

## **Конспект занятия «Пиктомир» в старшей группе «Загадочные символы»**

Занятие «Пиктомир» в старшей группе «Загадочные символы»

Цель: формирование первичных алгоритмических умений

Задачи: формировать умения следовать правилу в игре;

Формировать умения исполнять одно, двух, трехшаговые последовательности действий (линейные алгоритмы)

Образовательные: создать условия для усвоения новых знаний; способствовать развитию умения составлять и выполнять план (алгоритм) действий; определять правильность порядка выполнения шагов;

Развивающие: содействовать развитию логического мышления детей, памяти, внимания, воображения, познавательной активности, способности быстро воспринимать информацию;

Воспитательные: воспитывать самостоятельность, активность, интерес к предмету; формировать умение планировать свои действия, выполнять задание четко по намеченному плану, рационально использовать время;

Планируемые результаты: интерес к изучению информатики

- развитие умения оценивать правильность выполнения действий, находить и исправлять собственные ошибки;
  - развитие умений добывать и перерабатывать информацию, полученную из разных источников (*таблиц, схем*);
  - умение аргументировать свои ответы, выслушивать и мнение других.
  - научиться выделять этапы (*шаги*) действия;
  - научиться определять правильный порядок выполнения шагов;
  - получить опыт составления и выполнения программ (*алгоритмов*).
- Формы работы: индивидуальная, парная, коллективная.
- Методы: практический, частично-поисковый, словесный, наглядный, эвристический.
- Оборудование:
- магнитная доска, карточки команды на магнитах, пазл-ковер, ободок с изображением робота, браслеты по количеству детей.

Ход занятия: Организационный момент

Встали дети в ровный круг,  
улыбнулись всем вокруг,  
здравствуй левая рука,  
здравствуй правая рука,  
ты мой друг и я твой друг,  
мы друг другу все друзья –  
это точно знаю я.

ПиктоМир мы изучаем,  
В игры новые играем!

Дети скажите, пожалуйста, зачем мы с вами посещаем «ПиктоМир»?

Правильно, для того чтобы учиться составлять программы, для управления роботами.

- Сегодня нас ждёт много интересного. Я предлагаю вам вместе настроиться на работу повторим правила, нашего клуба «ПиктоМир».

На занятии будь старательным,  
Будь спокойным и (*Слушаем внимательно*).

Если хочешь отвечать,  
Надо руку поднимать (*Говорим по одному*)  
Если друг стал отвечать ....(*Соблюдаем тишину*)  
Если что-то непонятно (*то вопросы задаем*)

Говорите четко, внятно,

Чтобы было всё ... (*понятно*) (показать знаки «наше поведение в группе»)

Соблюдаем порядок и Бережем компьютер.

(В группу под музыку заходит Инопланетянин и что-то говорит на непонятном языке. Показывает на свою руку с браслетом)

Ребята, кто это к нам пришел? Да и говорит как-то странно. Да он хочет чтобы мы тоже надели браслеты. Видимо это браслет – переводчик. Наденьте браслеты на правую руку. На какой руке браслет?

И: Я путешественник с соседней галактики. Зовут меня Галактик. Мне нужна ваша помощь. Путешествуя по разным планетам, я нашел много разных непонятных для меня символов. Но никто не знает для чего они нужны... Может на вашей планете мне помогут?

В: Ну, что ребята попробуем помочь? Покажи нам, пожалуйста, твои загадочные символы.

(Инопланетянин передает воспитателю контейнер. Воспитатель достает первый символ).

Игра «Пиктограммы перепутались» - работа в парах (в конверте изображения Ползуна, Вертуна, Двигуна и Тягуна и набор пиктограмм. Необходимо разместить пиктограммы в соответствии с тем, какие команды умеет выполнять робот)

Ребята, посмотрите, кто это? (*Роботы*)

А это что такое? (пиктограммы)

Что такое пиктограмма? (Это знак обозначающий команду для робота. Одна пиктограмма изображает одну команду)

Ребята, давайте разделимся парами и каждая пара выберет те пиктограммы-команды, которые умеет выполнять их робот (*работа на магнитной доске*)

Молодцы ребята. С одним загадочным посланием справились.  
Галактик, тебе всё понятно?

Достаем следующий символ?

Игра «Разгадай шифр» (с использованием маршрута)

Смотрите, ребята, здесь какой – то шифр... Вы что-нибудь понимаете? (*схема-маршрут робота Ползуна*). Что такое маршрут? (Это путь робота от старта до финиша) Что необходимо для того чтобы робот Ползун смог проехать по своему маршруту? (*игровое поле*) Посмотрите какое из этих игровых полей подходит для Ползуна? (*обращает внимание на схему*). С помощью чего можно отдавать команды Ползуну? (*звуковой пульт*) А кто управляет роботом? (*Командир – исполнитель программы*) А кто пишет программу для робота? (*программист*) на что надо обратить внимание, когда устанавливаешь робота? (*карточка начальное положение робота*) Сейчас каждый из вас по очереди будет командиром и будет отдавать команды роботу, в соответствии с программой которую написал для робота программист.

Молодцы ребята. С этим загадочным символом вы тоже справились. Галактик, ты запомнил, как правильно читать схемы?

Пришло время отдохнуть.

И: А можно я поиграю с вами в свою любимую игру?

Физкультминутка:

Робот делает зарядку (*ходьба на месте*)

И считает по порядку.

Раз – контакты не искрят, (*Движение руками в сторону.*)

Два – суставы не скрипят, (*Движение руками вверх*)

Три – прозрачен объектив (*Движение руками вниз.*)

И исправен и красив. (*Опускают руки вдоль туловища.*)

В: Прекрасная игра. Достаем следующий символ?

Игра «*Роботы*» (*схема роботов Двуногов*)

В: Ребята, посмотрите опять, какая - то схема.... Как вы думаете, для чего она нужна? Я предлагаю вам поиграть в роботов Двуногов. Вы – роботы, а я – командир. Я буду говорить Вам команды, а Вы их выполнять. Что говорит робот когда выполнит команду? (*Готово или команда не выполнима, прекращаю работу*)

Галактик, присоединяйся к нам. Итак, готовы?

Внимание роботы на старт.

- направо
- налево
- шаг вперед
- поднять левую ногу
- опустить левую ногу
- поднять правую ногу
- опустить правую ногу
- шаг назад

Молодцы ребята. С этим загадочным символом вы тоже справились. И остался последний символ.

Игра «*Что где находится?*» (*за столами*)

А сейчас посмотрим, какие вы внимательные. Вам нужно внимательно посмотреть на доску и запомнить в каком порядке расположены

картинки Пиктомира. Затем расположить такие же картинки и в том же порядке на своем альбомном листе.

А теперь давайте проверим, правильно ли вы выполнили задание.

В середине – Ползун.

В правом верхнем углу – Вертун.

В левом нижнем углу – Двигун

В правом нижнем углу – Тягун

В левом верхнем углу – Двуног

И: Ребята! Вы просто молодцы. Спасибо. Теперь я смогу всем рассказать, что это за символы. Мне пора продолжить мое путешествие. А вам за помощь я хочу оставить подарок. До свидания (*Уходит под музыку*)

В: ребята, посмотрите, наш инопланетный гость оставил еще одну наклейку от нашей карты «Пиктомир». Присаживайтесь за столы и наклеиваем на нашу карту.

Мы в Пиктомире побывали,

Очень многое узнали.

Возвратились мы назад,

Детский сад нам очень рад!