

ТЕМА 1.2: «РОБОМИР»

Задачи:

- 1) закрепить у детей понятия «робот», «команда»;
- 2) познакомить детей с понятием «программист».
- 3) познакомить детей с особенностями управления реальным роботом с помощью Пульта: у Робота свой набор команд – «налево», «направо», «вперед», отдаем их Роботу с помощью Пульта на телефоне (планшете). Робот «слышит» звуковой сигнал и начинает движение, докладывая о выполненном действии «Готово».

Логика образовательной деятельности

Этап образовательной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников	Приложение
Организационно - мотивационный	Управляя реальным роботом Ползуном с помощью Пульта, демонстрирует Пульт. Спрашивает у детей, хотели бы они научиться управлять реальным Роботом.	Слушают и наблюдают за действиями педагога, рассматривают Пульт.	Приложение 1.2.1
Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового)	<p>Напоминает, что Роботы бывают разные Робот – это устройство, которое способно выполнять заложенные в его конструкцию команды, которые могут подаваться ему компьютером или человеком. Каждый Робот выполняет только свой определенный набор действий - команд - заложенных в него при изготовлении. Он не знает о существовании программы, по которой им командуют. Его дело – правильно выполнять каждую поступившую команду.</p> <p>Показывая поочередно карточки игры «РобоМир», просит вспомнить, у кого была карточка с тем или другим роботом, и какую команду выполнял их робот. Изобразить действие Робота, изображенного на картинке.</p> <p>Акцентирует внимание детей, что любой Исполнитель по своей инициативе ничего не делает, он ждёт, когда ему дадут команду. Роботом командует человек. Он может отдавать словесные команды, как в игре «РобоМир» или использовать компьютер (телефон).</p>	<p>Закрепляют понятия: робот - это Исполнитель команд; команда – это указание к определённому действию.</p> <p>Вспоминают, называют роботов и команды, которые он выполняет. Изображают действия того Робота, который изображен на картинке (например, кормить ребенка, поливать цветы, мыть пол, выгуливать собаку, мыть посуду, утюжить одежду и т.п.) Слушают педагога.</p>	Приложение 1.1.3

	<p>Запуская робота Ползуна, объясняет, чтобы управлять нашим реальным роботом мы должны использовать компьютер (телефон, планшет), который кодирует команды в звуковые. Командир нажимает кнопку с картинкой команды, компьютер кодирует, и Робот выполняет полученную команду. После завершения выполнения команды он докладывает о выполненном действии, сообщает «Готово» и ждет следующей команды.</p> <p>Объясняет, что наш реальный Робот изготовлен на заводе и к нам прибыл со встроенными командами, понимает и выполняет только три команды: «вперёд», «налево», «направо». Напоминает, что им мы командуем с помощью Пульта.</p> <p>Рассказывает, что программу из определенного набора команд, которые понимает реальный Робот, составил человек. Профессия этого человека – программист.</p>	<p>Слышат, как телефон (планшет) дает роботу звуковой сигнал на выполнение команды. Наблюдают в деталях (видят и слышат) процесс выполнения звуковых команд реальным роботом:</p> <ul style="list-style-type: none"> - слышат, как робот голосом подтверждает получение команды; - видят, как робот движется, выполняя команду; - слышат, как робот говорит «Готово», рапортуя о завершении команды. <p>Рассматривают команды на Пульте</p> <p>Воспринимают информацию Узнают, что программист – это человек, который составляет программу, например, для Робота из команд.</p>	<p>Приложение 1.2.2</p>
<p>Основная часть (бескомпьютерные игры на плоскости, игровые упражнения, работа на планшете и т.п.)</p>	<p>Предлагает по очереди запустить реального робота с помощью Пульта. Перед тем как ребенок нажмет на картинку с командой на Пульте, уточняет у него, какую команду он хочет отдать Роботу или, куда должен передвигаться Робот: к стулу, к окну, к столу, к двери и т.д.</p>	<p>Каждый ребёнок с помощью Пульта даёт по несколько команд реальному роботу Ползуну, озвучивая желаемое действие.</p>	
<p>Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика</p>	<p>Проводит упражнение на расслабление (упражнение на выбор)</p>	<p>Повторяют движения за педагогом.</p>	<p>Приложение 1.1.4</p>
<p>Рефлексия</p>	<p>Задаёт наводящие вопросы, предлагая вспомнить, что делали и что узнали сегодня на занятии.</p>	<p>Отвечают на вопросы: «О чем вы узнали сегодня?», «Что было самым интересным? Почему?» «О чем спросите или расскажите родителям?»</p>	