

## «ПРОГРАММА ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ РОБОТОМ ВЕРТУНОМ»

**Цель:** формирование основ алгоритмизации.

**Задачи:**

**Образовательные:** Формировать у детей первоначальные представления о виртуальных роботах среды ПиктоМир (Вертун.). Формировать у детей представления о понятиях «маршрут», «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир»;

**Развивающие:** Развивать у детей умение составлять программы для управления роботом Вертуном из магнитных карточек с пиктограммами команд, ориентируясь на изображение платформы-космодрома с заданием для Вертуна в среде ПиктоМир.

**Воспитательные:** Воспитывать навыки сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, самостоятельности, инициативности, ответственности.

**Технологии:** рефлексивный круг, модель трех вопросов, технология сотрудничества, здоровьесберегающие технологии, игровые.

**Культурные практики:** Игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, восприятие художественной литературы и фольклора, двигательная.

**Методические приемы:** Игровой момент, художественное слово, показ, беседа, задание, объяснение, рассматривание, закрепление, поощрение, итог, нетрадиционные техники рисования, динамические паузы.

**Оборудование.** Модель трех вопросов, колокольчик, карточки с заданиями.

**Ход занятия**

### 1. Организационный момент.

**Воспитатель:** Колокольчик озорной,  
Ты ребят в кружок построй.  
Собрались ребята в круг  
Слева – друг и справа – друг.

*(Дети собираются в круг и присаживаются на полу).*

**Приветствие:** «Цепочка». Здороваясь, один берет другого за руку и не отпускает, пока все дети не поприветствуют друг друга. Круг замыкается. Дети крепко держатся за руки и поднимают их вверх, встают, не расцепляя рук.

**Новости дня:** Мы с вами не виделись целый вечер и ночь. Кто хотел бы поделиться новостями? *(с мячом)* Дети делятся своими впечатлениями, новостями.

### 2. Создание проблемной ситуации. Сюрпризный момент.

После выступления последнего ребенка слышится сигнал. На почту ПиктоМира пришло письмо от робота Вертуна. Открываем почту *«Ребята, помогите! На моей платформе – космодроме неожиданно сломалось несколько плиток – клеток. А уже совсем скоро состоятся очень ответственные старты. Времени очень мало. И если я не успею, то случится беда. Помогите, починить плиты-клетки быстрее!»*.

### 3. Мотивация к деятельности

**Воспитатель:** Ребята, что же нам делать? *(Помочь скорее роботу Вертуну)*

#### **4. Проектирование решения проблемной ситуации.**

Дети решают помочь роботу Двигуну отремонтировать плиты-клетки.

##### Заполнение модели трех вопросов:

Что мы знаем о роботе Двигуне? (*Робот Вертун отвечает за ремонт плит-клеток платформ-космодромов. Плиты-клетки на космической платформе-космодроме Вертуна, которые повреждены, им «нужен ремонт» обозначаются серым цветом. Целые отремонтированные плиты-клетки обозначаются синим цветом. «Как робот Вертун Отремонтированные плиты-клетки робот Вертун закрашивает специальной краской. Робот Вертун понимает и выполняет команды «вперед», «налево», «направо», «закрасить»*). Игровое поле для робота Вертуна на полу выкладываем из ковриков. Коврики-клетки для маршрута Робота зеленого цвета. Коврики, которые Роботу нужно «отремонтировать» обозначаются красным.

Что хотим узнать? (*Каким маршрутом будет двигаться Робот Вертун?*).

Что будем делать, чтобы узнать? (*Будем строить маршрут*)

#### **5. Выполнение действий**

Рассматривают карточку «Платформа-космодром робота Вертуна в среде ПиктоМир». Вспоминают, что:

- маршрут – это путь робота от старта до финиша; на платформе-космодроме Робот может передвигаться только на площадке ограниченной стенами.

- программой для управления Роботом в среде ПиктоМир мы называем последовательность команд, приводящих к прохождению Роботом заданного маршрута, записанные с помощью пиктограмм команд.

Решают, каким цветом коврики возьмут для выкладывания маршрута для Вертуна (зеленые или желтые).

Собирают маршрут с заданием для Вертуна из сочленяемых ковриков.

Составляют программу из магнитных карточек с пиктограммами команд, ориентируясь на карточку «Задание для робота Вертуна в среде ПиктоМир».

Робот Вертун благодарит детей за помощь.

#### **6. Анализ результатов деятельности.**

**Воспитатель:** «О чем вы узнали сегодня?» «Что было самым интересным? Почему?»

«О чем расскажите родителям?»

«О чем расскажите родителям?»