

## *Мастер - класс для родителей "ТиктоМир - начало обучения программированию дошкольников".*



Зачем учить ребёнка программированию? Тем более если у вас растёт будущая балерина или футболист? Ответ простой: для того, чтобы научить логически мыслить и планировать свои действия. Интерес к технике и тягу к развлечениям можно совместить с обучением и развитием, предложив ребёнку игры, которые научат составлять алгоритмы.

В нашей группе прошёл мастер-класс для родителей. Родители отправились вместе с детьми в увлекательный мир «Робомир».

Для «вживания» в систему научных понятий программирования используются различные методы и приёмы: традиционные раскраски, собрание поля из ковриков,



рисование маршрута, пультовое управление Ползуном для движения по заданному маршруту и, наконец, «взрослая» работа - составление программ. Все это облегчает дальнейший переход на обучение алгоритмики и программирования в цифровой образовательной среде «Пиктомир».

В старшем возрасте – начинается

работа на планшетах. Детей ждут виртуальные роботы Вертун, Двигун, Тягун, Зажигун и множество интересных заданий на космодроме ПиктоМира.



Вертун отвечает за ремонт. Он закрашивает поврежденные плиты специальным огнеупорным составом. Состав заполняет трещины в поврежденной плите и плита снова готова к работе.

Двигун «двигает» ящики и бочки на космическом складе. Он не может отодвинуть груз от стены. А вот Тягун может «оттащить» груз от стены и перетащить его на нужное место.

Ползун. Ползунов два. Один живет на экране планшета, другой сделан из фанеры и ползает по коврикам на полу. Программу вначале составляем для Экранного Ползуна.

Когда она готова, включаем Фанерного Ползуна на полу. Теперь наша программа управляет сразу двумя Ползунами.

Сейчас мы вам покажем фрагмент занятия в нашем клубе «ПиктоМир».

