

Муниципальное Бюджетное Дошкольное Образовательное Учреждение
города Ростова – на – Дону «Детский сад № 74»

Конспект мероприятия с детьми средней группы № 7
«Добро пожаловать в ПиктоМир»

Разработала воспитатель: Левина О.М.

Ростов – на – Дону

2022 г.

Первые шаги в информатику. Алгоритмы, как основа элементарного программирования в дошкольном возрасте.

Задачи:

Образовательные:

- создать условия для усвоения новых знаний;
- подвести дошкольников к понятиям «программа», исполнитель «программы»;
- 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;
- научиться выделять этапы (шаги) действия
- научиться определять правильный порядок выполнения шагов;

- познакомиться с понятиями "программа", «исполнитель программы»;
- получить опыт составления и выполнения программ (алгоритмов);
- научиться находить и исправлять простейшие ошибки в программах (алгоритмах).

Формы работы: индивидуальная, парная, коллективная.

Оборудование:

- магнитная доска, карточки команды на магнитах, ИКТ, презентация, браслет на руку для определения ребенком правой стороны, умная пчела ВЕЕ-ВОТ.

Источники информации:

1. Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир
А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В. Райко, И.Б. Рогожкина
2. Занятия по теме «ПиктоМир» а сети Интернет.

Воспитатель:

-Здравствуйтесь ребята!

-Вы любите играть в компьютерные игры?

Ответы детей.

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

Ответы детей.

-Обязательно научусь играть в твою игру.

-А я тоже люблю играть и моя любимая игра «ПиктоМир»

Показ слайда

-Кто-нибудь играл в эту игру? (если кто-то играл ,спросить до какого уровня ты дошёл?)

Ответы детей.

-Эта игра про космос, вы видели, как стартует космический корабль?

Ответы детей.

Давайте посмотрим

(показ слайда)

-Вы видели, какой там огонь? Как вы думаете, что-то разрушается на космодроме после старта?

Ответы детей.

-После старта робот Вертун выполняет важное задание, закрашивает повреждённые плиты.

(показ слайда)

-Я, как настоящий программист, даю команды «исполнителю» и управляю роботом.

-Там столько космодромов самых разных, так интересно!

- Робот Вертун ремонтирует космодромы.

-Наш робот знает четыре команды (прикрепляю их на магнитной доске)

-Эта стрелочка означает команду прямо.

-Как вы думаете, какая это команда? (Направо.)

- Эта стрелочка означает команду налево.

-А когда стоит кисточка, то робот закрасит ту клетку, на которой он стоит.

-Проверим, как работают команды?

Выкладываю на ковре несложный путь из карточек.

-Чур, я буду роботом! (Воспитатель)

-Поочередно давайте мне команды, чтоб я выполняла.

-Предупреждаю: робот выполняет команды после того, как командир назовёт ее.

(Каждый ребёнок, называет команду. Робот (Воспитатель) выполняет и говорит «Готово»)

Затем дети пробуют себя в роли программиста и робота.

Воспитатель:

В парах один исполнитель, другой командир. На правую руку исполнителя одевается браслет для определения правой стороны. Договоритесь, кто кем будет. Вот вам программа. Как вы думаете, от куда нужно начать выполнять программу. А что же это за цветные квадраты? Вертун таких команд не знает. Значит это подсказка для нас. (Дети догадываются, что цвет – это начало маршрута. Становятся на исходную позицию.)

- Для того чтобы управлять роботами, надо уметь создавать программы, составлять алгоритмы. Алгоритм- это порядок выполнения действий. У каждого действия есть алгоритм. Например: мытье рук перед едой. Разобрать с детьми, показать, алгоритм выстроить из картинок.

В завершении мероприятия воспитатель знакомит детей с умной пчелой ВЕЕ-ВОТ, программируемый напольный мини-робот, с помощью данного устройства дети могут с легкостью изучать программирование, задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания (приключения). Каждый ребенок создает несложный алгоритм движения пчелы до заданной цели.