

Конспект занятия в старшей группе с элементами алгоритмизации «Поможем Маше выйти из леса»

Задачи:

- 1.Закрепить особенности управления реальным роботом Ползуном с помощью пульта на планшете.
- 2.Закрепить знание пиктограмм, знаков обозначений и название роботов в системе Пиктомир, особенностями составления программ, схем игровых полей.
3. Развитие внимательность и логического мышления.
4. Учить по иллюстрациями, узнавать художественное произведение.
- 5.Развивать самоконтроль.
- 6.Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу, взаимопомощь при работе в команде.

Оборудование: интерактивная доска, робот Ползун, планшет, пиктограммы, ленты программ, схемы-лабиринты, плиты для лабиринта, таблицы к игре «Судoku», иллюстрации к сказке «Коза дереза».

Ход занятия:

Воспитатель: Ребята, здравствуйте с нашими гостями, и я расскажу вам историю об одной девочке.

В одной небольшой деревушке около леса жила была девочка Маша. Больше всего в жизни она любила гулять и мечтать. И вот однажды она решила прогуляться по лесу. Замечталась и заблудилась. Посмотрела Маша по сторонам..... Тропинок много, по какой идти не знает. Деревья, ёлки, цветы. Всё везде ей кажется одинаковым. Села она на пенёк - плачет. Что делать не знает... Что Вы можете предложить Маше.? (подвести детей к ответу, что они могут помочь Маше сами).

Тогда в путь. Возьмите себе фишку из корзиночки. Помогать нам в пути будут наши друзья роботы. А каких роботов вы знаете? Чтобы робот выполнил действие ему надо дать..... (команду). Давайте вспомним, какие команды могут выполнять наши роботы?

Игра «Мемо»

Каждый ребёнок берет по одной пиктограмме. Остальные на середине стола пиктограммой вниз. Каждый ребенок должен найти пару своей пиктограмме и назвать, как эта команда называется.

А теперь обратите внимание на свои фишки. Как вы думаете, кем будут, те, у кого стрелочки? (программистами), а те у кого планшет? (командирами).

Программисты выберите себе командира в пару. И на поле начинает работать пара №1. (на стрелочках есть номера).

1 пара ведёт Ползуна до станции номер 1.

Здесь нас ждёт первое задание, которое нам надо выполнить и тогда мы сможем двигаться дальше.

Подойдите к столу. Каждая пара становится около одного из роботов.

Посмотрите внимательно, правильно ли разложены маршруты и ленты программ роботам, если нет, найдите правильные варианты.

Вы молодцы, правильно подобрали для каждого робота программу и лабиринт.

После каждого правильно выполненного задания мы с вами будем открывать картинку-подсказку, которые в конце нашего пути подскажут из какой сказки наша Маша.

Продолжим наше путешествие. 2 пара ведёт робота к точке номер 2.

«Собери дорожки»

В лесу много тропинок, дорожек и все они такие разные.

Ребята возьмите лабиринты наших друзей роботов из задания 1 и соберите тропинки из плит. Давайте посмотрим на тропинки друг друга. Все ли тропинки собраны правильно? Молодцы. Давайте откроем вторую картинку - подсказку.

Можете уже сказать из какой сказки Маша? Давайте продолжим. Третья пара ведёт Ползуна к точке номер 3. Следующее задание.

«Судоку»

На ваших полянках ярко светит солнышко, расцвели цветы. Разложите в пустые клетки картинки так, чтобы ни в ряду, ни в столбиках не было одинаковых.

Сравните свои готовые картинки с образцом (на экран выводится образец). У всех получилось? Молодцы, и с этим заданием справились.

Давайте откроем последнюю картинку-подсказку. Можем теперь мы сказать из какой сказки Маша? Да это сказка «Коза-дереза».

До дома Маши осталось совсем немного, но ключ потерялся в лесу. Составьте программы, чтобы найти ключ.

Вот Маша и дома, а вы снимайте свои фишки и превращайтесь из командиров и программистов опять в детей.

Складывая фишки в корзину, дети говорят, что им запомнилось больше всего. За вашу помощь Маша дарит Вам игру.

Подходите, играйте.