**ТЕМА : «УПРАВЛЯЕМ РЕАЛЬНЫМ РОБОТОМ» (ПиктоМир)**

**Задачи:**

1. познакомить детей с понятием «игровое поле», предназначением знаков-обозначений (стрелки-указателя) на игровом поле;
2. познакомить детей с понятием «пиктограмма команды», предназначением пиктограммы команды для составления программы (одна команда - одна пиктограмма);
3. упражнять детей в управлении реальным роботом Ползуном с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, ориентируясь на программу-ленту.

**Логика образовательной деятельности**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап образовательной деятельности** | **Деятельность педагога** | **Деятельность воспитанников** | **Приложение** |
| Организационно - мотивационный | Приветствует детей в клубе «КрохаСофт» и уточняет, все ли стали членами клуба «КрохаСофт», получили карту-продвижения «БонусСофт». Если нет, то обращает внимание, что карта будет нужна в конце занятия, после выполнения заданий. Все кто стал членами клуба, ее обязательно получат. | Рассматривают карточки с изображением центров клуба, карту-продвижения «БонусСофт» | Приложение 1.3.1  Приложение 1.4.1 |
| Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового) | Интересуется, зачем нужны карта «БонусСофт» и посещение клуба «КрохаСофт». Напоминает, посещая клуб «КрохаСофт» дети узнают, правила составления программ и особенности управления реальным и виртуальными роботами среды ПиктоМир. Собрав все наклейки на карте-продвижения «БонусСофт», получат допуск к среде ПиктоМир на планшете, где живут виртуальные роботы. | Вспоминают, что за каждое успешно выполненное задание они будут получать наклейку. Когда все наклейки будут собраны, они получат допуск к составлению программ по управлению виртуальными роботами на планшете (компьютере). |  |
| Берет, включает реального робота Ползуна, устанавливает на игровое поле. Поясняет: ««Сейчас я – человек-Командир – буду управлять реальным роботом Ползуном на его игровом поле по составленной программистом программе. **Игровое поле - это место, площадка,** (*показывает на игровое поле на полу*) **или табличка с разметкой** (*показывает карточку)***, где происходит игра (есть предметы или условные знаки-обозначения в соответствии с правилами игры).** Сейчас на нашем игровом поле лежат стрелки-указатели*(показывает на стрелки)***. Игровое поле может располагаться как на полу, так и на доске или листе бумаги** *(показывает на игровое поле на полу и карточку со схемой игрового поля)* | Слушают педагога, рассматривают игровое поле на полу, схему игрового поля на карточке, стрелки-указатели. | Приложение 1.5.1 |
|  | Прикрепляет карточку «Реальный робот Ползун. Пульт» на магнитную доску, задает наводящий вопрос. | Отвечают на вопрос, вспоминают:  «С помощью чего человек-Командир отдает команды реальному роботу Ползуну?» - звуковой Пульт установлен на телефон (планшет), он кодирует команды в звуковые сигналы. | Приложение 1.2.1 |
|  | Отдает команду «*вперед*», задает вопросы: «Что должен услышать Робот, когда человек-Командир нажмем кнопку с картинкой команды?» (звуки)  Просит повторить звуковой сигнал команды «***вперед***» **- один - «БИП»** | Слушают звуковой сигнал, наблюдают, какую команду выполнил Робот, отвечают на вопрос: «Сколько звуков было, когда нажала кнопку с командой «*вперед*»?» (один)  Имитируют звук команды «*вперед*» - «БИП» |  |
|  | Отдает команду «*направо*», задает вопросы: «Сколько звуков было, когда нажала кнопку с командой **«*направо»?»* (три - «БИП-БИП-БИП»)** | Имитируют звук команды «*направо*» - «БИП-БИП-БИП» |  |
|  | Отдает команду «*вперед*», задает вопрос: «Сколько звуков было, когда нажала кнопку с командой **«*вперед*»?» (один - «БИП»)** | Имитируют звук команды «*вперед*» - «БИП» |  |
|  | Отдает команду «*налево*», задает вопросы: «Сколько звуков было, когда нажала кнопку с командой **«*налево»?»* (два - «БИП-БИП»)** | Имитируют звук команды «*налево*» - «БИП-БИП» |  |
|  | Прикрепляет на магнитную доску под схему игрового поля с маршрутом для робота Ползуна, программу-ленту. Акцентирует внимание, что **Исполнителю программы** – человеку-Командиру - программу сообщил программист.  **Программу для Робота программист составил с помощью пиктограмм команд по определенным правилам. Пиктограмма команды – это знак, обозначающий команду для робота. Одна пиктограмма изображает одну команду***. (показывает магнитные карточки с пиктограммами команд Ползуна).* | Слушают педагога, рассматривают карточку «Лента-программа», магнитные карточки с пиктограммами команд для Ползуна из «Робототехнического образовательного набора».  Узнают, что программист составляет программу по определенным правилам, используя пиктограммы команд. Одна пиктограмма – одна команда. | Приложение  1.5.2 |
|  | Поясняет, что посещая клуб «КрохаСофт» они обязательно узнают правила составления программы по управлению Роботами и научатся сами составлять простые программы. |  |  |
| Основная часть (бескомпьютерные игры на плоскости, игровые упражнения и т.п.) | Обращает внимание, на три игровых поля из сочленяемых ковриков, объясняет, что программисты клуба «КрохаСофт» приготовили задание.  Организует игру «Управляем реальным Роботом». | Играют в игру «Управляем реальным роботом».  С помощью фишек разбиваются на три подгруппы. Поочередно с помощью Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, отдают команды реальному роботу Ползуну, ориентируясь на программу-ленту, проговаривая, какую команду нужно отдать, чтобы Робот передвинулся на следующий коврик. | Приложение 1.5.3  Приложение 1.4.5.  Приложение 1.5.5  Приложение 1.5.4 |
| Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика | Проводит упражнение на расслабление (упражнение на выбор) | Повторяют движения за педагогом. | Приложение 1.1.5 |
| Рефлексия | Задает наводящие вопросы, предлагая вспомнить, что делали и что узнали сегодня на занятии.  Раздаёт наклейки №1 для заполнения карты-продвижений «БонусСофт» | Отвечают на вопросы:  «О чем вы узнали сегодня?» «Что было самым интересным? Почему?»  «О чем расскажите родителям?»  Наклеивают наклейку № 1 на карту-продвижений «БонусСофт» | Приложение 1.4.2. |