

**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 365» городского округа Самара
(МБДОУ «Детский сад № 365» г.о. Самара)**

**адрес: 443042, Самарская область, г. Самара, ул. Флотская, д. 15 а
тел/факс: 2212831, e-mail.: mdou_365@mail.ru**

**Конспект
непосредственно образовательной деятельности
с детьми старшей логопедической группы в рамках
инновационной площадки ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН
«Апробация и внедрение основ алгоритмизации программирования
для дошкольников и младших школьников в цифровой
образовательной среде ПиктоМир»
на тему:
«СПАСАТЕЛЬНЫЙ ПАТРУЛЬ «ПИКТОМИР» НА ПЛАТФОРМЕ-
СКЛАДЕ РОБОТА ДВИГУНА»**

**Подготовила и провела:
воспитатель Головатова С. В.**

Самара, 2022г.

Цель: закрепить у детей представление о лабиринте и задании для Робота в среде ПиктоМир

Задачи:

- 1) закрепить у детей представление о наборе команд робота Двигуна на *полочке* с пиктограммами в среде ПиктоМир;
- 2) закрепить у детей алгоритм действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир
- 3) закрепить у детей основные понятия для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «*полочка* с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером»;
- 4) закрепить у детей алгоритм действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы)
- 5) закрепить у детей представление о предназначении кнопок «зеленая стрелка» (*непрерывное* выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;
- 6) упражнять детей в добавлении пиктограммы команды в шаблон программы и запуске составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир.

Логика образовательной деятельности

Этап образовательной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников
Организационно - мотивационный	Приветствует детей в клубе «ПиктоМир». Напоминает, что на прошлом занятии спасательный патруль клуба «ПиктоМир» получил сообщение, о том, что в среде ПиктоМир произошел сбой, и программы составленные программистами для управления виртуальными роботами исчезли, им необходимо восстановить программы по управлению Robotами.	Вспоминают, сообщение для спасательного патруля, включаются в деятельность.
Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового)	Напоминает, что прежде чем дети начнут восстанавливать программы для управления Robotами в среде ПиктоМир, нужно восстановить пиктограммы команд на их <i>полочках</i> с командами. Задает наводящие вопросы. «Для чего нужна <i>полочка</i> с пиктограммами?» «Как можно добавить пиктограмму команды в шаблон программы в среде ПиктоМир?». Если дети затрудняются с ответом, напоминает, сначала нажать на нужную пиктограмму с командой, потом нажать на нужную клетку в шаблоне программы.	Слушают педагога, отвечают на наводящие вопросы. Вспоминают, что <i>полочка</i> с пиктограммами или <i>полочка</i> с командами – это место, где изображены пиктограммы команд Робота. Пиктограммы нужны для составления программы для управления Robotом в среде ПиктоМир. <i>Полочка</i> с

	Уточняет у детей, для какого Робота дети восстанавливали пиктограммы на <i>полочке</i> с командами и программу на прошлом занятии. (Вертуна) Предлагает узнать программу для какого Робота, дети будут восстанавливать сегодня. Организует игровую ситуацию «<i>Полочка</i> с пиктограммами команд для Двигуна» Раздает каждому ребенку карточку «Команды робота Двигуна». Озвучивает инструкцию по заполнению карточки. (На столах заранее приготовлены черный и синий (голубой) карандаши для работы с карточками). Организует игровую ситуацию «Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе. Программа для управления роботом Двигуном». Предлагает запустить Игру в среде ПиктоМир на интерактивной доске (на компьютере педагога с проектором), чтобы узнать, какую программу для управления Двигуном дети должны восстановить. Предлагает обсудить, какое задание должен выполнить Двигун. Задаёт наводящие вопросы.	пиктограммами – бездонная, на ней лежат бесконечные стопки разных пиктограмм. Одну пиктограмму взял, но под ней осталось бесконечно много таких же пиктограмм. Присаживаются за столы, по просьбе педагога соединяют пунктирные линии на картинках черным карандашом, пиктограмму команды закрашивают голубым (синим) карандашом. После завершения работы, озвучивают пиктограммы, какого Робота они восстановили, называют их. Дети подходят к интерактивной доске, проговаривают этапы загрузки Игры, педагог запускает ЦОС ПиктоМир, Игра 2.9.1 (ДОП старшая). Рассматривают платформу с заданием для робота Двигуна. Отвечают на вопросы: «Программу для управления каким роботом Вы должны будете
--	---	--

Предлагает собрать игровое поле из сочленяемых ковриков, ориентируясь на клетчатую поверхность платформы-склада. Когда дети закончили сборку игрового поля, вывешивает на доску карточку «Лабиринт для Двигуна». Предлагает детям сверить, верно ли собрано игровое поле.

Задаёт вопросы.

Если дети затрудняются с ответами, напоминает, что:

- на платформе-складе робота Двигуна в среде ПиктоМир есть стены, за которые он не может выйти, поэтому, собирая игровое поле из ковриков, можно использовать то количество ковриков, которое указано в лабиринте – ограничено стенами на платформе-складе;
- на карточке «Лабиринт для Робота», «Платформе Робота в среде ПиктоМир» финиш для Робота там, где он закончил выполнять последнее действие своего задания.

восстанавливать?»

(Двигуном) «Какое задание Двигун должен выполнить на своей платформе?» (передвинуть ящик на указанное место)

Собирают игровое поле. Раскладывают знаки-обозначения

«Начальное положение Робота», «Исходное положение груза», «Место, куда нужно передвинуть груз», ориентируясь на карточку «Лабиринт для Двигуна»

Ориентируясь на карточку «Лабиринт для Вертуна», вспоминают знаки-обозначения.

«Что означает с серый квадрат внутри клетки на лабиринте для робота Двигуна?» («Исходное положение ящика»).

«Что означает крестик внутри клетки на лабиринте для робота Двигуна?» («Место, куда нужно задвинуть ящик»).

«Что означают желтые линии на клетчатой поверхности лабиринта?»

(стены, границу, за которую Робот не может выйти, перемещаясь по клетчатому полю, платформе).

«Если на карточке «Лабиринт для Робота» или «Платформе Робота в

	Уточняет у детей: «Теперь, когда вы знаете, с какого коврика-клетки начинает движение Двигун, какое задание он должен выполнить, вы восстановили <i>полочку</i> с командами робота, сможете ли вы приступить к составлению программы?» Получив утвердительный ответ, предлагает присесть за столы, загрузить Игру 2.9.1 (ДОП старшая)	среде ПиктоМир» не указана клетка «Финиш», как мы поймем, где Робот заканчивает свой путь?» Высказывают предположение.
Основная часть (бескомпьютер-ные игры на плоскости, игровые упражнения, работа на планшете и т.п.)	Приводит в рабочий режим планшеты. Помогает загрузить Игру 2.9.1 (ДОП старшая) Когда задание 1 игра 2.9 загружено, педагог обращает внимание детей на шаблон программы. Уточняет, есть ли программа для Робота в шаблоне программы (нет). Предлагает, глядя на игровое поле заполнить шаблон программы в среде ПиктоМир. Принимает на себя роль Двигуна. Просит озвучить команду за командой для Робота. Передвигается по игровому полю. Передвинув «груз» в указанное место, покидает игровое поле. Предлагает детям проверить составленную программу, нажать на кнопку «зеленая стрелка» на панели управления программой.	Присаживаются за столы, загружают Игру 2.9.1 (ДОП старшая) в среде ПиктоМир. Рассматривают шаблон программы, отвечают на уточняющие вопросы педагога. Озвучивают поочередно команду за командой «<i>вперед</i>», «<i>вперед</i>», «<i>вперед</i>». После того, как педагог в роли Двигуна, выполнил указанное действие, дети добавляют нужную команду в шаблон программы в среде ПиктоМир и говорят «<i>Готово</i>». Проверяют правильность составленной программы, запускают программу на своих планшетах, нажав на кнопку «зеленая стрелка» на <i>панели</i> с кнопками управления процессом

	Если в шаблон программы ребенок неверно добавил пиктограмму команды, то педагог объясняет и показывает, как можно ее убрать. Нажать пальчиком на пиктограмму и, не отпуская пальчик, перетащить её за границы шаблона программы. Если в шаблоне программы не хватает нужной команды, предлагает ее добавить и запустить программу еще раз, вернув Робота на старт с помощью кнопки «красная стрелка» на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером. Напоминает, в среде ПиктоМир за каждое верно выполненное задание, дети получают «звездочку». И так как они ловко восстановили пиктограммы на полочке с командами для робота Двигуна и программу, с помощью которой Двигун передвинул в нужное место груз, можно считать, что «Спасательный патруль клуба «ПиктоМир» справился с поставленной перед ним задачей. Но перед тем как наклеить «Звездочку» на карту-достижений, нужно восстановить силы и снять напряжение с глаз и мышц тела, так как работали с планшетами (на интерактивной доске).	выполнения программы Если ребенок слышит фанфары, значит задание выполнено. Робот успешно выполнил задание. Программа по управлению Двигуном восстановлена. Игра окончена. Если ребенок видит на планшете заставку «Уровень не пройден. Печальный робот», фанфары не зазвучали, значит, ребенок добавил неверную команду в клетку шаблона программы. Исправляет ошибку в шаблоне программы, нажимает кнопку «красная стрелка», запускает программу еще раз.
Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика	Проводит зрительную гимнастику (упражнение на выбор)	Повторяют движения за педагогом.
Рефлексия	Предлагая вспомнить, что делали и что узнали сегодня на занятии. Задаёт наводящие вопросы.	Отвечают на вопросы: «О чем вы узнали сегодня?», «Что было самым интересным?»

	Предлагает подготовить рабочие места к наклеиванию «Звездочки» на карту-достижений. Просит детей взять лоточек с клеем, и присесть за столы. Убирает планшеты, раздает карты-достижений и наклейки «Звездочка».	Почему?» «О чем спросите или расскажите родителям? «Полочку с командами для какого Робота вы сегодня восстановили?», «Программу для управления, каким Роботом составляли?» «Как поняли, что программа составлена правильно? (услышали звук фанфар, было написано «МОЛОДЕЦ») Наклеивают 3-ю «Звездочку» на карту-достижений.
--	--	---