

## ТЕМА 1.5: «УПРАВЛЯЕМ РЕАЛЬНЫМ РОБОТОМ»

### Задачи:

- 1) познакомить детей с понятием «игровое поле», предназначением знаков-обозначений (стрелки-указателя) на игровом поле;
- 2) познакомить детей с понятием «пиктограмма команды», предназначением пиктограммы команды для составления программы (одна команда - одна пиктограмма);
- 3) упражнять детей в управлении реальным роботом Ползуном с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, ориентируясь на программу-ленту.

### Логика образовательной деятельности

Этап образовательной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников	Приложение
Организационно - мотивационный	Приветствует детей в клубе «КрохаСофт» и уточняет, все ли стали членами клуба «КрохаСофт», получили карту-продвижения «БонусСофт». Если нет, то обращает внимание, что карта будет нужна в конце занятия, после выполнения заданий. Все кто стал членами клуба, ее обязательно получат.	Рассматривают карточки с изображением центров клуба, карту-продвижения «БонусСофт»	Приложение 1.3.1 Приложение 1.4.1
Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового)	Интересуется, зачем нужны карта «БонусСофт» и посещение клуба «КрохаСофт». Напоминает, посещая клуб «КрохаСофт» дети узнают, правила составления программ и особенности управления реальным и виртуальными роботами среды ПиктоМир. Собрав все наклейки на карте-продвижения «БонусСофт», получают допуск к среде ПиктоМир на планшете, где живут виртуальные роботы. Берет, включает реального робота Ползуна, устанавливает на игровое поле. Поясняет: ««Сейчас я – человек-Командир – буду управлять реальным роботом Ползуном на его игровом поле по составленной программистом программе. <b>Игровое поле - это место, площадка, (показывает на игровое поле на полу) или табличка с разметкой (показывает карточку), где происходит игра (есть предметы или условные знаки-обозначения в соответствии с правилами игры).</b> Сейчас на	Вспоминают, что за каждое успешно выполненное задание они будут получать наклейку. Когда все наклейки будут собраны, они получают допуск к составлению программ по управлению виртуальными роботами на планшете (компьютере).  Слушают педагога, рассматривают игровое поле на полу, схему игрового поля на карточке, стрелки-указатели.	Приложение 1.5.1

нашем игровом поле лежат стрелки-указатели (*показывает на стрелки*). **Игровое поле может располагаться как на полу, так и на доске или листе бумаги** (*показывает на игровое поле на полу и карточку со схемой игрового поля*)

Прикрепляет карточку «Реальный робот Ползун. Пульт» на магнитную доску, задает наводящий вопрос.

Отдает команду «*вперед*», задает вопросы: «Что должен услышать Робот, когда человек-Командир нажмет кнопку с картинкой команды?» (звуки)

Просит повторить звуковой сигнал команды «*вперед*» - один - «БИП»

Отдает команду «*направо*», задает вопросы: «Сколько звуков было, когда нажала кнопку с командой «*направо*?» (три - «БИП-БИП-БИП»)

Отдает команду «*вперед*», задает вопрос: «Сколько звуков было, когда нажала кнопку с командой «*вперед*?» (один - «БИП»)

Отдает команду «*налево*», задает вопросы: «Сколько звуков было, когда нажала кнопку с командой «*налево*?» (два - «БИП-БИП»)

Прикрепляет на магнитную доску под схему игрового поля с маршрутом для робота Ползуна, программу-ленту. Акцентирует внимание, что **Исполнителю программы** – человеку-Командиру - программу сообщил программист.

**Программу для Робота программист составил с помощью пиктограмм команд по определенным правилам. Пиктограмма команды – это знак, обозначающий команду для робота. Одна пиктограмма**

Отвечают на вопрос, вспоминают:

«С помощью чего человек-Командир отдает команды реальному роботу Ползуну?» - звуковой Пульт установлен на телефон (планшет), он кодирует команды в звуковые сигналы.

Слушают звуковой сигнал, наблюдают, какую команду выполнил Робот, отвечают на вопрос: «Сколько звуков было, когда нажала кнопку с командой «*вперед*?» (один)

Имитируют звук команды «*вперед*» - «БИП»

Имитируют звук команды «*направо*» - «БИП-БИП-БИП»

Имитируют звук команды «*вперед*» - «БИП»

Имитируют звук команды «*налево*» - «БИП-БИП»

Слушают педагога, рассматривают карточку «Лента-программа», магнитные карточки с пиктограммами команд для Ползуна из «Робототехнического образовательного набора».

Узнают, что программист составляет программу по определенным правилам, используя пиктограммы команд. Одна пиктограмма – одна команда.

Приложение  
1.2.1

Приложение  
1.5.2

	<p><b>изображает одну команду.</b>  <i>(показывает магнитные карточки с пиктограммами команд Ползуна).</i>  Поясняет, что посещая клуб «КрохаСофт» они обязательно узнают правила составления программы по управлению Robotами и научатся сами составлять простые программы.</p>		
<p>Основная часть (бескомпьютерные игры на плоскости, игровые упражнения и т.п.)</p>	<p>Обращает внимание, на три игровых поля из сочленяемых ковриков, объясняет, что программисты клуба «КрохаСофт» приготовили задание.  Организует игру «Управляем реальным Robotом».</p>	<p>Играют в игру «Управляем реальным роботом».  С помощью фишек разбиваются на три подгруппы. Поочередно с помощью Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, отдают команды реальному роботу Ползуну, ориентируясь на программу-ленту, проговаривая, какую команду нужно отдать, чтобы Robot передвинулся на следующий коврик.</p>	<p>Приложение 1.5.3  Приложение 1.4.5.  Приложение 1.5.5  Приложение 1.5.4</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>Задаёт наводящие вопросы, предлагая вспомнить, что делали и что узнали сегодня на занятии.  Раздаёт наклейки №1 для заполнения карты-продвижений «БонусСофт»</p>	<p>Отвечают на вопросы:  «О чем вы узнали сегодня?»  «Что было самым интересным? Почему?»  «О чем расскажите родителям?»  Наклеивают наклейку № 1 на карту-продвижений «БонусСофт»</p>	<p>Приложение 1.4.2.</p>