

Консультация для педагогов

Тема: «Профессиональная компетентность воспитателей в вопросах апробации и внедрения основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир»

Подготовила
Лукашонок Л.И., воспитатель

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 и 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. сформировать основы IT-грамотности и IT-компетентности

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

Алгоритмика – это наука, которая способствует развитию у детей алгоритмического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы.

«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.

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 ИТ-творчества детей дошкольного возраста;

- Формировать основы ИТ-грамотности и ИТ-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. Беспашошников 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/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
7. <https://www.piktomir.ru/>