



**МБДОУ ВМР «Семеновский детский сад
общеразвивающего вида»**

**Кузнецова Людмила Николаевна, старший
воспитатель**

Белкина Ирина Валерьяновна, воспитатель

СЕТЬВАКЦИНОВАЦИОННЫЙ ЦЕНТР
НИИСИ РАН ПО ТЕМЕ «ОСНОВЫ
АЛГОРИТМИЗАЦИИ И
ПРОГРАММИРОВАНИЯ ДЛЯ
ДОШКОЛЬНИКОВ В ЦИФРОВОЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ ПИКТОМИР»



АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ ПРОГРАММЫ

- ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН ("Федеральный научный центр Научно-исследовательский институт системных исследований Российской академии наук") Москва
- АНО ДПО «Институт образовательных технологий» г. Самара (Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Институт образовательных технологий»)
- В.Б. Бетелин, А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов



ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ


- Развитие у дошкольников первоначальных навыков решения логических, **алгоритмических задач**
- Дать первоначальное представление о фундаментальных понятиях информатики, о языке программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма
- Познакомить детей с элементарными представлениями об ИКТ технологиях
- Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве, планировать действия, прогнозировать результат







АЛГОРИТМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА.

- Обучение специалистов. Приобретение оборудования.
 - Ознакомление родителей с целями, задачами и содержанием программы. Размещение информации на сайте ДОУ.
 - Выступление на августовской конференции ВМР по теме площадки
 - Организация работы с детьми
 - Презентация деятельности площадки для администрации ВМР
 - Участие в конференциях, совещаниях, вебинарах и методических днях в рамках работы площадки
 - Презентация деятельности площадки для учителей начальных классов МБОУ ВМР «Семеновская основная школа им.С.В. Солодягина»
 - Семинар-практикум для педагогов ДОУ
 - Обучение специалиста на второй год обучения
 - Открытое итоговое занятие для родителей
 - Подготовка отчета о работе площадки за 2021-2022 у.г.
- 



программист

Исполнитель программы
(человек – Командир)



Исполнитель программы
(компьютер, планшет)





Вертун отвечает за ремонт. Он закрасивает поврежденные плиты специальным озонупорным составом. Состав заполняет трещины в поврежденной плите, и плита снова готова к работе.

Вертун

Элементы поля

- нужен ремонт
- отремонтирована
- финиш

- вперед
- налево
- направо
- закрасить

Команды

- впереди свободно
- клетка синяя

- впереди стена
- клетка не синяя

Команды-вопросы



Двигун "двигает" ящики и бочки на космическом складе. Он не может отодвинуть груз от стены. А вот Тягун может "оттащить" груз от стены и перетащить его на нужное место.

Двигун

Нужные места

- для ящика
- для бочки
- для бочки или ящика
- финиш

- впереди свободно
- можно двигаться вперед с грузом

Команды

- вперед
- налево
- направо
- тащить

Команды-вопросы

- впереди стена
- нельзя двигаться вперед с грузом



Тягун



Ползунов два. Один живет на экране планшета, грузой — сделан из фанеры и ползает по коврикам на полу. Программу вначале составляем для Экранного Ползуна. Когда она готова, включаем Фанерного Ползуна на полу. Теперь наша программа управляет сразу двумя Ползунами.

Ползун

Элементы поля

- цифра
- финиш
- коврик-клетка

- вперед
- налево
- направо

Команды



Между полетами космонавты отдыхают в садах. За этими садами ухаживает Зажигун. Проходя по дорожкам сада, он зажигает и тушит фонари

Зажигун

Элементы поля

- остановка
- финиш

Команды

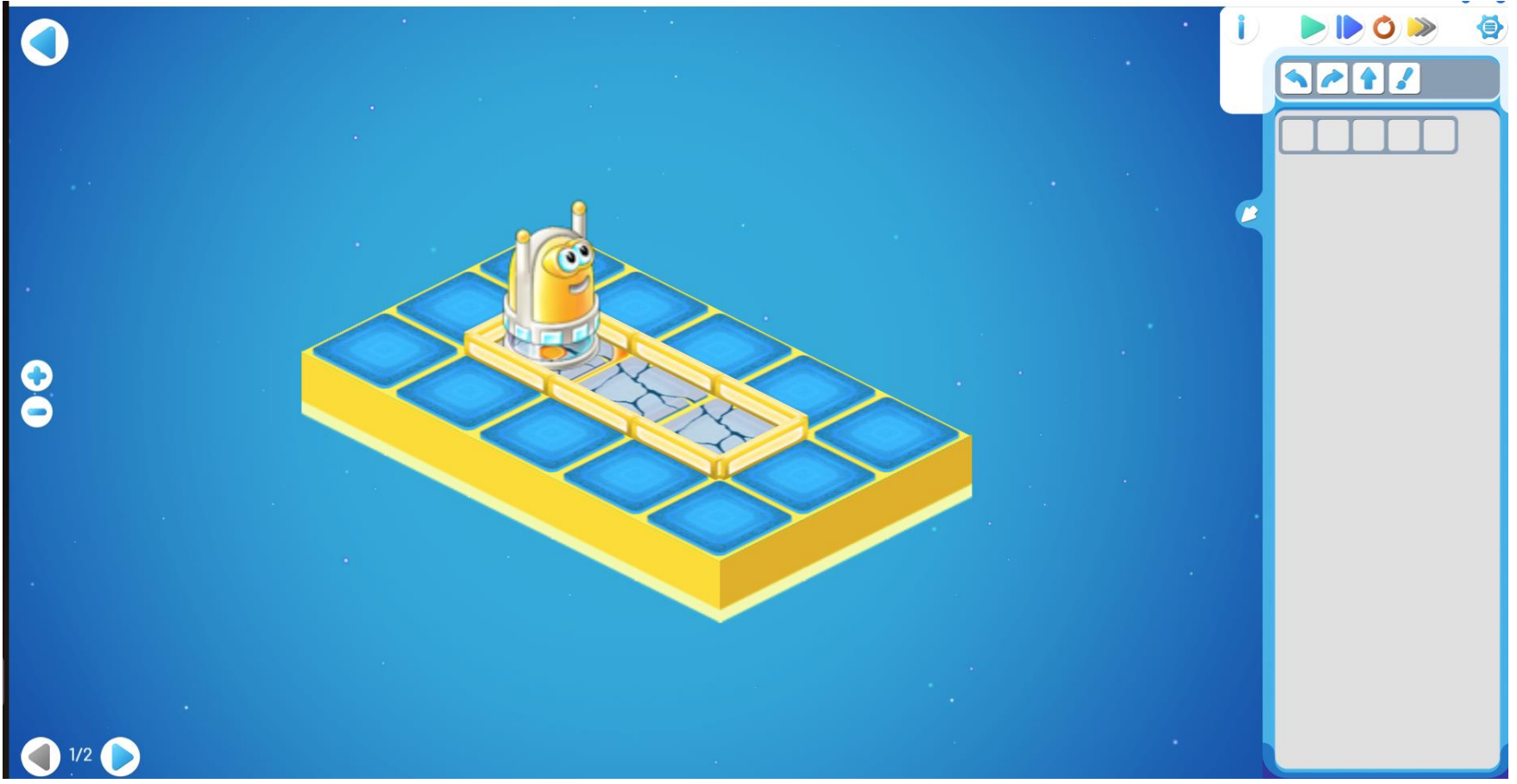
- левее
- правее
- зажечь
- потушить





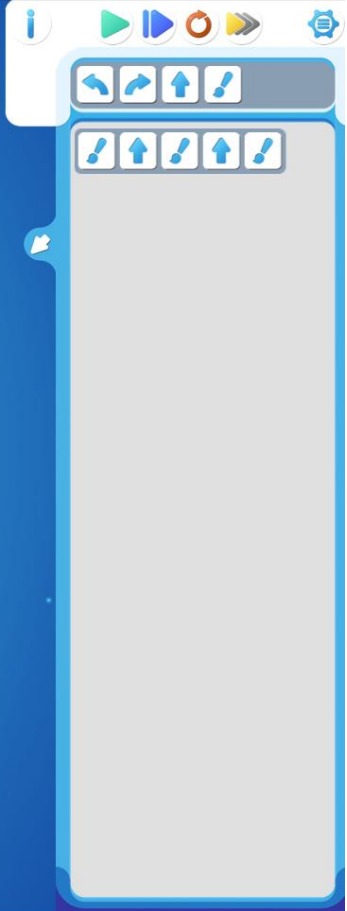






[Перейти на главную страницу online.pikotmir.ru](#)

МОЛОДЕЦ!
пройдено 1/2





Information and navigation icons: a blue 'i' icon, a green play button, a blue play button, a red stop button, a yellow right arrow, and a blue gear icon.

Control icons: a blue left arrow, a blue right arrow, and a blue up arrow.

A large grey rectangular area for notes or a solution path, with a blue arrow pointing to the top-left corner of the grid.





**ГЛАВНОЕ В КУРСЕ
«АЛГОРИТМИКА ДЛЯ
ДОШКОЛЬНИКОВ» ТЩАТЕЛЬНО
ПОДОБРАННАЯ СИСТЕМА НАУЧНЫХ
ПОНЯТИЙ ОСНОВАННАЯ НА ВАЖНОЙ
«БОЛЬШОЙ ИДЕЕ» XX ВЕКА -
ПРИНЦИПЕ ПРОГРАММНОГО
УПРАВЛЕНИЯ**

