

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 26»**

**Муниципальная инновационная площадка «ЦИФРОВОЙ ДЕТСКИЙ САД»**

***28 февраля 2023г – Открытый показ для педагогов ДОУ ГО Верхняя Пышма***

***Непосредственно образовательная деятельность для детей***

***старшего дошкольного возраста***

****

**Тема:** **«ПЧЕЛКИ И КОМПЬЮТЕРНЫЙ ВИРУС»**

Возрастная группа: подготовительная к школе

**Цель:** формирование основ элементарного программирования детей.

**Задачи:** *Образовательные:*

* систематизировать знания по составлению алгоритмов;
* формировать умение самостоятельно выбирать способы решения игровых задач;
* учить планировать маршрут для робота Bee-Bot.

*Развивающие:*

* развивать у детей пространственное мышление, логику, воображение, навыки программирования, ориентировку в пространстве;
* закрепить чтение и составление простых слов, основы безопасного поведения;
* активизировать словарь компьютерных терминов;
* стимулировать на проявление инициативности при решении проблем.

*Воспитательные:*

* воспитывать познавательный интерес, активность и самостоятельность при программировании пчел;
* налаживать партнерские отношения в процессе совместной деятельности.

**Материалы и оборудование:** маршрутные листы, карточки с буквами, цифрами, схемами, картинки, программируемый напольный робот пчелки Bee-Bot, поля для работы с мини-роботами, жилеты для «пчелок», мультимедийный ряд: видеоролики.

**Планируемый результат:**

* совершенствование навыков и умений программирования средствами мини-роботов Bee-Bot; проявление самостоятельности в составлении алгоритмов действий;
* проявление интереса к познавательной, интеллектуальной деятельности;
* инициативность в общении со сверстниками и взрослыми.

**Виды детской деятельности:** познавательно-исследовательская, игровая, коммуникативная.

**Интеграция образовательных областей:** познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие.

**Предварительная работа:** программирование роботов, составление алгоритмов. **Форма совместной деятельности:** развивающая образовательная ситуация **Форма организации:** подгрупповая

***I. Введение в игровую ситуацию***

**Воспитатель**. Здравствуйте ребята! Как настроение? Вы заметили, что у нас сегодня много гостей? Сегодня мы все вместе посмотрим интересный фильм.

***1 видео.*** *На экране появляется изображение испорченного компьютера (и следом за ним - говорящий вирус «Ха-ха-ха! Я - компьютерный вирус. Создан специально для того, чтобы выводить из строя все компьютеры. Ишь, чего захотели – посмотреть фильм. Я помешаю вам это сделать! И у вас никогда- никогда не получится получать новые знания с помощью компьютера. Вот так! Ха-ха-ха! Ха-ха-ха!»).* **Воспитатель.**Ничего не понимаю, как же так, что же происходит…. *Потом появляется говорящий Компьютер.*

**Голос компьютера**: *Здравствуйте, ребята. Хотели посмотреть фильм, но ничего не получается? И не получится. Беда у меня случилась. В меня пробрался опасный вирус. Он испортил все мои программы. Чтобы их восстановить, нужно поймать вирус. А как можно избавиться от вируса?* (ответы). *Что делать - я не знаю, но у меня есть идея! Нужно выполнить задания. Вам помогут мои друзья – умные пчелы. Удачи вам, ребята!*

**Воспитатель**. А уж программировать пчел мы с вами умеем. Сегодня вы превратимся в настоящих программистов! Потому что будем помогать компьютеру. Еще раз только пройдемся по нашим главным правилам работы с умной пчелой.

- Что означает стрелочка вперед на спинке у пчелы? (**1 шаг)**, - Сколько раз мы нажимаем эту стрелочку? (**сколько нам нужно шагов**). - Если нам нужно повернуть, какую стрелочку мы нажимаем? **(«направо» или «налево»**). - Двигается пчелка, когда нажимаем поворот? **Пчёлка не двигается, только разворачивается в ту или иную сторону на 90°.** - Что за кнопка **||** 2 полоски**?** («пауза», можно задать перед началом другой команды. - Что нажимаем, когда уже задали программу? («**Go**» - старт). - А когда доходим до места назначения, нажимаем на какую кнопку? («сброс» - **Х)**

- Зачем нужен сброс? (иначе пчелка запомнит и старую программу, и новую).

***II. Основной этап деятельности***

На экране появляется изображение пчелы Вее-Вот с компьютером. **Пчелка с экрана** подсказывает *«Ребята, нужно восстановить цифровой код сломанного компьютера*».

***1. Игровая ситуация «Цифровой код»*** *(поле для похождения маршрута).* Сейчас мы с вами должны этим и займемся. Для этого разбиваемся на пары, встаем по двое за столы и программируем пчелу в соответствии с маршрутом, опираясь каждый - на свою схему (по 2 ребенка за столиком). Где ваша пчела останавливается - вы берете и показываете свою карточку.

**Воспитатель**. Программируя пчелку, вы остановитесь на цифре, запомните и возьмите карточку со своей цифрой. А теперь внимание! На экране показан цифровой код, надо нам выстроиться в соответствии с ним (дети с цифрами встают в соответствии с кодом).

***2. Игровая ситуация «Безопасность»*** **Голос компьютера**: *«Код вы разгадали, но вирус попал, видимо, на провода. Нам срочно надо проверить их целостность!»*

Появляется **Симка** (с проводами): Привет, ребята! Вы меня узнали? Я к вам бегу на помощь!

**Воспитатель.** А давайте вместе с Симкой вспомним наши «**Уроки безопасности»**   
(показ карточек и беседа о правилах пользования электроприборами).

Теперь начинаем наш путь, пройти который нужно вам самим по квадратам на полу.Вот желтые накидки – мы с вами превращаемся в пчел-исследователей.

А для этого составим маршрут, где современной бытовой технике находим пару с изображением предмета- предшественника, которым пользовались раньше (веник –пылесос, стиральная доска – машинка, печка – электрическая печь, канделябр –лампа). **Симка** помогает и проверяет.

**Воспитатель.** Симка! Мы с ребятами проверили все провода. Но…. почему-то не включается компьютер….

**Голос компьютера**: *А что же еще может не работать? Клавиатура! для чего нужна клавиатура?* (ответы детей)

***3. Игровая ситуация «Зашифрованное слово»*** *(поле для похождения маршрута со словами ТОК, БОТ, НИК, ЧАТ)*

**Воспитатель**. Каждая пара составляет один маршрут для пчелы с остановкой. Из букв составляем слова- паре по 1 слову. Если дети правильно составили маршрут, то пчела остановится на картинке, которая появляется на экране. (**Симка** помогает)

**Воспитатель.** Клавиатура исправна! Давайте немного передохнем.

***III. Физминутка с* *Симкой*** «Помогатор»

***IV. Практическая деятельность***

**Воспитатель**. Ногде же может быть программа для лечения нашего компьютера?

***4. Игровая ситуация «Поиск флешки»*** Ищем среди нескольких предложенных картинок - на общем поле дети указывают на ФЛЕШ-диск. Значит, сейчас мы с вами ведем поиск антивирусной программы и *«ищем флешку для Симки»* (задать программу на поле и дойти до флешки). Что ж, Симка флешку получила – теперь, надеюсь, мы справимся с вирусом?

***5. Игровая ситуация «Соберем файлы»***

**Симка.** Давайте попробуем. Как интересно… Вроде программы восстановлены, но файлы находятся в разных местах, у героев мультфильмов –рассыпались.

**Воспитатель**. Значит, нам надо понять, какие герои связаны с компьютером? Вспоминаем мультфильмы! Давайте-ка, ребята, найдем всех героев сказок, и соберём разрозненные файлы (ответы детей - «Смешарики», «Фиксики», «Ну погоди», «Профессор Почемучкин», «Простоквашино» и др.)

***V. Рефлексия.*** На экране появляется **Компьютер:** «*Попался, голубчик! Теперь я с тобой разберусь. Спасибо вам, ребята, за помощь. Теперь я могу восстановить все программы, и вы можете смотреть фильм уже в группе».*

**Воспитатель** *(анализ деятельности)****.*** Вот это приключение! Что же это сегодня произошло с нашим компьютером?Какие задания мы выполняли? Кто нам помогал найти задание?

**Симка.** Какие задания были самыми легкими, а самыми трудными? Почему мы так легко со всем справились? А что значит составить программу?