

ТЕМА 1.3: «КРОХАСОФТ» - КЛУБ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПРОГРАММИСТОВ»

Задачи:

- 1) познакомить детей с назначением клуба «КрохаСофт», правилами поведения в клубе;
- 2) закрепить у детей понятия «робот», «Исполнитель команд», «команда» (роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд);
- 3) продолжать формировать у детей первоначальное представление о понятиях «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир), «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам), «программист».

Логика образовательной деятельности

Этап образовательной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников	Приложение
Организационно - мотивационный	Предлагает совершить экскурсию в клуб «КрохаСофт, где можно узнать, кто и как составляет программы по управлению Robotами и почему программы, как и Роботы, бывают разными.	Принимают приглашение педагога.	Приложение 1.3.1.
Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового)	Поочередно прикрепляет на магнитную доску карточки с центрами клуба «КрохаСофт», перечисляет, акцентирует внимание, что у каждого Робота свое предназначение и свой набор команд, которые они понимают и умеют выполнять. Задаёт наводящие вопросы. Уточняет у детей, хотели бы они узнать, правила составления программы по управлению роботами клуба «КрохаСофт» и получить допуск к самостоятельному составлению программы по управлению виртуальными роботами в среде ПиктоМир на планшете.	Рассматривают карточки Центры клуба «КрохаСофт» Отвечают на вопросы, вспоминают: «Какие бывают Роботы?» (роботы бывают разные); «Что такое Робот?» (робот - это устройство, Исполнитель команд); «Как называется указание, которое должен выполнить Робот?» (команда) «Кто управляет Роботом? Кто может отдавать команды Роботу?» (Исполнитель программы - компьютер или человек-Командир) «Кто составляет программы по управлению Роботом?» (программист) «Что такое программа?» (план управления Роботом, записанный по определенным правилам). Проявляют заинтересованность. Узнают, что для этого им надо стать членами клуба «КрохаСофт» - клуба для начинающих программистов.	Приложение 1.3.2 Приложение 1.3.3 Приложение 1.3.4 Приложение 1.3.5 (а, б)

	<p>Акцентирует внимание, что в клубе «КрохаСофт» существуют правила, которые необходимо соблюдать всем членам клуба.</p> <p>Предлагает с ними познакомиться.</p>	<p>Отвечают на вопрос педагога: «А какие правила вы уже знаете и соблюдаете?»</p>	
<p>Основная часть (бескомпьютерные игры на плоскости, игровые упражнения и т.п.)</p>	<p>Организует игру «Правила клуба «КрохаСофт».</p> <p>Обращает внимание, что карточка с изображением правила разрезана на три части, для того, чтобы понять, какое это правило, необходимо собрать картинку.</p> <p>После того, как все дети собрали картинки, просит поочередно прикрепить проверочную карточку с правилом на магнитную доску. Уточняет у всех детей, что может означать та или иная картинка, озвучивает правило поведения в клубе «КрохаСофт».</p> <p>Предлагает стать членами клуб и принять правила «КрохаСофт».</p>	<p>Играют в игру «Правила клуба «КрохаСофт».</p> <p>Поочередно прикрепляют проверочные карточки с правилами на магнитную доску. Рассматривают, повторяют за педагогом правила клуба: «если есть вопрос, задавай» «слушая внимательно» «соблюдай тишину», «соблюдай порядок» «береги компьютер (планшет) «говорим по одному» Озвучивают пожелания.</p>	<p>Приложение 1.3.6</p> <p>Приложение 1.3.7</p>
<p>Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика</p>	<p>Проводит упражнение на расслабление (упражнение на выбор)</p>	<p>Повторяют движения за педагогом.</p>	<p>Приложение 1.1.5</p>
<p>Рефлексия</p>	<p>Задает наводящие вопросы, предлагая вспомнить, что делали и что узнали сегодня на занятии.</p>	<p>Отвечают на вопросы: «О чем вы узнали сегодня?», «Что было самым интересным? Почему?» «О чем спросите или расскажите родителям?»</p>	