

### Игра «Тренировочная площадка»

**Цель:** упражнять детей в прохождении игрового поля от старта до финиша по схеме, используя стрелочки.



### Игра «Выложи по образцу»

**Цель:** упражнять детей в составлении игрового поля по схеме – образцу.



Государственное бюджетное  
общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная школа № 3  
г.о. Чапаевск Самарской области  
Структурное подразделение Детский сад  
№ 19 «Колокольчик»

*«ПиктоМир.  
Играем дома»*



#### Контакты:

*Адрес:* 446100, Самарская область,  
г.Чапаевск, ул.Харьковская, д. 2 "А"

*Тел./факс:* 8 (84639) 3-35-56

*E-mail:* [ds\\_kolokolchik1963@mail.ru](mailto:ds_kolokolchik1963@mail.ru)

Чапаевск, 2021

## «ПиктоМир» и дошкольники.

На базе нашего детского сада «Колокольчик» реализуется внедрение и апробация программы «ПиктоМир», разработанной НИИСИ РАН, под руководством А. Г. Кушниренко, М. В. Райко и А. Г. Леонова. Что же такое «ПиктоМир»?

Это азы основ алгоритмизации и программирования младших дошкольников в цифровой образовательной среде. Программа охватывает три возраста 4-5, 5-6 и 6-7 лет. И обучает детей, не используя навыки письма, создавать несложные программы, используя лишь пиктограммы действий игровых персонажей. Что в свою очередь, развивает логическое мышление, умение планировать свои действия, навыки преобразования действительности в виртуальную реальность.



Но главная наша задача – вовлечь родителей в «ПиктоМир», дать им возможность самим стать участниками этого занимательного процесса, в котором словесные методы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими, что ведёт к огромному прорыву в освоении азов программирования детьми дошкольного возраста.



Программа «ПиктоМир» создана для тех, кто вообще никогда раньше не программировал и плохо представляет, с чего начинать, и дети могут учиться создавать алгоритмы на ней уже в 4 года. Некоторые дети думают, что заставить персонажа или робота двигаться можно, просто сказав ему: «Иди!», и он пойдёт. Но всё на самом деле сложнее, и «ПиктоМир» и вообще программы дают детям понимание, что такое алгоритм в целом, они помогают ему начать программировать.

## «ПиктоМир»

Это головоломка, в которой ребёнок управляет роботами-ремонтниками, находящимися в открытом космосе. Управление осуществляется не напрямую, а через специальные символы – **иконки-пиктограммы**. Составляя из иконок программы для виртуальных роботов, он учится планировать свои действия, мыслить логически, исправлять ошибки и искать разные пути решения проблем.



«ПиктоМир» помогает ребёнку понять логику программирования, и постепенно готовит его к пониманию более сложных вещей.

