Структурное подразделение ГБОУ СОШ № 13 г.о. Чапаевск – «Детский сад №29 «Кораблик», реализующее основные общеобразовательные программы дошкольного образования.

Конспект занятия в старшей группе «Вертун ищет друзей».

Выполнила: Галиева А.С

2023 год

**Цель:**Формирование представлений о программирование робота, учить управлять роботами с помощью пиктограмм.

**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;

• развитие умений добывать и перерабатывать информацию, полученную из разных источников *(таблиц, схем)*;

• умение аргументировать свои ответы, выслушивать и мнение других.

• 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, коллективная.

**Методы:** практический, частично-поисковый, словесный, наглядный.

**Оборудование:** магнитная доска, карточки команды на магнитах, проектор, пазл-ковер,   браслеты по количеству детей, конверт с пазлами, раздаточный материал.

**Ход занятия:**

Воспитатель: Ребята, я вам принесла интересное видео.

Давайте посмотрим *(просмотр видео взлет ракеты с космодрома)*

Воспитатель:

- Что мы с вами только что посмотрели? *(взлет ракеты)*.

-Вы видели, какой там огонь? Как вы думаете, что-то разрушается на космодроме после старта? *(**ответы детей*)

 Воспитатель:                                                                                                               - При взлёте ракеты разрушаются плиты на космодроме. Человеку трудно самостоятельно починить плиты. Поэтому на помощь приходят роботы.

Они восстанавливают плиты, а управляет роботами человек.

А мы с вами тоже умеем управлять  роботами  в игре **Пиктомир**

*(показ игры Пиктомир – слайд)*

Эта игра про космос. Путешествуя между планетами, космические корабли делают посадки на космодромах. Космодромы делают из квадратных плит. Хотя плиты и прочные, но при взлете космического корабля они портятся и их нужно ремонтировать - закрашивать поврежденные места специальной краской.

- В этой игре главного робота зовут Вертун. Он чинит плиты на космодроме. Но управляет им человек. У Вертуна много друзей, только они сейчас очень далеко Поможем роботам встретиться.

- Но сначала немного разомнёмся.

**Физкультминутка  «Космос»**

Один, два, три, четыре, пять (ходьба на месте)

В космос мы летим опять (соединить руки над головой)

Отрываюсь от земли (подпрыгнуть)

Долетаю до луны (руки в стороны, покружиться)

На орбите повисим (покачать руками вперед-назад)

И опять домой спешим (ходьба на месте)

Воспитатель:

- Чтобы управлять роботом, надо уметь создавать программы, составлять алгоритмы.

-  Ребята, кто создаёт программы? (*программист*)

-  А кто знает, что такое алгоритмы *(ответы детей)*.

- Правильно, алгоритмы – это порядок выполнения действий. Для того, чтобы управлять роботом Вертуном, нужно научиться правильно составлять алгоритм. Робот Вертун понимает и умеет выполнять четыре команды: вперёд, налево, направо, закрасить. Он выполняет команду и говорит «Готово».

Давайте потренируемся выполнять команды. Вы все будете роботами. Наденьте браслеты на правую руку. Вам этот браслет поможет, потому что в игре много заданий, где надо повернуть налево или направо, когда забываешь, смотри на браслет. На какой руке браслет? *(на правой руке)*

 Я буду ваш командир.

- Вперёд, налево, направо, вперёд.

- Ребята, молодцы выучили команды.

- А теперь давайте вспомним наши правила начинающих программистов. *(показ карточек)*

«Есть вопрос, задавай»

«Соблюдай тишину»

«Слушай внимательно»

«Соблюдай порядок»

«Говорим по одному»

Предлагаю детям разделиться на 2 команды и побыть в роли программиста, командира и робота.  На магнитную доску прикрепляю поле космодрома.

Затем дети на полу выкладывают пазл-ковёр и составляют программу-алгоритм для робота. Движения робота обозначают с помощью карточек (пиктограмм). Помогаю детям составить программу-алгоритм для робота.

После правильного прохождения маршрута ребята находят конверт с пазлами. Дети собирают  пазлы – это Тягун  и Двигун.

- Ребята, молодцы! Вертун нашёл своих друзей.

С командами  робота Тягун и Двигун мы познакомимся на следующем занятии.

**Поведение итогов.**

Вам понравилась игра **Пиктомир**?

Что нужно для того, чтобы играть в **Пиктомир**? *(составлять алгоритмы)*.

А вы сегодня кем были?

Кем вы управляли?

Кто составляет программы?

Спасибо,  все молодцы! Вы замечательные помощники!