**ТЕМА 1.2: «РОБОМИР»**

**Задачи:**

1) закрепить у детей понятия «робот», «Исполнитель команд», «команда» (роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд);

2) познакомить детей с понятием «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир);

3) формировать у детей первоначальное представление о понятиях «программист», «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам);

4) познакомить детей со способами управления Роботами с помощью словесных команд и с помощью специально устройства – звукового Пульта.

**Логика образовательной деятельности**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап образовательной деятельности** | **Деятельность педагога** | **Деятельность воспитанников** | **Приложение** |
| Организационно - мотивационный | Отдает с помощью Пульта одну любую команду уже включенному реальному роботу Ползуну. После сообщения Робота «Готово», выключает Ползуна и спрашивает у детей, хотели бы они узнать, кто и как управляет Роботами. Незаметно отключает Робота. | Наблюдают за действиями педагога, проявляют заинтересованность, высказывают пожелания. | Приложение 1.1.1 |
| Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового) | Напоминает, что Роботы бывают разные: «**робот**» - **это устройство, которое 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.** | Вспоминают, повторяют:  **«робот» - это Исполнитель команд.**  **«команда» – это указание к определённому действию, одна команда – одно действие.** | Приложение 1.1.2. |
| Прикрепляя поочередно карточки игры «Роботы-помощники», просит детей вспомнить предназначение Робота, какую команду понимает и умеет выполнять Робота.  Просит детей изобразить действие соответствующее команде, которую они услышат.  Называет команды «кормить ребенка», «поливать цветы», «пылесосить пол», «выгуливать собаку», «мыть посуду», «утюжить одежду». | Вспоминают предназначение роботов игры «Роботы-помощники» («Робот кормит ребенка», «Робот поливает цветы», «Робот моет пол», «Робот выгуливает собаку», «Робот моет посуду», «Робот утюжит одежду»).  Изображают соответствующее действие после озвученной педагогом команды («кормить ребенка», «поливать цветы», «пылесосить пол», «выгуливать собаку», «мыть посуду», «утюжить одежду»). | Приложение 1.1.4 |
| Акцентирует внимание детей, что **каждый Робот понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд /действий, заложенный в него при изготовлении человеком.**  Роботом командует **Исполнитель программы – компьютер или человек-Командир**. **Получив от Исполнителя программы команду, Робот (Исполнитель команд) ее выполняет, сообщает «*Готово*» и ждет следующей команды.** | Слушают педагога. Вспоминают, узнают.  **Любой Исполнитель команд по своей инициативе ничего не делает, он ждёт, когда ему дадут команду**. **Одна команда – одно действие. Командовать Роботом может Исполнитель программы - компьютер или человек-Командир.** Робот должен только правильно выполнить каждую поступившую команду. |  |
| Уточняет у детей, кто отдавал команды, когда они изображали действия того или иного Робота в игре «Роботы-помощники»? «Компьютер или человек-Командир?» | Узнают, что в игре «Роботы-помощники» Роботами командовал человек-Командир, отдавая словесные команды. |  |
| Включает реального робота, обращая внимание на карточку «Реальный робот Ползун. Пульт». | Рассматривают карточку «Реальный робот Ползун. Пульт». Узнают, что реальный робот Ползун изготовлен на заводе и к нам прибыл со встроенными командами, он понимает и выполняет только три команды: «*вперёд», «налево», «направо»*. | Приложение1.2.1. |
| Отдает одну любую команду с помощью Пульта. Поясняет, чтобы управлять нашим реальным роботом, нужно использовать специальное устройство, установленное на планшет (смартфон) - звуковой Пульт. Пульт кодирует команды в звуковые, так как наш реальный робот понимает только звуковые команды. Человек-Командир нажимает на экране смартфона (планшета) кнопку с картинкой нужной команды, ждет, когда Робот услышит звуковую команду, выполнит соответствующее действие и сообщит «*Готово*», только после этого, если нужно, человек-Командир отдает следующую команду. | Слышат, как Пульт передает звуковую команду Роботу на выполнение действия. Наблюдают в деталях (видят и слышат) процесс выполнения звуковых команд реальным роботом:  - слышат, как робот голосом подтверждает получение команды;  - видят, как робот движется, выполняя команду;  - слышат, как робот рапортует о завершении команды - «*Готово*».  Узнают, что команды реальному роботу Ползуну отдаются с помощью звукового Пульта. Управляет Роботом человек-Командир (Исполнитель программы). |  |
| Рассуждает, если Робот – Исполнитель команд, то он только выполняет команды, человек-Командир – Исполнитель программы, он только отдает команды, так кто же составляет программу и что такое программа?  Рассказывает, что **программа – это план управления Роботом, записанный по определенным правилам. Составляет программу по управлению Роботом программист. Человек-Командир или компьютер только исполняют программу, составленную программистом,** отдавая команду за командой Роботу. | Узнают, **что программу по управлению Роботом для Командира или компьютера составляет человек, его профессия называется программист.** Робот не знает о существовании программы, по которой им командует Исполнитель программы. | Приложение 1.2.2  Приложение 1.2.3  Приложение 1.2.4. |
| Основная часть (бескомпьютер-ные игры на плоскости, игровые упражнения и т.п.) | Снимает карточки «Роботы-помощники» с магнитной доски перетасовывает их с карточками «Программист для Робота», предлагая детям взять по одной карточке и поиграть в игру «Программист для Робота». | Разбирают по одной карточки. Играют в игру «Программист для Робота» | Приложение  1.2.5.  Приложение  1.1.4.  Приложение  1.2.6. |
| Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика | Проводит упражнение на расслабление (упражнение на выбор) | Повторяют движения за педагогом. | Приложение 1.1.5 |
| Рефлексия | Задает наводящие вопросы, предлагая вспомнить, что делали и что узнали сегодня на занятии. | Отвечают на вопросы: «О чем вы узнали сегодня?», «Что было самым интересным? Почему?» «О чем спросите или расскажите родителям? |  |