

Инновационная площадка «ПиктоМир»
Воспитанники старшей группы №2.

«ПиктоМир»
апрель

Воспитатели:
Гаврилова Е.В.
Захарова Е.Н.

г. Качканар 2026 г.

В апреле месяце, воспитанники инновационной площадки, «ПиктоМир»

«Роботы Двигун и Тягун знакомятся с дикими животными»

Цель: развитие алгоритмического мышления у детей через игровую деятельность «ПиктоМир» с тематическим содержанием о диких животных.

Задачи: образовательная: закрепить понятия «алгоритм», «команда», «исполнитель»; расширить знания о диких животных и среде их обитания; Развивающие: развивать логическое мышление, пространственную ориентацию, внимание, память, речь и познавательную активность; воспитательные: воспитывать интерес к информатике и окружающему миру.

«Робот «Двигун», миссия выполнима»

Цель: научить детей составлять программы для управления роботом с помощью пиктограмм, учить проходить уровень.

Задачи: закрепить команды робота «Двигуна» (вперёд, налево, направо); развивать логическое мышление, умение анализировать ситуацию и предвидеть результат действий; воспитывать умение взаимодействовать в команде.

«Задание для робота «Тягуна»»

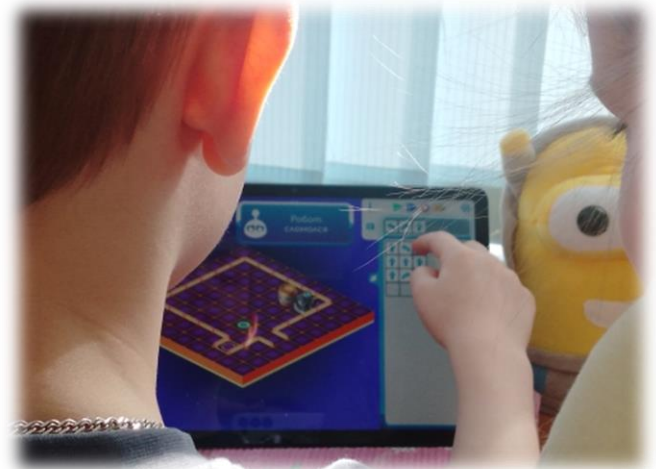
Цель: продолжать формировать привычные алгоритмические умения через работу с роботом «Тягуном» в среде «ПиктоМир».

Задачи: продолжать знакомить с возможностями робота «Тягуна» и принципами составления алгоритмов для него; развивать логическое мышление, внимание, память, пространственное воображение, познавательную активность, воспитывать самостоятельность, инициативность, умение работать в команде, интерес к основам программирования.

«Роботы Двигун и Тягун знакомятся с дикими животными»



«Робот «Двигун», миссия выполнима»



«Задание для робота «Тягуна»»



Результаты и достижения

- Дети развивали алгоритмического мышления через игровую деятельность «ПиктоМир» с тематическим содержанием о диких животных. Закрепили понятия «алгоритм», «команда», «исполнитель»; расширили знания о диких животных и среде их обитания. Проявляют интерес к информатике и окружающему миру.
- Дети научились составлять программы для управления роботом в среде «ПиктоМир», научились проходить уровень самостоятельно. Закрепили команды «Двигуна», учились анализировать ситуацию, воспитывали умение взаимодействовать в команде
- Дети знают какие команды выполняет робот «Тягун»; умеют составлять простые алгоритмы из пиктограмм для выполнения задач; могут проверить правильность выполнения программы и найти простейшие ошибки; проявляют интерес к изучению основ алгоритмики и программирования.