

Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение «Детский сад №35»  
«Алые паруса» г. Улан-Удэ

**План-конспект**  
**образовательной деятельности в старшей группе по программе**  
**ПиктоМир**  
**(первый год обучения)**  
**Тема: «Неожиданный гость»**

Воспитатель: Белякова А.А.

г. Улан-Удэ

2022

### **Задачи:**

1. Закреплять знания о командах, которые выполняет робот Двуног, их символьном обозначении; закреплять понятие «старт», «финиш», «начальное положение робота».
2. Упражнять детей в умении следовать правилам игры и выполнять команды: вперед, налево, направо.

### **Материалы и оборудование:**

*Демонстрационный материал:* фигурка робот Двуног (РОБОТ Сергей А), магнитные карточки-пиктограммы (команды «вперед», «налево», «направо»).

*Раздаточный материал:* схема маршрута на каждого ребёнка (4 шт.), карандаши, комплект сочленяемых ковриков (одного цвета) из робототехнического образовательного набора «ПиктоМир», знаки для игрового поля (*Приложение 1.4.6*) на каждую пару детей, материал для Командира (ободок «Робот»)

### **Предварительная работа:**

1. Рассматривание иллюстраций о времени года – осень.
2. Чтение стихотворения Е. Благиной «Листья золотые падают, летят».
3. Игра «Добавь слово»

Цель: развитие ориентировки в пространстве

Описание игры:

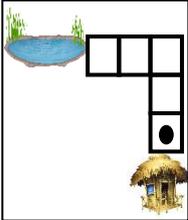
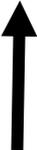
Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у вас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначает слова «Впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти понятия). А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол). Я буду называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете отвечать такими словами: «справа», «слева», «позади», «впереди».

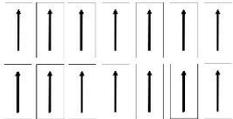
Воспитатель говорит:

- Стол стоит... (называет имя ребенка)
- Позади.
- Полочка с цветами висит...
- Справа.
- Дверь от нас...
- Слева.

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

## Логика образовательной деятельности

Деятельность воспитателя	Деятельность воспитанников	Приложение
<i>1. Организационно-мотивационный этап</i>		
<p>В группе появляется робот ЧИП и знакомится с детьми. Воспитатель просит ребят узнать его. ЧИП сообщает: - Мама послала Крошку Енота к пруду за осокой и дала ему маршрут от дома до пруда. Но Крошка Енот не может выбрать верную дорогу. Воспитатель предлагает детям помочь роботу ЧИПУ составить маршрут.</p>	<p>Рассматривают картинку, узнают и называют героя сказки.</p> <p>Слушают, проявляют чувство сожаления и желание помочь роботу ЧИПУ.</p> <p>Настраиваются на предстоящую деятельность.</p>	<p><i>Приложение 1</i> Изображение робота ЧИПА из мультика</p>
<i>2. Актуализация имеющегося опыта</i>		
<p>Демонстрирует схему маршрута (<i>Приложение 1.3.2</i>) и сообщает, что это <b>«маршрут» – путь от начала до конца</b>. Поясняет, что на движение по маршруту осуществляется от старта до финиша. <b>«Старт» - начало маршрута, точка с которой начинается движение.</b> <b>«Финиш» - конец маршрута. Финиш обозначается знаком Ф.</b> Воспитатель организует игру «Назови и покажи». Сообщает, что в ходе игры воспитатель будет поворачивать стрелку (<i>Приложение 1.3.3</i>) в любом направлении (вперед, налево, направо). Дети должны будут назвать каждое направление и показать его в движении.</p>	<p>Рассматривают схему маршрута.</p> <p>Знакомятся с понятиями «маршрут», «старт» и «финиш» и их символьным обозначением.</p> <p>Называют и показывают направление движения.</p>	<p><i>Приложение 2</i></p>  <p><i>Приложение 1.3.3</i></p> 
<i>3. Основная часть</i>		
<p>Воспитатель предлагает каждому ребенку на схеме</p>	<p>Каждый ребенок на схеме маршрута стрелочками</p>	

<p>маршрута (<i>Приложение 1.3.2</i>) показать Крошке Еноту верную дорогу до пруда, обозначая путь стрелочками по правилам: начало движения начинать со «старта», закончить движение в месте знака Ф, стрелки рисовать от середины одной клетки до середины другой. После выполнения задания, уточняет у детей, сможет ли теперь Крошка Енот добраться до пруда?</p> <p>Воспитатель просит вспомнить детей сюжет, в котором Крошка Енот подружился с чудищем, которое живет в пруду.</p> <p>Организовывает игру «Дорожка дружбы».</p> <p>Вариант 1. Предлагает детям с помощью жетонов «Смайлики» разделить на пары (<i>Приложение 1.3.4</i>), сесть за столы напротив друг друга и, ориентируясь на свои «Смайлики» на столе, выложить «дорожку дружбы» друг к другу, используя 5 стрелок. (<i>Приложение 1.3.5</i>)</p> <p>Вариант 2. Команда мальчиков, используя стрелки, выкладывает «дорожку дружбы» к команде девочек и наоборот.</p>	<p>обозначают путь Крошки Енота до пруда в соответствии с правилами.</p> <p>Размышляют, высказывают свои предположения. Проявляют положительные эмоции.</p> <p>Дети выбирают жетоны «Смайлики» разного цвета, делятся на пары с учетом соотношения цветов друг у друга.</p> <p>Садятся за столы друг напротив друга. Один из пары, используя только пять стрелок, (<i>Приложение 3.3</i>), выкладывает их в направлении от своего смайлика к смайлику своего товарища. Далее выполняет подобные действия его напарник.</p> <p>Дети делятся на команды мальчиков и девочек. Команда мальчиков выкладывает «дорожку дружбы» к команде девочек и наоборот.</p>	<p><i>Приложение 1.3.4</i></p>  <p><i>Приложение 1.3.5</i></p> 
<p><b>4. Упражнения на расслабление, зрительная гимнастика</b></p>		
<p><i>Упражнение «Подари улыбку другу»</i></p> <p>Воспитатель включает аудиозапись песни «Улыбка». Предлагает улыбнуться друг другу, взяться за руки, и под</p>	<p>Дети проявляют положительные эмоции. Встают в круг вместе с воспитателем, берутся за руки, и подпевая, под звуки мелодии дарят улыбки друг другу,</p>	

звучи мелодии поднять руки вверх и опустить их. Сообщает, что Крошка Енот благодарит всех за помощь.	вместе поднимают и опускают руки.	
<i>5.Рефлексия</i>		
Воспитатель собирает детей около себя и предлагает ответить на вопросы: - Кому вы сегодня помогали? - Трудно вам было помогать роботу Чипу? В ходе рефлексии для получения обратной связи от каждого ребёнка, воспитатель задаёт следующие вопросы: - Что у тебя получилось лучше всего? - Что у тебя не получилось и почему? - Что было самым трудным? - Что было самым интересным? - Кого бы ты хотел поблагодарить за работу на занятии?	Дети отвечают, высказывают свое мнение.	

Деятельность воспитателя	Деятельность воспитанников	Приложение
<i>1. Организационно-мотивационный этап</i>		
Воспитатель читает детям отрывок из стихотворения Е. Благиной «Листья золотые падают, летят», сопровождая		

<p>чтение показом иллюстраций про осень:</p> <p style="text-align: center;"><i>«Листья золотые падают, летят, Листья золотые устилают сад. Много на дорожках листьев золотых, Мы букет хороший сделаем из них. Мы букет поставим посреди стола, Осень золотая в гости к нам пришла»</i></p> <p>После прочтения уточняет у детей, о каком времени года говорится в стихотворении.</p> <p>Воспитатель интересуется у детей, кто из них был на экскурсии в осеннем лесу или парке, что интересного видели, что понравилось больше всего. Демонстрирует детям мягкую фигурку робота Вертуна и сообщает, робот Вертун, снова прилетал на нашу планету, чтобы полюбоваться красотой осенних пейзажей.</p> <p>- Во время экскурсии в осеннем парке Вертун заметил, что плитки на дорожках, по которым гуляют посетители парка, сломаны. Скоро наступит зима и плитки занесет снегом. Что же можно сделать с ними?</p> <p>- Вертун один, а дорожек много? Что мы можем сделать, чтобы быстрее «починить» плитки?</p>	<p>Дети слушают стихотворение. Рассматривают иллюстрации.</p> <p>Дети высказывают свои предположения.</p> <p>Рассказывают о своих впечатлениях.</p> <p>Слушают воспитателя.</p> <p>Дети рассуждают, высказывают свои предположения и приходят к выводу, что нужно успеть «починить» плитки до зимы.</p> <p>Дети предлагают превратиться в Вертунов и вместе «починить» плитки на дорожках.</p>	
<i>2. Актуализация имеющегося опыта</i>		
<p>Воспитатель сообщает детям, чтобы стать Вертунами и приступить к ремонту плиток, нужно вспомнить его команды. Поочерёдно показывает магнитные карточки-пиктограммы с командами Вертуна и уточняет у детей, что они обозначают.</p>	<p>Дети называют команды Вертуна и соотносят их с символьным обозначением.</p>	
<i>3. Основная часть</i>		

Воспитатель организует *игру «Доброе дело»*.

Предлагает детям с помощью жетонов разделиться на пары (*Приложение 1.3.4*), выбрать схему маршрута (*Приложение 1.5.1*) и выложить из сочленяемых ковриков и знаков «дорожку в парке» для Вертуна (*Приложение 1.4.6*).

Уточняет у детей, что на «дорожке» обозначают знаки.

Далее воспитатель предлагает детям каждой пары договориться и самостоятельно выбрать роли (Вертун и Командир), которые они хотят исполнять в игре.

Детям, выбравшим роль Командира, предлагает использовать любой маркер (повязка, браслет, легко надеваемый костюм и т.д.) и занять место около игрового поля.

Детям, выбравшим роль робота, предлагает встать в круг (в центре круга – мягкая фигурка робот Вертун), произнести слова и выполнить действия для «превращения» в роботов.

«Если дружно встать на ножки,  
Топнуть, прыгнуть, не упасть  
Вертунами сразу станем,  
Чтобы команды выполнять»

После «превращения» в роботов предлагает детям занять места (встать в центр первой клетки) на игровом поле около своих Командиров.

Воспитатель сообщает, что Вертуну нужно будет «починить» плитки (поменять цвет «поврежденной» плитки на цвет дорожки).

В соответствии с данными условиями игры, Командир отдает команды Вертуну.

С помощью жетонов делятся на пары. Каждая пара выбирает схему маршрута.

Ориентируясь на схему маршрута, выкладывают игровое поле и знаки – «дорожку» для Вертуна.

Закрепляют понятие «старт», «финиш» «старт», «начальное положение робота» и их символическое обозначение.

Дети договариваются, кто будет Вертуном, а кто Командиром.

Дети, выбравшие роль Командира, используют маркер и занимают место около игрового поля.

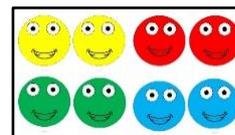
Дети, выбравшие роль Вертуна, встают в круг. Проговаривают и слова и выполняют действия для «превращения» в роботов. Надевают шапки-маски с изображением Вертуна.

Дети, ориентируясь на «начальное положение робота» встают на игровое поле.

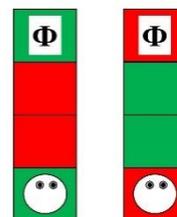
Слушают условия игры.

Ребенок в роли Командира отдаёт команды ребенку в роли Вертуна. Вертун выполняет команды. После выполнения каждой команды, отвечает «Готово» или «Команда

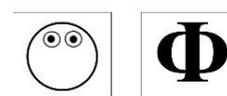
*Приложение 1.3.4*



*Приложение 1.5.1*



*Приложение 1.4.6*



<p>Вертун, выполняя команду Командира «закрасить», на месте, где необходимо «починить» (устранить повреждение) «испорченную» плитку, топает и меняет соответствующий квадрат на квадрат, совпадающий с цветом всей дорожки.</p> <p>В случае возникших у детей затруднений, воспитатель оказывает помощь.</p> <p>По окончании игры, детям, выбравшим роль Вертунов, предлагает вновь произнести слова и выполнить действия, чтобы «превратиться» в ребят.</p> <p>«Если дружно встать на ножки, Сойти с поля, не упасть Вертуны легко и просто Мальшами смогут стать»</p> <p>Воспитатель хвалит детей за проделанную работу. Сообщает, что Вертун благодарит детей за то, что вместе они быстро справились с заданием.</p>	<p>невыполнима. Прекращаю работу». На команду «закрасить» Вертун топает и меняет соответствующий квадрат на квадрат, совпадающий с цветом всей дорожки.</p> <p>Проговаривают слова и выполняют действия.</p> <p>Проявляют положительные эмоции.</p>	
<p><i>4. Упражнения на расслабление, зрительная гимнастика</i></p>		
<p>Организует <i>игру на расслабление «Осенний лес»</i> (Царёва Ю.В. Коррекция поведенческих нарушений у детей: Сборник упражнений и игр. – М.: Книголюб, 2008. – 48 с.).</p> <p>Воспитатель просит детей представить, что они превратились в деревья, а затем говорит:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Мы – листики осенние, на веточках сидели.</li> <li>- Ветер дунул – полетели.</li> <li>- Мы летели и летели, и на землю тихо сели.</li> </ul>	<p>Дети внимательно слушают воспитателя и выполняют движения.</p> <p>Дети приседают на корточках.</p> <p>Встают, бегают по комнате, расставив руки в стороны.</p> <p>Садятся на корточки, замирают.</p> <p>Встают, поднимают руки вверх.</p> <p>Кружатся по комнате, затем ложатся на пол и замирают.</p>	

<p>- Ветер снова набежал и листочки все поднял.</p> <p>- Он вертел нас и кружил, и на землю опустил.</p> <p>Через некоторое время воспитатель просит детей потянуться и почувствовать, как они растут во время потягивания.</p>		
<i>5.Рефлексия</i>		
<p>Воспитатель собирает детей около себя и сообщает, что все дорожки «отремонтированы» и теперь Вертун и другие посетители парка смогут беспрепятственно гулять и наслаждаться красотами осеннего парка.</p> <p>Затем, просит детей поделиться впечатлениями о проделанной деятельности, передавая мягкую фигурку робота Вертуна по кругу:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- В роли кого вы сегодня были?</li> <li>- Трудно было выполнять команды?</li> <li>- Что получалось лучше всего?</li> <li>- Что было самым трудным?</li> <li>- Что было самым интересным?</li> <li>- Что ещё не получается?</li> <li>- Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось?</li> </ul>	<p>Дети рассуждают, высказывают предположения.</p>	