

## Открытый просмотр занятия в средней группе по программе сетевой инновационной площадки «ПиктоМир». Тема: «Двигуны и «грузики»

### Задачи:

- продолжать формировать у детей представление о роботе Двигуне (легенда робота Двигуна, свой набор команд, особенности управления Двигуном на игровом поле)
- закрепить у детей значение знаков-обозначений в заданиях для робота Двигуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Двигуна);
- упражнять детей в выполнении команд робота Двигуна одну за другой от старта до финиша.

### Ход занятия

#### Приветствие

«Добрый утро!»  
Собрались все дети в круг,  
Я - твой друг и ты - мой друг.  
Вместе за руки возьмёмся  
И друг другу улыбнёмся!

*(Взяться за руки и посмотреть друг на друга с улыбкой).*

#### Клуб «КрохаСофт»

- Ребята, сегодня я снова приглашаю вас в Клуб «КрохаСофт». Давайте повторим правила поведения в клубе.

Дети рассказывают правила по пиктограммам: *если есть вопрос, задавай; слушай внимательно; соблюдай тишину; соблюдай порядок; береги компьютер (планшет); говорим по одному.*



- Молодцы! А теперь вспомним с какими роботами мы уже знакомы в нашем клубе «КрохаСофт»? *(Ползун, Вертун, Двигун, Тягун)*



### Центр работа Двигуна

- Сегодня мы отправляемся на платформу-склад робота Двигуна, чтобы помочь ему расставить «грузики» на нужные места (*подходят к центру робота Двигуна*).



- Где же живёт робот Двигун? (*на космической платформе*)
- Из чего состоит платформа? (*из клеток*)
- Что робот на своей платформе делает? (*наводит порядок, передвигает грузы на нужные места*)
- Робот Двигун сам по себе что-нибудь делает? (*нет*)
- Чего он ждёт? (*команды*)
- Кто отдаёт команды? (*компьютер или человек-командир*)
- Какие команды умеет выполнять робот Двигун? (*«вперёд», «налево», «направо»*)

### Игра «Четвёртый лишний»

- Робот Двигун предлагает выполнить задание, которое называется «Четвёртый лишний». На доске размещены четыре пиктограммы команд («вперёд», «налево», «направо», «закрасить»), назовите команду, которую не выполняет робот Двигун.

- Правильно, «закрасить», уберём эту карточку. Какие остались?

*Воспитатель предлагает одному из детей повторить команды, которые понимает и умеет выполнять робот Двигун, опираясь на пиктограммы.*

- Какие действия выполняет Двигун по команде «вперёд»? (*перемещается вперёд и двигает груз*)

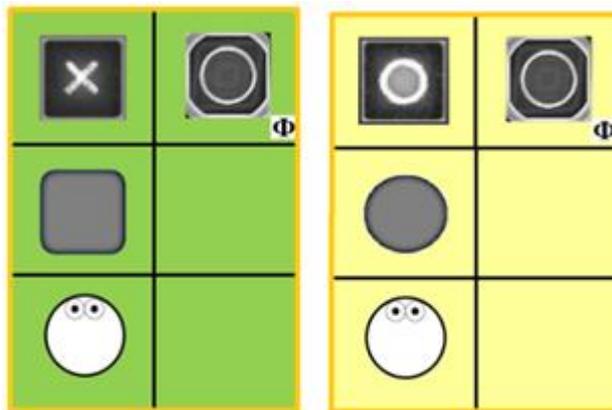
- Правильно, у Двигуна действия вперёд и двигать груз обозначается одной пиктограммой команды - «вперёд»). Двигун может двигаться вместе с грузом, если груз находится на коврике (клетке), на который должен переместиться Робот, выполняя команду «вперёд».

### Схемы игровых полей

- Ребята, а теперь давайте внимательно рассмотрим схемы игровых полей с заданиями для робота Двигуна. Что нам помогает узнать какие задания должен сделать робот Двигун? (*знаки-обозначения*)

- Какой знак нам помогает узнать откуда робот начинает движение (*«Начальное положение Робота» - старт*)

- Правильно, на старте Робот смотрит в ту же сторону, что и «глаза» на карточке «Начальное положение Робота».



- А это какие знаки (ящик - серый квадрат, бочка - серый круг)? («Исходное положение ящика», «Исходное положение бочки»)

- Правильно, на схеме эти знаки указывают на то место, куда нужно установить груз.

- А что обозначают квадрат с крестиком внутри и квадрат с кругом внутри? («Место, куда нужно задвинуть ящик», «Место, куда нужно задвинуть бочку»)

- Какой знак означает окончание пути робота? ( Буква «Ф», «Финиш»)

- Правильно, ребята, но «финиш» в заданиях может обозначаться как буквой «Ф», так и квадратом с кругом жёлтого цвета внутри. Это место для «зарядки» робота Двигуна.



- Ребята, теперь вы хорошо запомнили команды робота Двигуна и все знаки-обозначения на схеме игрового поля. Это значит, что вы готовы поиграть и побыть роботами Двигунами.

### **Бескомпьютерная игра на плоскости «Двигуны и «грузики»**

- Сначала нужно собрать игровое поле.

*Дети (8 человек) разбиваются на пары по два человека. Каждой паре педагог раздаёт по одной карточке со схемой игрового поля с заданием для робота Двигуна. Каждая пара детей собирает игровое поле из сочленяемых ковриков соответствующего цвета.*

- Теперь у вас не хватает карточек со знаками-обозначениями. Разложите их.

*Дети раскладывают на коврики каточки со знаками-обозначениями: «Начальное положение Робота», «Финиш», «Исходное положение ящика», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Место, куда нужно задвинуть бочку» согласно схеме игрового поля с заданием для Робота.*

- Итак, наши игровые поля готовы.

*Воспитатель проверяет соответствие игрового поля на полу помещения схеме игрового поля с заданием для Двигуна.*

- А теперь я устанавливаю грузы, обращая внимание на знаки-обозначения.

*Педагог на нужный коврик на собранных игровых полях устанавливает «грузики», соответствующие схемам задания (мягкие напольные модули «куб» и «цилиндр»), убирая карточки «Исходное положение груза».*

- Игра начинается - «На старт».

*Дети в роли роботов Двигунов занимают коврик «старт», смотрят в ту же сторону, что и «глаза» Робота на карточке «Начальное положение Робота».*

*Педагог надевает на шею знак-символ «Робот Двигун», ребенок Исполнитель команд перевоплощается в робота Двигуна.*

- Я буду вашим командиром, буду отдавать команды в определённой последовательности, обращая внимание на тот порядок команд для Робота, которую составил программист и записал на бумаге в виде ленты.



- Что говорит робот, выполнив команду? («Готово»)

- Роботы Двигуны держат лапки перед собой и ждут команды. Помните: одна команда - одно движение. Итак, команда «вперед».

*Исполняя команду «вперёд», ребёнок-Робот (Исполнитель команд робота Двигуна) делает один шаг вперёд из центра одного коврика в центр другого соседнего коврика, если в нем находится «грузик», он сдвигает его на один коврик вперед. Захватывает «грузик» - берет мягкий модуль в руки, держит его перед собой. Передвигается вместе с «грузиком» на одну клетку вперед. «Грузик» так же перемещается на одну клетку вперед. Ребенок продолжает держать мягкий модуль в руках. После выполнения команды отвечает «Готово».*

- Команда «направо».

*Ребенок-исполнитель команд открепляется от «грузика». Оставляет «грузик» на соседнем коврике перед собой и, продолжая играть роль робота Двигуна (держать руки, согнутые в локтях перед собой), выполняет поворот в соответствии с командой уже без «грузика».*

*Педагог-командир отдаёт команды «вперёд». «налево», «вперёд»*

*Исполнитель команд перемещается по игровому полу, говоря после выполнения каждой команды «Готово», ждёт следующей команды. Если поступила команда, выполнение которой приведет к сходу груза или Робота с игрового поля, Исполнитель команд отвечает «Команда невыполнима. Прекращаю работу».*

- Робот добрался до финиша. Игра окончена.

*Дети меняются ролями.*

- Молодцы, ребята, вы помогли роботу Двигуну расставить грузы на платформе-складе по местам.

- Роботами быть сложно, тяжело в напряжении держать свое тело, значит пришло время немного размяться и отдохнуть.

### **Физкультминутка**

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)

### **Дидактическая игра «Собери картинку»**

- Ребята, Робот Двигун знает, что вы очень любите собирать пазлы, поэтому приготовил для вас игру «Собери картинку».

*Дети проходят к столам и собирают разрезные картинки с изображением роботов.*



## Рефлексия

- В какого робота вы сегодня перевоплощались?
- Какая карточка помогает узнать начало пути робота?
- Какую команду должен выполнить робот Двигун, чтобы передвинуть груз?
- Что вам больше всего понравилось?

*Ответы детей.*

- Ребята, за помощь робот Двигун хочет вас отблагодарить, он дарит вам подарки - раскраски с изображениями роботов.

А теперь нам пора возвращаться в детский сад, до скорой встречи в Клубе «КрохаСофт».