Занятие № 13

ТЕМА: «РЕАЛЬНЫЙ РОБОТ В «ЦЕНТРЕ «РОБОТА ДВУНОГА»

Задачи:

- закрепить у детей понятия «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота»;

- закрепить у детей понятия «Исполнитель команд», «Исполнитель программ», «программист», «программа», «пиктограмма команды»;

- закрепить у детей особенности управления Роботом: Робот — это Исполнитель команд; у каждого Робота свой определенный набор команд; Роботом можно управлять с помощью Пульта или отдавая словесные команды. Роботом может управлять только Исполнитель программ (*человек-Командир или компьютер*). Программу по управлению Роботом Командиру или компьютеру сообщает программист. Человек-Командир (*компьютер*) только отдает команды. Программу для Робота из определенного набора команд *(пиктограмм команд)* составляет программист.

- упражнять детей в управлении реальным роботом Ползуном по заданному маршруту, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте.

Оборудование**:**

* Приложение 1.3.3 (*Центр Роботов «Двуногов*»);
* Приложение 1.2.1(«Реальный робот Ползун. Пульт»);
* Приложение 1.13.1(«Схема игрового поля с заданным маршрутом»);
* Приложение 1.4.5 (стрелки – указатели);
* Приложение 1.10.3 (карточки «Финиш», «Начальное положение Робота»);
* Приложение 1.2.3 («Исполнитель программ (человек-Командир)»;
* Приложение 1.2.2 («Программист»);
* Приложение 1.13.2 (Программа – лента);
* Приложение 1.4.2 (Наклейки – БонусСофт).

Ход занятия:

1. Организационный момент.

***(Приветствие детей в клубе «КрохаСофт»).***

1, 2,3,4,5 В КрохаСофт пришли играть!

- (***воспитатель обращает внимание на карточку Центр Роботов «Двуногов»).***

- На тренировочную площадку какого Робота мы сегодня отправимся?

*(ответы детей*).

1. Проверка усвоенных знаний, введение нового.

- Кто такой робот Двуног?

(*Двуноги - сами дети, которые двигались как роботы).*

- Какие команды понимает и умет выполнять робот Двуног?

(«*шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу»).*

***(Если дети затрудняются с ответом, просит сказать «да», услышав команду Двунога, и «нет», услышав команду, которую не умеет выполнять Двуног. Например: «поднять правую руку», «поднять правую ногу», «посмотреть в окно» и т.д).***

*-* Что говорит Робот, если команда выполнена?

(*Готово)*

- Что докладывает Робот, если команда невыполнима?

(«*Команда невыполнима. Прекращаю работу*»).

- Как Командир отдает команды Двуногу, произносит вслух или использует Пульт? (*Словесные команды*).

***(Выполнить несколько команд для Двунога).***

(*Включается реальный робот Ползун).*

***(После того, как Робот сказал: «Готов выполнять команды», просит детей по одному дать команду реальному роботу, произнеся её вслух).***

- Ребята, скажите почему Робот Ползун не слышит вашу команду и не выполняет ее?

(*потому что у каждого Робота свой определенный набор команд, которые он понимает и умеет выполнять, но и управляются Роботы по-разному. Одними управляют, произносят команды вслух, а для управления другими, нужен компьютер (планшет), Пульт).*

- При помощи чего управляется наш робот Ползун?

(*при помощи пульта, которому отдает команды Человек – командир).*

*(****На доску вывешивается карточка «Реальный робот Ползун. Пульт»).***

***(Собирается игровое поле из зеленых или желтых сочленяемых ковриков без цифр (3 на 3).***

***Прикрепляется на магнитную доску карточка «Схема игрового поля с заданным маршрутом).***

- Каких карточек не хватает на этом игровом поле?

*стрелки-указатели, карточки «Финиш», «Начальное положение Робота»,*

***(Устанавливает реального робота Ползуна на коврик-клетку «старт).***

- Теперь человек-Командир сможет управлять реальным роботом на игровом поле?

(*нет, человек-Командир должен знать какие команды ему нужно отдавать Роботу).*

***Выставляется карточка («Исполнитель программ (человек-Командир).***

-Кто же составляет программу для робота?

***(Выставляется карточка*** ***«Программист»). (Программист).***

Чтобы Робот прошел весь маршрут от старта до финиша, программисту необходимо сообщить определенную последовательность команд - программу по управлению Роботом.

***(Выставляется на доску программа – лента).***

*-* С помощью чего программист составил программу для Робота?

(*пиктограмм команд)*

Программа – это план управления роботом, составленный по определенным правилам. Одна пиктограмма – одна команда.

- Каким роботом будет управлять Командир, знаем? *(да).*

- Игровое поле для Робота есть? *(да).*

- Командир знает, с помощью чего управлять реальным роботом Ползуном, какие команды нужно отдавать Роботу? (*да)*

- Программа, составленная программистом для Командира, есть? (*да)*

*3.*Основная часть (игровые упражнения, работа на планшете и т.п.)

***(Дети принимают на себя роль Командира, поочередно с помощью Пульта отдают команду за командой реальному роботу Ползуну, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте).***

*4.*физкультминутка.

5.Итог

- О чем вы узнали сегодня?

- Что было самым интересным? Почему?

- О чем расскажите родителям?

***(Наклеивают наклейку №9 на карту-продвижений «БонусСофт»)***