

Конспект непосредственной образовательной деятельности «Ознакомление детей 6-7 лет с программным обеспечением «ПиктоМир»: «Путешествие с роботом ползуном»

Цель: Формирование представлений о программировании робота «BLE ползун»

Задачи:

Образовательные:

- создать условия для усвоения новых знаний;
- познакомить дошкольников к понятиям «программа», исполнитель «программы»;
- способствовать развитию умения составлять и выполнять алгоритм действий;

Развивающие:

- Способствовать формированию логического мышления детей, памяти, внимания, воображения, познавательной активности, способности быстро воспринимать информацию;

Воспитательные:

- воспитывать умение работать в команде, проявлять активность и интерес к игре;
- формировать умение планировать свои действия, выполнять задание четко по намеченному плану.

Формы работы: парная, коллективная.

Методы: практический, частично-поисковый, словесный, наглядный, эвристический.

Оборудование: магнитная доска, карточки команды, пазл-ковёр, браслеты по количеству детей, раздаточный материал, проектор, компьютер, интерактивная доска, планшет, презентация, робот - ползун.

Логика проведения

Воспитатель:

-Ребята вы любите играть в компьютерные игры?

Ответы детей.

-А какие у вас любимые игры (ответы), а твой герой умеет выполнять задания?

Ответы детей.

-А я вам тоже предлагаю поиграть в игру «ПиктоМир»

Показ слайда

-Кто – ни будь играл в эту игру?

Ответы детей.

Воспитатель:

-Эта игра про робота один живет на экране нашего компьютера, а другой на коврик, на полу и они могут выполнять задания только вместе.

Воспитатель:

К нам сегодня пришло аудио письмо, давайте его откроем

Дети слушают письмо от робота «Я робот BLE ползун умею перемещается по полю в заданном направлении. Помоги мне выполнить все задания. Пройти все клетки с цифрами и дойти до финиша. Но помни я могу двигаться только «вперед», «налево», «направо». Все что вам поможет лежит в посылке.»

Дети и воспитатель ищут посылку, открывают, рассматривают предметы (конверты с заданием, браслеты, карточки с пиктограммами, фишка)

Воспитатель:

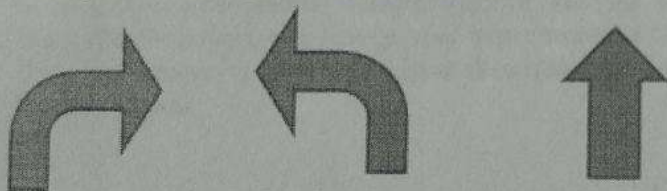
- Ребята для программирования робота мы должны выяснить где право, а где лево. Для этого нам нужно одеть браслет на правую руку, он нам поможет направить робота в нужную сторону.

Первая игра «Учим команды робота»

Воспитатель достаёт карточки с пиктограммами.

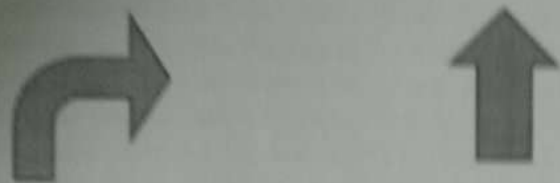
Воспитатель:

- Наш робот знает три команды (раскладывают их на столе)



Эта стрелочка означает команду прямо. В игре на планшете ее развернуть нельзя, поэтому Вертуш по этой команде делает шаг в ту сторону, куда стоит лицом.

-Как вы думаете, какая это команда? Направо.



- Эта команда налево.



-Проверим, как работают команды? возьмите карточки с заданием соберем поле, по которому будет двигаться наш робот (собираем пазл-ковёр)

-Теперь нам нужно взять фишку она нам пока заменит робота.

-Поочередно вы должны давать мне команды, чтоб я могла передвигать фишку в нужном направлении.

-Предупреждаю: робот выполняет команды после того, как командир назовет и прикрепит команду на доску.

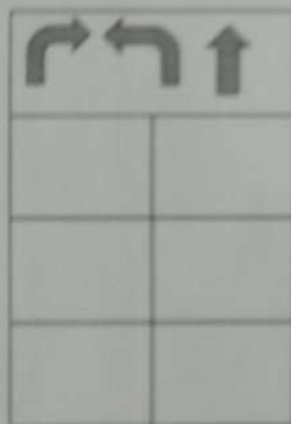
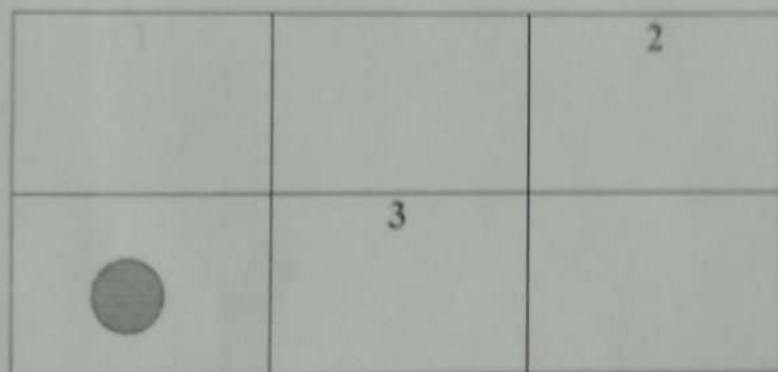
(Каждый ребёнок, называя команду, прикрепляет её на доску. Робот выполняет и говорит «готово»)

Воспитатель.

Молодцы, вы выучили команды.

Вторая игра «Составьте маршрут робота к цифре 3»

(Дети выполняют задание на интерактивной доске)



Педагог совместно с детьми составляет программу- алгоритм для робота.

Воспитатель:

- Программа готова. Молодцы!

Третья игра «Найди ошибку» для этого задания нужно разделитесь на пары. Взять листы с алгоритмом и найти ошибку. (Приложение 1)

(Далее воспитатель предлагает проверить свои ответы по карточкам)

Воспитатель.

- Молодцы, вы очень хорошо справились и вот вам последнее испытание.

Четвертая игра «Программирование робота».

Воспитатель:

-Ребята теперь я вам предлагаю запрограммировать нашего ползуна. Давайте откроем игру и соберем поле для перемещения нашего робота как на экране, чтобы наш робот двигался, мы должны запрограммировать его. Программу передвижения вы составите на компьютере.

Дети работают: собирают коврик и составляют программу.

Воспитатель:

- Посмотрите внимательно вот поле, по которому должен перемещаться робот. Маршрут нашего робота должен проходить строго по клеткам с цифрами.

В правом верхнем углу команды, которые умеет выполнять робот, и ниже пустые клетки для программы. Берете нужную команду и передвигаете в клетку последовательно заполняя слева направо. Когда программа составлена нажимаем вверху посередине на зеленую стрелочку. Это пуск. Если произошла ошибка, ваш робот сломан, нажимаем на красную стрелочку. Это действие назад. Вертушка возвращается на исходную позицию, мы можем исправить ошибку и запустить программу по новой. Далее когда вы составите программу мы совместим нашего робота с роботом на экране. Молодцы ребята у вас все получилось, наш робот двигается.

Спасибо друзья! Вы замечательные программисты.

Рефлексия.

-Ребята вам понравилось играть в игру «ПиктоМир»

-Какое задание вам понравилось больше?

-Что было самым трудным?

-Вы продолжите играть в игру «ПиктоМир»