

# Дидактическая электронная игра

## «ПиктоМир: Робот-Вертун» (5+)

**Цель игры:** формирование у детей навыков в записи алгоритма команд, для выполнения определенного задания.

### Задачи:

- учить детей составлять алгоритмы, программы управления роботом.
- учить составлять линейные программы;
- знакомить с техниками исполнения программы: полное исполнение, пошаговая отладка;
- знакомить с функцией сокращения записи программы с помощью линейных подпрограмм без параметров, а также записи программы с помощью цикла N раз, где  $N \in [1; 6]$ .
- способствовать развитию умения составлять и выполнять план (алгоритм) действий;
- способствовать развитию умения определять правильность порядка выполнения шагов;
- содействовать развитию логического мышления детей, памяти, внимания, воображения, познавательной активности, способности быстро воспринимать информацию

**Оборудование:** любое портативное устройство с доступом к сети интернет, на устройство необходимо скачать приложение

(адрес для ПК - <https://piktomir.ru/> , адрес для андроид -

<https://play.google.com/store/apps/details?id=ru.niisi.Piktomir&hl=ru&gl=US> .)

### Описание игры.

Вертун живет на клетчатой поверхности, замощенной квадратными плитками. Между некоторыми клетками есть стены. Вертун понимает и умеет выполнять четыре команды: «вперед», «закрасить», «налево», «направо».

Программа в ПиктоМире состоит из частей, называемых алгоритмами. В программе всегда есть один главный алгоритм, с него начинается выполнение программы. В программе могут быть и другие алгоритмы, они имеют однобуквенные имена: А, Б, В, ... и называются вспомогательными алгоритмами.

Пиктомир свободно распространяемая программная система для изучения азов программирования дошкольниками и младшими школьниками.

Методический комплект состоит из нескольких цепочек заданий.