**ДИДАКТИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ФЕДЕРАЛЬНОГО СЕТЕВОГО ИННОВАЦИОННОГО ПРОЕКТА «ПИКТОМИР»**

Т.А.Балуева,

МБДОУ «Добрянский детский сад № 16 «ПроУспех»,

воспитатель,

г.Добрянка, Пермский край

Развитие современного общества неразрывно связано с научно–техническим прогрессом. Одним из приоритетных направлений государственной политики в области образования является информатизация. Главной задачей информатизации образовательной организации является создание информационно–образовательной среды, как одно из условий достижения нового качества образования. Образовательная среда – это совокупность всех возможностей обучения, воспитания и развития личности. Информационная среда – это мир информации вокруг человека, мир его информационной деятельности.   Информационно–образовательная среда ДОУ (ИОС) – открытая педагогическая система, направленная на формирование творческой, интеллектуальной и социально–развитой личности, сформированная на основе разнообразных информационных образовательных ресурсов, современных информационно–коммуникационных средств и педагогических технологий. Информатизация дошкольного образования открывает педагогам возможности для широкого внедрения в педагогическую практику новых методических разработок, направленных на интенсификацию и реализацию инновационных идей воспитательно–образовательного процесса. Одним из путей создания информационно-образовательной  среды является организация работы Федеральной сетевой инновационной площадки ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН по теме: «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде «Пиктомир».

В марте 2021 г. муниципальному бюджетному дошкольному образовательному учреждению «Добрянский детский сад №16 «ПроУспех» приказом МИНОБРНАУКИ РОССИИ от 23.03.2021 № П-61 присвоен статус **федеральной сетевой инновационной площадки «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир».**

  Проект цифровая образовательная среда «**ПиктоМир**» направлен на организацию в образовательном пространстве дошкольных организаций и начальной школе цифровой образовательной среды «ПиктоМир» с основами алгоритмизации и программирования, а также предметной техносреды, соответствующей ФГОС и возрастным особенностям дошкольников.

Цель инновационной площадки "Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде "ПиктоМир" – разработка системы формирования у детей готовности к изучению основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде «ПиктоМир» средствами учебно-методического комплекта в соответствии с ФГОС ДО.

Задачи:

* организовать в образовательном пространстве ДОУ 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;
* формировать у детей знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;
* развивать познавательную активность дошкольников через формирование основ алгоритмического и логического мышления;
* упражнять детей в решении задач, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата;
* развивать методическую компетентность педагогов в области IT-творчества детей дошкольного возраста.

В дошкольном возрасте ведущим видом деятельности является игра. Дидактическая игра создается специально в обучающих целях, когда обучение протекает на основе игровой и дидактической задач. В этой игре ребёнок не только получает новые знания, но также обобщает их. Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной, игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определенные трудности. Ребёнок воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую, это повышает его познавательную и умственную активность, активизируется его речь.

При реализации образовательных задач среды «Пиктомир» широко используем дидактический материал. Дидактическая игра «Мемори» для детей или «найди пару» очень популярна. Свое название настольная **игра *«мемори****»* получила от англ. memory *(память)*, открывая парные карточки, ребенок может развить такие полезные качества как внимательность, наблюдательность, образное мышление, а также улучшает и тренирует память. Правила **игры "Мемори"** таковы. **Игра** ведется двумя одинаковыми колодами карточек, на лицевой стороне которых изображены картинки. **Играют**обычно 2 - 6 участников, в зависимости от количества карточек. Все карточки перемешиваются и выкладываются на столе картинками вниз.

  

Первый из игроков делает ход, открывая сразу две карточки. Если изображения на них оказались одинаковыми, то игрок забирает карточки себе и получает право ещё одного хода. Если же нет, то карточки кладутся строго на места, где они лежали, картинками вниз. Далее ходит следующий игрок.

   

Победителем становится тот, у кого в конце **игры**окажется больше собранных пар карточек.

 

Таким образом, через простую и понятную игру у детей формируется готовность к изучению основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде Пиктомир. Перенос накопленного алгоритмического опыта в новые жизненные ситуации побуждает ребенка к самостоятельной постановке целей, планированию действий, контролю, рефлексии и оценке результатов собственной деятельности.

Список литературы

1. **Бесшапошников Н.О., Кушниренко А.Г., Леонов А.Г., Собакинских О.В**. «Цифровая образовательная среда «ПиктоМир»: опыт, разработки и внедрение программирования для дошкольников», 2020.
2. **Левенчук А.Б.** «Пиктомир: дошкольное программирование, как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности» [https://ailev.livejournal.com/](https://www.google.com/url?q=https://ailev.livejournal.com/&sa=D&source=editors&ust=1642339443219907&usg=AOvVaw2pJmI2reQNlfbts2g7xsEz)98015
3. **Рогожкина И.Б., Кушниренко А.Г.** «ПиктоМир: дошкольное программирование, как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности», 2011г
4. **Кушниренко А.Г.** «ПиктоМир: опыт использования и новые платформы», 2011
5. [https://www.piktomir.ru/](https://www.google.com/url?q=https://www.piktomir.ru/&sa=D&source=editors&ust=1642339443220594&usg=AOvVaw1LvSG03NgycY5xgV3u4od_)