Реализация проекта «ПиктоМир» в МОУ «СОШ №3» города Кыштыма

МОУ «СОШ №3» включена в состав 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».

ПиктоМир – программная система для изучения азов программирования дошкольниками и младшими школьниками.

Как известно, мы живем в век активного развития информационных технологий, поэтому для того, чтобы наши дети смогли ориентироваться в бесконечном и постоянно растущем потоке информации, очень важно научить их анализировать полученную информацию, быстро воспринимать её и применять на практике. Занятия по программе «ПиктоМир» как раз и способствуют формированию у детей интереса к информатике, а также умению находить нестандартные способы решения различных познавательных задач и развитию творческого и логического мышления.

Подготовка к реализации проекта в начальной школе МОУ «СОШ №3» проходила в два этапа. На начальном этапе педагоги «СОШ №3» прошли курс повышения квалификации «Формирование основ алгоритмизации и программирования у младших школьников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир». Затем администрация школы занялась подготовкой учебной среды и закупкой оборудования для проведения занятий, в число которых входят радиоуправляемый робот «Ползун», комплект ковриков для сборки игровых полей для детей и роботов и комплект мягких фигурок роботов и методические материалы.

На одном из школьных родительских собраний было объявлено о старте реализации инновационного образовательного проекта «ПиктоМир. Родители учеников нашей школы отнеслись с большим интересом к проекту, поэтому группа обучающихся была набрана довольно быстро, после чего педагоги приступили непосредственно к проведению занятий.

Первоначально дети изучали базовые понятия программирования, такие, как: компьютер, программист, программа, алгоритм, линейный алгоритм, робот, команда. Они играли и выполняли различные задания без использования электронных средств. Дети учились отдавать команды, создавать программы, а затем выполнять их по шагам, находить и исправлять ошибки.

Затем обучающиеся по программе алгоритмизации «ПиктоМир» познакомились с правилами составления программ, робототехникой и азами электротехники.

В течение 5 лет ученики нашей школы будут изучать программирование и алгоритмизацию с помощью компьютерных программ и радиоуправляемого робота «Ползуна». За первый год реализации проекта уже появились результаты деятельности наших педагогов. Обучающиеся не только осваивают основы алгоритмизации и приобретают навыки работы с различными источниками информации, но и активно взаимодействуют со сверстниками, участвуют в совместной игровой и моделирующей деятельности, что в дальнейшем позитивно сказывается на их обучении по программе начальной школы.

Учителя «СОШ №3» г. Кыштыма не только обучают ребят управлению роботом, но и делятся опытом с педагогами города. Мы надеемся, что участие в этом инновационном проекте поможет педагогам и ребятам изучить новый мир и узнать новое о программировании и роботах.