

Консультация для родителей

«Что такое ПиктоМир?»



ПиктоМир – это младший брат КуМира, отдельно распространяемая программная система для изучения основ 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 и читать.

"Цифровая образовательная среда ПиктоМир" – это инновационная деятельность инновационная площадка, которая направлена на организацию в образовательном пространстве дошкольных организаций и начальной школе цифровой образовательной среды ПиктоМир с основами алгоритмизации и программирования, а также предметной техносреды, соответствующими возрастным особенностям дошкольников и учеников начальной школы в условиях реализации ФГОС и адекватной современным требованиям к интеллектуальному развитию детей в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий.

В обществе возрастают темпы информатизации, цифровизации промышленности, образования и науки, в рамках перехода к цифровой экономике, специалисты ФГУ ФНИИИСИ РАН разработали учебную систему ПиктоМир, в которой начинается раннее знакомство дошкольников с системой научных понятий программирования.

ПиктоМир – идеальная среда для пропедевтики изучения алгоритмических языков, единственный (на сегодня) в мире курс программирования для дошкольников, который имеет продолжение в начальной школе, что позволяет говорить о преемственности уровней образования.

ПиктоМир – самая первая часть курса Программирования, программа по изучению алгоритмики дошкольниками. Занятия проводятся в средних и старших и старших группах (4-6 лет).

Дети узнают, что роботы бывают разными, что сами по себе они работать не умеют, что они выполняют команды, объединенные в программу, что программы состоят из пиктограмм и их пишет программист, что программист – это профессия. На начальном этапе дети сами исполняют роль роботов, программистов и командиров, учатся составлять программы из карточек-пиктограмм, учатся управлять реальным роботом Ползуном, правильно отдавать команды и в реальной жизни строить план (программу), по которому ребенку будет легче достигать поставленных целей. В дальнейшем перейдут на управление виртуальными роботами в цифровой среде ПиктоМир.

