

Методическая разработка
в форме квест–игры расшифровка пиктограмм
«Секретный конверт» по программе «ПиктоМир».

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:

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

Ход НОД.

Дети находятся в группе. (Звучит сирена)

Голос: Внимание! Внимание! Нужна помощь! Пожалуйста, помогите!

Спуститесь в музыкальный зал! Мы ждем вас!

(Дети спускаются в музыкальный зал)

Голос: «Здравствуйте, дети планеты Земля. Мы роботы, жители далекой планеты.

На нашу планету напали космические пираты. Они не хотят , чтобы нас изобретали и мы помогали людям! Они испортили нам все пиктограммы»

Воспитатель: Но как же мы попадем на вашу планету?

Голос: В этом вам поможет реальный робот ползун. Идите по стрелкам и тогда попадете на нашу планету Роботов.

Воспитатель: Ну что же , ребята. Поможем роботам?

Тогда нам надо превратиться в программистов и восстановить программы.

Игра «Командир и Робот».

Собрать дорожку для робота из сочленяемых ковриков «робототехнического образовательного набора», либо подводит детей к уже выложенной дорожке. Раскладывает стрелочки-указатели из центра одного коврика к центру соседнего коврика, поясняет «Я – программист, составил программу из 8 команд, так чтобы Робот посетил каждый зеленый коврик-клетку и оказался на красном коврик-клетке».

Поочередно сообщает нужную команду ребенку-Командиру, педагог контролирует правильность отдаваемой команды Роботу.

Воспитатель: Мы выполнили задание и прибыли на планету роботов.

Задание было не из легких. Ребята хотите немного отдохнуть, чтобы набраться сил?

Физкультминутка «Робот»

Робот делает зарядку.

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.)

Выходят роботы(дети):мы рады вас приветствовать на нашей планете. Мы сломались .Только программисты смогут нас починить.

Игра « Программист для робота»

Педагог объявляет начало игры фразой «на старт».

Ребенок-Исполнитель команд встает на коврик «старт». Педагог предлагает всем детям убедиться: «Правильно ли встал Исполнитель команд, в нужную ли сторону «смотрят» его глаза?». Убирает карточку «начальное положение Робота», дает в руки Исполнителю команд два коврика, для ремонта поврежденных ковриков. Исполнители программ встают рядом с игровым полем, определившись, кто за кем будет отдавать команды. Объявляет начало игры.

Педагог дает программу-ленту первому Исполнителю программы.

Предлагает отдать первую команду. Исполнитель программы отдает команду ребенку-Роботу, прикрепляет пиктограмму на магнитную доску. Исполнитель команд выполняет соответствующее команде действие, докладывая «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».

Голос: наши роботы уже почти отремонтированы и осталось только расшифровать пиктограммы и запустить программу

Игра «Секретный конверт». Каждый ребенок получает конверт (подготовленные заранее педагогом) и карандаш.

Воспитатель: Каждый из вас получил конверт. В конверте положили зашифрованную программу с повторителями и ее расшифровка, но в дороге пакеты попали под дождь, программы попортились и нужно восстановить правильные программы»

В конверте нужно найти неверную команду в расшифрованной программе. Зачеркните ее и ниже нарисуйте правильную.

Голос: Вы спасли нас, мы благодарим вас за помощь!

Танец –флешмоб "Танец с Robotами»

Воспитатель: какие вы молодцы, ребята! Как у вас все здорово получилось, а главное как хорошо вы показали, что может быть весело и интересно и как вы дружно справились с заданиями!

Источники информации:

1.Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» с использованием учебной среды ПиктоМир.