**ТЕМА 2.12. «КОМАНДА «ПИКТОМИР» ВМЕСТЕ С РОБОТОМ ВЕРТУНОМ ПОМОГАЕТ УСТРАНИТЬ ПОСЛЕДСТВИЯ МЕТЕОРИТНОГО ДОЖДЯ В КОРОЛЕВСТВЕ ЛУНЛУ».**

**Задачи:**

1) закрепить у детей алгоритм действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир

2) 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»;

3) познакомить детей с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир в несколько строк

4) 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;

5) упражнять детей в добавлении пиктограммы команды в шаблон программы из нескольких строк и запуске составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.

**Предварительная работа. «Что такое «Метеоритный дождь»**

<https://www.youtube.com/watch?v=_CVsT0QLwhQ&t=404s>

**Логика образовательной деятельности**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап образовательной деятельности** | **Деятельность педагога** | **Деятельность воспитанников** | **Приложение** |
| Организационно  -  мотивационный | Приветствует детей в клубе «ПиктоМир».  Включает слайд «Почта», обращает внимание детей, что на почту «ПиктоМир» для «Спасательного патруля клуба «ПиктоМир» пришло новое сообщение. Уточняет: «Интересно ли им узнать, от кого сообщение?». | Рассматривают слайд «Почта», отвечают на вопросы, вспоминают, что стали спасательным патрулем ПиктоМир, включаются в деятельность. | Приложение  2.36.1  Приложение 2.12.1 |
| Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового) | Просит напомнить детей, какие задания «Спасательный патруль клуба «ПиктоМир», в который они были зачислены, уже выполнил. | Рассматривают изображения, отвечают на вопросы педагога, вспоминают: «Полочки с пиктограммами команд и программы, чьих виртуальных роботов среды ПиктоМир спасательный патруль уже восстановил?» (экранного Ползуна, Вертуна, Тягуна, Двигуна) | Приложение 2.12.2 |
| Предлагает узнать, какое послание в письме для спасательного патруля, зачитывает сообщение. (слайд 3, 4, 5). Задает уточняющие вопросы. | Проявляют заинтересованность, высказывают предположения.  Рассматривают «Задание для Вертуна», отвечают на вопросы: «Какой робот среды ПиктоМир ремонтирует плиты?» (Вертун). «Вы сможете составить программу к данному заданию для управления роботом Вертуном?» | Приложение  2.12.3  2.12.4 |
| Рисует лабиринт с заданием для Вертуна на магнитной (меловой) доске. Уточняя у детей, какие по счету клетки-плитки нужно отремонтировать. Поясняет, что сначала они составят программу для управления роботом на доске, а потом проверят её на планшете в среде ПиктоМир. И если, составленная программа будет верной, отправят её жителям королевства ЛунЛу для их робота. | Отвечая на наводящие вопросы, помогают педагогу перенести на магнитную (меловую) доску изображение «Лабиринт с заданием для Вертуна». | Приложение 2.12.5 |
| Организует игровую ситуацию «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает устранить последствия метеоритного дождя в «Королевстве Лунлу». Предлагает достать из волшебного мешочка нужные предметы для составления программы.  Задает наводящие вопросы. Акцентирует внимание, что те у кого карточки с пиктограммами команд они будут Исполнителем программы, заполняя шаблон программы, отдавать команду за командой Исполнителю команд – Роботу. | Достают из волшебного мешочка поочередно каждый по одному предмету: пиктограммы с командами *«вперед», «вперед», «закрасить», «вперед», «вперед», «закрасить»,* фишку-магнитик «Робот», красная фишка.  Рассматривают предметы, отвечают на наводящие вопросы:  «Для чего нам могут понадобиться магнитные карточки с пиктограммой команды?» (для составления программы для управления Роботом в шаблоне программы) |  |
| Просит обратить всех внимание на «Задание для робота Вертуна» на слайде и доске.  Акцентирует вынимание, что ребенок, которому достался магнитик «Робот», будет передвигать фишку по лабиринту и исполнять команды. Просит ребенка, у которого фишка-магнитик «Робот» поместить в нужную клетку.  В третью и пятую клетку лабиринта заносит обозначение – «плитке-клетке нужен ремонт». | «В какую по счету клетку лабиринта нужно установить фишку-магнитик «Робот»?» (первую)  «Какие по счету клетки нужно отремонтировать?» (третью, пятую) | Приложение 2.4.2  Приложение 2.12.5 |
| Обращается внимание на красную фишку у одного из детей, задаешь наводящий вопрос.  Акцентирует внимание, что ребенок-программист должен будет сообщать команду за командой Исполнителям программы.  Убедившись, что фишка-магнитик «Робот» занял нужную клетку, уточняет готовы ли дети начать игру, обращается к ребенку-программисту: «Какую команду нужно отдать роботу первой?».  Обращаясь ко всем детям, уточняет, верно ли была отдана команда роботу. | «Как вы думаете зачем нам нужна красная фишка?» «Кто составляет программы для управления роботом?» (программист)  Ребенок-программист высказывает предположение, сообщает первую команду «*вперед*» Исполнителю программы. Один из детей прикрепляет магнитную карточку с пиктограммой команды «*вперед*» в бумажный шаблон программы.  Исполнитель команд передвигает фишку «Робот» на одну клетку вперед. |  |
| Задает вопрос ребенку-программисту: «Какую вторую команду должен выполнить Робот?». | Ребенок-программист высказывает предположение, сообщает вторую команду «*вперед*» Исполнителю программы. Один из детей прикрепляет магнитную карточку с пиктограммой команды «*вперед*» в бумажный шаблон программы.  Исполнитель команд передвигает фишку «Робот» на одну клетку вперед. |  |
| Задает вопросы: «Какую третью команду должен выполнить Робот?».  Уточняет у ребенка-робота, нужно ли передвигать фишку-магнитик «Робот». Получив отрицательный ответ. Просит открепить фишку «Робот», «ремонтирует» поврежденную плитку-клетку, стирая знак-обозначение «плитке-клетке нужен ремонт». | Ребенок-программист высказывает предположение, сообщает третью команду «*закрасить*». Исполнителю программы. Один из детей прикрепляет магнитную карточку с пиктограммой команды «*закрасить*» в бумажный шаблон программы.  Исполнитель команд открепляет фишку «Робот», после того как педагога, стер маленький квадратик внутри третьей клетки лабиринта, возвращает фишку «Робот» в третью клетку лабиринта. |  |
| Задает вопросы: «Какую четвертую команду должен выполнить Робот?». | Ребенок-программист высказывает предположение, сообщает четвертую команду «*вперед*» Исполнителю программы. Один из детей прикрепляет магнитную карточку с пиктограммой команды *«вперед*» в бумажный шаблон программы.  Исполнитель команд передвигает фишку «Робот» на одну клетку вперед. |  |
| Задает вопросы: «Какую пятую команду должен выполнить Робот?». | Ребенок-программист высказывает предположение, сообщает пятую команду «*вперед*» Исполнителю программы. Один из детей прикрепляет магнитную карточку с пиктограммой команды «*вперед*» в бумажный шаблон программы.  Исполнитель команд передвигает фишку «Робот» на одну клетку вперед. |  |
| Задает вопросы: «Какую шестую команду должен выполнить Робот?».  Уточняет у ребенка-робота, нужно ли передвигать фишку-магнитик «Робот». Получив отрицательный ответ. Просит открепить фишку «Робот», «ремонтирует» поврежденную плитку-клетку, стирая знак-обозначение «плитке-клетке нужен ремонт». | Ребенок-программист высказывает предположение, сообщает шестую команду «*закрасить*». Исполнителю программы. Один из детей прикрепляет магнитную карточку с пиктограммой команды «*закрасить*» в бумажный шаблон программы.  Исполнитель команд открепляет фишку «Робот», после того как педагога, стер маленький квадратик внутри пятой клетки лабиринта, возвращает фишку «Робот» в пятую клетку лабиринта. |  |
| Уточняет у детей: «Нужно ли еще отдавать команды Роботу?» «Задание выполнено?». Получив утвердительный ответ, предлагает присесть за столы и проверить правильность составленной программы на планшетах в среде ПиктоМир. | Высказывают предположение. |  |
| Основная часть (бескомпьютер-ные игры на плоскости, игровые упражнения, работа на планшете и т.п.) | Помогает загрузить Игру 2.12.1 (ДОП старшая). | Присаживаются за столы, загружают Игру 2.12.1 (ДОП старшая) в среде ПиктоМир. |  |
| Когда задание 1 игра 2.12 загружено, педагог обращает внимание детей на шаблон программы. Уточняет, есть ли программа для Робота в шаблоне программы (нет). Предлагает перенести составленную на доске программу в шаблон программы в среде ПиктоМир. Просит, произнести: «*Готово*» или поднять карточку "Звездочка", когда все шесть пиктограмм команд будут добавлены в шаблон программы.  Контролирует, помогает детям.  Когда все дети верно добавили команды, педагог предлагает проверить «Верно ли составлена программа?». Просит запустить программу с помощью кнопки «зеленая стрелка». | Рассматривают шаблон программы, отвечают на уточняющие вопросы педагога.  Заполняют шаблон программы в среде ПиктоМир.  Вспоминают, что, если команда добавлена по ошибке в другую клетку шаблона программы, ее можно убрать, нажав пальчиком на пиктограмму и, не отпуская пальчик, перетащить её за границы шаблона программы.  Запускают программу, нажатием кнопки «зеленая стрелка» на *панель* с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером*.*  Слышат фанфары, робот успешно выполнил задание.  Игра окончена. |  |
| Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика | Уточняет у детей, все ли видят на экране «Веселого Робота» и «Звездочку», делает вывод, что программа успешно отправлена жителям королевства ЛунЛу, и пришло время восстановить силы и снять напряжение с глаз и мышц тела, так как они работали с планшетами. Проводит зрительную гимнастику. | Повторяют движения за педагогом. | Приложение 1.1.6 |
| Рефлексия | Предлагает всех подойти к магнитной доске, уточняя у детей, верно ли составлена программа, с помощью чего составляли программу?» (магнитных карточек с пиктограммами команд). | Отвечают на вопросы: «Для чего вы составляли программу?» (помочь жителям королевства ЛунЛу, чтобы их робот смог отремонтировать дорожку, поврежденную после метеоритного дождя) «Куда Вы добавляли пиктограммы с командами, когда составляли программу в среде ПиктоМир?» (в шаблон программы) «Откуда вы брали команды?» (с *полочки* с пиктограммами)  «На какую кнопку вы нажимали, чтобы запустить робота по составленной вами программе – непрерывно?» «Где находится кнопка «зеленая стрелка»? (на *панели* управления программой компьютером) |  |
|  | Акцентирует внимание, что, так как послание жителям королевства ЛунЛу успешно доставлено, можно считать, что «Спасательный патруль клуба «ПиктоМир» справился с поставленной перед ним задачей. Значит дети получают еще по одной «Звездочке», которую наклеивают на свою карту-достижения. |  | приложение 1.29.8.а приложение 2.1.3 |
|  | Предлагает подготовить рабочие места к наклеиванию «Звездочки» на карту-достижения. | Наклеивают 6-ую «Звездочку» на карту-достижений. |  |