

ТЕМА : «ПИКТОМИР СОБИРАЕТ ДРУЗЕЙ»
Подготовительная группа

Задачи:

- 1) закрепить у детей правила поведения и общения в клубе «ПиктоМир» и правила работы на планшете;
- 2) закрепить у детей понятия «программист», «реальный робот», «виртуальный робот», «Исполнитель команд» (робот), «Исполнитель программы» (компьютер), «планшет», программа для управления Robotami в среде ПиктоМир;
- 3) закрепить у детей понятие «алгоритм – последовательность определенных действий»;
- 4) упражнять детей в запуске Игры в среде ПиктоМир на планшете, заполнение шаблона программы с помощью «Копилки выполненных команд».

Логика образовательной деятельности

Этап образовательной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников	Приложение
Организационно-мотивационный	Приветствует детей в клубе «ПиктоМир». Рассказывает, что «ПиктоМир» – это клуб для начинающих программистов, предлагает вспомнить, для чего создан клуб «ПиктоМир», какие в нем есть правила, о чем в нем можно, чему научиться.	Рассматривают карточки (слайды) «Стартовая страница ЦОС ПиктоМир» «Программируем роботов»	Приложение 1.36.1 Приложение 2.1.1
Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового)	Обращает внимание, что на столах, рядом с планшетом для каждого программисты клуба «ПиктоМир» подготовили задания. <i>Примечание. В конверте для группы из 8 детей, лежат: две части от разрезанных на четыре части карточек роботов ПиктоМир, по две магнитные карточки с пиктограммами команд. (14 пиктограмм команд + карточка «Исходное положение бочки», «Исходное положение ящичка»), по одной карточке с правилом поведения в клубе «ПиктоМир» или работы с планшетом: «Соблюдай порядок», «Соблюдай тишину», «Если есть вопрос, задавай», «Делай упражнения на расслабление», «Слушай внимательно», «Говорим по одному», «Чистые руки», «Делай гимнастику для глаз».</i> Пояснят, что им нужно будет достать карточки из конверта. Определив части изображений, каких Роботов им достались, собрать в соответствующем	Рассматривают содержимое конвертов, переходят от центра к центру роботов клуба «ПиктоМир», собирая целое изображение каждого робота и набор команд, которые знает и умеет выполнять каждый из роботов ПиктоМир. <i>Примечание. Карточки «Исходное положение бочки», «Исходное положение ящичка», располагают в центре роботов Двигуна и Тягуна.</i>	Приложение 1.16.1 1.21.2 1.25.5 1.28.2 Приложения 1.3.7 1.35.2 (целые карточки)

центре робота клуба «ПиктоМир» целую картинку с его изображением и набор команд, которые данный Робот понимает и умеет выполнять.

В случае необходимости помогает, направляет детей, у которых возникли сложности с выполнением игрового задания.

Детей, выполнивших задание, просит собраться у Центра «Двигуна и Тягуна». Предлагает пройти еще раз по всем центрам клуба «ПиктоМир» и проверить правильность выполнения игрового задания: «собрать целую картинку с изображением Робота и набор команд, которые понимает и умеет выполнять Робот».

Обращает внимание, что в конвертах остались карточки, предлагает вспомнить, как они называются, и для чего они нужны. Просит детей подойти к интерактивной доске (или магнитной доске). Задает наводящие вопросы. Если дети затрудняются с ответами, напоминает, что на карточках изображены правила клуба «ПиктоМир» и правила работы с планшетом.

Организует игровую ситуацию «Сортируем: правила общения в клубе «ПиктоМир» и правила работы с планшетом». Предлагает вспомнить название правил и к чему они относятся: к работе с планшетом или общению в клубе.

Просит ребенка с озвученным правилом, нажать на нужную картинку на интерактивной доске, и у кого карточка с правилом работы с

Карточки с правилами поведения в клубе «ПиктоМир» и работы с планшетом остаются в конвертах у детей

Собираются возле Центра «Двигуна и Тягуна». Отвечают на вопросы: «Почему вы собрали два набора команд?» (у каждого робота свой набор команд)

«А почему карточки «Исходное положение бочки», «Исходное положение ящика» общие и для Тягуна и для Двигуна?» (потому что бочки и ящики передвигают и Двигун, и Тягун, в их задании на лабиринтах одинаковые знаки-обозначения)

Проходят вместе с педагогом по всем центрам роботов клуба «ПиктоМир», проверяют собранные карточки с изображением Роботов и наборы команд. При обнаружении ошибки, исправляют ее.

Рассматривают оставшиеся карточки в конверте, отвечают на вопросы:

«Как называются изображения на этих карточках, о чем мы узнаем, рассматривая их?» (правила клуба «ПиктоМир» и правила работы с планшетом) «Для чего нужны правила?», «Что может произойти, если правила общения и работы с планшетом будут нарушаться?» (высказывают варианты ответов, рассуждают совместно с педагогом)

Глядя на картинки на интерактивной доске называют по порядку правило, вспоминая, к чему оно относится. Вспомнив название правила и определив, к чему оно относится, поочередно отправляют каждое правило к нужному условному обозначению «Планшет – правила работы с планшетом», «Клуб «ПиктоМир» - правила общения в клубе».

Презентация
3.1. слайд 3

планшетом встать слева от доски, у кого с правилом общения в клубе справа от доски.

Правила «Соблюдай дистанцию для глаз», «Соблюдай чистоту на рабочем месте», «Работай при хорошем освещении», «Соблюдай время работы на планшете», «Береги планшет» педагог помогает назвать детям. Назвав все правила, обращает внимание, что картинка «Береги планшет» не исчезла.

Выслушав рассуждения детей, просит еще раз обратить внимание на карточки в их руках и перемешаться между собой. Объявляет, что все правила важны и нужны, и просит напомнить, что в конце занятия дети получают в клубе «ПиктоМир».

Прикрепляет на магнитную доску карточки «Робот Вертун», «Робот Двигун», «Робот Тягун», «Экранный роб Ползун»

Задаёт наводящие вопросы.

Берет в руки реального робота Ползуна.

Напоминает, **виртуальный робот** – это робот, который существует только на экране компьютера, планшета. Он очень похож на настоящего, **реального робота**, но его нельзя потрогать. Им можно управлять при помощи мышки компьютера или нажатием кнопки на экране планшета.

Прикрепляет на доску карточку «Робот». Задаёт наводящие вопросы. Напоминает, **робот** - это устройство, которое способно выполнять заложенные в его конструкцию команды. **Команда** – это указание к определённому действию; это приказ, который побуждает Робота к выполнению этого действия или ответу на вопрос. Одна команда – одно действие

Если дети работают перед магнитной доской, то поочередно прикрепляют свою карточку с правилами рядом с нужным условным обозначением.

Отвечают на уточняющий вопрос: «Почему картинка «Береги планшет» осталась на своем месте? Можно сказать, что это очень важное правило, которое относится и к правилам работы на планшете и к правилам клуба «ПиктоМир?» (рассуждают, высказываются)

Вспоминают, что в конце занятия дети получают «Звездочку» и наклеивают ее на карту-достижений клуба «ПиктоМир».

Отвечают на вопросы:

«Как одним словом можно назвать Вертуна, Двигуна, Тягуна, Ползуна» (робот)

«Как мы называем роботов, живущих в среде ПиктоМир на экране планшета (компьютера)?» (виртуальные роботы)

«А как мы называем нашего фанерного робота Ползуна?» (реальный робот Ползун)

«Почему? Чем виртуальные роботы отличаются от реальных роботов?»

«Что общего у виртуальных и реальных роботов?» «Что нужно сделать, чтобы робот начал двигаться, выполнять задание?» (отдать команду)

«Как мы еще называем наших Роботов, которые исполняют команды?» (Исполнитель команд)

Вспоминают, что Исполнители команд по своей инициативе ничего не делают. Робот понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд /действий, заложенный в него при изготовлении человеком.

Приложение
1.1.4

	<p>Прикрепляет на доску карточку «Исполнитель программ (компьютер, планшет)»</p> <p>Напоминает, что планшет – это устройство с сенсорным экраном, которое имеет размеры обычной книги и выполняет функции компьютера.</p> <p>Компьютер - это устройство, в памяти которого человек может разместить заранее составленную по определенным правилам программу управления роботом. Программу компьютер может выполнять без участия человека, автоматически.</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. Прикрепляет ленту-программу.</p> <p>Напоминает, программист – это человек, который не только составляет программы для управления роботами, но и создает коды-инструкции для компьютера, в результате выполнения которых, получается какой-то результат.</p> <p>Раздает детям карточки «Алгоритм запуска Игры ЦОС ПиктоМир». Задает наводящие вопросы.</p> <p>Акцентирует внимание, что описание последовательности действий, которые для достижения определенной задачи нужно выполнить по порядку называют алгоритмом.</p> <p>Обращает внимание детей, что прежде чем отправиться в увлекательные путешествия по космическим просторам и мирам-галактикам, программисты клуба ПиктоМир, хотят посмотреть, сможете ли вы найти и исправить ошибки в составленных ими программах.</p>	<p>«Кто управляет Исполнителем команд? Кто может отдавать команды Роботу?» Вспоминают, что управляет Роботом Исполнитель программы – компьютер. Получив от Исполнителя программы команду, Робот ее выполняет и ждет следующей команды.</p> <p>«Какой робот в клубе ПиктоМир управляется с помощью Пульта установленного на смартфон (планшет)?» (реальный робот Ползун)</p> <p>«Как в клубе ПиктоМир мы называем план управления Роботом? Последовательность команд для Робота, с помощью которых он проходит заданный маршрут и выполняет задание?» (программа для управления Роботом)</p> <p>«Как называется профессия человека, который составляет программы для компьютера?» (программист)</p> <p>«Что изображено на ленте?» (высказываются) Вспоминают, что на ленте изображена последовательность действий для запуска Игры в среде ПиктоМир.</p>	<p>Приложение 1.2.4</p> <p>Приложение 1.2.2.</p> <p>Приложение 1.36.3</p>
<p>Основная часть (бескомпьютерные игры на плоскости, игровые</p>	<p>Уточняет, готовы ли дети приступить к выполнению задания от программистов: «Найти и зачеркнуть лишние команды в составленных программах для управления Роботами</p>	<p>Присаживаются за столы. Следуя алгоритму запуска Игры в среде ПиктоМир. Загружают Игру 3.1. Вместе с педагогом (педагог на интерактивной доске, дети на своих</p>	<p>Приложение 3.1.2</p>

упражнения, работа на планшете и т.п.)	ПиктоМир. Чтобы выполнить это задание нужно будет сначала заполнить с помощью Копилки выполненных команд шаблон программы в среде ПиктоМир Игра 3.1. Убедившись с помощью кнопки «зеленая стрелка» в правильности составленной программы в среде ПиктоМир, сравнить ее с составленной программистами программой, найти ошибку и перечеркнуть лишние команды.	планшетах) проверяют первую последовательность команд на программе-ленте, сравнивая ее с программой в среде ПиктоМир после заполнения шаблона программ Игры 3.1. задание 1 с помощью Копилки. Следуя заданному алгоритму, самостоятельно выполняют задание 2, 3, 4 Игра 3.1.	
Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика	Объявляет, что время работы на планшетах подошло к концу. Проводит упражнение на расслабление и зрительную гимнастику	Повторяют движения за педагогом.	
Рефлексия	<p>Задает уточняющие вопросы.</p> <p>Обращает внимание, что если в задании в среде ПиктоМир загорелась желтая звездочка, можно считать, что команда «ПиктоМир» справилась с поставленной перед ней задачей. Значит, все могут получить «Звездочку» для карты-достижений. Предлагает подготовить рабочие места. Раздает карты-достижения и наклейку «Звездочка».</p>	<p>Отвечают на вопросы: «Сколько заданий вы успели выполнить?» «С какими заданиями справились быстро?», «Для выполнения каких заданий, вы запросили помощь педагога, подняв карточку со знаком «вопрос?»» «Роль кого вы сегодня выполняли Исполнителя команд, Исполнителя программ или программиста?» При выполнении каких действий вы следовали определенному алгоритму? (при запуске игры среды ПиктоМир, при составлении программы для управления Роботами) «Составляя программу для управления роботами среды ПиктоМир, что нужно помнить?» (какие команды знает и умеет выполнять робот, какое задание должен выполнить робот, как работать с Копилкой выполненных команд, чтобы заполнить шаблон программы в среде ПиктоМир)</p> <p>Берут лоточек с клеем, присаживаются за столы. Наклеивают 1-ую «Звездочку» на карту-достижений.</p>	Приложение 3.1.1