

ДОРОЖНАЯ КАРТА ПРОЕКТА
«ПиктоМир» - Первые шаги в дошкольное программирование!»

1.	Название проекта	«ПиктоМир» - Первые шаги в дошкольное программирование!»
2.	Краткое описание проекта	Моя педагогическая разработка является средством для организации работы с детьми 4-7 лет в условиях детского сада, реализуется в рамках основной образовательной программы дошкольной организации.
3.	Актуальность проекта	<p>В настоящее время окружающее цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка, начиная с раннего возраста. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и образовательные организации, но и медиаресурсы. Для современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений.</p> <p>Алгоритмика и основы начального программирования хорошо вписываются в образовательный процесс детского сада в модель совместной образовательной деятельности.</p> <p>В дошкольном возрасте начальное программирование может способствовать созданию благоприятных условий для познавательно - исследовательской деятельности, влечет за собой развитие важнейших когнитивных навыков, таких как: умение планировать и организовывать свою деятельность, а также развитие математических способностей и пространственного мышления. Эффективным инструментом развития личностных компетентностей детей дошкольного возраста является STEM – образование.</p>

		<p>STEM – обучение является эффективным средством, объединяющим естественные науки, технологию, инженерию, математику для развития интеллектуальных способностей.</p> <p>Моя педагогическая разработка является средством для организации работы с детьми старшего дошкольного возраста в условиях детского сада, реализуется в рамках основной образовательной программы дошкольной организации.</p> <p>Решение данной проблемы мы видим в организации кружковой деятельности педагога с детьми «КиберДетки» и в разработке долгосрочного образовательного проекта (с января 2022 - май 2023 уч. года) на тему: «ПиктоМир» - Первые шаги в дошкольное программирование!»</p>
4.	Цель проекта	-создание условий для развития творческих способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, логического мышления, первоначальных умений и навыков решения логических и алгоритмических задач.
5.	Задачи проекта	<p>познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;</p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами; - научить их приемам организации, формализации и структурирования информации; - развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата. - формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;

		<p>- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;</p> <p>- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).</p>
6.	Обоснование социальной значимости проекта	<p>После окончания курса «КиберДетки» и получив определенные знания, умения, навыки в области алгоритмики и программирования, ребенок будет успешен в школе в продолжении получения знаний информационных технологий.</p> <p><u>Целевые группы проекта:</u></p> <p>Педагоги ДОУ, дети, родители.</p> <p>В настоящее время окружающее цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка, начиная с раннего возраста. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и образовательные организации, но и медиаресурсы. Для современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений.</p>
7.	Дата начала реализации проекта	<p>Первый этап – подготовительный (январь 2022г – май 2022г.)</p> <p>Второй этап – практический (сентябрь 2022г.- май 2023г.)</p>
8.	Дата окончания проекта	Третий этап - оценочно-рефлексивный (май 2023 г.- август 2023г.)

9.	Планируемые результаты реализации проекта	<p><u>Дети:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- ребенок овладевает основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;- ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);- ребенок способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других;- у ребенка развита крупная и мелкая моторика, он может контролировать свои движения и управлять ими при работе компьютером и условными моделями – исполнителями;- ребенок может соблюдать правила безопасного поведения при работе с электротехникой, предметами, необходимыми при организации игр с моделями – исполнителями, игртеатрализаций с детьми;- ребенок обладает начальными знаниями и элементарными представлениями об алгоритмике, знает компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования, создает действующие модели исполнителей; демонстрирует технические возможности исполнителей с помощью создания алгоритма их действий, создает алгоритмы действий на компьютере для исполнителей с помощью педагога и запускает их самостоятельно;- ребенок способен к принятию собственных творческо-технических решений, опираясь на свои знания и умения, самостоятельно создаёт алгоритм действий по заданному направлению; умеет корректировать алгоритмы действий исполнителя.
----	--	--

		<p><u>Педагоги:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - организовано курсовое обучение педагогов; - организован цикл мастер-классов для педагогов по реализации информационно-коммуникационных технологий; - рост мотивации педагогов к реализации проекта; - участие педагогов в выставках методической продукции; городских, конференциях и семинарах; профессиональных конкурсах; - организация на базе ДОУ практических мероприятий для родителей и педагогической общественности с показом непосредственно образовательной деятельности - развивающая среда ДОУ оснащена цифровыми образовательными ресурсами; - организовано взаимодействие педагогов в работе с детьми разных групп с использованием информационных и коммуникационных технологий;
6.1.	Версия учебной системы «ПиктоМир» для дошкольников может использоваться на платформах	<ol style="list-style-type: none"> 1. на ноутбуках с мышью под управлением операционной системы MS Windows; 2. на планшетах фирм под управлением операционной системы Android. Формат компьютерных заданий (сгруппированных в миры ПиктоМира) к платформе не привязан.
6.2.	Материально-техническое обеспечение	<p>Робототехнический образовательный набор «ПиктоМир» №1</p> <p><u>Комплектация набора:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Радиоуправляемый робот «Ползун» в комплекте с зарядным устройством, программным обеспечением для компьютерного управления – 1 шт • Комплект сочленяемых ковриков (30*30 см) для сборки игровых полей для детей и роботов – 46 шт

- Комплект магнитных карточек – 120 шт

Комплект мягких фигурок:

- Робот Вертун - 1 шт
- Робот Двигун – 1 шт
- Робот Зажигун- 1 шт
- Робот Тягун – 1 шт

Программные материалы для управления радиоуправляемым роботом «Ползун» на электронном носителе.

Робототехнический образовательный набор «ПиктоМир» №2

Комплектация набора:

- Радиоуправляемый робот «Ползун» в комплекте с зарядным устройством, программным обеспечением для компьютерного управления – 1 шт
- Комплект сочленяемых ковриков (30*30 см) для сборки игровых полей для детей и роботов – 46 шт
- Комплект магнитных карточек – 120 шт
- ПиктоКубики - 108 шт

Комплект мягких фигурок:

- Робот Вертун - 1 шт
- Робот Двигун – 1 шт
- Робот Зажигун- 1 шт

		<ul style="list-style-type: none"> • Робот Тягун – 1 шт • Программные материалы для управления радиоуправляемым роботом «Ползун» на электронном носителе. <p><u>Техническое обеспечение:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ПК (ноутбук) – 1 шт.; - Принтер – 1 шт.; - Сканер – 1 шт.; - Ксерокс – 1 шт.; - Интерактивная доска – 1 шт. - Планшеты (с установкой программного обеспечения «ПиктоМир»)- 4 шт.
	Взаимодействие с семьей	<p>Реализация Проекта предполагает активное взаимодействие с родителями обучающихся.</p> <p><u>Формы взаимодействия:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - оформление буклетов, - создание видео – отчетов, - проведение мастер-классов. -организация форума с выкладыванием проектов, обзоров, материалов по моделированию и программированию, информатике, составлению алгоритмов, методических и практических разработок на сайте детского сада в «ВК».
6.3	Дальнейшее развитие проекта	Обогащение и развитие цифровой образовательной среды ДОУ

Курс занятий рассчитан на работу с детьми, начиная со среднего возраста с соблюдением требований СанПиН.

