Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Радуга» села Большой Самовец

Грязинского муниципального района Липецкой области

**Педагогическое мероприятие**

**Образовательная деятельность (занятие)**

**Для детей старшего дошкольного возраста**

**На тему: «Полёт на планету Роботов»**

**Образовательная область: «Познавательное развитие»**

**Технология программированного обучения.**

Подготовил: воспитатель ВКК

Вострикова Ирина Петровна

с. Б. Самовец 2023 год

**Цель:** использование программируемых игрушек для развития математических способностей старших дошкольников.

**Задачи:**

**1.Образовательные:**

- способствовать умению совершенствовать навыки программирования с помощью карточек-стрелок;

- учить создавать алгоритм программы по заданным параметрам;

- совершенствовать умение ориентироваться в пространстве;

- формировать основы для многопрофильного восприятия математических подходов.

**2. Развивающие:**

- развивать интерес и мотивацию к учебной деятельности;

- развивать умение работать в коллективе, группах;

- содействовать развитию интеллекта ребенка.

**3. Воспитательные:**

**-** воспитывать активную любознательность, стремление преодолевать трудности, дружеские взаимоотношения между детьми и интерес к занятиям по математике.

**Словарная работа:** взломать, алгоритм, навигатор, запрограммировать, восстановить.

**Интеграция областей**: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, физическое развитие.

**Используемые технологии:** технология программированного обучения, игровые технологии, ИКТ, здоровьесберегающие технологии.

**Методы и приемы**: проблемные игровые ситуации, практические, словесные и наглядные приемы, рефлексия.

**Оборудование:** ноутбук, экран, интерактивный стол, мягкие модули, магнитные планшеты, роботы (мыши, Ботли).

**Демонстрационный материал:** видео - презентация, игровое поле «Дорожка цифр», тематическое поле «Геометрические фигуры», карта -схема «Дом».

**Раздаточный материал:** магнитные планшеты**,** карточки с геометрическими фигурами, карточки Робомышек с примерами, карточки пронумерованных норок, геометрические фигуры, медальки - роботы.

**Предварительная работа:**

- знакомство с роботами Робомышь и Ботли;

- знакомство с планетами солнечной системы;

**Планируемые результаты:**

-дети способны к контролю над качеством и результатом работы в ходе

деятельности;

-дети налаживают партнерские отношения в процессе совместной деятельности, проявляют самостоятельность;

-дети аккуратны в работе с игрушками- роботами.

**Целевые ориентиры:**

-ребенок считает, вычисляет, владеет математической терминологией;

-развиты познавательные интересы и способности, логическое

мышление;

-владеет общими приемами умственной деятельности (поиска решения задач, исследование, обобщение)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы деятельности** | **Содержание образовательной деятельности.** | **Планируемые результаты.** |
| **Вводная. Организационный этап.**  **Мотивационно-ориентировочный этап.** | **В**: «Здравствуйте, ребята! Меня зовут Ирина Петровна.  Я встречаю вас с хорошим настроением и хочу им поделится с вами. И вы подарите мне и гостям свои улыбки. Спасибо».  **В:** «Как заведено при встрече Давайте с вами обнимемся,  -И над землёй поднимемся,  -Тепло сердец соединим  -И станем солнышком одним.  **В:** «Ребята, а вы хотите сейчас поближе увидеть Солнце?  Предлагаю со мной пройти к интерактивному столу, на котором мы узнаем много интересного о Солнце».  **(Дети становятся вокруг интерактивного стола).**  **В:** «Но сначала я хотела бы услышать от вас, что вы знаете о Солнце».  **Дети:** «Это раскалённая звезда, Солнце даёт тепло, свет».  **Воспитатель включает задание- «Собери Солнце».**  **В:** «Смотрите солнышко решило с нами поиграть. Что мы будем с ним делать?  **Ответы детей:** «Сложить пазл».  **В:** «Верно, давайте соберем пазл Солнца». (Воспитатель предлагает детям выполнять задание по очереди).  **На экране снова появляется Солнце.**  **В: «**Вот оно к нам вернулось. Да, ребята, Солнце- огромная раскалённая звезда, от которой зависит жизнь на нашей планете. На Солнце нет твёрдой поверхности, оно покрыто солнечными пятнами и состоит из нескольких слоёв. Солнце превосходит все планеты Солнечной системы по размеру, вращающие вокруг него».  **В:** «Вы знаете эти планеты?  **Дети:** называют планеты солнечной системы.  **В: «**Молодцы, вокруг Солнца вращаются 8 планет -Меркурий, Венера, Земля, Марс, Юпитер, Сатурн**,**  Уран, Нептун.  **Раздаётся сигнал SOS**.  **В:** «Что это за сигнал?  **Звучит запись:**  «Здравствуйте ребята, на нашей планете случилась беда, наши программы взломали космические пираты. Прилетайте**,** помогите!»  **В:** «Оказывается, это сообщение с неизвестной нам планеты. А хотели бы вы узнать кто её жители?»  **Видео про роботов.**  **В:** «Давайте назовём новую планету!»  Дети предлагают названия новой планете.  **В:** Наша планета называется Планета- Роботов. | Дети проявляют интерес к общению.  Упорядочить знания детей о Солнце, планетах солнечной системы.  Упорядочить представления детей о робота, их предназначении. |
| **Основная.**  **Деятельностный этап.**  **Подгрупповая деятельность детей**  **Кинезиологическое упражнение.**  **Подгрупповая работа**  **Самостоятельная работа.**  **Динамическая пауза (снятие статического напряжения)**  **Заключительная Рефлексивный этап** | **В: «**Нам надо помочь роботам. Вы согласны? Предлагайте на чём полетим?  **Дети:** «На ракете».  **В: «**У нас нет ракеты, что делать?»  **Дети:** «Построить».  **В**: «Отлично, но как правильно построить ракету?»  **Воспитатель подводит детей к правильному ответу.**  **В: «**Посмотрите на экран, для чего пронумерованы части ракеты?»  **Дети:** «Чтобы брать детали по порядку, в последовательности».  **В**: «Верно, последовательность выполнения работы – это действие называется **алгоритмом**».  **В:** «Так что же такое алгоритм?»  **Дети: «**Последовательность выполнения работы».  **В:** «Давайте вместе назовём части ракеты в последовательности по порядку нумерации».  **В**: «Наша ракеты будет стартовать от планеты Земля до планеты Роботов. Посмотрите на экран, для чего пронумерованы здесь планеты?»  **Дети:** «Чтобы проложить маршрут движения».  **В:** «Верно ребята, чтобы нам правильно проложить маршрут полета нашей ракеты.  Давайте вместе называть планеты в последовательности по порядку нумерации.  **В: «**Я предлагаю вам разделиться на две команды». **Деление на команды.**  **В:** «У кого из вас синие браслеты на руках - вы строители. У кого жёлтые, то навигаторы.  Команда строителей строит ракету из мягких модулей по заданному алгоритму.  А команда навигаторов сидя на стульях, выложит маршрут движения ракеты стрелками от планеты Земля до планеты Роботов на магнитных планшетах. Дети выполняют задания, проверяют правильность выполнения.  **В:** «Ракета готова, маршрут выложен. Старт ракете!  -Завести моторы (вращение рук перед грудью)  -Соединить контакты (кончики пальцев),  -Приготовиться к запуску.  До старта осталось 10 секунд, начинаем считать вместе  1,2,3,4,5,6,7,8,9,10. Пуск!»  (Звук запуска ракеты).  **В: «**Ребята, чтобы нам не скучать в полёте, поиграем.  **Видеоигра «Найди пару»**  **В: «**Мы прилетели на планету Роботов. Ребята, давайте вспомним о чём нас просили её жители?»  **Дети:** «Восстановить их программы».  **В:** «Они нас уже ждут на цифровых дорожках.  Пройдёмте к ним, занимайте места на геометрических фигурах.  Может кто-то с ними знаком?»  **Рассказы детей.**  **В:** «Молодцы, но давайте поближе с ними познакомимся».  **Рассказ воспитателя.**  **В: «**Робомышь- программируемая игрушка, на спине которой, расположены кнопки с разноцветными стрелками, они показывают направление движения: голубая стрелка – вперед движение, желтая – движение назад, фиолетовая – поворот направо, оранжевая стрелка - поворот налево, красная кнопка – дать сигнал, желтая кнопка – сброс программы,  зеленая кнопка – старт.  С помощью кнопок роботу задаётся программа движения.  Ребята, скажите, что не так в дорожке цифр?»  **В:** «Есть спрятанная цифра».  **В:** «У Робомышек лежат карточки с такими же стрелками движения. Как вы думаете с их помощью Робомышки смогут добраться до цифры. Что нам нужно сделать?»  **Ответы детей**: «Нужно её запрограммировать».  **В:** «С помощью лотереи мы выберем игрока, который будет выполнять задание, остальные участники команды его проверяют.  **В:** «Перед работой дадим заряд мозгу**.**  **Упражнение для мозга**  **«Ухо-нос»**.  **Работа с цифровыми полями**.  **В: «**Передайте, ребята, найденную цифру рядом сидящему товарищу. Вернём цифры в дорожку и узнаем к кому она нас приведёт».  **Задание «Рассели мышек по норкам».**  **В: «**Ребята посмотрите сколько здесь норок.  Как вы думаете, почему мышки не могут в них попасть?»  **Ответы детей: «**Надо решить примеры».  **В:** «Ребята. Давайте проверим как правильно мы расселили мышек?»  **Дети** читают примеры и дают ответы.  **Физкультминутка «Весёлый счёт**».  Дружно с вами мы считали,  И про цифры рассуждали,  А теперь мы в круг сойдёмся,  И немного разомнёмся,  На счёт «раз» кулак сожмём  На «два» в локтях сожмём,  На «три» прижмём к плечам,  На «четыре» к небесам,  Хорошо прогнулись,  И друг другу улыбнулись,  Про «пятёрку» не забудем,  Добрыми всегда мы будем.  **В:** «Ребята, давайте познакомимся с другим жителем планеты, роботом Ботли. Пройдем вместе к нему. Он тоже программируемый, управляют им пультом управления, на котором есть кнопки с разноцветными стрелками движения:  зелёная - движение вперёд,  красная - назад, голубая -поворот направо; жёлтая -поворот налево. Большая зелёная кнопка - пуск. Чтобы выложить маршрут есть карточки с такими же стрелками, обозначающие направление движения. Кнопка ящик - сброс старой программы, её нужно обязательно нажимать после каждой программы.  **В:** «Ребята давайте повторим обозначение кнопок на пульте управления:  зелёная - движение вперёд,  красная – назад,  голубая –поворот направо,  жёлтая-поворот налево.  **В: «**Ребята из чего состоит рабочее поле Ботли и схема дома?»  **Дети:** «Из геометрических фигур»  **В:** Ваше мнение, кто этот робот и что он должен сделать?  **Дети:** «Строитель, построить дом».  **В:** «А почему он сам не может построить?»  **Дети:** «У него взломана программа».  **В:** «Как мы будем восстанавливать его программу?»  **Дети: «**Выложим алгоритм - маршрут движения карточками, запрограммируем робота, соберём строительный материал и построим дом».  **Задание «Построй по образцу.**  **В:** «Начинаем, прочтем алгоритм дома».  **Дети**: «Робот Ботли, должен найти:  1. серый прямоугольник – это фундамент;  2. коричневый квадрат – это стены дома;  3. красный треугольник – это крыша;  4. два жёлтых квадрат – это 2 окна.  **В: «**Команда строителей программирует Ботли на геометрические фигуры по схеме, команда навигаторов из этих фигур строит дом на планшета».  Дети выполняют задание.  В: «Ребята помогли мы роботу Ботли восстановить программу?»  **Ответы детей**: «Да».  **В:** «Мы молодцы, нам пора возвращаться к ракете.  Другой робот Ботли покажет нам путь. Ребята, он может двигаться по извилистой черной линии, для этого надо нажать кнопку на верней панели робота.  **В:** «Мы у ракеты, занимаем места».  **Старт ракете.**  - Завести моторы (вращение рук перед грудью)  -Соединить контакты (кончики пальцев),  - Приготовиться к запуску.  - Начинаем обратный отсчет от 10.  Старт!  **Звук запуска ракеты.**  **В: «**Ну, вот мы и в детском саду! Давайте соберёмся в круг возьмёмся за руки.  Ребята, скажите, ребята, на какую планету мы совершили полёт?  Кто жители этой планеты?  Какова была наша задача на этой планете?  Какие задания вам понравилось выполнять?  Что было самое трудное?  А вам хотелось бы ещё полететь на планету Роботов?  А, чтобы вы не забывали про роботов, за вашу помощь они дарят вам медали.  **Воспитатель дарит медали.**  **В: «**Какое у вас сейчас настроение? Я рада была с вами познакомиться и поиграть. | Формирование опыта планирования, самостоятельного мышления.  Развивать у детей логическое мышление, связную речь  Упорядочить представления детей о цифрах и геометрических фигурах.  Дети выполняют движения пальцами рук, меняя очерёдность.  Совершенствовать навыки детей задавать программу по заданному алгоритму  Закрепить умения решать арифметические примеры, воспитывать у детей самостоятельность.  Формирование умения детей задавать программу, работать по алгоритму.  Дети рассказывают о своих достижениях, проводят рефлексию своей деятельности, делятся впечатлениями. |