Знакомим родителей с программой «ПИКТОМИР»

«Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир»

Цель программы – развитие творческих способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, логического мышления, первоначальных умений и навыков решения логических и алгоритмических задач.

Задачи:

- познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;
- формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;
- научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;
- развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.
- формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

piktomir.ru ПиктоМир 2.0

Методика Запустить Скачать

Запустите ПиктоМир прямо в браузере!

Запустить

ПиктоМир

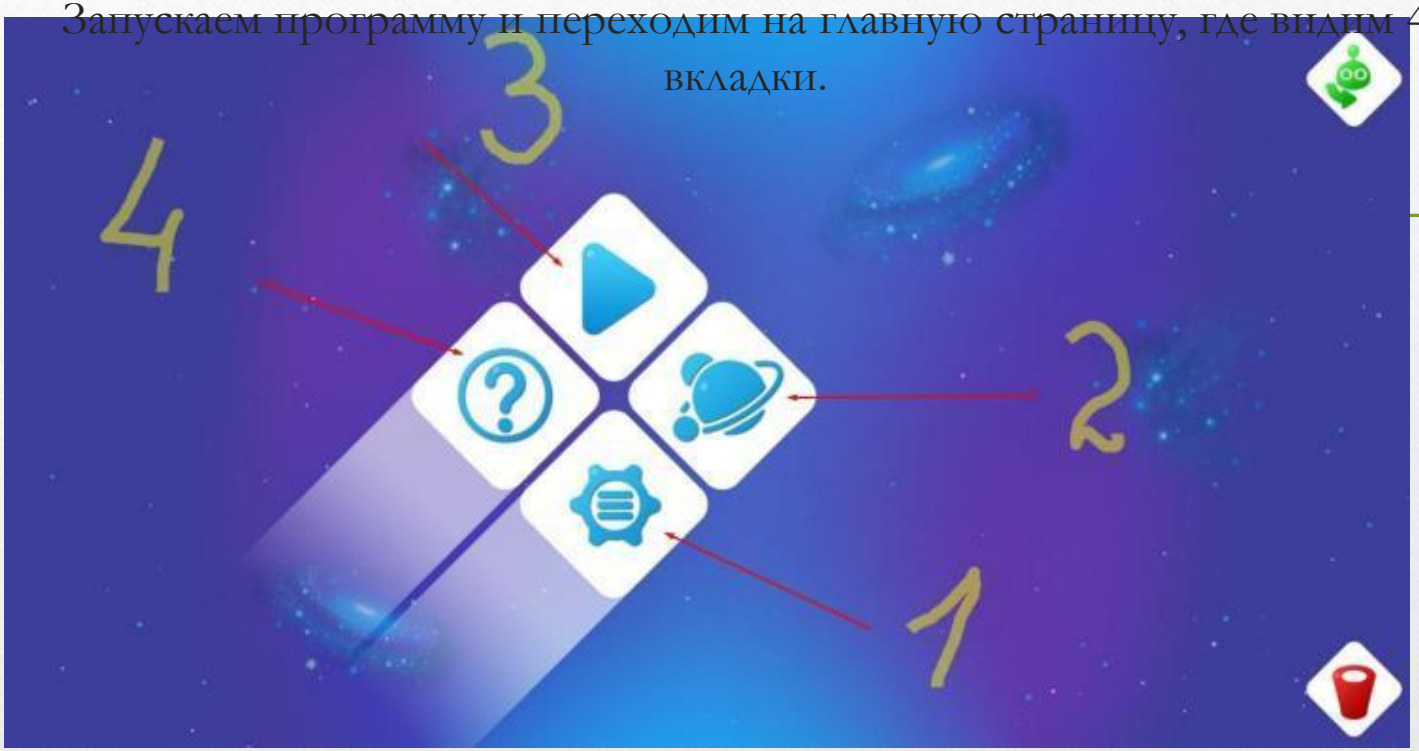
Младший брат КуМира

Свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования дошкольниками и младшими школьниками. ПиктоМир позволяет ребенку "собрать" из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом. ПиктоМир в первую очередь ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать, или на

ПиктоМир 2.0

Знакомство с программой ПиктоМир

Запускаем программу и переходим на главную страницу, где видим 4 вкладки.



1 - Настройки программы (язык, эффекты, музыка, режим турбо);
2 - Публичные миры (здесь представлены все курсы ПиктоМира);
3 - Базовый курс;
4 - Все роботы исполнители программы (вертун, двигун и тягун, ползун, зажигун).

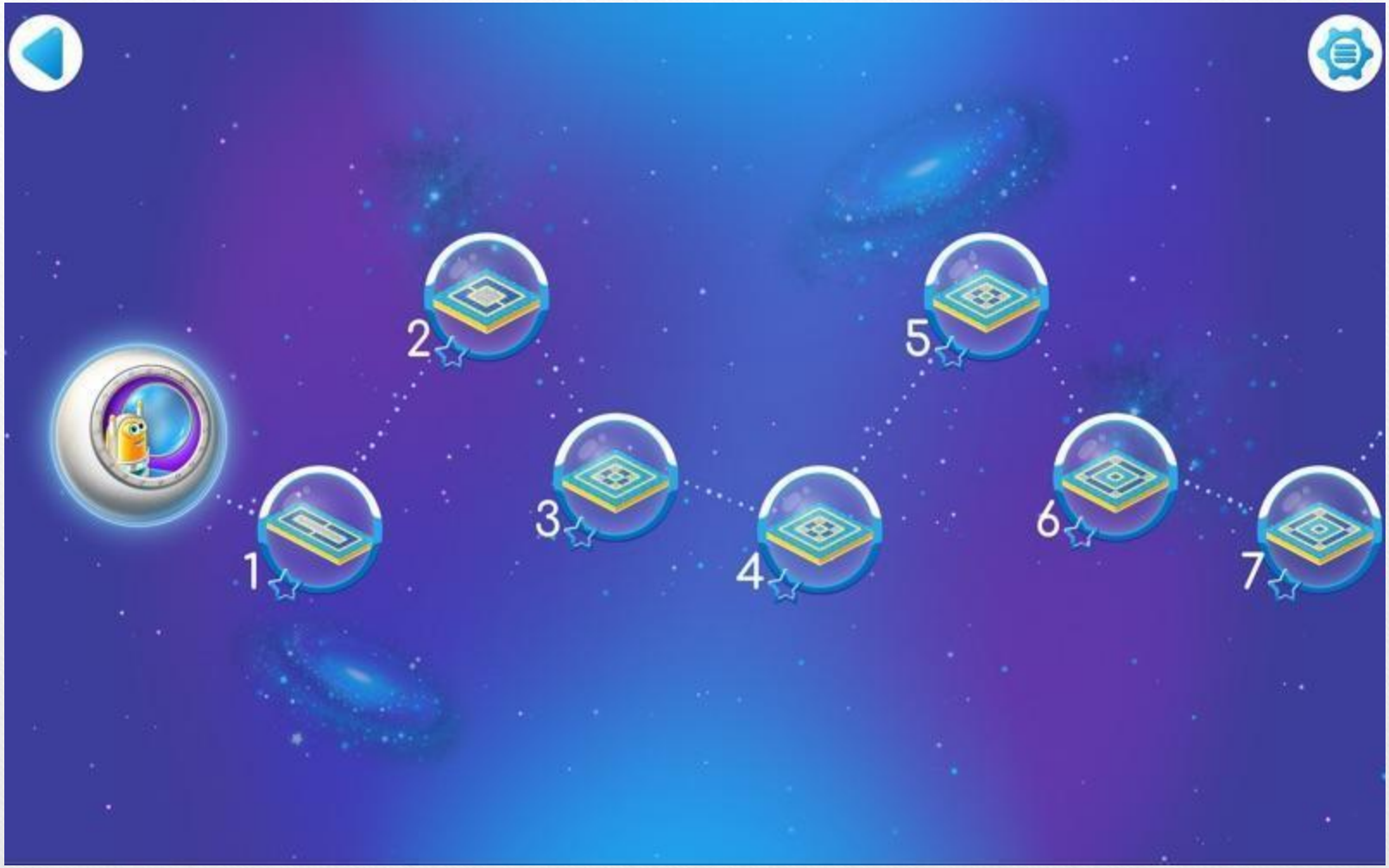
Программируем роботов

Вертун

Двигун и Тягун

Зажигун

Ползун


1
2
3
4
5
6
7

Базовый
Игра 2. Изучаем повторители
0/12
Игра 3. Буковки
0/7
Игра 4. Квадраты (космодромы)
0/12

Игра 1. Изучаем команды
Мир Базовый
Заданий: 13
Задание 1
Задание 2

Знакомство с роботом Вертуном

Давайте познакомимся с роботом Вертуном.

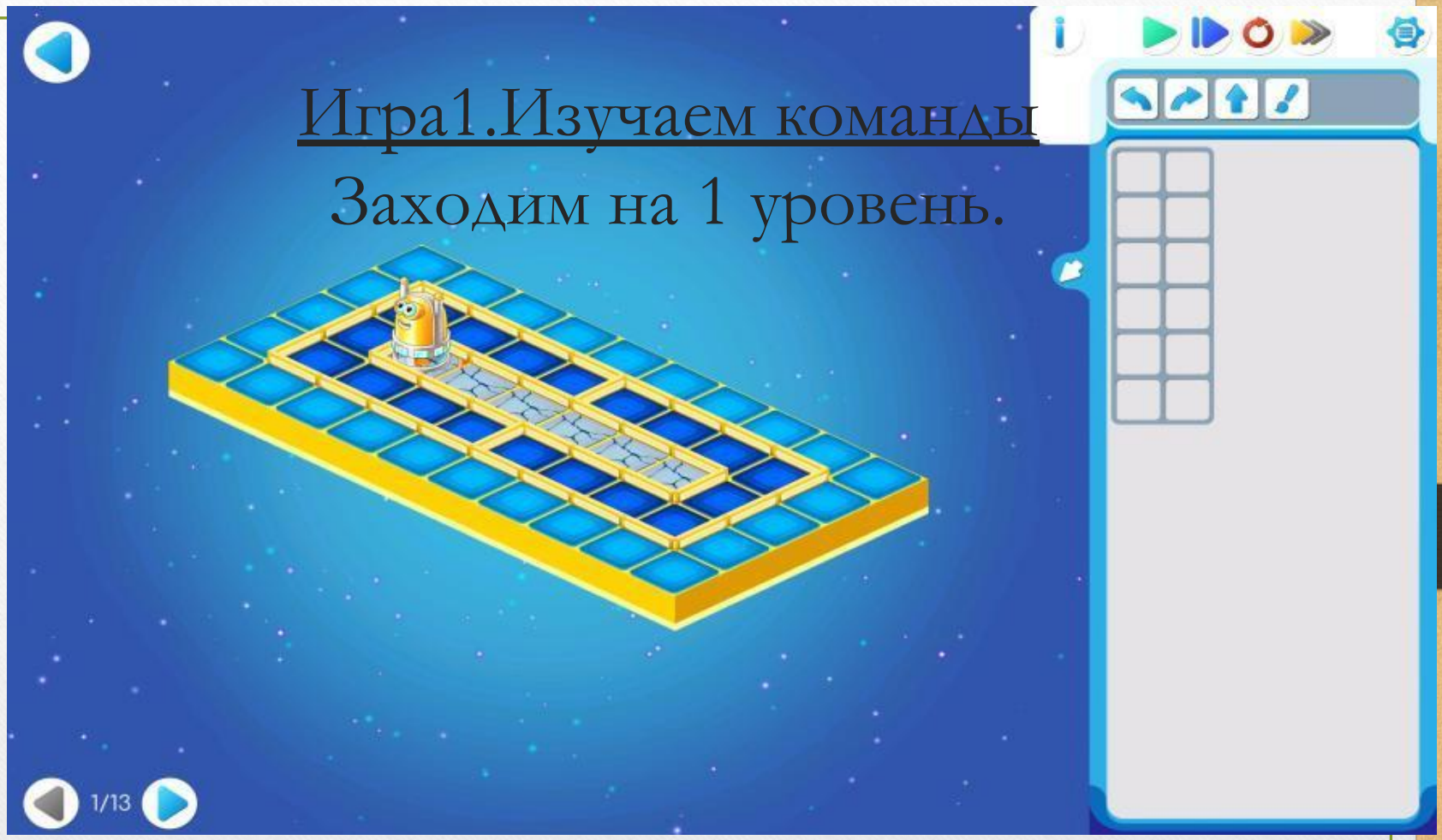
Вертун – это космический робот. Он предназначен для ремонта космических платформ-космодромов. Космические корабли взлетают и садятся на космодром, при этом некоторые плиты повреждаются и их нужно чинить – закрашивать специальной краской. Эту задачу и выполняет робот Вертун.

Вертун понимает и умеет выполнять 4 команды: вперед, налево, направо, закрасить.

Теперь по кнопке возвращаемся в главное окно программы и заходим в базовый курс.

Игра1.Изучаем команды

Заходим на 1 уровень.



Рассмотрим назначение кнопок вверху справа:
Зелёная кнопка – пуск программы;
Синяя – пошаговое выполнение программы;
Красная – возвращение робота в исходное положение;
Желтая – управление скоростью движения: одна стрелка активна-1 скорость, две-вторая, три-3.

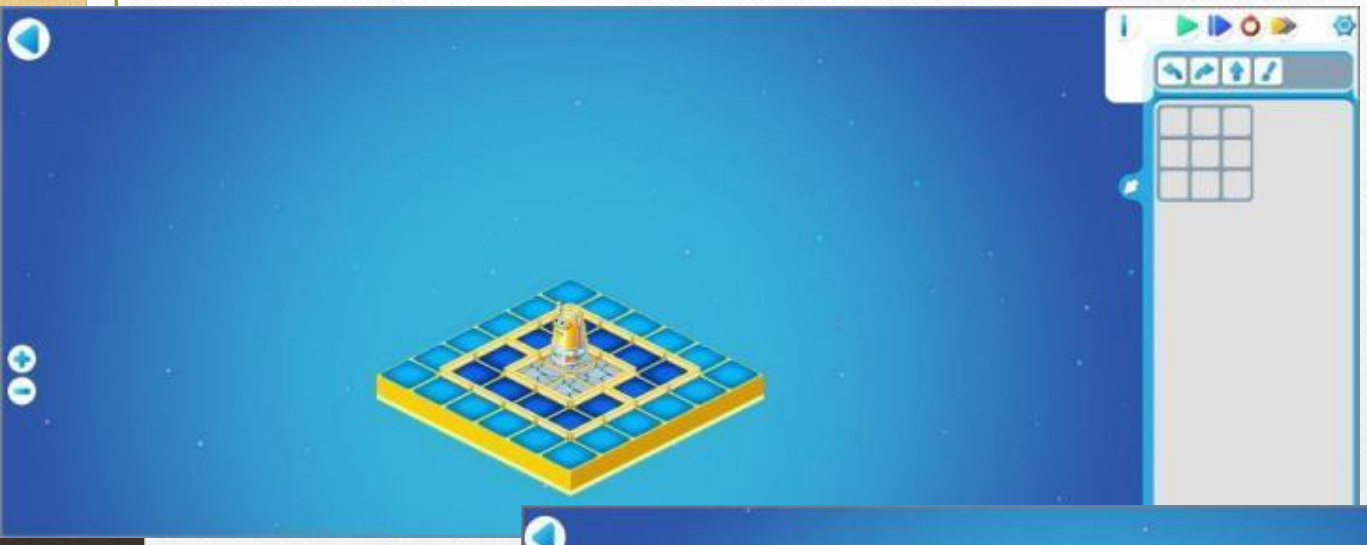
Теперь попробуем составить 1 программу, чтобы Вертун отремонтировал все поломанные плитки космодрома. Программу будем составлять, перетаскивая команды управления мышкой, в таблицу из 2 столбиков и потом запустим.

После успешного выполнения программы и прохождения 1 уровня, выводится поздравительное сообщение.

Далее нажимаем в левом верхнем углу кнопку и заходим на 2 уровень.

Задания:

А теперь попробуйте самостоятельно пройти 2 и 3 уровни игры:



Результат с прохождением уровней сфотографируйте и выложите в нашей группе вайбера, а мы оценим.

Что же дальше…

- Делаем программу короче – повторители
- Шифруем программы и проверяем их на компьютере
- Делаем программу короче – подпрограммы
- Играем вместе
- Реальный Робот. Тренируем Ползуна
- Проверяем шифровку на просвет
- Соревнование. Космодромы
- Команды для любопытных (команды-вопросы)
- А как двигаться с грузом? Команды-вопросы Двигуна и Тягуна
- Тренируем Ползуна
- Волшебный Кувшин и его команды
- Волшебный Кувшин и повторители. Олимпиада
- А если впереди стена? (конструкция «если...то»)

РЕЗУЛЬТАТ ПРОГРАММЫ

- ребенок овладевает основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;
- ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);
- ребенок обладает установкой положительного отношения к компьютеру, алгоритмике, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства;
- ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместной игровой и моделирующей деятельности, техническом творчестве имеет навыки работы с различными источниками информации.