

**МБОУ СОШ № 96 с углубленным изучением
английского языка**

«Платформа «ПиктоМир»: первые шаги по формированию навыков программирования»



**Паскаль Юлия Михайловна,
учитель начальных классов, ВКК**

Цифровая образовательная среда

ПиктоМир





ПиктоМир

Главная > Проекты > ПиктоМир

От фребеля до робота >

ИнСила – PRO >

ТехноМир >

ПиктоМир ▾

Учебная среда и оборудование

Участники «Дошкольное образование»

Как стать участником проекта

Приказы НИИСИ РАН

Видео и презентации

Мероприятия проекта

Контакты

Проект цифровая образовательная среда «ПиктоМир» - это инновационная деятельность, направленная на организацию в образовательном пространстве дошкольных организаций и начальной школе цифровой образовательной среды ПиктоМир с основами алгоритмизации и программирования, а также предметной техносреды, соответствующими возрастным особенностям дошкольников и учеников начальной школы в условиях реализации ФГОС и адекватной современным требованиям к интеллектуальному развитию детей в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий.

Учитывая возрастающие темпы информатизации общества, цифровизации промышленности, образования и науки, в рамках перехода к цифровой экономике, специалисты ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН разработали учебную систему ПиктоМир, в которой начинается раннее знакомство дошкольников с системой научных понятий программирования.

ПиктоМир - идеальная среда для проработки изучения алгоритмических языков, единственный (на сегодня) в мире курс программирования для дошкольников, который имеет продолжение в начальной школе, что позволяет говорить о преемственности уровней образования.

Статус площадки предполагает



МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ФЕДЕРАЛЬНЫЙ НАУЧНЫЙ ЦЕНТР НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ИНСТИТУТ СИСТЕМНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ
РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ НАУК»
(ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН)

П Р И К А З

Москва

№ 17-89

18.05.2022

О внесении дополнений к приказу от 18.11.2020 № П-188 «Об утверждении 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»

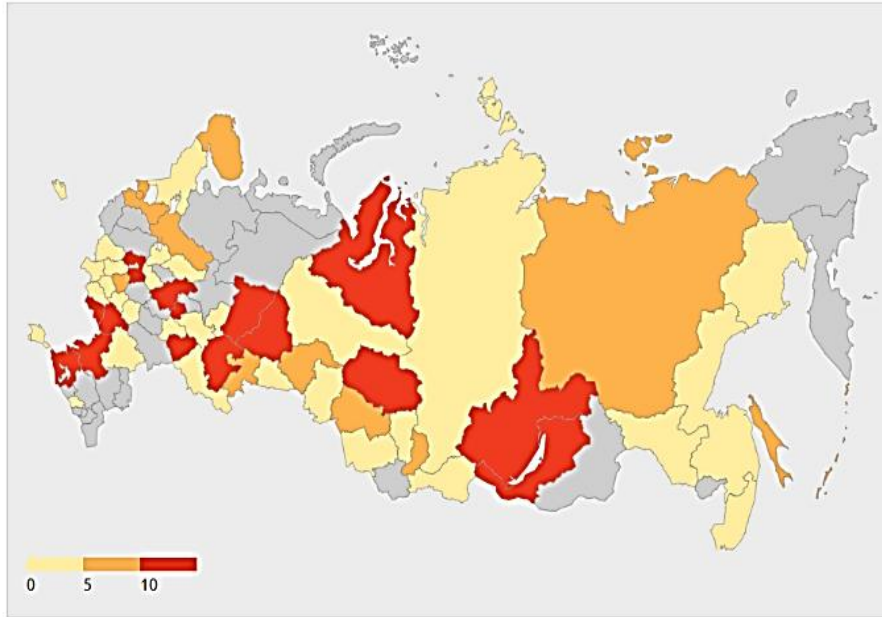
В целях дополнения к приказу от 18.11.2020 № П-188 «Об утверждении сетевой инновационной площадки ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН по теме «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир» для расширения сетевой инновационной площадки ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН п р и к а з ы в а ю:


1. Присвоить статус инновационных площадок образовательным организациям субъектов Российской Федерации согласно прилагаемому Списку (Приложение). Ответственный - научный руководитель сетевой инновационной площадки А.Г. Кушниренко.
2. Включить в состав сетевой инновационной площадки ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН образовательные организации субъектов Российской Федерации согласно прилагаемому Списку (Приложение). Ответственный - научный руководитель сетевой инновационной площадки А.Г. Кушниренко.
3. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой.

Директор

С.Е. Власов

- От фребеля до робота >
- ИнСила – PRO >
- ТехноМир >
- ПиктоМир >
- Учебная среда и оборудование
- Участники «Дошкольное образование»
- Как стать участником проекта
- Приказы НИИСИ РАН
- Видео и презентации
- Мероприятия проекта
- Контакты
- Фанклястик >
- Мир головоломок >
- Инженерный класс >






Институт образовательных технологий

info@inott.ru +7 (846) 267 03 37 [ЗАКАЗАТЬ ЗВОНОК](#)

ОБРАЗОВАНИЕ >
ПРОЕКТЫ >
МЕРОПРИЯТИЯ >
ОБ ИНСТИТУТЕ >
НОВОСТИ
КОНТАКТЫ
🔍

<p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 15</p> <p>Республика Башкортостан</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 14</p> <p>Ямало-Ненецкий АО</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 12</p> <p>Республика Хакасия</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 10</p> <p>Сахалинская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 8</p> <p>Вологодская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 7</p>	<p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 15</p> <p>Белгородская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 13</p> <p>Иркутская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 11</p> <p>Тюменская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 9</p> <p>Ленинградская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 8</p> <p>Республика Саха</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 6</p>	<p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 14</p> <p>Воронежская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 12</p> <p>Нижегородская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 11</p> <p>Новосибирская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 8</p> <p>Мурманская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 7</p> <p>Челябинская область</p> <p>Образовательные учреждения участвующие в проекте: 6</p>
--	---	---



ПиктоМир



Планшет

Планшет с программным обеспечением "Пиктомир"

[ПОДРОБНЕЕ](#)



Робототехнический образовательный набор «ПиктоМир» №1

Для средней, старшей, подготовительной групп ДОУ и начальных классов школы



Робототехнический образовательный набор «ПиктоМир» №2

Для средней, старшей, подготовительной групп ДОУ и начальных классов школы



Программируем роботов



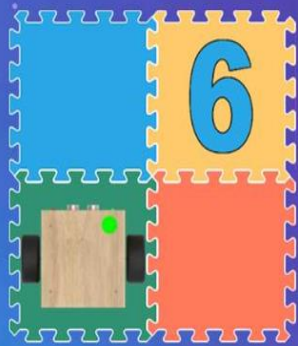
Вертуун



Двигун и Тягун



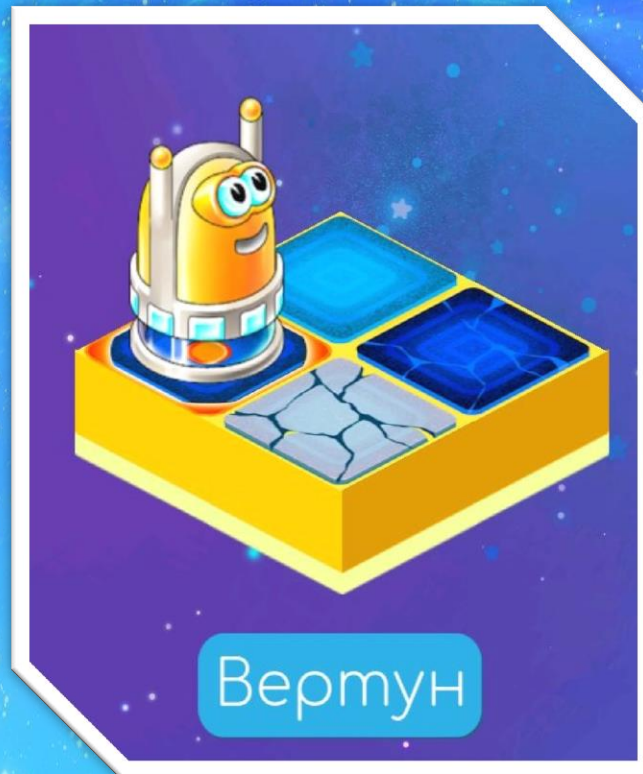
Зажигун



Ползун

ЗНАКОМСТВО С РОБОТОМ ВЕРТУН

Вертун – это космический робот. Он предназначен для ремонта космических платформ-космодромов. Космические корабли взлетают и садятся на космодром, при этом некоторые плиты повреждаются и их нужно чинить – закрашивать специальной краской. Эту задачу и выполняет робот Вертун.



ЗНАКОМСТВО С РОБОТОМ ПОЛЗУН

Ползунов два. Они близнецы. Один Ползун экранный, он живет на экране, и ползает по коврикам на экране, а другой Ползун настоящий, сделан из фанеры и ползает по настоящим коврикам на полу комнаты. Управляется при помощи звукового Пульты. Ползун понимает и умеет выполнять три команды: «вперед», «налево», «направо».



ЗНАКОМСТВО С РОБОТАМИ ТЯГУН И ДВИГУН

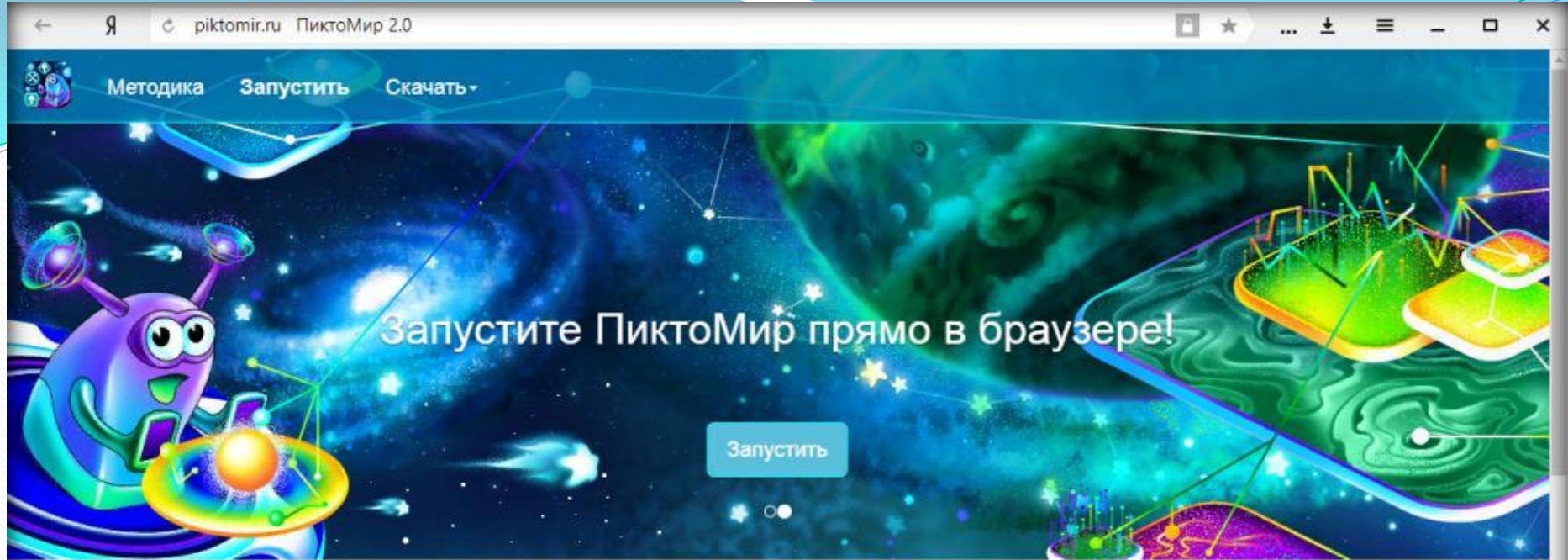
Как и другие роботы, Тягун и Двигун живут на клетчатой поверхности, замощенной квадратными плитками. Между некоторыми клетками есть стены. Тягун движется по клетчатому полю-складу и «тащит» на нужные места грузы - бочки и ящики. Тягун понимает и умеет выполнять четыре команды: «вперед», «тянуть», «налево», «направо». Однако он не может отодвинуть груз от стены. Тут ему на помощь придет Робот Тягун.



ЗНАКОМСТВО С РОБОТОМ ЗАЖИГУН

На планетах, где климат напоминает климат земли находятся поля. Красивые сады с деревьями, есть пруды, где плавают морские рыбки. За этими прудами следят роботы. Они наводят порядок, чистят пруды, ухаживают за деревьями. А когда наступает ночь, и все вокруг погружается в мрак, робот Зажигун выходит на поле и его задача зажечь фонари и большие фонарные столбы.





ПиктоМир

Младший брат КуМира

Свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования дошкольниками и младшими школьниками. ПиктоМир позволяет ребенку "собрать" из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом. ПиктоМир в первую очередь ориентирован на дошкольников, еще не умеющих писать, или на

Главная страница



Публичные Миры



Базовый

Решаем задачи с роботом Вертун

Знакомьтесь - роботы!

Мир с заданиями для демонстрации



Алгоритмика 2018 (1-30)

Мир для дошкольников 6+ и младшеклассников,
начинающих изучение курса Алгоритмика

Алгоритмика 2018 (1-30)



Игра 1
★ 0/2



Игра 2
★ 0/4



Игра 3
★ 0/4



Игра 4
★ 0/5

ОБУЧЕНИЕ С ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДОЙ «ПИКТОМИР» ПОЗВОЛЯЕТ ДЕТЯМ:

- Освоить основы программирования;
- Развивать алгоритмическое мышление (умение строить свои и понимать чужие алгоритмы, планировать этапы и время своей деятельности, разбивать одну большую задачу на подзадачи);
- Принимать и выполнять правила;
- Работать в группе;
- Научиться договариваться;
- Владеть устной речью;
- Использовать предметы-заместители;
- Научиться оценивать эффективность своей деятельности;
- Развивается крупная и мелкая моторика.

Спасибо за внимание!

