать. Разработчиком среды ПиктоМир является Научно-исследовательский институт системных исследований Российской академии наук (НИИСИ РАН).

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она является начальным курсом программирования, с которым дети знакомятся через игру и который развивает в детях умение логически мыслить, понимать причинно-следственные связи, находить множество решений одной задачи, планировать свои действия, развивать навыки алгоритмического мышления.

В группах дошкольного возраста функционируют центры алгоритмизации и программирования в соответствии с возрастной категорией детей. Для деятельности по алгоритмизации и программированию в нашем учреждении имеются наборы пиктограмм, робот Ползун, коврик – пазлы для игры с роботом Ползуном, мягкие игрушки виртуальных роботов Вертуна, Двигуна, Тягуна, Зажигун, планшеты для работы в цифровой образовательной среде ПиктоМир. Педагогами были подготовлены раздаточные материалы для проведения занятий: правила клуба «КрохаСофт» и «ПиктоМир», схемы – лабиринты, алгоритмы запуска цифровой среды ПиктоМир и др. Дети собирают из пиктограмм несложную бестекстовую программу, знакомятся с метафорой программного управления, с ролями «робот», «компьютер», «программист», с понятием «программа» и формой её представления, с процессами составления программы «программистом» и исполнением программы «компьютером», с основными способами структуризации и компактификации программ: подпрограмма, повторитель, условие, цикл «пока», с использованием процессов последовательного счёта при исполнении программы.

Для адекватной оценки своей деятельности, дети используют листы достижений, с которыми познакомились в рамках программы по теме «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир».



