Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

Детский сад №71«Огонек»

**Мастер – класс для родителей**

***«Пиктомир»: дошкольное программирование!***

г. Улан-Удэ

2023

**Цель:** повышение профессиональной компетенции педагогов – участников мастер-класса в процессе педагогического общения по освоению опыта работы с программной средой «ПиктоМир» и обучения детей дошкольного возраста программированию. Формирование базовой  компетентности педагогов ДОУ при использовании программирования в образовательной деятельности.

**Задачи:**

1.Создание условий для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов.

2.Повышение профессионального мастерства и квалификации участников.

3.Распространение педагогического опыта.

4.Внедрение новых технологий обучения и воспитания.

5.Развитие педагогического творчества, способности к освоению новых технологий.

**(ПЕРЕД МАСТЕР-КЛАССОМ делим родителей на 2 команды: команда – «Вертуны» и команда «Двигуны»)**

Я прошла обучение по работе с цифровой образовательной средой ПиктоМир. В нашем саду разработана программа и проект по работе с этой средой. И сейчас я вас с ней познакомлю.

(выходят 6 коллег уже поделенные на команды)

- Присаживайтесь: двигуны сюда, вертуны сюда (игрушки на столах)

**Пиктомир –** это головоломка, в которой ребёнок управляет роботами-ремонтниками, находящимися в открытом космосе. Управление осуществляется не напрямую, а через специальные символы – **иконки-пиктограммы**.

*1.Разминка 2 мин*

Предлагаю участникам мастер-класса немного размяться и провести игру «Роботы и Капитаны»

*2.Лабиринт. (готовый на полу)*

*3.Тренировочные карты. (у коллег на столах)*

В начале работы с детьми мы знакомимся с роботом Двуногом, он живет на земле. Для этого у нас интерактивный пол создан в группах из изолент **(Снять фото)** красные квадраты- это старт и финиш **(фотка)**

И сейчас я приглашаю робота Двунога мне помочь.

Остальные рисуют с помощью стрелок маршрут, который я задаю роботу в тренировочных картах. Карты многоразового использования. Мы сгоставили алгоритм действий робота Двунога.

С двуногом мы познакомились, далее проходит знакомство с роботами из виртуального мира: Двигун, вертун, зажигун и ползун

Но сейчас мы познакомимся с Вертуном поближе. Он выполняет важное задание – ремонтирует покрытия космодромов, поврежденные при взлете космическими кораблями. Робот понимает несколько команд – «направо», «налево», «прямо» и «закрасить». Записаны эти команды не словами, а пиктограммами.

Перед вами плиты космодрома. **(Фотка, видео как дети собирают) Необходимо собрать космодром по схеме. (2 человека из команды «Вертуны» и 2 человека из команды «Двигуны»).**

Сейчас мы выберем Вертуна и программиста **(волшебной палкой)**

(в руках игрушка – робот Вертун).

(работа в парах - выкладывают с помощью пиктограмм программу для робота Вертуна) **(фотка как все выкладывает ребенок)**

Программист выкладывает программу на мольберте с помощью пиктограмм. (Вперед, закрасить, налево, закрасить)

Посмотрите на экране вы видите схему, по которой идет Вертун!

А сейчас мы с вами  будем управлять Вертуном в среде «ПиктоМир».

Коллеги работают на планшетах и ноутбуках**. (снять видео)**

После того, как мы познакомились с пиктограммами, пора отправляться Пиктомир. Берем планшеты, нажимаем на иконку пиктомира.

Посмотрите внимательно вот поле космодрома, которое нужно отремонтировать. Оно огорожено бордюром. Если Вертун в него врежется, то будет сломан. Клетки, которые нужно закрасить потрескались, видите, они отличаются от других.

В правом верхнем углу  команды, которые умеет выполнять робот, и ниже пустые клетки для программы. Берете нужную команду и передвигайте в клетку последовательно заполняя слева направо.

Когда  программа составлена нажимаем вверху посередине на  зеленую стрелочку.  Это пуск. Если произошла ошибка, ваш робот сломан,  нажимаем на красную стрелочку. Это действие назад. Вертун возвращается на исходную позицию, мы может исправить ошибку и запустить программу по новой.

Вот так мы познакомились с цифровой средой и средствами работы с ней. С детьми работает кружок «Алгоритм и Я», на котором мы учимся составлять алгоритмы и ориентироваться в пространстве. **(Фотки)**