

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированной направленности № 9» города Сосновоборска

**Конспект образовательной деятельности по
познавательному развитию в старшей группе
«ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАМИРОВАНИЕМ»**



Разработала: Н.Л. Романович, воспитатель

СОСНОВОБОРСК - 2022

Цель:

Знакомство детей старшего дошкольного возраста с программной средой ScratchJr.

Задачи:

1. В доступной форме познакомить детей программной средой ScratchJr.
2. Обогащать социальный и познавательный опыт дошкольников в процессе работы в паре.
3. Вызвать эмоциональный отклик - желание взаимодействовать со сверстниками в познании окружающего мира.

Оборудование: проектор, ноутбук, мольберт, робот, игрушка Тик.

Материал: счетные палочки, вырезанные персонажи.

Словарная работа.

Программист – человек, который придумывает и составляет программы

Программа - план деятельности.

Компьютерная программа – специально записанный план действий, с помощью которого работает компьютер, робот, телефон и др.

Предполагаемые результаты:

-Интерес детей к презентации программной среды ScratchJr, желания более детально познакомиться с программой.

-Обратная связь педагогов и воспитанников при реализации деятельности.

Ход занятия.

Организационный момент.

Здравствуйтесь ребята! Смотрите, что у меня есть. Это робот Из чего он сделан? (Ответы детей)

-Правильно, из конструктора. Но это не простой робот, у него внутри есть программный блок, в котором записана программа. Как вы думаете, что произойдет если я нажму на кнопку? (Ответы детей)

- Если я нажму на кнопку, то робот будет двигаться вперед, если я нажму ещё раз, то он остановится. Вот такая простая программа.

Основная часть.

-Как вы думаете, в каких игрушках мы можем встретить программы и программные блоки? Есть ли программы в бытовой технике? (Ответы детей)

-Программы есть в каждом роботе, в каждой музыкальной игрушке, в каждой машине на пульте управления. А в телефоне очень много разных программ, все они нужны для того, чтобы телефон правильно работал. Отдельная программа для фонарика, отдельная программа для фотоаппарата и для каждой игры тоже своя отдельная программа.

-Для чего пишутся программы? (Ответы детей)

-Для того, чтобы игрушки и бытовые приборы могли выполнять свои функции. Например, игрушки могли двигаться, проигрывать мелодию, светиться; микроволновка могла разогревать или размораживать еду, сигнализация автомобиля – открывать, закрывать двери, включать звуковой сигнал и т.п.

- Кто пишет программы? (Ответы детей)

-Программы придумывают и пишут специальные люди – программисты. Они программируют каждое действие специальным кодом и записывают так, чтобы устройство могло его прочитать и выполнить. Программы пишутся в специальной программной среде. Они бывают разными.

- Вместе со мной пришёл дружок. Его зовут Тик. Он живет в одной из таких программных сред. Давайте посмотрим на экран. Это программа ScratchJunior. С помощью ScratchJunior детки такие же, как вы могут сами стать программистами и запрограммировать мультик, анимационную открытку или создать свою мини игру.

Тик живет здесь не один, у него много друзей. Если нажать на эту кнопку, то можно выбрать других персонажей (показать) Можно выбрать разные фоны (показать) То место, где происходит действие, называется сцена. А это область программирования. Программа пишется с помощью специальных блоков. Они разделены по цветам.

Итак, перед нами Тик и яблоко. Мы можем запрограммировать Тика так, чтобы он двигался вправо, влево, вверх, вниз, используя синие блоки движения. Тикун необходимо добраться до яблока. Каким образом он может сделать это? (Ответы детей: пойти направо)

Сколько шагов он должен сделать? Количество шагов поможет посчитать сетка. (Ответы детей: 10 шагов)

Возьмем блок «Движение вправо» и поставим цифру 10. Попробуем.

2. Но Тик мне подсказывает, что он шел до яблока совсем другой дорогой, его маршрут был более длинный. Тик записал его на карточке. Сможем ли мы его прочитать? (Ответы детей)



Сначала давайте вспомним где у нас правая рука и поднимем её вверх, значит другая рука будет левой. Немножко поиграем.

Физминутка. Правая, левая – строят города.

(показываю, вытягивая поочередно вперед руки, а затем «строю» – ставлю одну руку над другой, как будто кладка кирпичей)

Правая, левая – водят поезда.

(показываю руки, а затем «кручу руль» перед собой)

Правая, левая – могут шить и штопать.

(показывая руки, а затем правой рукой имитирую работу иголкой – шью, левой рукой держу воображаемую ткань)

Правая, левая – любят громко хлопать.

(показываю руки, а затем хлопаю).

Мы немного размялись, теперь можно прочитать маршрут (Дети читают маршрут: 3 шага вправо, 5 шагов вверх, 3 шага вправо, 8 шагов вниз, 9 шагов вправо, 2 шага вверх, 2 шага влево)

Посмотрим на путь Тика, который соответствует этой программе. Что интересно Тик подошел к яблоку совсем с другой стороны, не так как в первый раз.

3. Тик рассказал мне, что спрятал в группе коробку с игрой. Она лежит... (сказать местоположение коробки относительно предметов в группе) Ребята открываем коробочку. Там лежат счетные палочки и вырезанные блоки из программы ScratchJr, а также фигурки персонажей. Давайте поделимся на пары и поиграем. Один ребёнок будет составлять из блоков программу для персонажа, а второй проложит импровизированный путь с помощью счетных палочек. Одна палочка – один шаг, палочку нужно развернуть в направлении, которое показывает стрелка на блоке. Сцена - это ваш стол, блоки нужно располагать внизу сцены. Обратите внимание, нельзя

допустить чтобы персонаж упал за край стола. Считайте примерное количество шагов, перед тем как поставить значение.

Когда закончите, можно провести персонажа по этому пути. Расскажите, что у вас получилось.

(Самостоятельная деятельность детей)

4. Гимнастика для глаз

Посмотрите на экран. Сейчас мы с вами разомнем наши глазки. В ScratchJr специально для вас запрограммирована анимация. Здесь три ракеты и у каждой из них своя сложная программа. Вам нужно держать голову прямо и следить за ракетами только глазами.

Подведение итогов

Как называется программная среда, в которой главным героем является Тик?

Что можно делать в ScratchJr?

С помощью чего составляются программы в программной среде ScratchJr?

Тик предлагает вам более глубоко погрузиться в программную среду ScratchJr, исследовать все её возможности и создать свои программы. Он останется с нами.