

Утверждено:
Заведующий МБДОУ Детский сад № 5 пгт Тымовское



Н.В.Батурина

Конспект занятия по познавательному развитию
Тема: «Роботы бывают разные»
средняя группа (дошкольники 4-5 лет)

Составитель:
Перминова Надежда Андреевна,
воспитатель МБДОУ Детский сад № 5 пгт Тымовское

Пояснительная записка

Актуальность. Наши дети растут в эпоху цифровых технологий. Рынок труда в цифровую эпоху стремительно преобразуется, и на первое место выходит не физический, а умственный труд. Профессия программист остается одной из самых востребованных поэтому, считаю необходимым вводить курс алгоритмизации уже в дошкольном возрасте.

Курс «Алгоритмизации» – это азы программирования. Первые шаги в программировании сложны для ребенка, ведь алгоритмический стиль мышления не развит с рождения. Однако его можно сформировать. Это вполне реальная задача, даже в столь раннем возрасте.

Введения алгоритмизации и программирования способствуют формированию основ алгоритмического, логического и критического мышления, развивают познавательную активность у детей с дошкольного возраста с помощью компьютерных технологий.

В нашем саду используем программу дополнительного образования «Алгоритмизация. Старт» основанную на цифровой образовательной среде «ПиктоМир».

В ЦОС «ПиктоМир» дети получают возможность создавать программы, не опираясь на навыки работы с текстами. Вместо текстовых команд в «ПиктоМире» используется набор пиктограмм, Робот передвигается и выполняет разные команды по полю, а ребёнок учится составлять алгоритмы. Все подсказки выполнены с помощью графики, поэтому «ПиктоМир» можно спокойно давать детям, не умеющим читать, начиная с пяти лет: заметно, что учёные постарались сделать действия понятными даже для малышей.

Свою работу по алгоритмизации и программированию мы начинаем уже со средней группы (4-5 лет). Этот период безэкранного программирования, т.е. мы учим детей составлять алгоритмы и писать программы для настоящего робота Ползуна используя доску и магнитные пиктограммы, а также модули-пазлы для построения поля.

Для того, чтоб дети легко вошли в данную программу нужно в первую очередь освоить специальную терминологию (робот, команда, командир, исполнитель, программист, программа). А также необходим чувственный опыт – работа с настоящими объектами – роботами. Поэтому, мной был разработан конспект занятия по теме «Роботы бывают разные».

При разработке конспекта были использованы:

- наглядные методы – показ видеоролика «РоботоМир», демонстрация объектов (робот-пылесос, робот Ползун)
- словесные методы – мотивация, рассказ педагога, беседа по содержанию видеоролика (обмен опытом), указания, рассуждение
- игровые (практические) методы – дидактическая игра «Роботы - помощники», зрительная гимнастика, упражнения – отдача команд роботу.

А также такие приемы как

- мотивационный момент (появление робота-пылесоса) – концентрация внимания детей на теме изучаемого материала
- сюрпризный момент (появление робота Ползуна) – активизация детей на занятие
- рефлексия («Волшебный мешочек») – помогает детям сформулировать получаемые результаты, переопределить цели дальнейшей работы, скорректировать свой образовательный путь.

Видеоролик изготовлен мной самостоятельно в кроссплатформенном сервисе для графического дизайна Canva.

Образовательная область/предмет – образовательная область «Познавательное развитие»

Тема: «Роботы бывают разные»

Наименование образовательной программы: программа ДО «Алгоритмизация.

Старт»

Тип занятия: групповое, интегрированное

Оборудование: робот-пылесос, робот «Ползун», карточки «Роботы-помощники», телевизор или мультимедийный экран, видеоролик «РоботоМир», мешочек

Время (мин): 20 минут

Прогнозируемые результаты:

- дети знакомы с понятиями «робот», «исполнитель команд», «команда»
- дети имеют представление о том, что роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор действий (команд).

Этап образовательной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников	Время
Организационно - мотивационный	Воспитатель отдаёт команду: «Начать уборку» Робот-пылесос даёт ответ: «Начинаю уборку»	Внимание детей привлекают звуковые сообщения и действия робота-пылесоса. Подходят к реальному роботу-пылесосу.	1 мин
Актуализация имеющегося опыта	Показывая на робота-пылесоса, задаёт вопрос: «Ребята, а что это?» Если слышит, ответ от детей – «Это Робот-пылесос» - подтверждает их догадки. Если дети не дают ответ, проговаривает, что ЭТО Робот. - Ребята, правильно это робот-пылесос. Он помогает нам в уборке. А вы хотите попасть в настоящий мир роботов? (Да) Тогда усаживайтесь поудобнее мы отправляемся в Роботомир Просмотр видеоролика «Роботомир».	Высказывают предположения. Дети садятся на ковер. Просматривают видеоролик.	5 мин (Пр.1)
Зрительная гимнастика	Ну что ребята, мы просмотрели фильм и наши глазки немного устали давайте проведем с вами для них гимнастику. (проводит зрительную гимнастику) 1. Закрывать глаза, не напрягая глазных мышц, на счет 1-4, 2. Широко раскрыть глаза и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 2-3 раза.	Повторяют движения за педагогом.	1 мин
Проверка усвоенных знаний, введение нового	Спрашивает о каких работах узнали, для чего они нужны. Акцентирует внимание, что все ЭТИ Роботы – роботы-помощники. Ребята, а вы помните в начале занятия, я попросила робота начать уборку. И робот ее начал.	Отвечают на вопрос, высказывают предположения (рассуждают для чего нужны роботы). Слушают педагога, узнают, что «робот» - это устройство, которое	5 мин

	<p>(Повторяет команды – акцентирует внимание детей). Ребята, робот – это Исполнитель команд. Любой Исполнитель команд по своей инициативе ничего не делает, он ждёт, когда ему дадут команду. Одна команда – одно действие.</p> <p>Я дала роботу всего одну команду – начать уборку. Робот понял эту команду и начал выполнять действия. (Вводит понятие «робот», «команда»).</p> <p>Человек, который отдаёт команду – это командир. Ребята, вы хотите побыть командирами? Попросите робота закончить уборку, так вы отдадите ему команду.</p> <p>Сможет ли робот-пылесос выполнить команду спеть песню?</p> <p>– Ребята, не может робот-пылесос выполнить эту команду. Потому, что каждый Робот понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд, заложенный в него при изготовлении человеком.</p> <p>Именно человек создает команды – пишет для робота программу.</p> <p>– Ребята, сколько команд знает робот пылесос? Какие?</p>	<p>способно выполнять заложенные в его конструкцию команды. Команда – это указание к определённому действию; это приказ, который побуждает Робота к выполнению этого действия или ответу на вопрос. Команды Роботу могут подаваться компьютером или человеком-Командиром.</p> <p>Дети отдают команду роботу – закончить уборку</p> <p>Дети пробуют отдать команду – спеть песню</p> <p>Дети дают ответ – две команды: начать уборку, закончить уборку</p>	
<p>Сюрпризный момент</p>	<p>Незаметно для детей запускает реального робота Ползуна.</p> <p>– Дети, вот это чудо. Еще один робот. А на нем конверт. Давайте поскорее прочитаем письмо.</p> <p>Читает письмо:</p> <p>«Здравствуй, дети. Мы программисты, управляем вам робота Ползуна, что вы смогли обучить его командам. Теперь он будет жить в вашем детском саду. И Надежда Андреевна, будет приходить к вам с ним раз в неделю. Сегодня робот проделал огромный путь и его необходимо зарядить. А пока мы выслали вам игру и хотим узнать, хорошо ли вы знаете про роботов».</p> <p>– Вот это подарок. Вы рады?</p>	<p>Внимание детей привлекают звуковые сообщения робота Ползуна.</p> <p>Подходят к реальному роботу Ползуну. Находят на нем письмо.</p>	<p>2 мин</p>

	Давайте, поскорей поставим его заряжаться. А сами посмотрим, что там за игра.		
Игровое упражнение	<p>Достает карточки из конверта, кладет на стол изображением вниз. Предлагает каждому ребёнку подойти к одной из карточек. Организует игру «Роботы-помощники».</p> <p><i>Описание игры:</i> Обращаясь поочередно к каждому ребенку.</p> <p>Один ребенок берет карточку рассматривает и отвечает на вопрос «Что на твоей карточке делает Робот?». Предлагает остальным детям стать этим роботом и выполнить команду. Ребенок у кого карточка отдает команду другим детям. Например: если на карточке изображен робот, который прогуливается с собакой, то ребенок должен отдать команду «Гуляем с собакой» или «Идем на прогулку» и т.д. Другие дети имитируют прогулку с собакой.</p> <p>После того когда, дети-Роботы показали действие робота-помощника, задает вопрос: «Какую команду выполнил Робот?».</p>	Играют в игру «Роботы - помощники».	4 мин. (Пр. 2)
Рефлексия	<p>«Волшебный мешочек»</p> <p>Предлагает детям «собрать» в волшебный мешочек все самое интересное, что узнали на занятие. Задает наводящие вопросы в случае затруднения.</p>	Отвечают на вопросы: «О чем вы узнали сегодня?», «Что было самым интересным? Почему?» «О чем спросите или расскажите родителям?»	2 мин.

Список литературы

1. Зарипова Л.А. Зачем ребенку алгоритмическое мышление и программирование? // Совушка. 2020. № 2 (20). URL: <https://kssovushka.ru/zhurnal/20/> (дата обращения: 01.11.2021)
2. Рогожкина Б.Н. Пиктомир: дошкольное программирование как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности // Ярославский педагогический вестник. 2012. № 2. Том II (Психолого-педагогические науки). С. 27-31
3. Кушниренко А.Г. Пиктомир: опыт обучения программированию старших дошкольников // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2011. № 2. С. 873-880