

<p>Командир», «Исполнитель программ - компьютер», «Программист».</p> <p>Напоминает, что программа для управления Роботом в среде ПиктоМир – это последовательность команд, приводящая к прохождению Роботом заданного маршрута, записанные с помощью пиктограмм команд. Одна команда - одна пиктограмма.</p>	<p>(Исполнитель программы - компьютер или человек-Командир)</p> <p>«Кто составляет программы по управлению Роботом?» (программист)</p>	<p>1.2.2 1.2.2</p>
<p>Прикрепляет на доску поочередно карточки Роботов рядом с карточкой «Реальный робот Ползун. Пульт».</p> <p>Напоминает, чем отличается реальный робот от виртуального робота: реальный робот, сделан руками человека, к нему можно близко подойти, потрогать его, понять, из какого материала он сделан, видеть, как он выполняет команды не на экране компьютера (планшета), а рядом с собой. Акцентирует внимание, что, не смотря на отличия, и виртуальный робот, и реальный робот, по своей инициативе ничего не делают – они Исполнители команд.</p>	<p>«Что такое программа для управления Роботом?» (План управления Роботом. В среде ПиктоМир: последовательность команд для Робота, с помощью которых он проходит заданный маршрут и выполняет задание).</p> <p>«Как мы называли робота Ползуна, которым управляли с помощью Пульта на смартфоне?» (реальный Робот Ползун)</p> <p>«Как мы называли робота Ползуна, которые живет на экране планшета в среде ПиктоМир?» (экранный робот Ползун)</p> <p>«А как мы назвали Робота, который существует только на экране планшета (компьютера). Очень похожего на настоящего, реального робота, но его нельзя потрогать. Им можно управлять при помощи мышки компьютера или нажатием пальцем кнопки на экране планшета?» (виртуальный робот)</p>	<p>Приложение 1.28.2 1.16.1 1.21.2 1.25.5</p>
<p>Обменивает карточки «Задание №1» на карты «БонусСофт», привлекая внимание детей к игровому полю, выложенному под интерактивной доской.</p> <p>Просит вспомнить детей, как все эти предметы, которые были нужны для игры в клубе «КрохаСофт», называются; для чего была нужна карта-продвижений «БонусСофт». Напоминает, что карта «БонусСофт» нужна для получения допуска к цифровой среде ПиктоМир, чтобы учиться составлять программы для управления виртуальными роботами уже на планшете.</p>	<p>Подходят к игровому полю. Рассматривают слайд на интерактивной доске «Стартовая страница ЦОС ПиктоМир». На игровом поле из сочленяемых ковриков стоят мягкие фигурки Вертун, Двигун, Тягун, реальный Ползун, карточки с изображением Роботов, коробка с пиктограммами, программы-ленты, карточки со знаками-обозначениями, схемами игровых полей, изображением платформ и клетчатого поля Роботов, фишки Роботов, знаки-символы Роботов на ленточках, сочленяемые коврики с цифрами, мягкие модули. Вспоминают название и предназначение предметов.</p>	<p>Приложение 1.36.1</p>
<p>Берет в руки планшет, включает слайд «Виртуальные роботы среды ПиктоМир».</p> <p>Акцентирует внимание, чтобы стать настоящими программистами клуба</p>	<p>Узнают, что в клубе «ПиктоМир» - они будут учиться составлять программы, как настоящие программисты, уже на планшетах. И выполнять программу шаг за шагом,</p>	<p>Приложение 1.32.1</p>

«ПиктоМир» нужно будет потрудиться и выполнить еще не одно задание, путешествия по виртуальным мирам-галактикам и цифровой среде ПиктоМир.

Обращает внимание, на карты-достижения «ПиктоМир» (их не было в клубе «КрохаСофт») и конверт, лежащие на реальном роботе Ползуне. Берет карты и конверт, достает «послание от программистов», отводит детей от интерактивной доски, зачитывает «послание».

Уточняет у детей, готовы ли они к новым приключениям и заданиям, которые их ждут за время путешествия.

Получив утвердительный ответ, обращает внимание, что если мягкие фигурки и фишки Роботов, сочленяемые коврики, знаки-обозначения, магнитные карточки, мягкие модули - грузы, дети знают, как могут пригодиться, то вот на планшете в среде ПиктоМир они еще не работали. И прежде чем начать работать на планшете, предлагает принять правила клуба «ПиктоМир».

Организует игровую ситуацию «Правила клуба «ПиктоМир». Обращает внимание детей на карточки, которые лежат на столе изображением вниз. Просит взять по одной карточке. Называет правило: «говорим по одному»; «слушая внимательно»; «если есть вопрос, задавай»; «соблюдай тишину»; «соблюдай порядок», «береги компьютер (планшет)»; «при работе с планшетом руки должны быть чистыми»; «работай за планшетом при хорошем освещении»; «соблюдай чистоту на рабочем месте». Остальные карточки с

будет уже не человек – Исполнитель команд в роли Робота, как это было в клубе «КрохаСофт», а виртуальные Роботы среды ПиктоМир и реальный робот Ползун. А командовать Роботами по заранее составленной программе будет уже не человек-Командир, а компьютер (планшет).

Проявляют заинтересованность, высказывают предположения.

Слушаю послание от программистов клуба «ПиктоМир». Узнают: «Программисты приветствуют детей и поздравляют с тем, что они получили допуск к цифровой образовательной среде «ПиктоМир» - миру, где учатся управлять виртуальными Роботами на планшете. Они рады, что их Роботы будут сопровождать и помогать им, если понадобится помощь в их путешествии по неизведанным космическим пространствам и мирам-галактикам. Просят захватить с собой из клуба «КрохаСофт», те предметы (оборудование), которое они использовали для игры в Роботов (оно сейчас на игровом поле), потому что они могут пригодиться им в их путешествии. Они же в своем клубе «ПиктоМир» приготовили для каждого из них планшеты и новые карты-достижения. На свою карту-достижения каждый из Вас будет приклеивать «звездочку», после успешного выполнения задания».

Берут карточки с правилами. Поочередно, услышав правило, изображенное на карточке, прикрепляют ее на магнитную доску. Вместе с педагогом повторяют правила.

Узнают, что в клубе «ПиктоМир» правил стало больше, так как они будут не только играть и общаться, но и работать с планшетом.

Приложение
2.1.3.
2.1.2.

Приложение
1.3.7
1.35.2

	<p>правилами, озвучивая, прикрепляет на доску сам: «делай упражнения на расслабления»; «делай гимнастику для глаз»; «соблюдай безопасное для глаз расстояние до экрана планшета»; «соблюдай время работы на планшете»; «работай за планшетом (компьютером) аккуратно».</p> <p>Предлагает вспомнить правила запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете. Напоминает, планшет – это устройство с сенсорным экраном, которое имеет размеры обычной книги и выполняет функции компьютера. Раздавая карточки с алгоритмом запуска Игры в среде ПиктоМир. Обращает внимание детей, что на карточке записан алгоритм – описание действий, которые нужно выполнить в определенном порядке. Приводя планшеты в рабочий режим (на экране заставка рабочего стола), еще раз напоминает детям, что планшет – это рабочий инструмент, с ним необходимо обращаться бережно, иначе мы не сможем помочь жителям далеких галактик, в путешествие по которым мы отправимся совсем скоро.</p>	<p>Присаживаются за столы, некоторых стоят планшеты.</p> <p>Рассматривают карточку «Алгоритм запуска Игры ЦОС ПиктоМир».</p> <p>Слушают педагога.</p> <p>Узнают, что описанные действия, которые выполняются по определенному порядку, называются алгоритмом. Алгоритм по запуску Игры ПиктоМир, им важно запомнить, так как он будет выполняться каждый раз, когда они будут работать на планшете.</p>	<p>Приложение 1.36.3</p>
<p>Основная часть (бескомпьютерные игры на плоскости, игровые упражнения, работа на планшете и т.п.)</p>	<p>Держа карточку с алгоритмом, запускает поэтапно ЦОС и Игру на интерактивной доске (компьютере с демонстрацией через проектор), озвучивая каждый этап.</p>	<p>Слушают педагога, смотрят на свою карточку с алгоритмом запуска Игры, повторяют действия за педагогом на планшетах. После каждого выполненного этапа докладывают «Готово» или поднимают «Звездочку», если есть вопрос или нужна помощь карточку «Вопрос».</p>	<p>Приложение 1.36.3, б</p>
<p>Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика</p>	<p>Проводит зрительную гимнастику (упражнение на выбор)</p>	<p>Повторяют движения за педагогом.</p>	<p>Приложение 1.1.6</p>
<p>Рефлексия</p>	<p>Предлагая вспомнить, что делали и что узнали сегодня на занятии. Уточняет, насколько дети поняли «Чем отличается клуб «КрохаСофт» от клуба «ПиктоМир» (будут учиться управлять виртуальными Robotами на планшете; команды Robotу будет отдавать компьютер, а они будут учиться писать программы для управления роботами, как</p>	<p>Отвечают на вопросы: «О чем вы узнали сегодня?», «Что было самым интересным? Почему?» «О чем спросите или расскажите родителям?»</p>	

	программисты)		
--	---------------	--	--