Структурное подразделение ГБОУ СОШ № 13 г.о. Чапаевск – «Детский сад №29 «Кораблик», реализующее основные общеобразовательные программы дошкольного образования.

**Результаты работы в цифровой образовательной среде**

 **" ПиктоМир"**

Подотовили: Галиева А.С.

Самойлова М.Н.

На  сегодняшний день цифровые технологии играют важную роль в повышении качества дошкольного образования, в организации взаимодействия педагога и  родителей.

**Цель:** внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде «Пиктомир» 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.
2. Изучение дошкольниками основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПиктоМир.
2. Развитие у детей навыков готовности к изучению основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде «ПиктоМир», в соответствии с ФГОС ДО.
3.Обеспечить освоение детьми начального опыта работы в цифровой образовательной среде ПиктоМир (на основе игрового оборудования)
4. Развивать методическую компетентность педагогов в области IT-творчества детей.
5.Формировать основы IT-грамотности и IT-компетентности



**Этапы:**
-подготовительный
-организационный
-практический

Основной вид деятельности дошкольника – игра. А самая распространенная цифровая игра – это компьютерная. Появление таких игр в жизни ребенка оказывает как положительное влияние на интеллектуальное развитие и подготовки его к жизни в информационном веке.

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.

У детей необходимо развивать творческие способности, умение  анализировать, сравнивать, сопоставлять, логически мыслить, решать  логические и алгоритмические задачи.

 Робототехника, конструирование, программирование, моделирование, проектирование и многое другое – вот что теперь интересует современных детей. Ребенок овладевая основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности

Сложно ли для детей программирование? Для ребенка - нет. Его жизнь - игра. Программирование, он познает через игру. Ребенок поэтапно знакомится с техническим творчеством, от элементарного конструирования постепенно переходит к алгоритмике, а только потом к программированию технических моделей

Наш детский сад активно работает с детьми  по  внедрению этого  направления, используя одно из современных средств обучения основам алгоритмизации  и программирования

Алгоритмика – это наука, которая способствует развитию у детей алгоритмического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы.
Для развития у детей алгоритмического мышления используем игры, такие как: «Пиктомир».**«ПиктоМир» -**свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования, которая позволяет "собрать" из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом

Для начала работы по внедрению алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир» в детском саду, необходимо, чтобы 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 в цифровой образовательной среде «ПиктоМир», будет достигнут успех в повышении интеллектуального развития детей.

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 или экранах ноутбука.

Внедряя цифрую  образовательную среду в ДОУ  - обновляется  содержание образовательного процесса  с учётом современных информационных и телекоммуникационных технологий. У детей формируется готовность к изучению основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде Пиктомир.

Данная перспектива и стала основополагающим мотивом внедрения  в работу основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир».

Необходимо организовывать в образовательном пространстве 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.
   - развивать методическую компетентность педагогов в области IT-творчества детей дошкольного возраста;
    - 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 определённого возраста видах детской деятельности;
      - обеспечивать освоение детьми начального опыта работы в цифровой образовательной среде ПиктоМир (на основе игрового оборудования);
         - тиражировать и распространять опыт инновационной педагогической деятельности.

Список литературы, интернет-ресурсов:

1. Бесшапошников Н.О., Кушниренко А.Г., Леонов А.Г., Собакинских О.В «Цифровая образовательная среда «ПиктоМир»: опыт, разработки и внедрение программирования для дошкольников», 2020.
2. А.Левенчук «Пиктомир: дошкольное программирование, как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности» [https://ailev.livejournal.com/](https://www.google.com/url?q=https://ailev.livejournal.com/&sa=D&source=editors&ust=1642339443219907&usg=AOvVaw2pJmI2reQNlfbts2g7xsEz)98015
3. Бастрыкина А.Ю «Ребёнок – дошкольник в мире цифровых технологий» Тамбов, 2019г.
4. Бревнова Ю.А, Коч Л.А «Дошколенок + компьютер»
5. Рогожкина И.Б, Кушниренко А.Г «ПиктоМир: дошкольное программирование, как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности», 2011г
6. Кушниренко А.Г. «ПиктоМир: опыт использования и новые платформы», 2011