Занятие № 15

ТЕМА: «**РАЗРЕШИТЕ ПРЕДСТАВИТЬСЯ, РОБОТ ВЕРТУН!**»

Задачи:

1) закрепить у детей понятия ««игровое поле», «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота»;

2) упражнять детей в управлении реальным Роботом с помощью Пульта по заданному маршруту;

3)сформировать у детей первоначальное представление о роботе Вертуне (легенда робота Вертуна, свой набор команд, особенности управления Роботом);

4) закрепить у детей понятие «пиктограмма команды», у каждого робота свой набор команд.

Оборудование**:**

* сочленяемые коврики без цифр из «Робототехнического образовательного набора» - 9 шт.
* карточка «Клуб «КрохаСофт»); (приложение 1.3.1)
* радиоуправляемый робот Ползун из «Робототехнического образовательного набора»
* карточка «Схема игрового поля» - 1 шт. (приложение 1.15.1)
* карточка «Схема игрового поля с заданным маршрутом» - 3 шт. (приложение 1.15.2 а, б, в)
* карточки «Начальное положение Робота» - 1 шт., «Финиша» - 1 шт. (приложение 1.10.3)
* карточки «Стрелка-указатель» - 4 шт. (приложение 1.4.4.)
* конверт с «Посланием робота Вертуна» - 1 шт. (приложение 1.15.4)
* карточка «Программа-лента» - 1 шт. (приложение 1.15.5)
* мягкая фигурка «Робот Вертун» из «Робототехнического образовательного набора»
* Приложение 1.4.2 (Наклейки – БонусСофт).

Ход занятия:

1. Организационный момент.

(*На полу собранное игровое поле, приложение 1.15.1)*

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

 1, 2,3,4,5 В «КрохаСофт» пришли играть!

 (***воспитатель обращает внимание на* *карточку «Клуб КрохаСофт», прикрепленную на магнитной доске 1.3.1.).***

 - Какие центры есть в клубе «КрохаСофт»?

 *(Центр робота Вертуна, Ползуна, Центр Двуногов, Тягуна и Двигуна*).

1. Проверка усвоенных знаний, введение нового.

***(воспитатель обращает внимание на игровое поле без карточек со знаками -обозначениями).***

- Как мы называем место для игры, которое состоит из разного количества ковриков-клеток, по которым перемещается Робот, выполняя команды? (игровое поле).

***(воспитатель прикрепляет на магнитную доску карточку «Схема игрового поля с заданным маршрутом» (Приложение 1.15.2 а)***

- Как называется точка (коврик, клетка), откуда начинается маршрут?» («старт»);

- Как называется конечная точка маршрута? («финиш»).

***(воспитатель прикрепляет на магнитную доску карточку «Схема игрового поля с заданным маршрутом» (Приложение 1.15.2 б)***

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

*-* Как называется путь следования Робота в определенном направлении от «старта» до «финиша»?

- Для чего на карточке у символического робота изображены «глаза»?

- Почему нужно обращать внимание, куда «смотрят глаза» у Робота?

- Что нужно сделать, если, например, реальный робот «смотрит» не в сторону движения заданного маршрута?» (прежде чем начать движение, нужно развернуть Робота «глазами» в сторону направления движения по заданному маршруту)

*(Раскладывают карточки «стрелки-указатели», «Начальное положение Робота», «финиш» на игровом поле, ориентируясь на «Схемы игрового поля с заданным маршрутом» (приложение 1.15.2 а, б)*

***(воспитатель устанавливает реального робота Ползуна на коврик «старт» с учетом «Начального положения Робота» и прикрепляет карточку «Реальный робот Ползун. Пульт», пиктограммы команд «вперед», «налево», «направо», программу-ленту 1.15.5).***

- Какие команды понимает и умеет выполнять робот Ползун? *(«вперед», «налево», «направо»*).

- Кто должен сообщить человеку-Командиру, какие команды он должен отдать Роботу? (человек-программист)

- Что составляет программист из определенного набора пиктограмм команд для человека-Командира, чтобы он смог управлять Роботом? (программу)

**Игра «Путь к посланию робота Вертуна».**

*(Поочередно принимают на себя роль человека-командира, управляют реальным роботом Ползуном с помощью звукового Пульта).*

***(Когда реальный Робот оказывается на коврике «финиш», воспитатель достает конверт, на котором написано «Добро пожаловать в «Центр робота Вертуна». Зачитывает «Послание от робота Вертуна», демонстрирует мягкую фигурку, прикрепляет карточку «Центр робота Вертуна» на магнитную доску).***

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

Робот Вертун живет в цифровой среде «ПиктоМир», отвечает за ремонт плит-клеток, которыми выложены платформы-космодромы. Плиты повреждаются при взлете космических кораблей и их нужно чинить – закрашивать поврежденные места специальной краской. Как и другие Роботы, по своей инициативе Вертун ничего не делает. Чтобы он что-то сделал, им нужно командовать. Командовать Вертуном может человек-Командир или компьютер, понимает и выполняет четыре команды: «*вперед», «налево», «направо»,* «*закрасить».* Рассматривают каждую пиктограмму команды робота Вертуна.

**Игра «Команды для робота Ползуна и робота Вертуна».**

Цель: различать команды роботов.

***(у воспитателя в контейнере пиктограммы, выкладывая из неё на стол магнитные карточки с пиктограммами команд, поясняя, что случайно пиктограммы с командами для робота Ползуна и Вертуна оказались в одной коробке и перепутались. Программист просит помочь их разобрать. («направо» - 8 шт., «вперед» - 8 шт., «налево» - 8 шт., «закрасить» - 4 шт.). Предлагает разделиться на две подгруппы. Одна подгруппа прикрепить магнитные карточки с пиктограммами команд робота Ползуна, другая пиктограммы команд робота Вертуна.***

«Реальный робот Ползун. Пульт» - «*направо», «вперед», «налево»;*

«Центр «Робота Вертуна» - *«направо», «вперед», «налево», «закрасить».*

После выполнения задания, проговаривают название команд, которые понимает и умеет выполнять робот Ползун и робот Вертун.***).***

*4.*физкультминутка.

5.Итог

 - О чем вы узнали сегодня?

- Что было самым интересным? Почему?

- О чем расскажите родителям?

***(Наклеивают наклейку №11 на карту-продвижений «БонусСофт»)***