

**Кротова Елена Сергеевна**, воспитатель,  
Государственное бюджетное общеобразовательное  
учреждение города Севастополя «Образовательный центр  
«Бухта Казачья» имени 810-й отдельной гвардейской орденов  
Жукова, Ушакова бригады морской пехоты

## РУССКАЯ ЛИТЕРАТУРА В АЛГОРИТМЕ ПИКТОМИРА

**Аннотация:** В современном понимании инновация – это «проявление новых форм или элементов чего-либо, а также вновь образовавшаяся форма, элемент». Использование инноваций в работе с детьми дошкольного возраста открывает воспитателю новые возможности преподнесения материала. Работа педагога не может ограничиваться рамками исключительно традиционных и проверенных методов, необходимо некоторое разнообразие.

**Ключевые слова:** инновации, «ПиктоМир», проект, речевое развитие, русская культура.

Мы живем в эпоху компьютеризации и новых технологий. С раннего возраста дети легко владеют телефонами и игрушками на пульте управления. Малыш легко при помощи пульта выстраивает команды, которые игрушка выполняет при движении. Зачастую делают это неосознанно. Это тоже является программированием. Программирование- это процесс создания компьютерных программ. Это одно из самых увлекательных занятий настоящего времени.

С 2021 года наш детский сад, ГБОУ города Севастополя «Образовательный центр «Бухта Казачья» имени 810-й отдельной гвардейской орденов Жукова, Ушакова бригады морской пехоты» работает в статусе 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».

Цифровая образовательная среда ПиктоМир – это свободно распространяемая программная система для изучения основ программирования дошкольниками и младшими школьниками.

Основной целью апробации является разработка системы формирования у детей готовности к изучению основ алгоритмизации и программирования в цифровой образовательной среде ПиктоМир средствами УМК в соответствии с ФГОС ДО. Проект реализуется в форме занятий, досуговой, игровой деятельности, игр-соревнований и других видов детской деятельности.

Природой заложено развитие ребенка в процессе игры. А как известно игра – это основной вид деятельности детей дошкольного возраста. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она становится сильнейшим мотивационным фактором, ребёнок руководствуется личностными установками и мотивами.

Меня заинтересовала инновационная площадка «ПиктоМир», так как при помощи нее играючи на своих занятиях, я учу воспитанников составлять алгоритм действий, ориентироваться в пространстве, логически мыслить, развивать воображение, память, слышать и выполнять команды, выстраивать маршруты и давать команды, а также работать в команде. Площадка «ПиктоМир», в первую очередь, ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать.

Итак, что же такое мир программирования для дошкольников – это система безтекстового, пиктограммного программирования, которая позволяет ребенку «собрать» из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальными исполнителями роботами, а также могут сами выступать в роли роботов: Вертун, Тягун, Зажигун и Двигун.



Роботы живут на космической станции. Робот Вертун выполняет важное задание, он ремонтирует космодром, после взлета ракеты. Роботы Двигун и Тягун два брата, передвигают ящики и бочки по космодрому. Ползун передвигается по полю и выполняет три команды, направо, налево и вперед. Робот Зажигуен, когда на космадроме наступает ночь именно он зажигает свет, чтобы другие роботы космонавты прилетали на космадром.

Работая на протяжении двух лет в цифровой образовательной среде «ПиктоМир», все время ищу новые интересные формы работы с детьми. Я попыталась интергировать инновационную площадку с другими образовательными областями.

Старшим дошкольникам с помощью интерактивных технологий легче освоить чтение и письмо. Большой интерес у моих воспитанников вызывают игры-путешествия – квесты.

В этом году наш детский сад отмечал юбилей 225- летию со дня рождения А.С. Пушкина. В рамках инновационной площадки я постаралась совместить инновационную деятельность с мероприятием.

Почему я выбрала метод проект?

Дошкольный возраст – период интенсивного развития личности, который характеризуется становлением целостности сознания как единства эмоциональной и интеллектуальной сфер, так и формированием основ самостоятельности и творческой индивидуальности ребенка в разных видах деятельности. В работах Л.С. Выготского [2], М.М. Алексеевой [1], Н.В. Гавриш [2] Е.И. Тихеевой [2] и др. указывается, что общее развитие личности дошкольника во многом обусловлено уровнем развития его речи. Овладение родным языком – одно из самых важных приобретений ребенка. Поэтому речевое развитие рассматривается в современном дошкольном образовании, как общая основа воспитания и обучения детей.

Сказки А.С. Пушкина являются не только произведениями национальной и мировой литературы, но и важным источником ценных моральных уроков и эстетического воспитания детей дошкольного возраста. А так же представляют пласт культурного наследия нашей страны. Они помогают развить воображение, развивать эмоциональную сферу, а также способствуют формированию нравственных и культурных ценностей у детей. Через сказки А.С.Пушкина прививать любовь к русской культуре. Творчество А.С. Пушкина является образцом художественного языка и может помочь детям развивать воображение, эстетический вкус и литературный вкус.

**В проекте принимали участие воспитанники старшей группы.**

Целью проекта было расширение познаний дошкольников и родителей о сказках А.С. Пушкина, посредством использования игровой деятельности на базе инновационной площадки «Пиктомир». Совместно с детьми Закрепили умение составлять маршрут с помощью пиктограмм, работали в команде.

Для начала реализации проекта была проведена беседа с родителями, с анкетирования. Работа по проекту проводилась в три этапа

*1 этап.* Знакомство дошкольников с русской культурой и русскими традициями. (Просмотр видеофильмов, картин, посещение музея «Русская изба» в ДОУ, объяснение значения незнакомых слов (бить челом, невод, оброк и т.д)

*2 этап.* Знакомство с биографией и творчеством А.С Пушкина. (разучивание стихов, нарисовать персонажа из сказки, совместно с родителями нарисовать сюжет любимой сказки).

*3 этап.* Итоговое интегрированное занятие, квест «Путешествие по сказкам А.С.Пушкина», целью которого было показать детям удивительный мир сказок, их мудрость и красоту;

1. Закрепление умения составлять маршрут с помощью пиктограмм, работали в команде.
2. вызвать интерес к творчеству поэта;



3. формировать связную речь, обогатить словарь;
4. развивать творческие способности, внимание, память;

Во время проведения квеста дети на миг стали персонажами сказок, а 3 ребенка были роботами: Вертуном, командиром и помощником командира

Ребята передвигались по станциям, обозначенным на карте квеста. Они выстраивали маршруты, на пути которых встречали героев сказок, это и старик с неводом, три девицы под окном и сам царь Гвидон, и сам дядька Черномор с богатырями, ну и конечно Дуб зеленый, где в ветвях русалка сидит, а рядом бродит кот ученый. Роботы, ПиктоМировцы, получали от героев сказок иллюстрацию сказки и приклеивали ее на карту.

Закрепили умение составлять маршрут с помощью пиктограмм, работали в команде.

*Список литературы:*

1. Алексеева, М.М. Методика развития речи и обучения родному языку дошкольников: Учеб. пособие для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений. – 3-е изд., стереотип [Текст]. /М.М. Алексеева, Б.И. Яшина – М.: Академия, 2000. – 400 с.
2. Гавриш, Н.В. Формирование образности речи у дошкольников [Текст]/Н.В. Гавриш, О.В. Осика/ Вопросы речевого развития дошкольников. – М.: Просвещение, 2002. – 189с.
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 16 ноября 2022 г. № 993 “Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования”

