

Образовательная деятельность с детьми старшей группы «Спасение пиктороботов»

Цель: знакомство с игрой «ПиктоМир» и её персонажами.

Задачи:

Образовательные:

- создать условия для усвоения новых знаний;
- подвести дошкольников к понятиям «вирус», «ПиктоМир», «антивирус»
- определять правильность порядка выполнения шагов;

Развивающие:

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

Воспитательные:

- воспитывать активность, интерес к предмету, умение работать в группе;
- формировать умение планировать свои действия, выполнять задание четко по намеченному плану, рационально использовать время;

Оборудование: 5 конвертов с заданиями, поле с клетками 3x3, иллюстрации (роботы «ПиктоМир», ракета, Луна, вирус); модульный коврик 3x3; части слова «ан-ти-ви-рус».

Воспитатель: Здравствуйте ребята, сегодня у нас с вами будет очень необычное и интересное занятие.

Скажите, кто из вас любит играть в компьютерные игры?

Какие игры вы любите? *(ответы детей)*

А могут ли ваши герои выполнять какие-либо действия? *(да, они бегают, прыгают, лазают, поднимают и передвигают предметы, собирают деньги и т.д.)*

А я тоже люблю играть в компьютерные игры, а моя самая любимая игра, это – «ПиктоМир».

Кто-нибудь играл в неё? *(если кто-то знаком с игрой, можно уточнить у ребенка, до какого уровня он дошел)*

Воспитатель: ребята, «ПиктоМир» это игра про космос. И главными персонажами этой игры являются роботы. Хотите с ними познакомиться? *(да)*
Отлично. Обратите внимание на доску. Ой, а что случилось?! Куда пропали наши роботы? *(на доске силуэты роботов и на них наклеены конверты с заданиями, отдельно висит еще один большой конверт с нарисованными вирусами).* А это что? *(обращает внимание на отдельный конверт).* Что это нарисовано? *(подводит детей к тому, что на конверте - вирусы).*
Давайте прочтем, что же тут написано. *(пока ребенок читает записку, на доску вешают картинку злого вируса).*

Воспитатель отдает записку читающему ребенку. В записке сказано:

«Я злой и коварный компьютерный вирус! Это я похитил ваших роботов... и пока вы не выполните все мои задания, они останутся у меня, и вы не сможете с ними познакомиться! Ха-ха-ха. За каждое выполненное задание вы получите часть слова, собрав которое сможете меня одолеть. Но это не так просто, как кажется!»

Воспитатель: Что же нам делать? *(выполнить все задания).* Ой, а это кто? *(ответы детей)* Видимо это и есть тот главный компьютерный вирус, который похитил роботов. А как вы думаете, компьютерный вирус сможет нас чем-нибудь заразить? Опасен он для людей? *(подводит тому, что он опасен только для компьютера, так как может нанести ему вред, а самому человеку вреда нанести не может).*

Один из детей берет первый конверт и отдает воспитателю.

Воспитатель: Ну что, читаем?

«Задание № 1. В конверте вы найдете карточки, с главными правилами игры ПиктоМир. Но для того, чтобы их прочитать, их, сначала, нужно сложить в правильном порядке (каждое правило поделено на 2 части). У вас есть три минуты, на выполнение задания (воспитатель переворачивает песочные часы и начинается выполнение задания)».

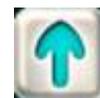
В итоге у детей должно получиться:

- *Говорим по-одному.*
- *Соблюдаем порядок.*
- *Бережем компьютер.*
- *Слушаем внимательно.*
- *Если есть вопросы, задаем.*
- *Соблюдаем тишину.*

Если дети выполнили задание и уложились по времени они получают карточку с частью слова.

Воспитатель: Какие вы молодцы! Ну что, ребята, берем второй конверт?

«Задание 2. Следуя пиктограммам найдешь нужный код.»



Воспитатель: Чтобы выполнить это задание, нужно понять, то же такое пиктограммка – это знак, показывающий, какое именно действие нужно выполнить. При чем эти действия выполняются последовательно, нельзя пропустить одно или выполнить одно и тоже действие несколько раз. Например, на первой картине мы видим какой знак? Правильно, стрела вверх. Как вы думаете, что она обозначает? *(подводим к тому, что это перемещение на одну клетку вперед; аналогично разбираются все знаки).*

Воспитатель: Молодцы! Итак, кто же хочет выполнить это задание?

Ребенок встает на старт и двигается по клеткам по указке воспитателя. Под клеткой, на которой в итоге остановился ребенок находится еще одна часть слова, для победы над вирусом.

Воспитатель: Отлично! И с этим заданием мы справились! Переходим к следующему заданию.

«Задание №3. Проверим вашу силу и выносливость. Ведь только сильные, смелые и выносливые смогут находиться в космической среде «ПиктоМир»! (проводится физминутка под музыку. Успели и выполнили все движения правильно – получили часть слова)»

Воспитатель: и с этим заданием мы справились!!! И, наконец, последнее испытание.

«Задание №4. Расположи пиктограммки так, чтобы ракета долетела до Луны» Все необходимое вы найдете в сундуке.

Из сундука достается поле с клетками, ракетой и Луной, набор карточек. Задача детей составить правильный алгоритм «полета ракеты». Правильно составили- получили последнюю часть слова.

Воспитатель: а теперь давайте соберем получившееся слово

«АН-ТИ-РИ-РУС»

А кто знает, что обозначает это слово? *(ответы детей)*

Правильно, это как врач для компьютера. Только врач лечит детей и взрослых, а антивирус лечит компьютер.

(На доске силуэты роботов заменяются картинками)

Воспитатель: ребята, посмотрите, наших роботов теперь можно разглядеть. Это главные герои игры «ПиктоМир»: робот-Вертун, робот-Двигун, робот-Зажигун, робот-Тягун и Ползун. В игре всего 5 роботов и у

каждого своя миссия в игре. Но чуть ближе мы познакомимся с ними на следующем занятии!

Рефлексия

А теперь давайте вспомним, что нового мы сегодня узнали:

- Что такое «ПиктоМир»?
- Что такое «пиктограммка»? Какие пиктограммки мы сегодня изучили?
- Вирус и антивирус?
- Сколько всего роботов в игре и как их зовут?