**ТЕМА 1.12: «ТРЕНИРОВКА РОБОТОВ ДВУНОГОВ»**

**Задачи:**

1) закрепить у детей правила поведения в клубе «КрохаСофт»;

2) упражнять детей в управлении роботом Двуногом с помощью словесных команд («*шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу»*)

**Логика образовательной деятельности**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап образовательной деятельности** | **Деятельность педагога** | **Деятельность воспитанников** | **Приложение** |
| Организационно - мотивационный | Приветствует в клубе «КрохаСофт». Предлагает оправитьсяна тренировочную площадку робота Двунога. | Принимают приглашение отправиться на тренировочную площадку робота Двунога и принять участие в тренировке Робота. Включаются в деятельность. | Приложение 1.3.3 |
| Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового) | Просит напомнить правила клуба «КрохаСофт». Показывает карточку с правилом. Если дети затрудняются с ответом, напоминает правило, просит всех его повторить.  Уточняет у детей, почему важно соблюдать правила. | Называют правила клуба, ориентируясь на изображение на карточке:  «Есть вопрос, задавай»  «Соблюдай тишину»  «Слушай внимательно»  «Соблюдай порядок»  «Говорим по одному»  «Береги компьютер (планшет)» | Приложение 1.3.7.  (проверочные карточки, с изображением правил клуба «КрохаСофт») |
| Основная часть (бескомпьютер-ные игры на плоскости, игровые упражнения, работа на планшете и т.п.) | Обращает внимание на три карточки «Схема игрового поля» Предлагает детям узнать, кто на каких игровых полях сегодня будут тренироваться. (заранее приготовлены 4 желтых, 4 красных жетончика). Организует игру «Тренировка роботов Двуногов» (вариант 2)  Принимает на себя роль программиста, который помогает Командирам отдавать команды, и контролирует выполнение действий Исполнителями команд. | Делятся на 2 подгруппы по 4 человека. Собирают игровые поля из сочленяемых ковриков «Робототехнического образовательного набора»  Играют в игру «Тренировка роботов Двуногов» (вариант 2) | Приложение 1.11.2  Приложение 1.11.1  Приложение 1.10.1  Приложение  1.10.2  Приложение 1.10.3 |
| 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.  Раздаёт наклейки №8 для заполнения карты-продвижений «БонусСофт» | Отвечают на вопросы:  «О чем вы узнали сегодня?» «Что было самым интересным? Почему?», «О чем расскажите родителям?»  Наклеивают наклейку № 8 на карту-продвижений «БонусСофт» | Приложение 1.4.2 |