

## Как поиграть с ребенком возраста от 6+ до 9 лет

### два-три вечера в ПиктоМире и научить его азам программирования

ПиктоМир – свободно распространяемая программа, разработанная по заказу Российской Академии Наук. С этой программой, при желании, можно работать через веб-интерфейс, ничего никуда не загружая.

Работать можно на планшете или на ноутбуке иили на десктопе с мышкой. Для возраста 6-7 лет мы настоятельно рекомендуем любой планшет с тачскрином не менее 10” (iOS, Windows, Android или Linux – не важно, если работать через браузер).

**Вечер 1** (займет около 1 часа). Открываем на сайте НИИСИ РАН страницу <https://www.niisi.ru/piktomir/>

Читаем по диагонали. Далее кликаем либо на этой странице либо прямо в данном тексте **Методика** (<https://www.niisi.ru/piktomir/meth.htm>)

Снова читаем по диагонали. Открываем методичку

**Поминутное планирование 45 минутного занятия для подготовительных групп дошкольного образовательного учреждения**  
(<https://www.niisi.ru/piktomir/1u.pdf>)

В этой методичке описано, как нужно заниматься с ребенком, открыв ему ПиктоМир по ссылке <https://www.niisi.ru/piktomir/online/index.html> и выбрав Мир Базовый, Игра 1. Задания 1-12. ! ЗАГРУЖАТЬ ПИКТОМИР НЕ НУЖНО, РАБОТАЙТЕ ЧЕРЕЗ ВЕБ

Задание 13 особое. Оно сложное, и предназначено, скорее, для учителя/родителя. Решение в методичке приведено. Разбирайтесь!

**Вечер 2** (займет около 1 часа). Откройте с ребенком ПиктоМир, выберите Мир «Базовый» и пусть ребенок попробует пройти игры 2 и 3. Конкретных методичек по играм 2 и 3 нет, но многие задачи из этих игр разобраны в методичке для годового курса 2016 года

**Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах**

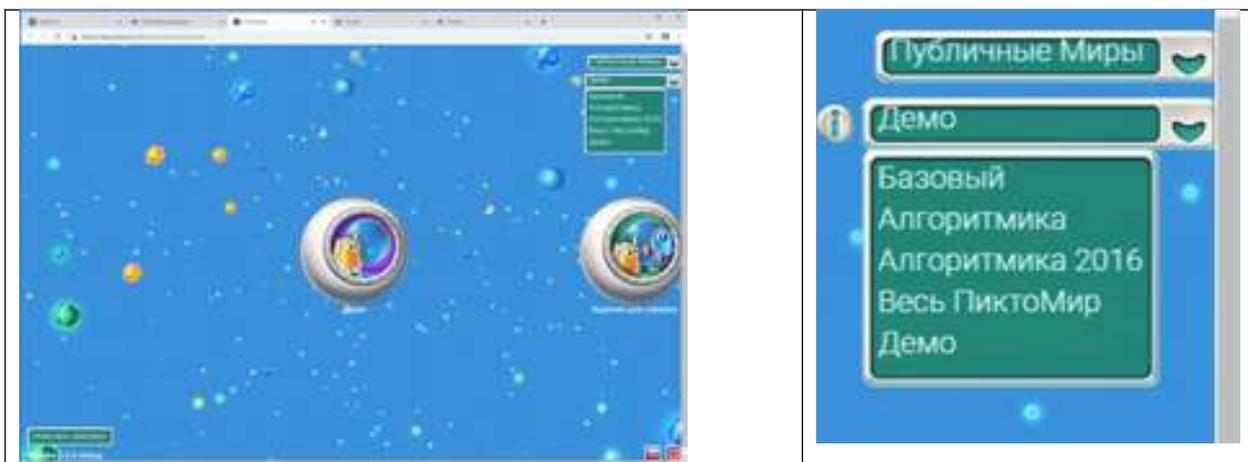
## дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир (2016 г.)

**Вечер 3** (займет около 1 часа). Если ребенку понравилось, откройте ему в Мире базовый Игру 4. Если Вам (родителю) понравилось, возьмите второй компьютер, откройте игру 5 и попробуйте ее пройти.

Если не получится – не расстраивайтесь! Эта игра была придумана для родителей – выпускников математических факультетов и учителей матшкол.

### Что можно делать дальше. (Вечера 4 и далее).

Откройте страницу <https://www.niisi.ru/piktomir/online/index.html> и выберите Мир «Весь ПиктоМир». В нем можно провести еще пару часов.



Мы надеемся, что по завершении описанных занятий, ребенок (и Вы вместе с ним), получили начальные представления о программировании. В этот момент полезно снова открыть методичку «Поминутное планирование 45 минутного занятия ... » и подробно обсудить с ребенком «Принцип программного управления».

Если возникли вопросы, не стесняйтесь прислать их в отдел учебной информатики ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН

мл. научн. сотр. Миля Вячеславовна Райко

[milya@niisi.ras.ru](mailto:milya@niisi.ras.ru)