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

Добрый день. Уважаемые коллеги, сегодня я хочу вас познакомить с компьютерной программой «ПиктоМир». Которая помогает нашим детям в:

Развитиии когнитивных навыков

Улучшении моторики

Поддержке коммуникации

Стимуляции интереса к технологиям

 Данную программу мы начинаем использовать на занятиях с детьми старшего дошкольного возраста, соблюдая все требования СанПиН. Занятия длятся не более 15 мин, после чего обязательно проводится гимнастика для глаз.

 Итак, внимание на экран. Здесь имеется вкладка **«Настройки»,** где вы можете настроить музыку, эффекты настроить удобный для вас масштаб.

Следующая вкладка **«Вопрос»,** она ознакомительная, где вы можете познакомиться со всеми представленными роботами, узнать за что они отвечают, познакомится со значением команд и полей, по которым они передвигаются. Напомню, что дети, приступая к работе в данной программе, уже знакомы со всеми роботами и командами, в до планшетного периода.

 На следующей вкладке **«Планета»**, вы можете увидеть публичные миры, их здесь около 20, все они содержат разно уровневые задания с усложнением для дошкольников и младших школьников. С некоторыми из них мы познакомимся чуть позже.

 На вкладке **«Треугольник»,** сохраняется вся ваша предыдущая работа.

Сейчас мы свами попробуем составить простые алгоритмы для разных роботов. Для этого я педлагаю вам на своих компьютерах открыть программу «Пиктомир».

Для этого вам нужно зайти во вкладку «Планета», в самом низу находится публичный мир школа **ЯН31**, открываем первую платформу **«Ползун»** , заходим в игру под номером 3, напомню что ползун выполняет всего лишь 3 команды (вперёд направо, налево). Сверху над командами находится панель управления (зелёный треугольник запуск программы, синий поэтапный запуск , круг сброс ). Обратите внимание что красная маленькая лампочка находится около передней части Ползуна, нам нужно составить программу так чтобы ползун оказался на цифре 2. Ну а теперь я предлагаю вам попробовать самостоятельно составить программу для ползуна в игре под номером 8

Следующий робот с которым мы поработаем это Вертун, для этого нам нужно вернуться в публичный мир под названием **«Базовый» , игра 1 изучаем команды, игра №1,** напоминаю что миссия Вертуна отремонтировать повреждённые космические платформы, робот выполняет 4 команды (вперёд, направо, налево, закрасить). Начать составлять программу мы можем либо с команды на лево , либо с команды закрасить и получим две разные программы. (составляем программу).

Теперь я предлагаю вам самостоятельно составить программу для вертуна , мы остаёмся в этом же публичном мире , только выбираем игру под №3, обратите внимание что здесь не все платформы требуют ремонта .

Когда дети в полной мере освоят команды вертуна мы вводим такое понятие как подпрограммы , для этого мы свами войдём в игру под номером 4

 Обратите внимание в верху у нас пишется сама программа, а внизу расположена подпрограмма. Данная функция в дальнейшем облегчает написание объёмных программ. Под буквой А мы составляем подпрограмму, а далее в саму программу вводим только обозначения данной подпрограммы .

После и изучения подпрограмм мы знакомимся с такой функцией как повторитель, для этого нам нужно вернуться в игру под № 5 повторители отвечают за повтор программ, либо подпрограмм и они обозначаются кружками с точками. (Составляем программу)

Напримере игры под № 8 я покажу вам как составляются программы с использованием под программ и повторителей.

Ну а теперь предлагаю вам самим попробовать составить программу для вертуна с использованием подпрограммы для этого нужно пройти в игру под номером 6

Ну а теперь мы познакомимся с ещё одним роботом , это Двигун, для этого нам нужно выйти в публичный мир под названием Знакомитесь роботы , открываем вкладку робот друг человека задание №3 на поле мы видим место куда Двигун должен оттранспортировать бочку, и место финиша куда робот должен вернуться , выполнив задание, Напомню что данный робот выполняет всего лишь 3 команды. (Пробуем составить программу).

Следующий робот с которым я вас познакомлю это Тягун, он может оттащить груз от стены и передвинуть его в нужное место. Тягун выполняет 4 команды , когда он движется с грузом мы используем команду тащить (Игра 4),

Сейчас на примере игры № 7 я покажу вам как можно составить программу для этих роботов когда они работают в паре .(Демонстрация на экране)