

Частное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад № 230 открытого акционерного общества
«Российские железные дороги»

Мастер – класс для педагогов

«ПиктоМир:

**дошкольное программирование,
как форма продуктивной
интеллектуальной деятельности»**



Подготовила: Кривошеева В.А.

Северобайкальск 2021

Цель: повышение профессиональной компетенции педагогов – участников мастер-класса в процессе педагогического общения по ознакомлению с программной средой «ПиктоМир» и обучения детей дошкольного возраста программированию. Формирование базовой компетентности педагогов ДОО при использовании программирования в образовательной деятельности.

Задачи:

- 1.Создание условий для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов.
- 2.Повышение профессионального мастерства и квалификации участников.
- 3.Распространение педагогического опыта.
- 4.Внедрение новых технологий обучения и воспитания.
- 5.Развитие педагогического творчества, способности к освоению новых технологий.

В настоящее время в мире происходит четвертая технологическая революция: стремительные потоки информации, высокотехнологичные инновации и разработки преобразовывают все сферы нашей жизни. Меняются и запросы общества, интересы личности.

Робототехника, конструирование, программирование, моделирование, 3D-проектирование и многое другое – вот что теперь интересует современных детей. Для реализации этих интересов необходимы более сложные навыки и компетенции.

И одна из них – умение программировать.

«Обучение программированию - это возможность создать на компьютере что-то свое, выразить себя, почувствовать себя творцом». Митч Резник.

Программирование – одно из самых интересных и полезных занятий в мире.

Как обучать программированию маленького ребенка? Это ведь очень сложно! Но можно задачу упростить, отправившись вместе с ребенком в «ПиктоМир».

ПиктоМир - это свободно распространяемая программная среда для изучения азов программирования дошкольниками, которые еще не умеют писать и младшими школьниками, которые это не очень любят делать.

Чтобы дети могли успешно освоить программирование, в своей программе я выделила три основных модуля.

1. Введение в программирование.
2. Знакомство с роботом Вертуном.
3. Творческие задания.

Первый модуль предполагает проведение занятий с представленной на слайде структурой, которая включает в себя:

1. Разминка

Игра «Роботы и Капитаны» (кто из Капитанов быстрее сумеет заправить Роботов горючим)

2. Лабиринты.

3. Бумажные игры.

Игра «Продолжи алгоритм».

4. Робот-садовник.

Роботу очень нужна наша помощь в сборе урожая яблок. Проложим для него путь по саду.

5. Коллективные рисунки.

«Нарисуй пиктограмму», используя приложение на планшете «Рисовалка для детей».

2 модуль – знакомство с роботом Вертуном.

В ПиктоМире живет симпатичный Робот. Зовут его Вертун. Он выполняет важное задание – ремонтирует покрытия космодромов, поврежденные при взлете космическими кораблями. Робот понимает несколько команд – «направо», «налево», «прямо» и «закрасить». Записаны эти команды не словами, а пиктограммками – вполне понятными даже самому маленькому ребенку. И сейчас мы с вами будем управлять Вертуном в среде «ПиктоМир».

3 модуль – выполнение творческих заданий.

И здесь я хотела бы представить вам технологии, основанные на наглядно-действенном мышлении.

Это технология – инфографика, основанная на использовании изображений. Ведь одно грамотное изображение стоит 1000 слов.

Изображение, которое упрощает смысл, но при этом передает всю необходимую информацию.

Ментальная карта или "интеллект-карта"— это отображение на бумаге эффективного способа думать, запоминать, вспоминать, решать творческие задачи.

Ментальные карты способствуют формированию компетентности дошкольников. На слайде представлена структура ментальной карты.

Как я уже сказала в начале своего выступления – у современных детей интересы связаны с современным развитием техники, а для реализации этих интересов необходимы более сложные навыки и компетенции. Важно не только знать и уметь, но также исследовать и изобретать. Необходимо одновременно развиваться в таких ключевых академических областях, как наука, математика, технологии и инженерия, которые можно объединить одним словом – STEM.

Суть метода - наука и техника: всё, что побуждает изучать, конструировать, изобретать. Мыслить научно, нестандартно, инновационно.

STEM-образование важно на всех этапах развития ребёнка, начиная от детского сада (и даже ранее) и заканчивая университетами и академиями.

Представленную мною систему работы вполне можно считать одним из направлений STEM-образования. Но эта система позволяет детям не только освоить азы программирования, но и учиться договариваться, работать в группе, решать совместные задачи, принимать и выполнять правила. Дети учатся владеть устной речью, использовать предметы-заместители, у них развивается крупная и мелкая моторика, воображение, они способны к волевым усилиям, могут следовать социальным нормам поведения.