



Сегодняшние дети с малых лет уже имеют опыт управления бытовыми приборами и игрушками при помощи пультов управления.

Если ребёнку 4 лет дать новую игрушку с пультом управления и пояснить на какие кнопки надо нажимать, чтобы игрушка начала действовать, то ребёнок, методом проб и ошибок, довольно быстро её освоит.

Это означает, что в голове у ребёнка создаётся программа действия, программа последовательного нажатия тех или иных кнопок для достижения поставленной цели, программа, которая включает в себе план будущей деятельности ребёнка



### **Пиктомир –**

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

*Составляя из иконок программы для виртуальных роботов, он учится планировать свои действия, мыслить логически, исправлять ошибки и искать разные пути решения проблем.*

*Пиктомир помогает ребёнку понять логику программирования, и постепенно готовит его к пониманию более сложных вещей.*

*На занятиях ребёнок освоит первые команды и научится решать головоломки.*

✚ Занятия по программированию в детском саду способствуют решению коммуникативных проблем, развитию двигательных навыков, эмоциональному исследованию и принятию различных решений...

✚ Ранние занятия по кодированию откроют детям цифровой мир и покажут, как использовать эти ресурсы для решения проблем в любой области знания.





**МБДОУ**  
**"Детский сад**  
**№ 472**  
**г. Челябинска"**



*Преимущества цифровой образовательной среды «Пиктомир»*

- ✓ *свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования дошкольниками*
- ✓ *позволяет ребенку «собрать» из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом*
- ✓ *ориентирован на детей старшего дошкольного возраста, еще не умеющих писать*

