Ахметова Дамира Зульфановна

педагог-организатор

МДОУ «Детский сад «Газовичок» г. Надыма»

**«Формирование первичных компетенций в области программирования**

**у детей старшего дошкольного возраста посредством образовательного пространства IT-квантума»**

В глобальном масштабе происходят сейчас изменения в социальных ролях человека, связанные с процессами автоматизации, компьютеризации, роботизации производств во многих областях. В небывалом ранее темпе новейшие технологии также проникают в быт человека, они сопровождают его от рождения до самого конца, непрерывно участвуя в любом из жизненных актов, в любом человеческом действии, коренным образом изменяя жизнь людей.

Такие изменения будут происходить все чаще и чаще и это - новый серьёзный вызов человечеству. В современном мировом социуме уже утвердились новые тенденции формирования профессий и, как следствие, изменились запросы на подготовку профессиональных кадров.

Можно прогнозировать, что если ребёнок с раннего дошкольного возраста будет вовлечён в техническое творчество, сможет понимать возможности и ограничения технических систем, то в будущем, обладая важными информационными компетентностями, он получит большие преимущества при профессиональном самоопределении, реализации личностных потребностей и жизненных планов.

В нашем детском саду задачи по формированию первичных компетенций в области программирования посредством составления элементарных программ управления Вертуном с использованием пиктограмм и повторителей решаются в специально созданном образовательном пространстве IT-квантума.

Модуль «Основы программирования» позволяет сформировать представление о программной системе ПиктоМир, принципах программного управления, умение составлять элементарные программы управления Вертуном с использованием пиктограмм и повторителей, шифровать программу и расшифровывать программу управления исполнителем.

**Перспективно-тематический план образовательных мероприятий модуля**

**«Основы программирования»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Модуль «Основы программирования»** | **Номер и тема занятия** | **Программное содержание** |
| 1.Знакомство с программной системой ПиктоМир и виртуальным исполнителем команд - Роботом-Вертуном (Легенда о Роботе-Вертуне) | Познакомить с программной системой ПиктоМир, главным исполнителем команд  Развивать познавательные способности детей |
| 2.Знакомство с принципами программного управления, пиктографическими средствами | Познакомить с принципами программного управления, пиктограммами  Формировать умение составлять программы управления Вертуном с использованием пиктограмм  Развивать познавательные способности детей |
| 3.Составляем программу управления Вертуном | Формировать умение составлять элементарные программы управления Вертуном |
| 4.Робот-Садовник  Игра «Садовник 1» | Упражнять в составлении программы управления Роботом-Садовником |
| 5.Рассуждаем о программах. Тренируем Вертуна | Упражнять в составлении программы управления Вертуном |
| 6.Делаем программу короче – повторители | Познакомить с повторителями, упражнять в составлении программы управления Вертуном с использованием повторителей  Развивать познавательные способности детей |
| 7.Игра на расшифровку программ «Секретные пакеты» | Учить расшифровывать программу управления исполнителем  Развивать познавательные способности детей |
| 8.Шифруем программы и проверяем их на компьютере | Формировать умение шифровать программу управления исполнителем, проверять их на компьютере  Развивать познавательные способности детей |