

## **Занятие «Пиктомир» в старшей группе «Загадочные символы»**

**Цель:** формирование основ алгоритмизации и программирования у детей старшего дошкольного возраста посредством цифровой образовательной среды ПиктоМир.

### **Задачи:**

- Формировать умения следовать правилу в игре;
- Формировать умения исполнять одно, двух, трехшаговые последовательности действий (линейные алгоритмы)

### **Образовательные:**

- создать условия для усвоения новых знаний;
- способствовать развитию умения составлять и выполнять план (алгоритм) действий;
- определять правильность порядка выполнения шагов;

### **Развивающие:**

- содействовать развитию логического мышления детей, памяти, внимания, воображения, познавательной активности, способности быстро воспринимать информацию;

### **Воспитательные:**

- воспитание социальных чувств и навыков: способности к общительности, дружелюбия, сотрудничества, умения соблюдать правила, активной личностной позиции.
- поддержка трудового усилия, привычки к доступному дошкольнику напряжению физических, умственных сил для решения трудовой задачи.

### **Планируемые результаты:**

- интерес к изучению информатики;
- развитие умения оценивать правильность выполнения действий, находить и исправлять собственные ошибки;
- развитие умений добывать и перерабатывать информацию, полученную из разных источников (таблиц, схем);
- умение аргументировать свои ответы, выслушивать и мнение других.
- научиться выделять этапы (шаги) действия;
- научиться определять правильный порядок выполнения шагов;
- получить опыт составления и выполнения программ (алгоритмов).

**Формы работы:** индивидуальная, парная, коллективная.

**Методы:** практический, частично-поисковый, словесный, наглядный, эвристический.

### **Оборудование:**

- магнитная доска, карточки команды на магнитах, пазл-ковёр, ободок с изображением робота, браслеты по количеству детей.

## **Ход занятия:**

### Организационный момент

#### **Воспитатель:**

Встали дети в ровный круг,  
улыбнулись всем вокруг,  
здравствуй левая рука,  
здравствуй правая рука,  
ты мой друг и я твой друг,  
мы друг другу все друзья –  
это точно знаю я.  
ПиктоМир мы изучаем,  
В игры новые играем!

**Воспитатель:** Дети скажите, пожалуйста, зачем мы с вами посещаем «ПиктоМир»? Правильно, для того чтобы учиться составлять программы, для управления роботами.

- Сегодня нас ждёт много интересного. Я предлагаю вам вместе настроиться на работу повторим правила, нашего клуба «ПиктоМир».

На занятии будь старательным,  
Будь спокойным и *(Слушаем внимательно)*.  
Если хочешь отвечать,  
Надо руку поднимать *(Говорим по одному)*  
Если друг стал отвечать ... *(Соблюдаем тишину)*  
Если что-то непонятно *(то вопросы задаем)*  
Говорите четко, внятно,  
Чтобы было всё ... *(понятно) (показать знаки «наше поведение в группе»)*  
А еще соблюдаем порядок и бережем компьютер.

*(В группу под музыку заходит Инопланетянин и что-то говорит на непонятном языке. Показывает на свою руку с браслетом)*

**Воспитатель:** Ребята, кто это к нам пришел? Да и говорит как-то странно. Да он хочет, чтобы мы тоже надели браслеты. Видимо это браслет – переводчик. Наденьте браслеты на правую руку. На какой руке браслет?

**Инопланетянин:** Я путешественник с соседней галактики. Зовут меня Галактик. Мне нужна ваша помощь. Путешествуя по разным планетам, я нашел много разных непонятных для меня символов. Но никто не знает для чего они нужны... Может на вашей планете мне помогут?

**Воспитатель:** Ну, что ребята попробуем помочь? Покажи нам, пожалуйста, твои загадочные символы.

*(Инопланетянин передает воспитателю контейнер. Воспитатель достает первый символ).*

***Игра «Пиктограммы перепутались» - работа в парах (в конверте изображения Ползуна, Вертуна, Двигуна и Тягуна и набор пиктограмм. Необходимо разместить пиктограммы в соответствии с тем, какие команды умеет выполнять робот)***

**Воспитатель:** Ребята, посмотрите, кто это? *(Роботы)*

А это что такое? *(пиктограммы)*

Что такое пиктограмма? *(Это знак, обозначающий команду для робота. Одна пиктограмма изображает одну команду)*

Ребята, давайте разделимся парами, и каждая пара выберет те пиктограммы-команды, которые умеет выполнять их робот *(работа на магнитной доске)*

Молодцы ребята. С одним загадочным посланием справились. Галактик, тебе всё понятно?

Достаем следующий символ?

***Игра «Разгадай шифр» (с использованием маршрута)***

**Воспитатель:** Смотрите, ребята, здесь какой – то шифр... Вы что-нибудь понимаете? *(схема-маршрут робота Ползуна)*. Что такое маршрут? *(Это путь робота от старта до финиша)*. Что необходимо для того, чтобы робот Ползун смог проехать по своему маршруту? *(игровое поле)*.

Посмотрите какое из этих игровых полей подходит для Ползуна? *(обращает внимание на схему)*. С помощью чего можно отдавать команды Ползуну? *(звуковой пульт)*. А кто управляет роботом? *(Командир – исполнитель программы)*.

А кто пишет программу для робота? *(программист)*. На что надо обратить внимание, когда устанавливаешь робота? *(карточка начальное положение робота)*.

Сейчас каждый из вас по очереди будет командиром и будет отдавать команды роботу, в соответствии с программой, которую написал для робота программист.

Молодцы ребята. С этим загадочным символом вы тоже справились. Галактик, ты запомнил, как правильно читать схемы?

Пришло время отдохнуть.

**Инопланетянин:** А можно я поиграю с вами в свою любимую игру?

**Физкультминутка:**

Робот делает зарядку (*ходьба на месте*)

И считает по порядку.

Раз – контакты не искрят, (*Движение руками в сторону.*)

Два – суставы не скрипят, (*Движение руками вверх*)

Три – прозрачен объектив (*Движение руками вниз.*)

И исправен и красив. (*Опускают руки вдоль туловища.*)

**Воспитатель:** Прекрасная игра. Достаем следующий символ?

***Игра «Роботы» (схема роботов Двуногов)***

**Воспитатель:** Ребята, посмотрите опять, какая - то схема.... Как вы думаете, для чего она нужна?

Я предлагаю вам поиграть в роботов Двуногов. Вы – роботы, а я – командир. Я буду говорить Вам команды, а Вы их выполнять. Что говорит робот когда выполнит команду? (*Готово или команда не выполняема, прекращаю работу*)

Галактик, присоединяйся к нам. Итак, готовы?

Внимание роботы на старт:

- направо
- налево
- шаг вперед
- поднять левую ногу
- опустить левую ногу
- поднять правую ногу
- опустить правую ногу
- шаг назад

Молодцы ребята. С этим загадочным символом вы тоже справились. И остался последний символ.

***Игра «Что где находится?» (за столами)***

**Воспитатель:** А сейчас посмотрим, какие вы внимательные. Вам нужно внимательно посмотреть на доску и запомнить в каком порядке расположены картинки Пиктомира. Затем расположить такие же картинки и в том же порядке на своем альбомном листе.

А теперь давайте проверим, правильно ли вы выполнили задание.

В середине – Ползун

В правом верхнем углу – Вертун

В левом нижнем углу – Двигун

В правом нижнем углу – Тягун  
В левом верхнем углу – Двуног

**Инопланетянин:** Ребята! Вы просто молодцы. Спасибо. Теперь я смогу всем рассказать, что это за символы. Мне пора продолжить мое путешествие. А вам за помощь я хочу оставить подарок. До свидания (Уходит под музыку)

**Воспитатель:** ребята, посмотрите, наш инопланетный гость оставил еще одну наклейку от нашей карты «Пиктомир». Присаживайтесь за столы и наклеиваем на нашу карту.

Мы в Пиктомире побывали,  
Очень многое узнали.  
Возвратились мы назад,  
Детский сад нам очень рад!

**Рефлексия.**