

Конспект занятия на тему «Пиктомир. Первое знакомство»

Задачи:

Образовательные:

- создать условия для усвоения новых знаний;
- подвести дошкольников к понятиям «программа», исполнитель «программы»;
- 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:

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

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;
- познакомиться с понятиями "программа", «исполнитель программы»;
- получить опыт составления и выполнения программ (алгоритмов);
- научиться находить и исправлять простейшие ошибки в программах (алгоритмах).

Формы работы: индивидуальная, парная, коллективная.

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

Оборудование:

- магнитная доска, карточки команды на магнитах, проектор, пазл-ковёр, колонка с записью голоса робота, ободок с антенками (3 шт), браслеты по количеству детей, раздаточный материал, компьютеры по количеству детей.

Преподаватель:

-Здравствуйте, ребята

-Вы любите играть в компьютерные игры?

Ответы детей.

-А какие у вас любимые игры (ответы), а твой герой умеет выполнять задания?

Ответы детей.

-Обязательно научусь играть в твою игру.

-А я тоже люблю играть и моя любимая игра «ПиктоМир»

Показ слайда

-Кто-нибудь играл в эту игру? (если кто-то играл ,спросить до какого уровня ты дошёл?)

Ответы детей.

-Эта игра про космос, вы видели, как стартует космический корабль?

Ответы детей.

Давайте посмотрим

(показ видео)

-Вы видели, какой там огонь? Как вы думаете, что-то разрушается на космодроме после старта?

Ответы детей.

-После старта робот Вертун выполняет важное задание, закрашивает повреждённые плиты.

-Я, как настоящий программист, даю команды «исполнителю» и управляю роботом.

-Там столько космодромов самых разных, так интересно!

-Хотите поиграть в «Пиктомир»? ...Садитесь удобно, берите планшет, включать умеете, у кого не получается я помогу.

(Дети включают планшеты, они заблокированы)

Преподаватель:

-(Удивлённо), как пароль, и у тебя пароль, ой и твой заблокирован? Ой, что же делать?

Выслушиваю ответы детей

Преподаватель:

Воспитатель смотрит по сторонам, и обращает внимание на чемоданчик, предлагает посмотреть, что в нём. Дети достают содержимое чемодана (браслеты, пиктограммки, песочные часы магнитные роботы, файл с пиктограммами, ободок с антенками, музыкальная колонка). Педагог рассматривает музыкальную колонку и нечаянно включает её. Все слышат голос робота.

РОБОТ

«Я робот Вертун! Вижу, вы хотите помочь мне отремонтировать космодромы. Я рад! Если расшифруете пароль - Добро пожаловать в «Пиктомир». Наденьте браслеты на правую руку»

Преподаватель:

-Когда я начинала играть, мне тоже Вертун подарил такой браслет, он мне очень помог, потому что в игре много заданий, где надо повернуть налево или направо, когда забываешь, смотри на браслет. На какой руке браслет?

РОБОТ

«Выучите мои команды»

Воспитатель достаёт карточки с пиктограммами.

Преподаватель:

-Наш робот знает четыре команды (раскладывают их на столе)



-Эта стрелочка означает команду прямо. В игре на планшете ее развернуть нельзя, поэтому Вертун по этой команде делает шаг в ту сторону, куда стоит лицом.



-Как вы думаете, какая это команда? Направо.



-А это?

-А когда стоит кисточка, то робот закрасит ту клетку, на которой он стоит.



-Проверим, как работают команды?, помогите соорудить космодром

(собираем пазл-ковёр)

--Чур, я буду роботом(надевает ободок с антенками)

-Поочерёдно давайте мне команды, чтоб я выполняла.

-Предупреждаю: робот выполняет команды после того, как командир назовёт и прикрепит команду на доску.

(Каждый ребёнок, называя команду, прикрепляет её на доску. Робот выполняет и говорит «готово»)

РОБОТ

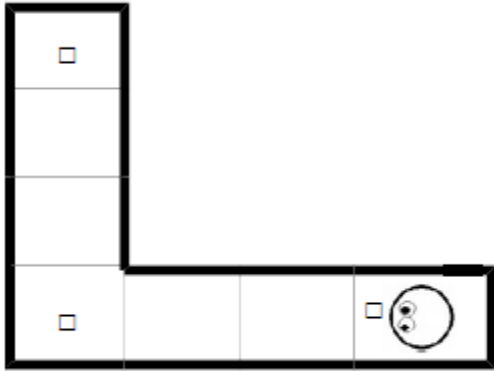
Молодцы, выучили мои команды, получите часть пароля рядом с ноутбуком.

(Дети находят часть пароля)

РОБОТ

конверт №2 Составьте маршрут робота к заправке

(Дети достают и прикрепляют поле космодрома на доску)



Педагог совместно с детьми составляет программу- алгоритм для робота.

- Программа готова. Ищем заправку на нашем космодроме.

- Bravo, молодцы! Отклеивай стикер. Вот нашлась вторая подсказка пароля.

Дети на пазл-ковре находят вторую часть пароля и закрепляют на доске.

РОБОТ

Конверт № 3. Разделитесь на пары. Найдите клетки, где спрятан пароль. Внимание, у вас 1 минута.



Преподаватель:

В парах один исполнитель, другой командир. Договоритесь, кто кем будет. Вот вам программа. Как вы думаете, от куда нужно начать выполнять программу. А что же это за цветные квадраты? Вертун таких команд не знает. Значит это подсказка для нас. (Дети догадываются, что цвет – это начало маршрута. Становятся на исходную позицию).

Песочные часы - старт!

Дети по схемам находят части пароля

РОБОТ

Вижу, вы очень хотите ко мне в Пиктомир. Последнее испытание – Конверт 4.

Индивидуальное задание каждому. (на столах дети составляют программу - алгоритм ремонта космодрома)

У всех получилось, молодцы! Собирайте пазлы вместе. Складывают пароль и разблокируют планшеты.

РОБОТ

Приветствую вас в моём ПиктоМире!

Дети работают в планшетах.

Посмотрите внимательно вот поле космодрома, которое нужно отремонтировать. Оно огорожено бордюром. Если Вертун в него врежется, то будет сломан. Клетки, которые нужно закрасить потрескались, видите, они отличаются от других.

В правом верхнем углу команды, которые умеет выполнять робот, и ниже пустые клетки для программы. Берете нужную команду и передвигайте в клетку последовательно заполняя слева направо.

Когда программа составлена нажимаем вверху посередине на зеленую стрелочку. Это пуск. Если произошла ошибка, ваш робот сломан, нажимаем на красную стрелочку. Это действие назад. Вертун возвращается на исходную позицию, мы может исправить ошибку и запустить программу по новой.

Спасибо друзья! Вы замечательные помощники, без вас мне не обойтись, я дарю вам магниты с моим электронным адресом. Заходите в Пиктомир с любого планшета или смартфона, вас ждёт много интересных игр. До свидания.

-А где магнитики? Ой да вот же они, подходите сюда. (раздаю магнитики)

-Вам понравилась игра? Ребята мне пора, приятно было с вами поиграть.

-Спасибо вам.