**«Формирование базовой компетентности педагогов ДОУ при использовании программирования в образовательной среде «ПиктоМир»**

Безрукавая Елена Михайловна,

Кривчикова Наталья Ивановна,

Озерова Наталья Владимировна,

воспитатели

МБДОУ д/с №88 г. Белгород

Программирование в детском саду - эта фраза звучит необычно для воспитателей, но давайте посмотрим на наших детей. Родители нам часто говорят, что дети почти с пеленок умеют включать планшеты и компьютеры, играют в игры на мобильных телефонах. Дети воспринимают компьютерные технологии и Интернет, как само собой разумеющиеся явления, как, например, океаны и моря.

Цифровая образовательная среда ПиктоМир допускает безэкранное программирование путем свободной компоновки программы из карточек или кубиков, без использования дополнительных устройств Новая реальность создает давление на систему образования с двух близких направлений. На сегодняшний день цифровые технологии играют важную роль в повышении качества дошкольного образования, в организации взаимодействия педагога и родителей.

Общекультурное - компьютеры стали неотъемлемой частью нашей жизни и должны быть поняты каждым членом общества

Утилитарное – без подготовки кадров, свободно ориентирующихся в процессах информатизации, современное мировое хозяйство не выживет: Россия и вся планета Земля развивают цифровую экономику

Стержень курса «Алгоритмика для дошколят» – система программирования ПиктоМир, методическое наполнение – 30 компьютерных Игр – и учебные пособия Ползун, мягкие игрушки, коврики, кубики с командами и др.

Программа – это план будущей деятельности, в процессе которой один объект – компьютер – управляет другим объектом – роботом – по программе, заранее составленной человеком – программистом – по заранее известным правилам составления программ (язык программирования). Процесс выполнения программы компьютером состоит в том, что компьютер, следуя программе, некоторым заранее установленным способом дает роботу команды, которые тот исполняет, докладывая компьютеру об окончании исполнения каждой команды и готовности к приему следующей команды. Чтобы компьютер мог выполнить программу, она должна быть предварительно загружена в память компьютера.

Цель: внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде «Пиктомир» в соответствии с ФГОС ДО.

Основной вид деятельности дошкольника – игра. А самая распространенная цифровая игра – это компьютерная. Появление таких игр в жизни ребенка оказывает как положительное влияние на интеллектуальное развитие и подготовки его к жизни в информационном веке.

Эффективным средством развития предпосылок к учебной деятельности у детей в процессе обучения в ДОУ, являются алгоритмы и формирование у дошкольников алгоритмических умений и основ программирования.

У детей необходимо развивать творческие способности, умение анализировать, сравнивать, сопоставлять, логически мыслить, решать логические и алгоритмические задачи.

Робототехника, конструирование, программирование, моделирование, проектирование и многое другое – вот что теперь интересует современных детей. Ребенок овладевая основами алгоритмики , проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности.

Сложно ли для детей программирование? Для ребенка - нет. Его жизнь - игра. Программирование, он познает через игру. Ребенок поэтапно знакомится с техническим творчеством, от элементарного конструирования постепенно переходит к алгоритмике, а только потом к программированию технических моделей.

Наш детский сад активно работает с детьми по внедрению этого направления, используя одно из современных средств обучения основам алгоритмизации и программирования.

Для развития у детей алгоритмического мышления используем игры, такие как: «Пиктомир».

«ПиктоМир» - свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования, которая позволяет "собрать" из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом

Для начала работы по внедрению алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир» в детском саду, необходимо, чтобы педагоги прошли повышение квалификации «Формирование основ алгоритмизации и программирования у дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир». Только при условии, что педагоги подготовлены и могут вести работу с детьми по алгоритмизации и программированию в цифровой образовательной среде «ПиктоМир», будет достигнут успех в повышении интеллектуального развития детей.

МБДОУ детский сад №88 - присвоен статус «Федеральная сетевая инновационная площадка «ПиктоМир» Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир», МИНОБРНАУКИ России, Федеральное государственное учреждение «Федеральный научный центр научно-исследовательский институт системных исследований Российской академии наук», Приказ Минобрнауки РФ. От 02.09.2021г № П-176.

В нашем детском саду дети осваивают начальный опыт в цифровой образовательной среде «ПиктоМир». Дети знакомятся с понятием – робот, команда, компьютер, программа, программист, с основными видами команд и движениями. На начальном этапе дети играют и выполняют различные упражнения без использования электронных средств обучения. Они учатся отдавать команды, создавать из набора команд программы, выполнять их по шагам и находить ошибки.

Дети устраивают различные соревнования используя карточки с пиктограммами, выполняют задания на бумаге, составляют устные планы и т.д., самостоятельно составляют программы, отрабатывая новый материал на планшетах или экранах ноутбука.

Внедряя цифрую образовательную среду в ДОУ - обновляется содержание образовательного процесса с учётом современных информационных и телекоммуникационных технологий. У детей формируется готовность к изучению основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде Пиктомир.

Данная перспектива и стала основополагающим мотивом внедрения в работу основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир».

Необходимо организовывать в образовательном пространстве предметную игровую техносреду с основами алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПиктоМир, адекватную современным требованиям к интеллектуальному развитию детей в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий (ее содержанию, материально-техническому, организационно-методическому и дидактическому обеспечению) и их возрастным особенностям в условиях реализации ФГОС ДО;  
 - Развивать методическую компетентность педагогов в области IT-творчества детей дошкольного возраста;  
 - Формировать основы IT-грамотности и IT-компетентности воспитанников как готовность к решению задач прикладного характера, связанных с пропедевтикой и использованием современных информационных и телекоммуникационных технологий в специфических для определённого возраста видах детской деятельности;  
 - Обеспечивать освоение детьми начального опыта работы в цифровой образовательной среде ПиктоМир (на основе игрового оборудования);  
 - Тиражировать и распространять опыт инновационной педагогической деятельности.