

# Образовательная деятельность с детьми старшей группы «Спасение пиктороботов»

**Цель:** знакомство с игрой «ПиктоМир» и её персонажами.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- создать условия для усвоения новых знаний;
- подвести дошкольников к понятиям «вирус», «ПиктоМир», «антивирус»
- определять правильность порядка выполнения шагов;

*Развивающие:*

- содействовать развитию логического мышления детей, памяти, внимания, воображения, познавательной активности, способности быстро воспринимать информацию;

*Воспитательные:*

- воспитывать активность, интерес к предмету, умение работать в группе;
- формировать умение планировать свои действия, выполнять задание четко по намеченному плану, рационально использовать время;

**Оборудование:** 5 конвертов с заданиями, поле с клетками 3х3, иллюстрации (роботы «ПиктоМир», ракета, Луна, вирус); модульный коврик 3х3; части слова «ан-ти-ви-рус».

**Воспитатель:** Здравствуйте ребята, сегодня у нас с вами будет очень необычное и интересное занятие.

Скажите, кто из вас любит играть в компьютерные игры?

Какие игры вы любите? *(ответы детей)*

А могут ли ваши герои выполнять какие-либо действия? *(да, они бегают, прыгают, лазают, поднимают и передвигают предметы, собирают деньги и т.д.)*

А я тоже люблю играть в компьютерные игры, а моя самая любимая игра, это – «ПиктоМир».

Кто-нибудь играл в неё? (если кто-то знаком с игрой, можно уточнить у ребенка, до какого уровня он дошел)

**Воспитатель:** ребята, «ПиктоМир» это игра про космос. И главными персонажами этой игры являются роботы. Хотите с ними познакомиться? *(да)*

Отлично. Обратите внимание на доску. Ой, а что случилось?! Куда пропали наши роботы? (на доске силуэты роботов и на них наклеены конверты с заданиями, отдельно висит еще один большой конверт с нарисованными вирусами). А это что? (обращает внимание на отдельный конверт) Что это нарисовано? (подводит детей к тому, что на конверте - вирусы).

Давайте прочтем, что же тут написано. (пока ребенок читает записку, на доску вешают картинку злого вируса).

*Воспитатель отдает записку читающему ребенку. В записке сказано:*

*«Я злой и коварный компьютерный вирус! Это я похитил ваших роботов... и пока вы не выполните все мои задания, они останутся у меня и вы не сможете с ними познакомиться! Ха-ха-ха. За каждое выполненное задание вы получите часть слова, собрав которое сможете меня одолеть. Но это не так просто, как кажется!»*

Воспитатель: Что же нам делать? (выполнить все задания) Ой, а это кто? (ответы детей) Видимо это и есть тот главный компьютерный вирус, который похитил роботов. А как вы думаете, компьютерный вирус сможет нас чем-нибудь заразить? Опасен он для людей? *(подводит к тому, что он опасен только для компьютера, так как может нанести ему вред, а самому человеку вреда нанести не может).*

Один из детей берет первый конверт и отдает воспитателю.

Воспитатель: Ну что, читаем?

*«Задание №1. В конверте вы найдете карточки, с главными правилами игры ПиктоМир. Но для того, чтобы их прочитать, их, сначала, нужно сложить в правильном порядке (каждое правило поделено на 2 части). У вас есть три минуты, на выполнение задания (воспитатель переворачивает песочные часы и начинается выполнение задания)».*

В итоге у детей должно получиться:

- Говорим по-одному.
- Соблюдаем порядок.
- Бережем компьютер.
- Слушаем внимательно.
- Если есть вопросы, задаем.
- Соблюдаем тишину.

Если дети выполнили задание и уложились по времени они получают карточку с частью слова.

Воспитатель: Какие вы молодцы! Ну что, ребята, берем второй конверт?

*«Задание 2. Следуй пиктограммкам найдешь нужный код.»*



**Воспитатель:** Чтобы выполнить это задание, нужно понять, то же такое пиктограммка — это знак, показывающий, какое именно действие нужно выполнить. При чем эти действия выполняются последовательно, нельзя пропустить одно или выполнить одно и тоже действие несколько раз. Например, на первой картине мы видим какой знак? Правильно, стрела вверх. Как вы думаете, что она обозначает? (подводим к тому, что это перемещение на одну клетку вперед; аналогично разбираются все знаки).

**Воспитатель:** Молодцы! Итак, кто же хочет выполнить это задание?

*Ребенок встает на старт и двигается по клеткам по указе воспитателя. Под клеткой, на которой в итоге остановился ребенок находится еще одна часть слова, для победы над вирусом.*

**Воспитатель:** Отлично! И с этим заданием мы справились! Переходим к следующему заданию.

**«Задание №3. Проверим вашу силу и выносливость. Ведь только сильные, смелые и выносливые смогут находиться в космической среде «ПиктоМир»! (проводится физминутка под музыку. Успели и выполнили все движения правильно – получили часть слова)»**

**Воспитатель:** и с этим заданием мы справились!!! И, наконец, последнее испытание.

**«Задание №4. Расположи пиктограммки так, чтобы ракета долетела до Луны» Все необходимое вы найдете в сундуке.**

Из дундука достается поле с клетками, ракетой и Луной, набор карточек. Задача детей составить правильный алгоритм «полета ракеты». Правильно составили- получили последнюю часть слова.

**Воспитатель:** а теперь давайте соберем получившееся слово

**«АН-ТИ-РИ-РУС»**

А кто знает, что обозначает это слово? (ответы детей)

Правильно, это как врач для компьютера. Только врач лечит детей и взрослых, а антивирус лечит компьютер.

*(На доске силуэты роботов заменяются картинками)*

**Воспитатель:** ребята, посмотрите, наших роботов теперь можно разглядеть. Это главные герои игры «ПиктоМир»: робот-Вертун, робот-Двигун, робот-Зажигун, робот-тягун и ползун. В игре всего 5 роботов и у каждого своя миссия в игре. Но чуть ближе мы познакомимся с ними на следующем занятии!

**Рефлексия**

А теперь давайте вспомним, что нового мы сегодня узнали:

- Что такое «ПиктоМир»?
- Что такое «пиктограммка»? Какие пиктограммки мы сегодня изучили?
- Вирус и антивирус?
- Сколько всего роботов в игре и как их зовут?