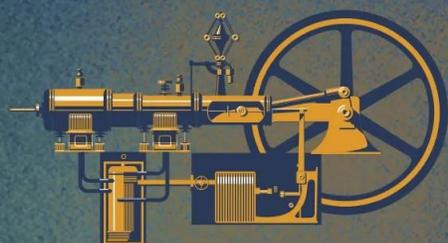




ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ ЦИФРОВОГО МЫШЛЕНИЯ ДЛЯ АГРОБИЗНЕС-ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ПОДГОТОВИЛА: КИЖЕНЦЕВА МАРИЯ МАТВЕЕВНА, ПЕДАГОГ-ПСИХОЛОГ

ЧЕТЫРЕ ПРОМЫШЛЕННЫЕ РЕВОЛЮЦИИ



ПЕРВАЯ
1784

Механическое производство,
железные дороги,
энергия пара



ВТОРАЯ
1870

Массовое производство,
электрификация,
появление производственных
линий



ТРЕТЬЯ
1969

Автоматизированное
производство,
электроника,
компьютеры



ЧЕТВЕРТАЯ
сейчас

Искусственный интеллект,
большие данные,
роботы,
и это еще не все

1800

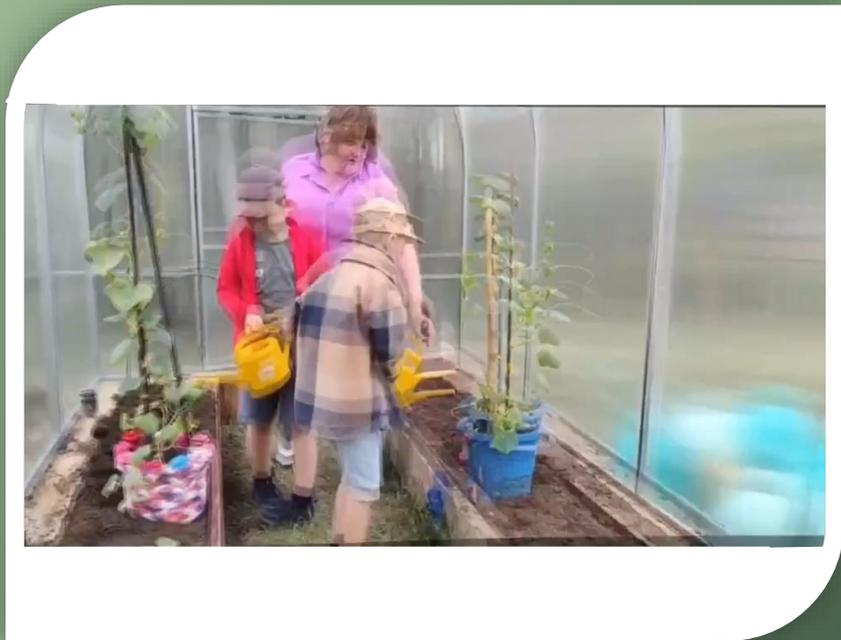
1850

1900

1950

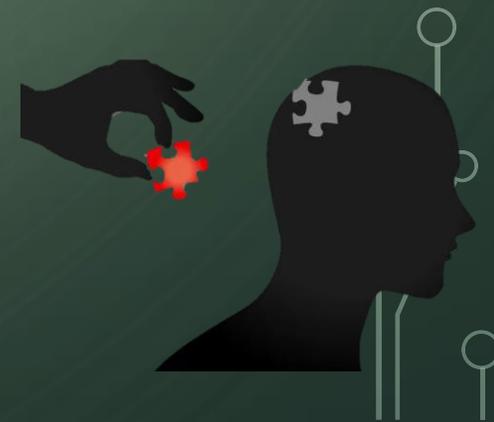
2000





КОМПОНЕНТЫ ЦИФРОВОГО МЫШЛЕНИЯ

- 1. Алгоритмическое мышление: Понимание последовательности действий для достижения цели.
- 2. Анализ данных: Умение видеть закономерности, сравнивать, делать простые выводы.
- 3. Моделирование и прогнозирование: Представление процессов и их возможных результатов.
- 4. Креативное решение задач: Поиск нестандартных подходов с использованием доступных (в т.ч. цифровых) инструментов.
- 5. Понимание основ кибербезопасности и цифровой гигиены.



ПИКТОМИР

ПИКТОМИР

[ГЛАВНАЯ](#) [ОНЛАЙН](#) [СКАЧАТЬ](#) [МЕТОДИКА](#)

Основы программирования для детей!

ПиктоМир — разработанная по заказу РАН* бестекстовая цифровая образовательная среда для систематического погружения в современное программирование дошкольников и младших школьников, даже тех, которые пока ещё не умеют читать и писать



ИГРАТЬ

В ПиктоМире дети старше 3 лет самостоятельно составляют программы для управления роботами. В виртуальных и реальных обстановках. Для этого ребёнок использует пиктограммы — картинки.



Является свободно распространяемым кроссплатформенным приложением



11 экранных и 2 реальных робота с уникальными заданиями



Методические пособия с поминутным планированием

Активация Windows



Подходит для занятий без компьютера с детьми от 3 лет



Более 300 000 учеников в образовательных учреждениях Российской Федерации



Разработан по заказу Российской Академии Наук

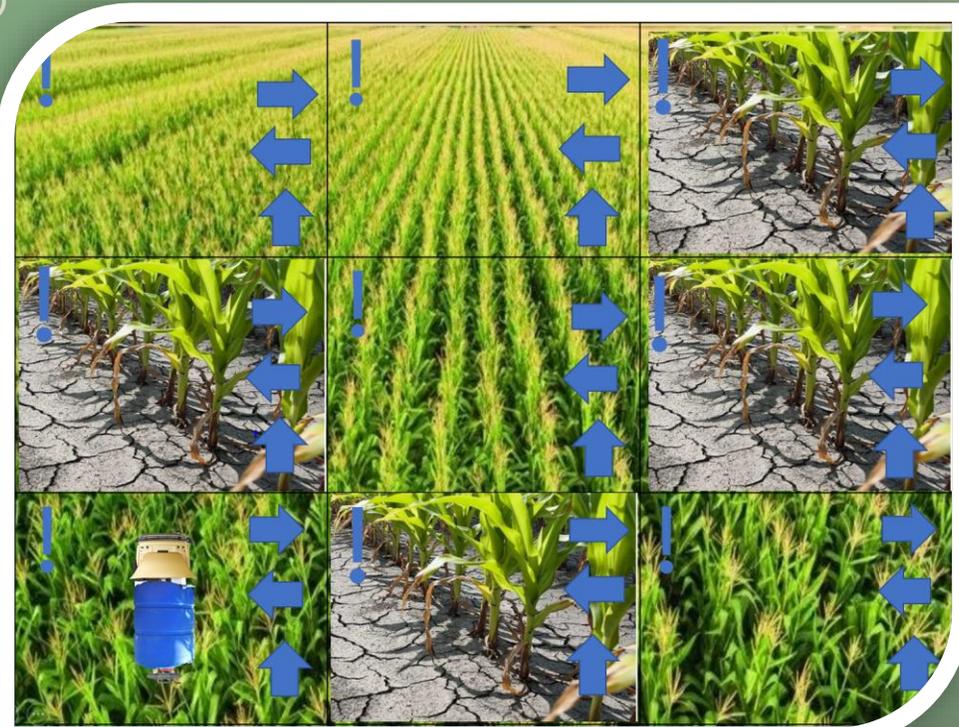
Активация Windows







ВИРТУАЛЬНАЯ АГРО-ИГРА «ПОЛЕЙ КУКУРУЗНОЕ ПОЛЕ»



- **Цель игры:** помочь поливальной машине проследовать по заданному маршруту и полить поле кукурузы. Развитие у детей навыков пиктограммного программирования, умения следовать по заданному маршруту. Совершенствование навыков пространственной ориентировки (влево, вправо, вперед), содействие развитию логического мышления, внимания.

ИГРА «ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ»

Цель игры:

создание алгоритма, т.е. раскладывание карточек посадки семян в четкой последовательности; развитие логического мышления, внимания.



ИГРА «КАК ДОВЕЗТИ ОВОЩИ С ПОЛЯ ДО ОВОЩЕХРАНИЛИЦА?»



- **Цель игры:** доставка овощей в овощехранилище с помощью робота-помощника Ползуна. Развитие у детей умения создавать алгоритмы и следовать им. Совершенствование навыков пространственной ориентировки (влево, вправо, вперед), содействие развитию логического мышления, внимания, воображения

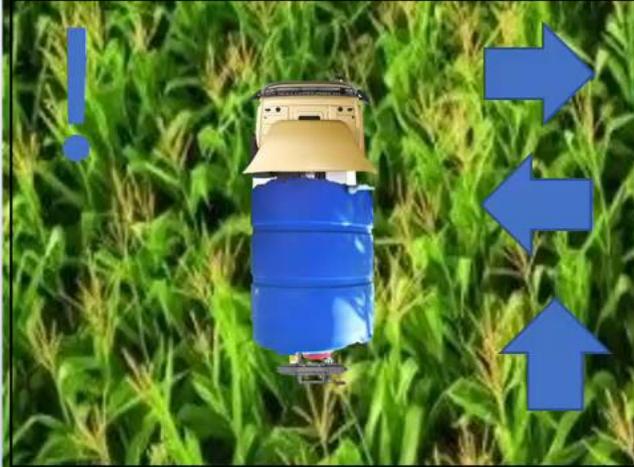


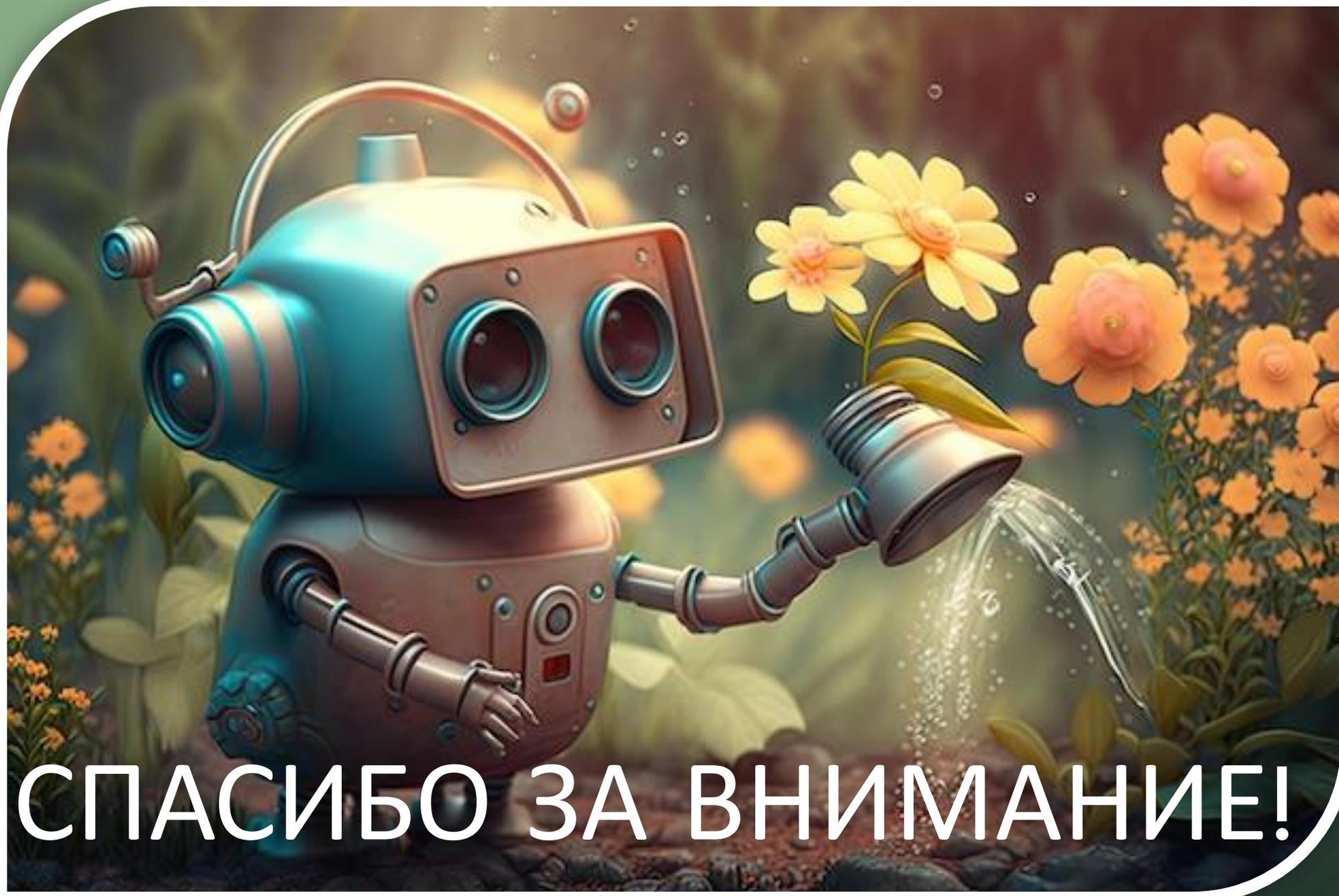


ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Умение видеть и описывать последовательности действий (алгоритмы) в знакомых агропроцессах;
- Навыки простого наблюдения, фиксации изменений и сравнения данных (рост, количество, погода);
- Способность выдвигать простые гипотезы о причинно-следственных связях в природе и хозяйстве («Если... то...»);
- Понимание, что цифровые устройства – это инструменты для получения информации, фиксации результатов, решения задач;
- Осознание ценности труда в агросфере и его связи с технологиями;
- Позитивное и осознанное отношение к использованию технологий как помощников.







СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!