Занятие № 14

ТЕМА: «РЕАЛЬНЫЙ РОБОТ НА ТРЕНИРОВОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ ДВУНОГОВ»

Задачи:

- закрепить у детей понятия «Робот - Исполнитель команд», «Исполнитель программы – человек-Командир или компьютер», «программист», «программа» (последовательность команд, приводящая к прохождению роботом заданного маршрута, записанная с помощью пиктограмм);

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

 - упражнять детей соотносить расположение карточки «Начальное положение Робота» (куда «смотрят глаза» на схематическом изображении Робота) и реального робота Ползуна на коврике «старт» для прохождения заданного маршрута.

Оборудование**:**

* Сочленяемые коврики без цифр из «Робототехнического образовательного набора» - 8 шт.
* Приложение 1.3.3 (*Центр Роботов «Двуногов*»);
* радиоуправляемый робот Ползун из «Робототехнического образовательного набора»
* Приложение 1.14.2 а, б - карточки «Схема игрового поля» – 2 шт.
* Приложение 1.14.3 а, б - карточки «Схема игрового поля с заданным маршрутом» - 2 шт.
* Приложение 1.10.3- карточки «Начальное положение Робота» - 2 шт. и «Финиш» - 2 шт.
* Приложение 1.4.5- карточки «Стрелочка-указатель» - 4 шт.
* Приложение 1.14.3 а, б - карточки «Программа-лента» - 2 шт.
* 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* *«схемы игровых полей», прикрепленные на магнитной доске 1.14.2.).***

 - Что за схемы вы видите перед собой?

 *(ответы детей*).

***(Делятся на две подгруппы (например, с помощью жетонов разного цвета, красного и зеленого, по цвету маршрутов).***

 (собирают игровые поля).

1. Проверка усвоенных знаний, введение нового.

 (***на доску выставляется карточки «схемы игровых полей с заданным маршрутом, карточки «начальное положение робота», «финиш»)***

*-* Зачем нужны знаки-обозначения «Ф», «начальное положение Робота», стрелки-указатели на игровых полях?

(*для ориентации, чтобы знать маршрут для Робота; откуда, куда и по каким коврикам должен перемещаться Робот).*

Раскладывают карточки знаки-обозначения на игровых полях. Наблюдают за действиями педагога и перемещениями Робота.

(***Демонстрирует, что происходит, если Робота установить на «старте», не учитывая куда «смотрят глаза» Робота на карточке «Начальное положение Робота». Запускает реального робота, «глаза» которого «смотрят» в другую сторону от направления движения по заданному маршруту****).*

- Что означает фраза «Робот сбился с маршрута»?

- Как можно вернуть робота на «Старт»?

- Кто может это сделать? (*Человек – командир*)

- Как мы в игре называем человека, который управляет Роботом? (человек-Командир)

- С помощью чего человек-Командир управляет реальным роботом? (звукового Пульта)

- Какие команды может выполнять робот Ползун?

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

Игра «Реальный робот на тренировочной площадке Двуногов».

 Цель: *упражнять детей соотносить расположение карточки «Начальное положение Робота» (куда «смотрят глаза» на схематическом изображении Робота) и реального робота Ползуна на коврике «старт» для прохождения заданного маршрута.*

(***смотреть Приложение 1.14.1. правила игры****)*

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

*4.*физкультминутка.

5.Итог

 - О чем вы узнали сегодня?

- Что было самым интересным? Почему?

- О чем расскажите родителям?

***(Наклеивают наклейку №10 на карту-продвижений «БонусСофт»)***