

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение №74
г.Ростов на дону

**Методическая разработка
образовательной деятельности**

«Полет на луну»

по алгоритмизации и программированию для детей
старшего дошкольного возраста в среде ПиктоМир в
старшей логопедической группе

Воспитатели: Патенко Н.Н.

Маслова Е.В.

2022г.

Методическая разработка занятия «Полет на луну»

по алгоритмизации и программированию для детей старшего дошкольного возраста в среде ПиктоМир

Программное содержание: формировать у детей представление, что роботы бывают разные; учить управлять роботами с помощью пиктограмм. Познакомить с новым роботом Двигуном. Учить выполнять графические алгоритмы.

Оборудование: карточки «игровое поле» по количеству детей; карточки «стрелки-указатели», фишки-условные обозначения робота, груза, финиша; разметка игрового поля на полу; карточки двух цветов – зеленые и красные на каждого ребенка; костюм «Робота Двигуна».

Ход занятия

1. Организационный момент

Все вместе говорим:

«ПиктоМир мы изучаем,

В игры новые играем!!!»

2. – Дети скажите пожалуйста, зачем мы с вами посещаем «ПиктоМир»? Правильно, для того чтобы учиться составлять программы, для управления роботами.

На прошлом занятии мы с вами выучили новое слово –« Алгоритм». Давайте вспомним что это такое? (определенная последовательность действий).

Какие слова новые, мы с вами ещё знаем? (планшет, программы, пиктограммы).

- Молодцы!

3. Ребята к нам в гости спешит настоящий робот Двигун, а вот и он

-Здравствуйте дети, мне очень нужна ваша помощь. Я не могу попасть обратно на луну. Помогите мне восстановить ракету и проделать маршрут от Земли до луны.

Спасибо!

Вы знаете, что роботы выполняют команды. Мы сейчас с вами превратимся в роботов ПиктоМира и выполним команды. Для начала вспомним, каких роботов с ПиктоМира мы знаем? Вертун, Двигун, Тягун, Ползун.

Если я говорю «Вертун», вы кружитесь на месте, если я говорю «Ползун», вы приседаете, если я говорю «Двигун» вы ставите руки вперед и двигаете воображаемый груз вперед, если я говорю «Тягун» вы ставите руки за спину и как-будто тянете груз на себе. И так, начинаем игру.

4 А сейчас вспомним какие роботы существуют в нашем мире?

(картинки)

- роботы помощники в медицине,
- роботы в быту,
- роботы помощники в космосе,
- роботы помощники в воде,
- военные роботы.

5. Роботы могут существовать сами по себе? (нет, ими должен кто-то управлять). - Какие команды умеет выполнять робот Двигун? (вперед, повернуться направо, повернуться налево, передвинуть груз).

-С помощью чего мы можем записать эти команды? Правильно, с помощью пиктограмм. Сейчас мы с вами будем учиться управлять роботом Двигуном в среде ПиктоМир.

Для начала, поиграем в игру. Выберем среди вас одного участника, который превратится в робота Двигуна. (Одеваем на одного ребенка маску с роботом. На полу клетчатое поле 5x3 с малярной ленты).

- «Пиктограмма Раз, два, три...

Артема в Двигуна преврати!!»

Ребенок становится на клеточку старт в маске с роботом Двигуном. На поле есть клеточка с грузом, место отмеченное куда груз нужно передвинуть и отметка финиш, куда робот должен прийти в итоге.

- Вы должны сейчас будете составить пиктограмму для нашего робота Двигуна. (дети выкладывают пиктограмму стрелочками, ребенок в свою очередь выполняет это задание. Если выполнено правильно, ребенок должен дойти до клеточки финиш).

- Молодцы, отлично справились с этим заданием!

-6. А сейчас, мы с вами садимся за столики, будем составлять маршрут от Земли до Солнца для нашего робота Двигуна . У вас на столиках есть карточки с условными обозначениями.

- Готовы?

- В нижний левый угол ставим карточку «старт». Круглая карточка с глазками. Глазки смотрят вверх, это направление движения робота.

-Если вы справились с заданием, готовы выполнять дальше, то поднимаете карточку зеленого цвета, если вы не можете выполнить задание – поднимаете карточку красного цвета. Так, у всех карточки зеленого цвета, продолжаем дальше. Дальше ставим карточку «ящик», на третью клеточку слева, нижнего

ряда. Карточку «крестик», кладём на нижнюю правую клеточку. Готовы? Карточку «финиш», кладём на синюю точку верхнего ряда. Подняли карточки готовности. – Молодцы!

-Теперь, мы с вами будем пробовать составлять маршрут для робота. Каким новым словом мы с вами называем маршрут для робота? (пиктограмма).

- Выкладываем стрелочками маршрут. Проходим маршрут по заданным командам. Проверяем.

- Подняли «зелёные» карточки те, кто пришел на «финиш».

- Молодцы, все справились с заданием.

7. И сейчас выполним еще одно задание робота Двигуна , восстановим ракету по клеточкам просчитывая, число клеточек вниз , вверх , влево или вправо.

Спасибо ребята за помощь, в следующий раз я познакомлю Вас с моими друзьями Ползуном, Вертуном и Тягуном.

8. Заключительный момент.

- Взялись все за руки.

«В ПиктоМир придём мы снова,

К знаниям всегда готовы»