Конспект-занятие «Образовательной среды Пиктомир»

для детей старшей группы

*«Команда «Пиктомир» вместе с роботом Вертуном помогает*

*устранить последствия метеоритного дождя в королевстве Лунлу»*

Задачи:

- закрепить у детей алгоритм действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир

- закрепить у детей основные понятия для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «*полочка* с пиктограммами команд», «шаблон программы», «*панель* с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером»;

- познакомить детей с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир в несколько строк

- закрепить у детей представление о предназначении кнопки «зеленая стрелка» (*непрерывное* выполнение программы), на *панели* с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;

- упражнять детей в добавлении пиктограммы команды в шаблон программы из нескольких строк и запуске составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.

Материал: Презентация, карточка-лабиринт с заданием для Вертуна на каждого ребенка, планшет на каждого ребенка, карта достижения и звездочка на каждого ребенка.

Ход занятия:

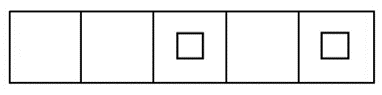
***Воспитатель****:* Дети, приветствую вас в клубе «ПиктоМир», клубе для начинающих программистов. Сегодня на почту нашего клуба пришло новое сообщение. Хотите узнать, о чем оно? *(Ответы детей: да)*. Давайте его прочитаем. Обратите внимание на экран. *(Воспитатель включает звуковое письмо:* «Здравствуйте участники «Клуба «ПиктоМир». Мы, жители королевства Лунлу, просим Вас помочь запрограммировать робота, который сможет починить дорожку, ведущую к замку королевы Лунлу. В королевстве Лунлу прошёл метеоритный дождь, и осколки метеоритного дождя повредили эту дорожку.

Мы знаем, что у Вас есть такой Робот, который может ремонтировать поврежденные плиты. Мы высылаем вам схему поврежденной дорожки. Очень будем ждать от вас программу для нашего Робота».

***Воспитатель:*** Ребята, скажите, какой робот среды ПиктоМир ремонтирует плиты?» (*Ответы детей*: *вертун*).

- Какую команду должен слышать робот Вертун, для того чтобы приступить к ремонту дорожки? *(Ответы детей: закрасить)*

- Мы сможем помочь жителям королевства Лунлу восстановить дорогу к замку? Что для этого нужно сделать? *(Ответы детей)*. Верно, нужно составить программу для управления роботом Вертуном, который устранит последствия метеоритного дождя. *(Педагог переключает слайд, предлагает детям пройти за столы, где на каждого ребенка, разложены карточка-лабиринт с заданием для Вертуна)*

**

***Воспитатель:*** Ребята рассмотрите внимательно карточку, подумайте, какие пиктограммы нам понадобятся, чтобы составить программу? Скажите, какие команды понимает и может выполнять робот Вертун? (*Ответы детей: вперед, налево, направо, закрасить.* Молодцы дети! (*Дети вместе с педагогом на магнитной доске составляют схему):*

***Воспитатель:*** На какую клетку должен встать робот, чтобы приступить к выполнению команды? *(Ответы детей: старт, первая клетка)*

- Какие по счету клетки нужно отремонтировать? *(Ответы детей: третью, пятую)*

- Какую команду нужно отдать роботу первой? *(Ответы детей: вперед)*

- Какую вторую команду должен выполнить Робот? *(Ответы детей: вперед)*

- Какую третью команду нужно отдать роботу? *(Ответы детей: закрасить)*

- Какую четвертую команду должен выполнить Робот? *(Ответы детей: вперед)*

- Какую пятую команду нужно отдать роботу? *(Ответы детей: вперед)*

- Какую четвертую команду должен выполнить Робот? *(Ответы детей: закрасить)*

- Нужно ли еще отдавать команду роботу? *(Ответы детей: задание выполнено)*

*(Педагог переключает слайд, с готовой схемой команд)*

*****Воспитатель:*** Молодцы. Дети, составьте программу движения робота с помощью пиктограмм с командами, которые находятся на столе в подносе. Заполните, пожалуйста, каждый свою схему. Все справились, молодцы! Предлагаю проверить правильность составленной программы на планшетах в среде ПиктоМир. *(Каждому ребенку выдается планшет)*.

Дети, давайте вспомним последовательность действий запуска игры в среде Пиктомир. *(Педагог поочередно запускает слайды-последовательность запуска игры, дети повторяют на планшетах).*

*Нажмите на экране планшета иконку Пиктомир*

 *Дождитесь загрузки стартовой страницы Пиктомир*

 *Нажмите на иконку со стрелочкой**в главном меню Пиктомир – начать игру*

* Выберите игру*

* Выберите задание*

*(Дети на планшете загружают Игру 2.12.1 (ДОП старшая) в среде ПиктоМир.)*

***Воспитатель:*** Дети, скажите, есть ли программа для Робота в шаблоне программы *(Ответы детей: нет).*

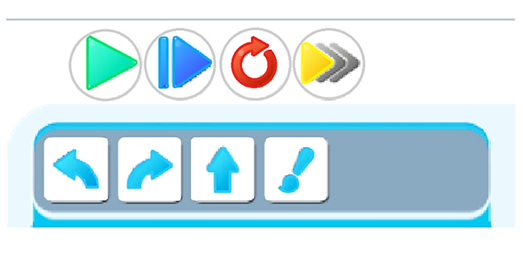
- Предлагаю перенести составленную на доске программу в шаблон программы в среде ПиктоМир.

- Откуда вы будете брать команды? *(Ответы детей: полочки с пиктограммами).* *Педагог помогает детям.*

***Воспитатель:*** Дети, кто составил программу, добавляйте ее в шаблон программы и произнесите: «Готово».

- Все справились, молодцы! Ребята, скажите с помощью какой кнопки можно проверить, верно ли составлена программа? *(Ответы детей: кнопка «зеленая стрелочка»)*

*Дети запускают программу с помощью кнопки «зеленая стрелка».*

**

Воспитатель: Робот успешно выполнил задание? *(Ответы детей: да)*

- Как вы узнали? *(Ответы детей: на экране планшета появился* *Веселый Робот и Звездочка)*

- Молодцы, программа успешно отправлена жителям королевства ЛунЛу, робот Вертун теперь сможет отремонтировать дорожку к замку.

Приглашаю вас поиграть, чтобы наши глаза отдохнули. *Проводится гимнастика для глаз:*

1. Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4,

2. Открыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль через окно на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Дети, кому мы с вами сегодня помогали? *(Ответы детей: мы помогали жителям королевства ЛунЛу.* Для кого вы составляли программу? *(Ответы детей: для робота Вертуна, чтобы он смог отремонтировать дорожку, поврежденную после метеоритного дождя)*

- Куда Вы добавляли пиктограммы с командами, когда составляли программу в среде ПиктоМир? *(Ответы детей: в шаблон программы)*

- Откуда вы брали команды? *(Ответы детей: с полочки с пиктограммами)*

- На какую кнопку вы нажимали, чтобы запустить робота по составленной вами программе – непрерывно? *(Ответы детей: Зеленая стрелочка)*

- Где находится кнопка «зеленая стрелка»? *(Ответы детей: на панели управления программой компьютером)*

***Воспитатель:*** Дети, вы успешно справились с поставленной перед вами задачей. Значит получаете еще по одной «Звездочке», наклейте её на свою карту-достижений. *(Дети наклеивают «Звездочку» на карту-достижений).*