


Комитет по образованию г. Улан-Удэ
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 72 «Аленушка»

Конспект занятия

«Путешествие в страну роботов Пиктомир» с целью знакомства с роботом «ВЕРТУН»



Подготовили и провели:
воспитатели Гармаева А.П.
Бурлакова Е.С.

Улан-Удэ
2026

Конспект занятия «Путешествие в страну роботов Пиктомир, знакомство с роботом Вертуном»

Цель: формирование у детей представления о работе Вертуна.

Задачи: познакомить дошкольников с роботом, развивать умение выполнять простейший план (алгоритм) действий; определять правильность порядка выполнения шагов, развивать алгоритмическое мышление; воспитывать интерес к программированию.

Словарная работа: программа, алгоритм, игровое поле

Оборудование: мягкая игрушка Вертуна, доска, карточки команды, пазл - ковер, раздаточный материал.

Ход:

1. Организационный момент

- Доброе утро, ребята. Сегодня мы встречаем у нас в саду гостей роботы Вертун, Двигун, Тягун, Ползун. Давайте их поприветствуем.

Дыхательное упражнение

- Встречая гостей, мы всегда немного волнуемся, переживаем, понравится ли гостям у нас в садике. Я знаю небольшой секрет, как помочь себе справиться с волнением. Хотите узнать его? Надо сделать несколько глубоких вдохов и длинных выдохов, и волнение уляжется. Попробуем? Выдыхать мы будем на бумажки. Только низко не наклоняйтесь, губы на выдохе трубочкой и щеки на выдохе не надувайте (дети раздувают на столе с бумажными листиками спрятанную картинку).

3. Знакомство с темой занятия

- Смотрите, как интересно получилось. Мы и волноваться перестали и что-то нашли (изображение Робота-Вертуна желтая фишка с глазами).

Воспитатель показывает Робота-Вертуна. Ребята, это Робот-Вертун.

- Дети, вы знаете кто такие роботы? (помощники людей)

- А как вы думаете, Роботы сами решают, что им делать или нет? (Нет, ими управляют люди. Человек-командир или компьютер).

- Верно, у каждого робота есть своя программа, которую задает ему человек. Как называют людей, которые пишут программы для роботов? (программист)

Робот-Вертун выполняет следующие команды: вперед, направо, налево, закрасить (выставляются на доску карточки-команды).

Давайте потренируемся. Наденьте браслеты на правую руку. Вам этот браслет поможет, потому что в игре много заданий, где надо повернуть налево или направо, когда забываешь, смотри на браслет.

На какой руке браслет? (На правой). На какой руке нет браслета? (На левой).

Воспитатель: Представьте, что я робот, скамандуйте мне «вперед».

Воспитатель делает шаг вперед, произносит «Готово». А теперь скомандуйте мне «направо». «Готово». Попробуйте скомандовать мне «налево». «Готово».

Чтобы управлять роботами, надо уметь создавать программы, составлять алгоритмы. Составляется алгоритм вот такими стрелочками.

Воспитатель: А теперь, вы сами побудите в роли роботов, а я буду ваш командир. Для этой игры нам понадобится игровое поле (разложить игровое поле). Готовы? (Да). Теперь я наши движения буду обозначать не только словом, но и карточкой (прикрепляет стрелки). Поворот направо, налево, вперед (проводится игра).

Кто из вас будет роботами, а кто программистами выберем с помощью считалки «Робот». Тот, кого выберет считалка будет роботом и он выберет себе пару командира.

Стоит робот на дороге,

У него не гнутся ноги.

Может он махать руками,

Может он моргать глазами,

Может головой кивать

И команды выполнять.

Итог занятия

Воспитатель: Ребята, кто приходил к нам в гости? Как зовут робота, который с вами играл? Нарисуйте дома схемы команд для Вертуна.

Конспект занятия: «Путешествие с роботом Вертуном» (Старшая группа)

Цель: Формирование основ алгоритмического мышления.

Задачи: познакомить с пиктограммами: шаг вперед, поворот налево/направо. Научить составлять простейшие программы из 3–4 команд. Развивать логику, пространственную ориентировку (лево-право).

Оборудование: Карточки-пиктограммы (стрелки), Игровое поле (клетчатое), Роботы (игрушечные или на планшете).

Ход:

1. Вводная часть (Мотивация)

Воспитатель: «Ребята, мне пришло сообщение от робота Вертуна. Он потерялся в цифровой стране и ему нужна помощь! Чтобы им управлять, нужны специальные команды — пиктограммы».

Воспитатель показывает карточки (пиктограммы) и объясняет их значение.

2. Основная часть (Игра)

Игра «Робот-командир»: Дети делятся на пары: «программист» и «робот». Программист выкладывает цепочку карточек, а робот выполняет команды, шагая по клеткам игрового поля.

Задание «Безопасный маршрут»: Робот должен дойти до цели, обходя препятствия (например, «лужи»), используя только команды (вперед, налево, направо).

Динамическая пауза «Робот»: «Стоит робот на дороге, у него не гнутся ноги...» (имитация движений).

3. Заключительная часть (Рефлексия)

Воспитатель: «Какой робот сегодня был самый послушный? Какую команду было сложнее всего выполнить?»

Дети получают наклейки «Юный программист».

Этот алгоритм занятий помогает развивать алгоритмическую грамотность, логическое мышление, пространственное воображение и мелкую моторику детей дошкольного возраста