

МКДОУ Тогучинского района «Тогучинский детский сад №2»

**ННОД с детьми подготовительной группы
«Робомышки в гостях у ребят»**

Выполнила: Матыцына Н.А

Цель:

создание условий для развития логического мышления, мыслительных процессов, навыков алгоритмики посредством использования Робомыши.

Задачи:

Воспитательные:

воспитывать активную любознательность, стремление преодолевать трудности, умение детей договариваться между собой и работать в команде.

Развивающие:

развивать мелкую моторику рук, внимание, усидчивость, логическое мышление.

Образовательные:

закрепить навыки работы детей с программируемым робототехническим STEM-набором «РОБОМЫШЬ», совершенствовать умение ориентироваться в пространстве, закреплять умение выполнять линейный алгоритм.

Оборудование:

игровой набор «Робомышь» (3 шт.);

игровые коврики (4 шт.),

приглашения с адресами (2 шт.),

флажки (2 шт.),

3 картинки с сыром в порядке увеличения размера (3 комплекта),

карточки с изображением игрушек (мяч, пирамидка, кубики, кукла, динозавр),

схемы (4 шт.),

инженерная книга (по количеству детей),

фломастеры.

Ход образовательной деятельности:

1. Организационный момент. Приветствие.

- Ребята, давайте встанем в круг и поприветствуем друг друга с помощью колокольчика. Нужно называть имя соседа справа в ласковой форме, и передавать друг другу колокольчик. Например.: - Здравствуй, Аня! Дин-дон-дон! И так далее, пока колокольчик не обойдет весь круг.

(дети приветствуют друг друга)

- Ребята, у нас завелась мышка, но не простая, а робомышка. Мышка хочет пригласить своих друзей в гости и повеселиться с ними. Она пришла к нам за помощью. Поможем? Хотите? *(ответы детей)*

2. Основная часть

2.1. (определяем адрес)

- Чтобы доставить приглашение друзьям что надо знать? *(ответы детей)*

- Надо знать адрес.

- Нам с вами надо правильно определить адрес на игровом поле и поставить флажок в соответствующую клетку. Справимся? *(ответы детей)*

(Воспитатель зачитывает адреса, по которым надо доставить приглашения)

- Слушайте внимательно адреса:

- верхняя правая клетка, - нижняя левая клетка.

- Кто готов поставить флажок в нужный адрес? *(ответы детей)*

- Ребята, напоминаю, что мы с вами команда, и помогаем друг другу.

(2 ребёнка по очереди расставляют флажки, указанные в приглашениях, другие дети следят за правильностью выполнения задания, помогают при затруднении)

- Справились, определили адреса и установили флажки.

2.2. (доставляем приглашения)

- Теперь нужно по этим адресам разнести приглашения на встречу друзей.

- Можно проложить путь, чтобы наша мышка разнесла 2 приглашения за 2 раза, а можно попробовать разнести приглашения за 1 раз. Но этот способ труднее. Не боитесь трудностей? Хотите попробовать доставить приглашения за 1 раз? *(ответы детей)*
- Давайте посмотрим движение мышки.
- Откуда пойдёт мышка? *(из ворот)*
- Как она пойдёт? *(вперёд, прямо)*
- Сколько шагов? *(3)*
- Что дальше сделает мышка? *(повернёт)*
- Куда повернёт? *(налево)*
- Сколько дальше шагов сделает мышка? *(2)*
- Потом что ей нужно сделать? *(повернуть)*
- Куда повернуть? *(налево)*
- Как пойдёт дальше? *(вперёд)*
- Сколько шагов? *(2)*
- Потом что надо сделать мышке, чтобы вернуться назад? *(надо повернуть)*
- Куда повернуть? *(налево)*
- Потом что надо сделать? *(пройти вперёд)*
- Сколько шагов? *(2)*
- Что дальше сделает мышка? *(повернёт)*
- Куда повернёт? *(направо)*
- И потом что? *(1 шаг вперёд)*

2.3. *(выкладываем алгоритм движения)*

- Давайте выкладывать алгоритм движения мышки. В этом, нам помогут карточки с командами.
- Помните, карточки надо выкладывать слева направо.
- С какой карточки начнём? *(ответы детей)*
- Шаг вперёд. Это карточка со стрелочкой какого цвета? *(синего цвета)*
- Сколько шагов прямо сделала мышка? *(3)*
- Сколько стрелочек синего цвета выложим? *(3)*
- Потом что мышка сделала? *(повернула налево)*
- Карточку со стрелочкой какого цвета выкладываем? *(оранжевого цвета)*
- Потом что? *(пошла вперёд)*
- Сколько шагов вперёд сделала? *(2)*
- Сколько стрелочек синего цвета выложим? *(2)*
- Потом что нужно сделать мышке? *(снова повернуть налево)*
- Карточку со стрелочкой какого цвета выкладываем? *(оранжевого цвета)*
- Дальше сколько шагов прямо? *(2)*
- Сколько стрелочек синего цвета? *(2)*
- Потом что сделает мышка? *(снова повернёт налево)*
- Карточку со стрелочкой какого цвета выкладываем? *(оранжевого цвета)*
- Дальше сколько шагов прямо? *(2)*
- Потом что сделает мышка? *(поворот направо)*
- Карточку со стрелочкой какого цвета выкладываем? *(фиолетового цвета)*
- Повернёт направо и потом что? *(шаг вперёд)*
- Какую карточку выложим? *(со стрелочкой синего цвета)*



2.4. *(задаём программу роботышке)*

- Алгоритм движения мышки мы выложили. Давайте проверим, правильно ли мы его составили.
- Что сначала надо сделать? *(ответы детей)*
- Сброс команды.
- (одному ребёнку предложить задать программу роботышке)*
- Смотри на схему-помощницу.

- А мы с вами, ребята, будем проверять правильность маршрута.
(вместе проговариваем алгоритм пока ребёнок задаёт команды роботышке)
- Поставим мышку на начало пути. Проверим, получится ли доставить приглашения друзьям.
(запуск программы)
- (по ходу движения роботышки по адресам дети раскладывают приглашения)
- Получилось? Смогли мы помочь нашей мышке? (ответы детей)
- Она будет очень рада повстречаться со своими друзьями.

2.5. (кормим роботышек)

(воспитатель достаёт ещё 2-х роботышек)

- Когда приходят гости, что обычно мы делаем? (ответы детей)
- Угощаем гостей.
- Чем мы можем угостить наших мышек? (ответы детей)
- Угостим мышек сыром? (ответы детей)
- Выберите дружок, с которым вы в паре будете кормить свою мышку.
(дети разбиваются на 3 пары. Воспитатель ставит на игровые поля 3 роботышки)
- Парочки, занимайте места.
- Посмотрите внимательно. На полях расположены по 3 карточки с изображением сыра.
- Вам нужно накормить свою мышку, собирая кусочки сыра в порядке увеличения, т.е. начиная с самого маленького до самого большого кусочка сыра.
- Движение мыши по полю вы придумываете сами. Можно придумать маршрут, чтобы за 1 раз собрать весь сыр от маленького кусочка до самого большого, а можно сделать несколько ходов. Сначала добраться до самого маленького кусочка, потом составить маршрут и добраться до кусочка побольше, потом проложить путь до самого большого кусочка сыра.
- Решайте сами.
- Алгоритм движения мышки выкладываем внизу под полем слева направо.
- Договаривайтесь и начинайте выкладывать алгоритм движения.
(пока дети обсуждают, воспитатель интересуется: «Вы будете собирать все кусочки сыра за 1 ход или за несколько ходов?») При необходимости воспитатель оказывает помощь.)
- Весь сыр собрали? Накормили мышек? (ответы детей)

2.6. (весёлые танцы)

- Что ещё можно делать с друзьями, чтобы весело провести время? (ответы детей)
- Вы любите танцевать? (ответы детей)
- Устроим мышкам весёлые танцы? (ответы детей)
- Пофантазируйте, придумайте танец для своих мышек.
(дети придумывают танец для роботышек, задают программу)
- Готовы показать танец своих мышек? (ответы детей)
(дети демонстрируют танцы роботышкой)
- Какие весёлые танцы получились!

2.7. (игра «Найди игрушку»)

- Что ещё друзья любят делать, когда собираются вместе? (ответы детей)
- Вы любите играть? (ответы детей)
(Переходим к другому полю. На поле расположены картинки с изображением игрушек)
- Наши мышки тоже хотят поиграть. Ребята, посмотрите внимательно на поле. На нём размещены картинки с игрушками.
- Попробуйте определить по схеме, до какой игрушки доберётся мышка, если будет следовать по определённому маршруту. Будьте внимательны.
(Педагог предлагает схемы маршрутов. При правильном ответе картинка убирается с поля)

Маршруты:



(1 шаг вперёд, поворот направо, 2 шага вперёд. - Мышка взяла мячик)



2.

(3 шага вперёд, поворот направо, 2 шага вперёд. - Мышка взяла кубики)



3.

(поворот влево, 1 шаг вперёд, поворот направо, 3 шага вперёд. - Мышка взяла пирамидку)



4.

(3 шага вперёд, поворот влево, 1 шаг вперёд, поворот направо, 2 шага назад. - Мышка взяла куклу)

- Какая игрушка осталась на поле? (динозавр)
 - Кто сможет сказать, как мышкам добраться до динозаврика? (ответы детей)
- (3 шага вперёд, поворот направо, 1 шаг вперёд).

- Молодцы! Справились с таким трудным заданием! Теперь наши мышки могут поиграть с игрушками.
- Ребята, робомышкам очень понравилось у нас в гостях, и они решили остаться у нас в саду на полке. Хотите вы, чтобы наши мышки пришли к нам ещё? (ответы детей)

3. Заключительная часть. Рефлексия. (работа с инженерной книгой)

- Ребята, предлагаю вам поработать в инженерной книге.
 - Устраивайтесь за столами. Возьмите фломастеры.
 - В первой строке рассмотрите внимательно картинки.
 - Нужно обвести картинки с изображением того, кто приходил сегодня в гости на занятие. (дети выполняют задание)
 - В строке под номером 2 нужно соединить линиями робомышку с заданиями, которые выполняли на занятии или обвести фломастером. (дети выполняют задание)
 - В строке под номером 3 нужно отметить, обвести, как вы работали: самостоятельно, в паре, все вместе. (дети выполняют задание)
 - В строке под номером 4 выразите своё отношение к занятию. Выберите подходящий смайлик.
 - Если понравилось, было легко, то выберите зелёный смайлик с улыбкой. 😊
 - Если было не интересно или трудно - грустный красный смайлик. 😞
 - Если понравилось, но немножко затруднялись – жёлтый немного печальный смайлик. 😐
- (дети выполняют задание 4 в инженерной книге)
- Закончили? Ребята, поделитесь впечатлениями? (ответы детей)
 - Скажите, что вам больше всего понравилось, запомнилось? Что было сложно? Что удалось или не удалось? Почему? (ответы детей)