

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Детский сад комбинированного вида №192 «Академия детства»

Чумакова А.С., Олещик К.А.

Методические рекомендации
к дополнительной общеразвивающей программе
«Новые горизонты»
для детей 6-7 лет

Краснодар
2022

Авторы:

Анна Сергеевна Чумакова

старший воспитатель МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №192»

Кристина Анатольевна Олещик

старший воспитатель МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №192»

Рецензенты:

Маркова Вера Александровна

Кандидат педагогических наук, почетный работник общего образования РФ, заместитель
директора ФИСО АО «Элти-Кудиц»

Курашинова Сима Горуновна

Главный специалист отдела анализа и поддержки дошкольного образования МКУ
«Краснодарский научно-методический центр»

М-54 Методические рекомендации к дополнительной общеразвивающей программе «Новые горизонты» для детей 6-7 лет/ А.С. Чумакова, К.А. Олещик. – Краснодар: МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 192», 2022 г. – 68 с.

В методических рекомендациях к дополнительной общеразвивающей программе «Новые горизонты» представлены сценарии игровых образовательных ситуаций с детьми 6-7 лет, направленные на формирование первичных навыков простейшего программирования. Данное пособие рекомендовано в образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста как воспитателям дошкольных образовательных организаций, так и педагогам системы дополнительного образования детей, родителям дошкольников.

Содержание

Пояснительная записка	6
1. Знакомство с роботом «Емелей». Понятие «Программирование, программист». Подвижная игра «Робот и капитан». Упражнение «Нарисуй предмет по стрелкам». Игра «Помоги Робомыши добраться до сыра»	7
2. Методика «Последовательность событий». «Задание на нахождение закономерностей». Методика «Нелепицы». Методика «Лабиринт»	8
3. Методика Е.Е Кравцовой «Да и нет», «Нелепицы». Конструирование роботов по схеме	9
4. Конструирование по замыслу	10
5. Игры на магнитной доске «Сравни и заполни». Дидактическая игра «Волшебные слова»	11
6. Игра «Где спрятался Джерри». Подвижная игра «Робот и капитан». Знакомство с планшетом. Техника безопасности	12
7. Ребусы. Дидактическая игра «Построй дом». Подвижная игра «Робот Вертун». Работа с Veebot «Мышь»	13
8. Дидактическая игра «Зашифрованные слова». Конструирование и оживление робота по схеме	14
9. Графический диктант. Дидактическая игра «Алгоритм действий». Работа с Veebot «Мышь»	15
10. Игра с обручем. Работа в тетради «Поле с командами». Подвижная игра «Робот и капитан». Работа с планшетом «Пиктомир»	16
11. Дидактическая игра «Зашифрованные слова». Конструирование и оживление робота «Динозавра» по схеме	17
12. Упражнение «Каких фигур недостаёт?». Конструирование и оживление «машины робота» по схеме	18
13. Лего ж/д «Построй станцию, запрограммируй паровоз»	19
14. Ребусы. Упражнение «Раскрась флаги». Работа с планшетом «Пиктомир»	20
15. Дидактическая игра «Бусы», «Ханойская башня». Работа с планшетом «Пиктомир»	21
16. Дидактическая игра «Вычислительные машины». Работа с Veebot «Мышь»	22
17. Дидактическая игра «Отгадай слово». Конструирование и оживление «Робот»	24

18. Дидактическая игра «Отгадай картинку». Подвижная игра «Робот и программист». Конструирование «Диноробот».	25
19. Дидактическая игра «Выращивание дерева». Подвижная игра «Робот и программист». Конструирование по схеме «Робот».	26
20. Головоломка «Чайный сервиз», «Жеребёнок». Работа с планшетом «Пиктомир».	27
21. Работа в тетради «Раскрась по алгоритму». Подвижная игра «Робот и капитан».	28
22. Дидактическая игра «Цветные числа». Работа в тетради «Электрическая гирлянда».	29
23. Знакомство с мультстудией. Обсуждение сюжета, героев и названия мультфильма.	30
24. Упражнение «Прочитай слово». Работа с тетрадью «Обойди препятствия». Работа с планшетом «Пиктомир».	31
25. Дидактическая игра «Заполни пустые клетки». Работа с тетрадью «Алгоритм для робота». Физическая минутка «цифра-движение». Работа с планшетом «Пиктомир».	32
26. Работа в тетради «Робот-толкальщик». Работа в планшете «Пиктомир».	33
27. Изготовление героев для мультфильма. Съёмка мультфильма.	34
28. Работа в планшете «Пиктомир». Игра «Составь алгоритм». Озвучка мультфильма.	35
29. Просмотр снятого мультфильма. Работа в тетради. Работа с планшетом «Пиктомир».	36
30. Дидактическая игра «Путь почтальона». Работа в тетради.	37
31. Игра «Путь почтальона». Конструирование роботов по выбору.	38
32. Знакомство с программой «Scratch». Работа в тетради.	39
33. Игра с Робо-Мышью. Работа с планшетом Scratch «Радужные линии».	40
34. Конструирование робота Botzees Edu. Выполнение задания в приложении.	41
35. Работа в тетради. Игра с Botzees Edu	42
36. Диктант по клеточкам. Работа с планшетом в программе Scratch «Радужные линии».	43
37. Роботы и их место в нашей жизни. Конструирование робота Botzees «Такса Рекс». Управление в приложении.	44

38. Управление Botzees «Такса Рекс». Конструирование ж/д станции, управление поездом	46
39. Диктант по клеткам. Дидактическая игра «Алгоритм действий». Работа с Beebot «Мышь»	47
40. Работа в тетради. Дидактическая игра «Найди все дороги», «Где чей домик»	48
41. Дидактическая игра «Чудо-мешочек». Съёмка мультфильма «Волк, коза, капуста»	49
42. Игры на выбор детей. Озвучивание мультфильма	50
43. Работа в тетради. Дидактическая игра «Загадки без слов»	52
44. Работа в программе Sretch «Бегущий в лабиринте». Конструирование ж/д станции	53
45. Диктант по клеткам. Работа с планшетом в программе Sretch «Бегущий в лабиринте»	54
46. Работа с планшетом Sretch «Бегущий в лабиринте»	55
47. Работа с планшетом Sretch «Бегущий в лабиринте»	56
48. Конструирование Botzees «Морж танцор Селикс». Анаграммы	57
49. Конструирование Botzees «Хип-хоп обезьяна Ринго». Игра «Робот и программист»	58
50. Дидактическая игра «Минное поле». Работа с планшетом Sretch «Бегущий в лабиринте»	59
51. Дидактическая игра «Расставь на дорожке картинки». Работа с планшетом «Пиктомир»	60
52. Работа с Рисующим роботом-машинкой. Работа в тетради	61
53. Упражнение «Реши примеры по цветовому коду». Игры на выбор детей	62
54. Игра «Крестики-нолики»	63
55. Игра «Морской бой»	63
56. Квест-игра «В мире программирования»	64

Пояснительная записка.

В век информационных технологий любая сфера экономики и жизни общества работает с использованием IT-технологий.

В настоящее время обществу необходима личность, способная самостоятельно ставить цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, работать с разными источниками информации, оценивать их и на этой основе формулировать собственное мнение, суждение, оценку. Современному миру нужны кадры — смелые, активные и нацеленные на результат, готовые обеспечить прогресс, поэтому крайне важно начинать знакомство с первичным программированием с детского сада.

Данное методическое пособие разработано для реализации дополнительной общеразвивающей программы «Новые горизонты» в ходе студийно-кружковой деятельности. Вся работа с детьми строится на знакомстве и общении с роботом-носителем искусственного интеллекта «Емелей»: он делится новыми знаниями, просит помощи, учится. Структура каждого занятия состоит из общения с Емелей, выполнения настольных игр и упражнений с программным содержанием, двигательной активности с использованием простейших программных задач, работа с планшетом в программе «Пиктомир», изучение языка программирования Scratch, конструирование и оживление различных механизмов, работа с мультесудией, беседы о безопасности в сети «Интернет».

Пособие адресовано педагогам детских садов, педагогам дополнительного образования, родителям.

Игровая образовательная ситуация № 1

<p>Знакомство с роботом «Емелей». Понятие «Программирование, программист». Подвижная игра «Робот и капитан». Упражнение «Нарисуй предмет по стрелкам». Игра «Помоги Робомыши добраться до сыра».</p>		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Вызвать интерес к окружающему миру; 2. Расширить знания детей о понятии «Программирование, программист». 3. Активизировать словарный запас. 4. Развивать зрительное восприятие и память, двигательное воображение и координацию движений; 5. Развивать алгоритмическое и логическое мышление; 6. Учить понимать причинно-следственные связи, находить множество решений задачи, планировать свои действия. 7. Создать благоприятную эмоциональную атмосферу и условия для активной игровой деятельности детей.
Оборудование		<p>магнитная доска; смайлики грустные, веселые; интеллектуальный робот «Емеля»; «Робомышь» и поле для перемещения; роботы для показа; карточки со стрелочками, листы в клетку на каждого ребёнка, напольный шахматный коврик; видео «Кто такой программист», «Роботы».</p>
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	<p>Воспитатель знакомится с детьми при помощи игры «Выбери своё настроение». Также предлагает познакомиться с роботом «Емелей». Робот «Емеля» рассказывает кто такие программисты и просит детей спасти котёнка «Скретч», для этого необходимо пройти несколько заданий</p>
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с «Робомышь». Игра «Помоги Робомыше добраться до сыра». 2. Робот «Емеля» предлагает посмотреть видео «Кто такие Роботы». 3. Гимнастика для глаз. 4. Диктант по клеткам «Робот». (картотека дидактических игр стр. 9). 5. Подвижная игра «Робот и капитан».

3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>Вопросы:</p> <p>Вам понравилось быть программистами?</p> <p>Что понравилось вам больше всего?</p> <p>А у кого-нибудь изменилось настроение в конце нашего занятия?</p> <p>У кого оно поменялось могут подойти к доске и заменить свою карточку рассказав почему.</p>
---	----------------------	--

Игровая образовательная ситуация №2

<p>Методика «Последовательность событий». «Задание на нахождение закономерностей». Методика «Нелепицы». Методика «Лабиринт».</p>		
	<p>Задачи</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать логическое мышление, умение понимать связь событий и строить последовательное умозаключение. 2. Совершенствовать умения: сравнивать, классифицировать, строить предположения доказывать их; систематизировать предметы по 2-3 признакам. 3. Активизировать словарный запас. 4. Развивать зрительное восприятие и память, двигательное воображение и координацию движений; 5. Учить понимать причинно-следственные связи, находить множество решений одной задачи, планировать свои действия. 6. Создавать благоприятную эмоциональную атмосферу и условия для активной игровой деятельности. 	
	<p>Оборудование</p> <p>Робот «Емеля»; изображение полянок с разветвленными дорожками и домиками на их концах, а также «писем», условно указывающих путь к одному из домиков, помещённых под полянкой, картинки с геометрическими фигурами в каждой клетке, две клетки из которых пустые, картинки с изображением «Нелепицы».</p>	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает детям игры.

2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Методика А.Н Бернштейн «Последовательность событий» 2. «Задание на нахождение закономерностей». 3. Методика «Нелепицы». 4. Гимнастика для глаз 5. Физ.минутка «Зарядка роботов». 6. Методика «Лабиринт».
3	Заключительная часть	<p>«Незаконченное предложение» или «Я начну, а ты продолжи...»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Сегодня я узнал... • У меня получилось... • Было трудно... • Меня удивило... • Было интересно... • Теперь я умею...

Игровая образовательная ситуация №3

Методика Е.Е Кравцовой «Да и нет», «Нелепицы». Конструирование роботов по схеме.		
	Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать логическое мышление. 2. Учить отличать реальность от вымысла. 3. Совершенствовать умение сравнивать, классифицировать, строить предположения и доказывать их; 4. Активизировать словарный запас; 5. Развивать зрительное восприятие и память, двигательное воображение и координацию движений; 6. Учить понимать причинно-следственные связи, находить множество решений одной задачи, планировать свои действия. 7. Создавать благоприятную эмоциональную атмосферу и условия для активной игровой деятельности.
	Оборудование	робот «Емеля»; картинки с изображением Нелепицы; Лего-конструктор; схемы
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» рассказывает кто такие инженеры-конструкторы. Предлагает детям поиграть в игры.

2	Основная часть	1. Методика «Да и нет». 2. Методика «Нелепицы». 3. Гимнастика для глаз. 4. Подвижная игра «Робот и программист». 5. Конструирование роботов по схеме.
3	Заключительная часть	Воспитатель проводит рефлексию. «По выбору». Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное»), предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.

Игровая образовательная ситуация № 4

Конструирование по замыслу.		
	Задачи	1. Упражнять детей в моделировании и конструировании из конструктора. 2. Развивать умение работать по предложенным инструкциям. 3. Развивать мелкую моторику. 4. Формировать пространственное мышление. Воспитывать умение работать в коллективе.
	Оборудование	деревянные кубики, конструктор Лего.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» рассказывает детям о профессии строитель. Предлагает построить то, что они сами придумают.
2	Основная часть	Конструирование по замыслу.
3	Заключительная часть	Воспитатель проводит рефлексию. Дети отвечают на вопросы: Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?.

Игровая образовательная ситуация № 5

Игры на магнитной доске «Сравни и заполни». Дидактическая игра «Волшебные слова».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать память, внимание, наблюдательность, быстроту мышления, умение находить небольшие изменения, которые произошли с предметами. 2. Развивать речь, активизировать словарный запас детей и обучить правильному построению предложений. 3. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 4. Формирование представлений о различных правилах игры; 5. Обучение детей кодированию и декодированию. 	
Оборудование	робот «Емеля»; квадратики и кружочки любого цвета; набор геометрических фигур, магнитная доска клетками.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игры на магнитной доске «Сравни и заполни». (картотека дидактических игр стр.16). 2. Дидактическая игра «Волшебные слова». (картотека дидактических игр стр.27).
3	Заключительная часть	<p>«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>

Игровая образовательная ситуация № 6

Игра «Где спрятался Джерри». Подвижная игра «Робот и капитан». Знакомство с планшетом. Техника безопасности.		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать логическое мышление: формировать навыки кодировки и декодировки информации о предмете; закрепить умение детей "читать" знаки - символы, выбирая соответствующий блок из нескольких; производить логические операции. 2. Учить распознавать различные геометрические фигуры; 3. Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания. Развивать смекалку, зрительную память, воображение. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания. 4. Активизировать словарь детей: диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы. («Речевое развитие») 5. Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь. («Социально-коммуникативное развитие») 6. Воспитывать самостоятельность, умение понимать задачу и выполнять её самостоятельно, воспитывать интерес к программированию. 	
Оборудование	Логические блоки, карточки с обозначением свойств, мышонок Джерри (маленькая плоская фигура). Коврик из квадратов для подвижной игры, планшеты.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» рассказывает о технике безопасности при использовании планшета или компьютера.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Воспитатель предлагает поиграть в игру «Где спрятался Джерри». (картотека дидактических игр стр.35-36). 2. Подвижная игра «Робот и капитан». Выбирается два ребёнка, один из которых будет капитаном, а другой роботом. Капитан даёт команды роботу, робот их выполняет. Далее дети меняются ролями. 3. Воспитатель предлагает детям попробовать открыть и включить планшет, ввести пароль самостоятельно, затем завершить работу и закрыть планшет. 4. Гимнастика для глаз.

3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«Цветы и бабочки».</p> <p>На поляне (на полу) растет 3 цветка: Красная роза (узнал много нового, научился читать); Голубой василек (было интересно, но кое-что ещё не понятно); Ромашка (многое осталось не понятным, было не интересно).</p> <p>Дети превращаются в порхающих бабочек и занимают места в том цветке, который считают своим.</p>
---	----------------------	---

Игровая образовательная ситуация №7

Ребусы. Дидактическая игра «Построй дом». Подвижная игра «Робот Вертун». Работа с Veebot «Мышь».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнять выделять первый звук в слове, дифференциации гласных, согласных звуков. 2. Учить подбирать звук к букве. 3. Развивать мыслительные операции. 4. Развивать пространственные представления. 5. Воспитывать самостоятельность, смекалку. 	
Оборудование	Набор ребусов, блоки Дьенеша, игровое поле, кубики со стрелочками, «Робомышь», робот «Емеля».	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разгадывание ребусов. 2. Дидактическая игра «Построй дом» (картотека дидактических игр стр. 36.) 3. Подвижная игра «Робот Вертун». Воспитатель предлагает поиграть в игру. Необходимо помочь роботу Вертуну починить планету. Один ребёнок робот, другие дети в команде составляют алгоритм действий. 4. Игра «Помоги робомыше добраться до нужной геометрической фигуры». На столе лежит поле, в каждом квадратике которого геометрическая фигура разного размера и цвета. Дети с помощью знаков символом должны догадаться к какой фигуре нужно прийти мышке и запрограммировать ее с помощью стрелочек.

3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>
---	----------------------	--

Игровая образовательная ситуация № 8

Дидактическая игра «Зашифрованные слова». Конструирование и оживление робота по схеме.		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Закрепить умение выделять первый звук в слове, читать слова, где буквы кодированные картинками. 2. Учить строить по схеме, совершенствовать умение детей читать схему. 3. Продолжать учить конструировать роботов. 4. Совершенствовать умение планировать свою деятельность и в соответствии с заданием отбирать нужные детали конструктора. 5. Воспитывать чувство коллективизма, договариваться, кто какую часть работы будет выполнять. 	
Оборудование	Карточки с картинками, конструктор, робот «Емеля».	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля рассказывает детям о кодировании и декодировании.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактическая игра «Зашифрованные слова» (картотека дидактических игр стр. 41) 2. Физ.минутка «Делаем зарядку». 3. Конструирование и оживление робота по схеме.
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«Незаконченное предложение» или «Я начну, а ты продолжи...»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Сегодня на занятии было самое интересное.... <ul style="list-style-type: none"> • Мне особенно понравилась... • Я не очень понял... • Мне еще хотелось бы заняться ...

Игровая образовательная ситуация № 9

Графический диктант. Дидактическая игра «Алгоритм действий». Работа с Beebot «Мышь».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 2. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 3. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 6. Учить проводить прямые линии определённой длины в заданном направлении. 7. Развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук, умение понимать и точно выполнять указания взрослого; 	
Оборудование	робот «Емеля», карточки с готовым графическим изображением, карточки с алгоритмом действий, «Робомышь».	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» рассказывает что такое алгоритм и какие они бывают (показ на экране).
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Гимнастика для глаз. 2. Графический диктант «Робот». 3. Дидактическая игра «Алгоритм действий». Воспитатель предлагает поиграть в игру и на подставки разложить правильный алгоритм действий: сборы в детский сад, чистим зубы, времена года. <ol style="list-style-type: none"> 4. Физ. минутка «Робот делает зарядку». 5. Работа с Beebot «Мышь». Необходимо запрограммировать Мышь так чтобы она добралась до сыра, обойдя все препятствия.

3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«Светофор»</p> <p>Дети сигналият карточками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно.
---	----------------------	--

Игровая образовательная ситуация № 10

Игра с обручем. Работа в тетради «Поле с командами». Подвижная игра «Робот и капитан». Работа с планшетом «Пиктомир».		
	Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 2. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 3. Формирование логической операции, обозначаемой союзом «и», классификация по двум свойствам. 4. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 5. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 6. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач.
	Оборудование	обруч и комплект «фигуры»; рабочие тетради; планшеты.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игра с двумя обручами (картотека дидактических игр стр. 18). 3. Работа в тетради «Поле с командами» стр. 4. Подвижная игра «Робот и капитан». Выбирается два ребёнка, один из которых будет капитаном, а другой роботом. Капитан даёт команды роботу, робот их выполняет. Далее дети меняются ролями.

		5. Работа с планшетом программа «Пиктомир» задание №2 6. Гимнастика для глаз
3	Заключительная часть	Воспитатель проводит рефлекссию. «Светофор» Дети сигналият карточками: <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно.

Игровая образовательная ситуация № 11

Дидактическая игра «Зашифрованные слова». Конструирование и оживление робота «Динозавра» по схеме.		
	Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Закрепить умение выделять первый звук в слове, читать слова, где буквы кодированные картинками. 3. Учить строить по схеме, совершенствовать умение детей читать схему. 4. Продолжать учить конструировать роботов. 5. Совершенствовать умение планировать свою деятельность и в соответствии с заданием отбирать нужные детали конструктора. 6. Воспитывать чувство коллективизма, договариваться, кто какую часть работы будет выполнять. <p style="text-align: center;">Оборудование.</p> <p>Карточки с картинками, конструктор, робот «Емеля».</p> <p style="text-align: center;">Вводная часть.</p> <p>Робот «Емеля рассказывает детям о кодировании и декодировании.</p>
	Оборудование	Карточки с картинками, конструктор, робот «Емеля».
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля рассказывает детям о кодировании и декодировании.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактическая игра «Зашифрованные слова» (картотека дидактических игр стр. 41). 2. Физ.минутка «Делаем зарядку».

		3. Конструирование и оживление робота «Динозавра» по схеме.
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«Незаконченное предложение» или «Я начну, а ты продолжи...»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Сегодня на занятии было самое интересное.... • Мне особенно понравилась... • Я не очень понял... • Мне еще хотелось бы заняться ...

Игровая образовательная ситуация № 12

Упражнение «Каких фигур недостаёт?». Конструирование и оживление «машины робота» по схеме.		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнять детей в последовательном анализе каждой группы фигур, выделении и обобщении признаков, свойственных фигурам каждой из групп. 2. Учить строить по схеме, совершенствовать умение детей читать схему. 3. Продолжать учить конструировать роботов. 4. Совершенствовать умение планировать свою деятельность и в соответствии с заданием отбирать нужные детали конструктора. 5. Воспитывать чувство коллективизма, договариваться, кто какую часть работы будет выполнять. 	
Оборудование	робот «Емеля»; большие геометрические фигуры, и малые трёх цветов; конструктор.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» рассказывает каких роботов можно собрать из конструктора, показывает на экране видео.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Гимнастика для глаз 2. Упражнение «Каких фигур недостаёт?» (картотека дидактических игр стр.17). 3. Физ.минутка «Робот делает зарядку». 4. Конструирование машины по схеме.
3	Заключительная часть	Воспитатель проводит рефлексию.

	<p>Дети отвечают на вопросы:</p> <p>Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>
--	--

Игровая образовательная ситуация № 13

Лего ж/д «Построй станцию, запрограммируй паравоз».		
	Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вспомнить виды транспорта, занимающегося перевозкой пассажиров; актуализировать знания детей о вокзале; продолжать учить детей читать схему для постройки; строить конструкцию, используя конструктор «Лего». 2. Развивать умение ставить строительные детали друг на друга ровно; развивать мелкую моторику рук, внимание, речь, мышление; развивать фантазию при постройке собственной конструкции. 3. Воспитывать чувство аккуратности, эстетичности, желание помогать другим; воспитывать у детей доброжелательное отношение друг к другу и бережное к постройкам друзей. 4. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия.
	Оборудование	конструктор «Ж/Д Станция», робот «Емеля».
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	<p>Робот «Емеля» рассказывает детям о своём друге который живет в другом городе, и просит детей помочь решить на чем лучше добраться к нему, если он боится высоты, не переносит воды, и не умеет водить машину?</p> <p>Дети перечисляют виды транспорта. Приходят к выводу что нужно добираться на поезде. Робот «Емеля» предлагает детям построить ж/д станцию и железную дорогу для паровоза.</p>

2	Основная часть	<p>1. Подвижная игра «паровоз». Дети цепляются друг за друга. И по команде воспитателя начинают движение по кругу. Выбирается один ребёнок он становится ведущим.</p> <p>Ведущий: Поднимаю флажок вверх – Поезд должен двигаться вперед, Опускаю вниз – назад, Круговые движения флажком- Поезд должен двигаться медленно. Дети выполняют команду ведущего.</p> <p>2. Конструирование ж/д дороги по схеме, расстановка цветов, запуск паровоза.</p>
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«Светофор» Дети сигналият карточками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно.

Игровая образовательная ситуация № 14

Ребусы. Упражнение «Раскрась флаги». Работа с планшетом «Пиктомир».	
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать логическое мышление, внимание, гибкость мыслительных процессов, умение разгадывать ребусы; 2. Упражнять детей в образовании и подсчете тех или иных комбинаций предметов; 3. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве; 4. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач.
Оборудование	<p>робот «Емеля»; картинки с ребусами; вырезанные зелёные и красные полоски, цепочка из букв К и З; планшеты.</p>

№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть игры.
2	Основная часть	1. Ребусы (картотека дидактических игр стр. 44). 2. Подвижная игра «Робот и капитан». 3. Упражнение раскрась флаг (картотека дидактических игр стр. 26). 4. Работа с планшетом «Пиктомир» задание №3 5. Гимнастика для глаз
3	Заключительная часть	Воспитатель проводит рефлекссию. «По выбору». Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.

Игровая образовательная ситуация № 15

Дидактическая игра «Бусы», «Ханойская башня». Работа с планшетом «Пиктомир».	
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учить детей расшифровывать слова по цветовому коду, расширять знания о животных. 2. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 3. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 4. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 5. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 6. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 7. Развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук, умение понимать и точно выполнять указания взрослого;
Оборудование	робот «Емеля»; кружки разных цветов, нитка, расшифровка букв по цветам; доска с пятью палочками, 4 красных и 4 синих кружка; планшеты.

№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактическая игра «Бусы» (картотека дидактических игр стр. 40). 2. Подвижная игра «Робот и программист». 3. Дидактическая игра «Ханойская башня (картотека д/и стр.13). 4. Работа с планшетом задание №4 5. Гимнастика для глаз
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлекссию.</p> <p>Дети отвечают на вопросы:</p> <p>Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 16

Дидактическая игра «Вычислительные машины». Работа с Veebot «Мышь».	
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учить детей выполнять арифметические действия в пределах 10, сравнивать числа. 2. Создать предпосылки для усвоения идей информатики: алгоритм, блок-схема, вычислительная машина. 3. Развивать логическое мышление: формировать навыки кодировки и декодировки информации о предмете. 4. Развивать смекалку, зрительную память, воображение. <p>Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Активизировать словарь детей: диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы.

		<p>6. Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь.</p> <p>7. Воспитывать самостоятельность, умение понимать задачу и выполнять её самостоятельно.</p> <p>8. Воспитывать интерес к программированию.</p>
Оборудование		Робот «Емеля», набор карточек с числами, игровое поле, кубики со стрелочками, «робомышь».
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» рассказывает детям о «вычислительных машинах». Предлагает попробовать поиграть в игру, где роль вычислительной машины играет ребёнок.
2	Основная часть	<p>1. Игра «Вычислительные машины». (картотека дидактических игр стр. 11-12).</p> <p>2. Подвижная игра «Робот и программист».</p> <p>Воспитатель выбирает двух детей, один из которых будет программист, а второй робот. Задача программиста с помощью кубиков со стрелочками составить алгоритм действий для робота, а робот их выполняет.</p> <p>3. Воспитатель рассказывает и показывает на экране презентацию о «Робомыше».</p> <p>4. Гимнастика для глаз.</p> <p>5. Игра «Помоги робомыше добраться до нужной геометрической фигуры».</p> <p>На столе лежит поле, в каждом квадратике которого геометрическая фигура разного размера и цвета. Дети с помощью знаков символом должны догадаться к какой фигуре нужно прийти мышке и запрограммировать ее с помощью стрелочек.</p>
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>Дети отвечают на вопросы воспитателя.</p> <p>Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 17

Дидактическая игра «Отгадай слово». Конструирование и оживление «Робот».		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Учить читать слова, где буквы и слоги кодированы цифрами. 2. Учить строить по схеме, совершенствовать умение детей читать схему. 3. Продолжать учить конструировать роботов. 4. Совершенствовать умение планировать свою деятельность и в соответствии с заданием отбирать нужные детали конструктора. 5. Воспитывать чувство коллективизма, договариваться, кто какую часть работы будет выполнять.
Оборудование		робот «Емеля», карточки с цифрами и слогами; конструктор, схемы.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактическая игра «Отгадай слово» (картотека дидактических игр стр. 39). 2. Физ. минутка «Робот делает зарядку». 3. Конструирование робота по схеме и оживление его.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«Найди свой дом».</p> <p style="text-align: center;">На поляне (на полу) три дома: Красный узнал много нового); Голубой (было интересно, но кое-что ещё не понятно); Желтый (многое осталось не понятным, было не интересно).</p> <p style="text-align: center;">Дети превращаются в роботов и занимают места в том доме который считают своим.</p>

Игровая образовательная ситуация № 18

Дидактическая игра «Отгадай картинку». Подвижная игра «Робот и программист». Конструирование «Диноробот».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учить детей по значкам угадывать, что лежит в конвертах. 2. Учить строить по схеме, совершенствовать умение детей читать схему. 3. Продолжать учить конструировать роботов. 4. Совершенствовать умение планировать свою деятельность и в соответствии с заданием отбирать нужные детали конструктора. 5. Воспитывать чувство коллективизма, договариваться, кто какую часть работы будет выполнять. 	
Оборудование	Робот «Емеля»; карточки с различными изображениями, конверты с шифром, знаки обозначающие букву; кубики со стрелочками, коврик с изображениями предметов спрятанных в конвертах; конструктор.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактическая игра «Отгадай картинку» (картотека дидактических игр стр.41). 2. Подвижная игра «Робот и программист». 3. Конструирование по схеме «Диноробот».
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлекссию.</p> <p style="text-align: center;">«Незаконченное предложение» или «Я начну, а ты продолжи...»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Сегодня я узнал... • У меня получилось... • Было трудно... • Меня удивило... • Было интересно... • Теперь я умею...

Игровая образовательная ситуация № 19

Дидактическая игра «Выращивание дерева». Подвижная игра «Робот и программист». Конструирование по схеме «Робот».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей с алгоритмами, которые предписывают выполнение практических действий в определенной последовательности. 2. Учить строить по схеме, совершенствовать умение детей читать схему. 3. Продолжать учить конструировать роботов. 4. Совершенствовать умение планировать свою деятельность и в соответствии с заданием отбирать нужные детали конструктора. 5. Воспитывать чувство коллективизма, договариваться, кто какую часть работы будет выполнять. 	
Оборудование	Робот «Емеля»; набор фигур и палочек (полосок); кубики со стрелочками, коврик с изображением предметов; конструктор.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактическая игра «Выращивание дерева» (картотека дидактических игр стр. 25) 2. Подвижная игра «Робот и программист». 3. Конструирование по схеме.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">Дети отвечают на вопросы:</p> <p style="text-align: center;">Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 20

Головоломка «Чайный сервиз», «Жеребёнок». Работа с планшетом «Пиктомир».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать Пространственные представления, воображение, конструктивное мышление, сообразительность. 2. Развивать логическое мышление, внимание, гибкость мыслительных процессов, умение разгадывать ребусы; 3. Упражнять детей в образовании и подсчете тех или иных комбинаций предметов; 4. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 	
Оборудование	робот «Емеля»; фетровое полотно с четырьмя клетками, три кружки, молочник и чайник из фетра; планшеты.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Головоломка «Чайный сервиз», «Жеребёнок». (Картотека дидактических игр стр. 15-16). 2. Работа с планшетом «Пиктомир» задание № 6. 3. Гимнастика для глаз.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлекссию.</p> <p style="text-align: center;">Дети отвечают на вопросы:</p> <p style="text-align: center;">Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 21

Работа в тетради «Раскрась по алгоритму». Подвижная игра «Робот и капитан».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания. Развивать смекалку, зрительную память, воображение. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания. 2. Активизировать словарь детей: диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы. («Речевое развитие») 3. Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь. («Социально-коммуникативное развитие») 	
Оборудование	робот «Емеля»; рабочие тетради.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Работа в тетради «Раскрась по алгоритму». Стр. 14-15. 2. Подвижная игра «Робот и капитан».
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«Светофор»</p> <p style="text-align: center;">Дети сигналият карточками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно.

Игровая образовательная ситуация № 22

Дидактическая игра «Цветные числа». Работа в тетради «Электрическая гирлянда».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обучение детей составу чисел и подготовка к пониманию двоичного кода и позиционного принципа записи чисел. 2. Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания. Развивать смекалку, зрительную память, воображение. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания. 3. Активизировать словарь детей: диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы. 4. Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь. 	
Оборудование	робот «Емеля»; цветные полоски и карточки с цифрами 0 и 1; рабочие тетради.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактическая игра «Цветные числа» (картотека дидактических игр стр.28). 2. Физ.минутка «Зарядка для робота». 3. Работа в тетради «электрическая гирлянда» стр. 10-11
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«Незаконченное предложение» или «Я начну, а ты продолжи...»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Сегодня на занятии было самое интересное.... <ul style="list-style-type: none"> • Мне особенно понравилась... • Я не очень понял... • Мне еще хотелось бы заняться ...

Игровая образовательная ситуация № 23

Знакомство с мультстудией. Обсуждение сюжета, героев и названия мультфильма.		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей с технологией создания мультипликационного фильма; 2. Развивать познавательный, художественно-эстетический интерес к созданию мультфильмов; 3. Развивать творческое воображение и мышление; 4. Поощрять речевую активность и обогащать словарный запас дошкольников; 5. Развивать информационную культуру и логику мышление детей; 6. Поддерживать стремление детей к отражению своих представлений через разнообразные техники анимации; 7. Воспитывать интерес, внимание и последовательность в процессе создания мультфильма; 8. Воспитывать у детей умение работать в малых проектных группах со сверстниками и взрослыми; 	
Оборудование	мультстудия.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель рассказывает кто такие мультипликаторы и предлагает детям самим снять мультфильм.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с профессией мультипликатор. 2. Сбор и показ оборудования для съемки мультфильмов. 3. Обсуждение сюжета, названия и героев мультфильма.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«Светофор»</p> <p style="text-align: center;">Дети сигналият карточками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно.

Игровая образовательная ситуация № 24

Упражнение «Прочитай слово». Работа с тетрадью «Обойди препятствия». Работа с планшетом «Пиктомир».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учить читать слова по стрелкам, которые указывают нужную букву. 2. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 3. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 4. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 5. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 6. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 	
Оборудование	Карточки с указателем направления поиска букв, рабочие тетради, планшеты, робот «Емеля».	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает детям поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Прочитай слово». (картотека дидактических игр стр.8) 2. Работа с тетрадью «Обойди препятствия». Стр. 4-5. 3. Физ.минутка «Робот». 4. Работа с планшетом «Пиктомир» задание 1-3. 5. Гимнастика для глаз.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">Дети отвечают на вопросы:</p> <p style="text-align: center;">Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 25

Дидактическая игра «Заполни пустые клетки». Работа с тетрадью «Алгоритм для робота». Физическая минутка «цифра-движение». Работа с планшетом «Пиктомир».		
Задачи	1. Закрепить представление о геометрических фигурах, умение сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки. 3. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 5. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 7. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 9. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 10. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач.	
Оборудование	видео «Знакомство с роботом Вертуном», геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов, магнитная доска с клетками, рабочие тетради, планшеты.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	На экране видео знакомство с роботом «Вертуном». Робот просит детей помочь ему починить планету на которую он попал, но для начала необходимо пройти несколько испытаний.
2	Основная часть	1. Дидактическая игра «Заполни пустые клетки». 2. Работа с тетрадью «Алгоритм для робота» стр. 2-3. 3. Физ. Минутка «Цифра-движение». Каждая цифра обозначает какое-то движение, воспитатель показывает цифру дети выполняют. 4. Работа с планшетом «Пиктомир». Воспитатель объясняет детям на интерактивном экране как помочь роботу «Вертуну» починить разрушенную планету. Далее дети выполняют задание №1. 5. Гимнастика для глаз.

3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«Заплетем косичку».</p> <p>Каждому ребенку предлагается выбрать одну из трех лент, характеризующих их настроение:</p> <p>красная – весело, интересно, занимательно;</p> <p>коричневая – трудно, волнительно;</p> <p>белая – безразличие, скука, усталость.</p> <p>- Ребята, чтобы заплести косичку настроения, нужно три ленты одного цвета.</p> <p>Каких лент больше, из тех и заплетем косичку.</p> <p>Посмотрите на ленты. Каких лент больше, такого и общее настроение во время занятия.</p>
---	----------------------	--

Игровая образовательная ситуация № 26

Работа в тетради «Робот-толкальщик». Работа в планшете «Пиктомир».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания. 2. Развивать смекалку, зрительную память, воображение. 3. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания. 4. Активизировать словарь детей: диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы. 5. Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь 	
Оборудование	презентация «Робот толкальщик»; рабочие тетради, планшеты.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель знакомит детей с «роботом толкальщиком». (презентация на экране)
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Работа в тетради «Робот толкальщик». Стр. 12-13 2. Работа с планшетом «Пиктомир» задание № 7 3. Гимнастика для глаз.

3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>
---	----------------------	--

Игровая образовательная ситуация № 27

Изготовление героев для мультфильма. Съёмка мультфильма.		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать познавательный, художественно-эстетический интерес к созданию мультфильмов; 2. Развивать творческое воображение и мышление; 3. Поощрять речевую активность и обогащать словарный запас дошкольников; 4. Развивать информационную культуру и логику мышление детей; 5. Поддерживать стремление детей к отражению своих представлений через разнообразные техники анимации; 6. Воспитывать интерес, внимание и последовательность в процессе создания мультфильма; 7. Воспитывать у детей умение работать в малых проектных группах со сверстниками и взрослыми; 	
Оборудование	пластилин, доски, салфетки; мультстудия, ноутбук.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изготовление героев. Лепка из пластилина, сбор из «Лего» конструктора. 2. Выбор фона, зарисовка своего варианта фона. 3. Начало съёмки.
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>

Игровая образовательная ситуация № 28

Работа в планшете «Пиктомир». Игра «Составь алгоритм». Озвучка мультфильма.		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 2. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 3. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 6. Развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук, умение понимать и точно выполнять указания взрослого; 	
Оборудование	робот «Емеля»; карточки с изображением каких-либо действий по порядку (алгоритм), подставка.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Работа в планшете «Пиктомир» задание №8. 2. Гимнастика для глаз. 3. Игра «Составь алгоритм». 4. Физ.минутка «Робот делает зарядку». 5. Озвучка мультфильма.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">«Найди свой дом».</p> <p style="text-align: center;">На поляне (на полу) три дома: Красный узнал много нового, научился читать); Голубой (было интересно, но кое-что ещё не понятно); Желтый (многое осталось не понятным, было не интересно).</p> <p style="text-align: center;">Дети превращаются в роботов и занимают места в том доме который считают своим.</p>

Игровая образовательная ситуация № 29

Просмотр снятого мультфильма. Работа в тетради. Работа с планшетом «Пиктомир».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 2. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 3. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 	
Оборудование	рабочие тетради; планшеты.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель предлагает посмотреть мультфильм снятый детьми.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обсуждение мультфильма. 2. Подвижная игра «Робот и капитан». 3. Работа в тетради стр. 18-19. 4. Работа в планшете «Пиктомир» задание №8. 5. Гимнастика для глаз.
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлекссию. Дети отвечают на вопросы воспитателя.</p> <p>Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 30

Дидактическая игра «Путь почтальона». Работа в тетради.		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 2. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 3. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 6. Развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук, умение понимать и точно выполнять указания взрослого
Оборудование		Робот «Емеля»; рабочие тетради; дидактическая игра «Путь почтальона».
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» рассказывает о профессии почтальон. И предлагает поиграть в игру «Путь почтальона».
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактическая игра «Путь почтальона» (картотека дидактических игр стр.14). 2. Подвижная игра «Робот и программист». 3. Работа в тетради стр.20-22.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">Дети отвечают на вопросы:</p> <p style="text-align: center;">Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 31

Игра «Путь почтальона». Конструирование роботов по выбору.		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 2. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 3. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 6. Развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук, умение понимать и точно выполнять указания взрослого
Оборудование		Робот «Емеля»; рабочие тетради; дидактическая игра «Путь почтальона», леги конструктор.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля предлагает повторить игру «Путь почтальона».
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактическая игра «Путь почтальона» (картотека дидактических игр стр.14). 2. Физ.минутка «Зарядка с роботом». 3. Конструирование роботов по выбору.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«Светофор»</p> <p style="text-align: center;">Дети сигналият карточками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно.

Игровая образовательная ситуация № 32

Знакомство с программой «Scratch». Работа в тетради.		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей с программой Scratch, как современным визуальной программной средой. 2. Познакомить детей с правилами безопасной работы на компьютере. 3. Помочь преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером. 4. Сформировать начальные навыки работы за компьютером: 5. Познакомить с интерфейсом программы Scratch;
Оборудование		робот «Емеля»; рабочие тетради; планшеты.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает познакомиться с котёнком Скретчем. (На экране видео Котёнок Скретч приветствует детей).
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Правила техники безопасности при работе на компьютере; 2. Название и функциональное назначение основных блоков программы Scratch. 3. Гимнастика для глаз. 4. Физ.минутка «Робот делает зарядку». 5. Работа в тетради стр. 23-24.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«Светофор»</p> <p style="text-align: center;">Дети сигналият карточками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно.

Игровая образовательная ситуация №33

Игра с Робо- Мышью. Работа с планшетом Scretch «Радужные линии».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие навыка работы с программой Scratch; 2. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 3. Учить пользоваться графическими инструментами в программе Scratch. 4. Учить составлять словесные алгоритмы для решения логических задач; 5. Учить создавать творческие проекты в программе ScratchJr. 6. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 	
Оборудование	видео «Котёнок Скретч»; робо-мышь; планшеты.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	На экране появляется котёнок Скретч и показывает какой радужный салют он сделал для мышки в ее день рождения. Предлагает детям сделать такой же. Но сначала нужно помочь мышке добраться до домика.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игра с робо-мышью «Доведи мышку до домика». 2. Физ.минутка «Повтори за мной». 3. Работа с планшетом в программе Scretch «Радужные линии» (книга «Программирование для детей» стр. 36-48). 4. Гимнастика для глаз.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>

Игровая образовательная ситуация №34

Конструирование робота Botzees Edu. Выполнение задания в приложении.		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Расширять знания детей об истории робототехники, знакомить с профессиями инженер-конструктор, инженер-программист. 2. Упражнять в конструировании по схеме. 3. Развивать фантазию, воображение, сообразительность, изобретательность; умение делать умозаключения, сравнивать, классифицировать, выделять существенные признаки.
Оборудование		Конструктор «Botzees Edu», планшет.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель рассказывает детям про робота Botzee, предлагает собрать его и научиться управлять.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Конструирование робота по схеме в приложении. 2. Программирование робота с помощью блоков в приложении. 3. Запуск робота. 4. Гимнастика для глаз
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«Светофор»</p> <p style="text-align: center;">Дети сигналият карточками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно.

Игровая образовательная ситуация № 35

Работа в тетради. Игра с Botzees Edu.		
Задачи	<p>1. Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания. Развивать смекалку, зрительную память, воображение. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.</p> <p>2. Активизировать словарь детей: диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы.</p> <p>3. Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь.</p>	
Оборудование	Рабочие тетради; робот Botzee, планшет.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель предлагает поиграть с роботом.
2	Основная часть	<p>1. Работа в тетради стр. 30-31</p> <p>2. Физ.минутка «Робот делает зарядку».</p> <p>3. Игра с роботом Botzee, управление с помощью приложения.</p>
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное»), предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>

Игровая образовательная ситуация № 36

Диктант по клеточкам. Работа с планшетом в программе Scretch «Радужные линии».		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 2. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 3. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 6. Учить проводить прямые линии определённой длины в заданном направлении. 7. Развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук, умение понимать и точно выполнять указания взрослого;
Оборудование		робот «Емеля»; карточки с готовым графическим изображением; планшеты.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает детям проверить какие они внимательные и выполнить задание «диктант по клеточкам».
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Диктант по клеточкам «Машина». (Картотека дидактических игр стр. 9) 2. Физ.минутка «Цифра-движение. 3. Работа в программе Scretch «Радужные линии». (Программирование для детей стр.45) 4. Гимнастика для глаз.
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>Дети отвечают на вопросы:</p> <p>Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 37

<p>Роботы и их место в нашей жизни. Конструирование робота Botzees «Такса Рекс». Управление в приложении.</p>		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. формирование умений быстро решать практические задачи; 2. овладение умением акцентирования, схематизации, типизации; 3. мотивация ребенка к движению от игры и детского эксперимента через конструирование и увлекательное техническое и художественное творчество к проектированию и созданию роботов (элементарное роботоконструирование) 4. овладение активной коммуникацией и командной работой; 5. любовь к творчеству интерес к новым знаниям, 6. положительный эмоциональный отклик на результат своего труда. 7. развивать способность самостоятельного детского экспериментирования с новым материалом, 8. развивать у детей способность к рефлексии
Оборудование		<p>проектор, ноутбук, экран, планшет, набор робота-конструктора «Botzee», робот-носитель искусственного интеллекта «Емеля» кубики, стрелки, пазл-коврик.</p>
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	<p>Воспитатель предлагает детям познакомиться с удивительными существами. Их нельзя назвать живыми, но и о том, что они неживые мы тоже не можем сказать, так как они умеют передвигаться, понимать речь человека, выполнять задания и еще много чего умеют. Предлагает детям отгадать загадку:</p> <p style="text-align: center;"> Сам металлический Мозг электрический. (Робот) После правильного ответа робот «Емеля» читает стихотворение Берестова В.Д. «Робот» </p> <p style="text-align: center;"> Это чей там слышен топот? На работу вышел робот. Мышцы металлические, Мысли электрические Робот лампой помигал, Робот лампой помахал: </p>

		<p>«Посмотрите-ка, ребята, Как я землю распахал!» Робот в шахте уголь рубит, Робот уголь очень любит, Никаких других пород Кроме угля не берет. Робот рыбок наблюдает Дно морское изучает. «выручай меня, матрос! Я ракушками оброс!» На другой планете робот Пробы взял, поставил опыт: «Воздух есть, и есть вода. Человек, лети сюда!»</p> <p>Воспитатель задает вопросы детям: Кто же такие эти роботы? Что мы о них знаем? Зачем человеку робот? Почему робота называют умная машина? Откуда взялись первые роботы? Как узнать?</p> <p>После ответов детей педагог предлагает посмотреть презентацию «История роботов»</p>
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Просмотр презентации «История роботов». 2. Гимнастика для глаз 3. Подвижная игра «Робот и программист». 4. Конструирование робота «Такса Рекс». 5. Управление с помощью блоков в приложении.
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлекссию.</p> <p>Дети отвечают на вопросы:</p> <p>Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 38

Управление Botzees «Такса Рекс». Конструирование ж/д станции, управление поездом.		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания. Развивать смекалку, зрительную память, воображение. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания. 2. Активизировать словарь детей: диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы. 3. Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь. 	
Оборудование	Робот Botzees “Такса Рекс»; планшет; конструктор Лего ж/д станция.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель рассказывает о программистах и их работе. Предлагает попробовать составить программу с помощью блоков для робота «Рекса».
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Управление Botzees «Такса Рекс» в приложении, составление блок-схем. 2. Гимнастика для глаз 3. Конструирование ж/д станции, управление поездом с помощью цветов..
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлекссию.</p> <p style="text-align: center;">«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>

Игровая образовательная ситуация № 39

Диктант по клеткам. Дидактическая игра «Алгоритм действий». Работа с Veebot «Мышь».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 2. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 3. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 6. Учить проводить прямые линии определённой длины в заданном направлении. 7. Развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук, умение понимать и точно выполнять указания взрослого; 	
Оборудование	робот «Емеля», карточки с готовым графическим изображением, карточки с алгоритмом действий, «Робомышь».	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» рассказывает что такое алгоритм и какие они бывают (показ на экране).
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Гимнастика для глаз. 2. Диктант по клеткам «Робот». 3. Дидактическая игра «Алгоритм действий». Воспитатель предлагает поиграть в игру и на подставки разложить правильный алгоритм действий: сборы в детский сад, чистим зубы, времена года. <ol style="list-style-type: none"> 4. Физ.минутка «Робот делает зарядку». 5. Работа с Veebot «Мышь». Необходимо запрограммировать Мышь так чтобы она добралась до сыра, обойдя все препятствия.

3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«Светофор»</p> <p>Дети сигналият карточками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно.
---	----------------------	--

Игровая образовательная ситуация № 40

Работа в тетради. Дидактическая игра «Найди все дороги», «Где чей домик».		
	Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие у детей комбинаторных способностей. 2. Упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо). 3. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 4. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 5. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 6. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 7. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач.
	Оборудование	Рабочие тетради; две разноцветные круглые фишки, вырезанные цепочки из букв П и Б; набор карточек с числами; робот «Емеля».
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Работа в тетради стр. 22-23 2. Физ.минутка «Робот делает зарядку». 3. Дидактическая игра «Найди все дороги», «Где чей домик?» (картотека дидактических игр стр. 22).
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«Заплетем косичку».</p>

	<p>Каждому ребенку предлагается выбрать одну из трех лент, характеризующих их настроение:</p> <p>красная – весело, интересно, занимательно;</p> <p>коричневая – трудно, волнительно;</p> <p>белая – безразличие, скука, усталость.</p> <p>- Ребята, чтобы заплести косичку настроения, нужно три ленты одного цвета.</p> <p>Каких лент больше, из тех и заплетем косичку.</p> <p>Посмотрите на ленты. Каких лент больше, такого и общее настроение во время занятия.</p>
--	--

Игровая образовательная ситуация № 41

Дидактическая игра «Чудо-мешочек». Съёмка мультфильма «Волк, коза, капуста».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Формирование представлений о случайных и достоверных событиях, подготовка к восприятию вероятности, решение соответствующих задач. 2. Развивать познавательный, художественно-эстетический интерес к созданию мультфильмов; 3. Развивать творческое воображение и мышление; 4. Поощрять речевую активность и обогащать словарный запас дошкольников; 5. Развивать информационную культуру и логику мышление детей; 6. Поддерживать стремление детей к отражению своих представлений через разнообразные техники анимации; 7. Воспитывать интерес, внимание и последовательность в процессе создания мультфильма; 8. Воспитывать у детей умение работать в малых проектных группах со сверстниками и взрослыми; 	
Оборудование	Робот «Емеля»; мешочек, сшитый из непрозрачного материала, шарики, одинакового диаметра двух цветов; мультстудия; герои из пластилина.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактическая игра «Чудо-мешочек» (картотека дидактических игр стр.46-47). 2. Подвижная игра «Робот и капитан».

		3. Съёмка мультфильма «Волк, коза и капуста». 4. Гимнастика для глаз
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>Дети отвечают на вопросы:</p> <p>Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 42

Игры на выбор детей. Озвучивание мультфильма.		
	Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 2. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 3. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач.
	Оборудование	робот «Емеля»; набор дидактических игр; конструктор Лего; мультстудия.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игры на выбор детей. (Дидактические игры, конструктор Лего). 2. Подвижная игра «Роботы». Из группы детей выбирается двое водящих, которые отходят от основной массы детей. Воспитатель предлагает детям представить, что они «роботы», которые находятся на

		<p>заводе. Роботы могут быть разными и двигаться в разном темпе, кто-то быстрее, кто-то медленнее, но до того момента пока к ним не подойдут водящие, "роботы" отключены. Того, кто двигается быстрее, водящий отключает раньше, чем тех, кто движется медленнее. Как только каждый ребёнок выбрал подходящий для себя образ "робота", воспитатель берёт на себя небольшую роль автора, говоря: "Однажды Андрей и Оля решили сходить на завод по изготовлению роботов, где работают их родители. Когда они пришли в цех, где стояли роботы, Андрей предложил. "</p> <p>-Оля, интересно, как они работают? -говорит ребёнок 1 -Не знаю, но давай не будем их включать? -говорит ребёнок 2 -Не бойся, мы их потом отключим-говорит ребёнок 1 -Хорошо, давай попробуем их включить-соглашается ребёнок 2</p> <p>Дети "нажимают" воображаемую кнопку у "роботов" и те начинают двигаться в соответствии с выбранным образом. Как только все "роботы" будут приведены в действие, водящие догоняют и "отключают" тех игроков, которые выбрали для себя активно движущийся образ "робота". Игра оканчивается, когда все "роботы" "отключены"</p> <p>3. Озвучивание мультфильма</p>
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>«Заплетем косичку».</p> <p>Каждому ребенку предлагается выбрать одну из трех лент, характеризующих их настроение: красная – весело, интересно, занимательно; коричневая – трудно, волнительно; белая – безразличие, скука, усталость.</p> <p>- Ребята, чтобы заплести косичку настроения, нужно три ленты одного цвета.</p> <p>Каких лент больше, из тех и заплетем косичку.</p> <p>Посмотрите на ленты. Каких лент больше, такого и общее настроение во время занятия.</p>

Игровая образовательная ситуация № 43

Работа в тетради. Дидактическая игра «Загадки без слов»		
Задачи	<p>1. Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания. Развивать смекалку, зрительную память, воображение. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.</p> <p>2. Активизировать словарь детей: диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы.</p> <p>3. Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь.</p>	
Оборудование	робот «Емеля», рабочие тетради; логические блоки, карточки с обозначением свойств.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть в игры.
2	Основная часть	1. Работа в тетради стр.24-25 2. Физ.минутка «Цифра-движение». 3. Дидактическая игра «Загадки без слов». (Картотека дидактических игр стр. 34)
3	Заключительная часть	Воспитатель проводит рефлексию. «Незаконченное предложение» или «Я начну, а ты продолжи...» <ul style="list-style-type: none"> • Сегодня на занятии было самое интересное.... • Мне особенно понравилась... • Я не очень понял... • Мне еще хотелось бы заняться ...

Игровая образовательная ситуация № 44

Работа в программе Scretch “Бегущий в лабиринте». Конструирование ж/д станции.		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие навыка работы с программой Scratch; 2. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 3. Учить пользоваться графическими инструментами в программе Scratch. 4. Развивать умение ставить строительные детали друг на друга ровно; развивать мелкую моторику рук, внимание, речь, мышление; развивать фантазию при постройке собственной конструкции. 5. Воспитывать чувство аккуратности, эстетичности, желание помогать другим; воспитывать у детей доброжелательное отношение друг к другу и бережное к постройкам друзей. 6. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 	
Оборудование	готовая игра в программе Scretch “лабиринт”, Лего конструктор «Ж/д станция»; планшеты.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель показывает игру «Лабиринт с котёнком Скретчем» и предлагает сделать такую же самим.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Работа в программе Scretch “Бегущий в лабиринте». Создание прогуливающегося кота (Программирование для детей стр. 58-62) 2. Гимнастика для глаз. 3. Конструирование ж/д станции, расстановка цветов-действий.
3	Заключительная часть	<p>Заключительная</p> <p>«Светофор»</p> <p>Дети сигналият карточками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно..

Игровая образовательная ситуация № 45

Диктант по клеткам. Работа с планшетом в программе Scretch «Бегущий в лабиринте».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие навыка работы с программой Scratch; 2. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 3. Учить пользоваться графическими инструментами в программе Scratch. 4. Учить составлять словесные алгоритмы для решения логических задач; 5. Учить создавать творческие проекты в программе ScratchJr. 6. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 	
Оборудование	карточки с готовым графическим изображением; планшеты.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель рассказывает какие бывают лабиринты. И предлагает создать свой.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Диктант по клеткам «Птица» (картотека дидактических игр стр. 9). 2. Подвижная игра «Робот и капитан». 3. Работа с планшетом в программе Scretch «Бегущий в лабиринте». Создание уровней лабиринта (Программирование для детей стр. 64-65) 4. Гимнастика для глаз.
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>

Игровая образовательная ситуация № 46

Работа с планшетом Scretch «Бегущий в лабиринте».		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие навыка работы с программой Scratch; 2. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевою сферу. 3. Учить пользоваться графическими инструментами в программе Scratch. 4. Развивать умение ставить строительные детали друг на друга ровно; развивать мелкую моторику рук, внимание, речь, мышление; развивать фантазию при постройке собственной конструкции. 5. Воспитывать чувство аккуратности, эстетичности, желание помогать другим; воспитывать у детей доброжелательное отношение друг к другу и бережное к постройкам друзей. 6. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия.
Оборудование		планшеты
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель предлагает продолжить создание своих лабиринтов.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Работа с планшетом Scretch «Бегущий в лабиринте». Добавление награды в конце лабиринта (Программирование для детей стр.65-66) 2. Гимнастика для глаз 3. Подвижная игра «Робот и программист».
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлекссию.</p> <p style="text-align: center;">«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>

Игровая образовательная ситуация № 47

Работа с планшетом Scretch «Бегущий в лабиринте».		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие навыка работы с программой Scratch; 2. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 3. Учить пользоваться графическими инструментами в программе Scratch. 4. Развивать умение ставить строительные детали друг на друга ровно; развивать мелкую моторику рук, внимание, речь, мышление; развивать фантазию при постройке собственной конструкции. 5. Воспитывать чувство аккуратности, эстетичности, желание помогать другим; воспитывать у детей доброжелательное отношение друг к другу и бережное к постройкам друзей. 6. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия.
Оборудование		планшеты
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель предлагает продолжить создание своих лабиринтов.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Работа с планшетом Scretch «Бегущий в лабиринте». Добавление награды в конце лабиринта (Программирование для детей стр.68-70) 2. Гимнастика для глаз 3. Подвижная игра «Робот и программист».
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное»), предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>

Игровая образовательная ситуация № 48

Конструирование Botzees «Морж танцор Селикс». Анаграммы.		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать внимание, гибкость мыслительных процессов, умение разгадывать анаграммы. 2. Упражнять в конструировании по схеме. 3. 3. Развивать фантазию, воображение, сообразительность, изобретательность; умение делать умозаключения, сравнивать, классифицировать, выделять существенные признаки.
Оборудование		Конструктор Botzees; картинки с цифрами.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель предлагает сконструировать нового робота с Botzees. Показывает готовый вариант на экране..
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Конструирование робота «Морж танцор Селикс» с помощью приложения. 2. Управление роботом с помощью блок-схем в приложении. 3. Гимнастика для глаз 4. Физ.минутка «Робот делает зарядку». 5. Анаграммы (картотека дидактических игр стр.45).
3	Заключительная часть	<p>Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p>Дети отвечают на вопросы:</p> <p>Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 49

Конструирование Botzees «Хип-хоп обезьяна Ринго». Игра «Робот и программист».		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать внимание, гибкость мыслительных процессов, умение разгадывать анаграммы. 2. Упражнять в конструировании по схеме. 3. Развивать фантазию, воображение, сообразительность, изобретательность; умение делать умозаключения, сравнивать, классифицировать, выделять существенные признаки.
Оборудование		Конструктор Botzees Edu; планшет.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель предлагает детям стать инженерами-конструкторами и собрать нового робота Botzees обезьяну Ринго.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Конструирование робота по схеме в приложении. 2. Управление роботом с помощью блок-схем в приложении. 3. Гимнастика для глаз 4. Игра «Робот и программист».
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">Дети отвечают на вопросы:</p> <p style="text-align: center;">Что у тебя получилось лучше всего? Кто помог тебе сегодня? Что у тебя не получилось и почему? Что ты сделаешь, чтобы в следующий раз получилось? Что было самым трудным? Что было самым интересным? Что ещё не получается?</p>

Игровая образовательная ситуация № 50

Дидактическая игра «Минное поле». Работа с планшетом Scetch «Бегущий в лабиринте».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 2. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 3. Совершенствовать умения ориентироваться в пространстве. 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 6. Развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук, умение понимать и точно выполнять указания взрослого; 	
Оборудование	робот «Емеля»; квадратные листочки по два на каждого ребёнка; планшеты.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игра «Минное поле». (Картотека дидактических игр стр. 48). 2. Физ.минутка «Робот делает зарядку». 3. Работа с планшетами Scetch «Бегущий в лабиринте». Проверка составления всех блоков, запуск своей игры лабиринта. 4. Гимнастика для глаз.
3	Заключительная часть	<p>«Светофор»</p> <p>Дети сигналият карточками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зелёной – побольше таких дел, поучительно; • Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно; • Красной – дело не понравилось, скучно.

Игровая образовательная ситуация № 51

Дидактическая игра «Расставь на дорожке картинки». Работа с планшетом «Пиктомир».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учить детей расставлять. Картинки в соответствии с шифром. 3. Развитие навыка работы с программой Пиктомир; 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Учить составлять словесные алгоритмы для решения логических задач; 6. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 	
Оборудование	робот «Емеля»; полоски бумаги с 6-7 значками-шифрами; планшеты.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игра «Расставь на дорожке картинки» (картотека дидактических игр стр. 43). 2. Физ.минутка «Цифра движение». 3. Работа с планшетом «Пиктомир» задание №9. 4. Гимнастика для глаз
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">Воспитатель проводит рефлексию.</p> <p style="text-align: center;">«Незаконченное предложение» или «Я начну, а ты продолжи...»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Сегодня я узнал... • У меня получилось... <ul style="list-style-type: none"> • Было трудно... • Меня удивило... • Было интересно... • Теперь я умею...

Игровая образовательная ситуация № 52

Работа с Рисующим роботом-машинкой. Работа в тетради.		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания. Развивать смекалку, зрительную память, воображение. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания. 2. Активизировать словарь детей: диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы. 3. Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь.
Оборудование		рисующий робот-машинка; рабочие тетради.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Воспитатель знакомит детей с новым роботом-машинкой, который умеет рисовать.
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Работа с рисующим роботом-машинкой. Программирование робота на рисунок с помощью цифр. 2. Физминутка «Зарядка с роботом». 3. Работа в тетради стр. 31-33.
3	Заключительная часть	<p>«По выбору».</p> <p>Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное»), предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.</p>

Игровая образовательная ситуация № 53

Упражнение «Реши примеры по цветовому коду». Игры на выбор детей.		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учить детей решать примеры по цветовому коду. 2. Обеспечить развитие умения детей алгоритмическому мышлению, видеть цель, стартовые условия. 3. Способствовать формированию умения выстраивать простые умозаключения по результатам деятельности. 4. Развивать речь, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферу. 5. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач. 6. Развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук. 	
Оборудование	робот «Емеля»; карточки с примерами; конструктор Лего, дидактические игры.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» предлагает поиграть
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Реши примеры по цветовому коду» (картотека дидактических игр стр.10). 2. Подвижная игра «Повтори за мной». 3. Игры на выбор детей
3	Заключительная часть	<p style="text-align: center;">«По выбору».</p> Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное»), предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.

Игровая образовательная ситуация № 54

Игра «Крестики-нолики».		
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать внимание, память, умение сосредотачиваться на определенном предмете довольно длительное время. 2. Обучить различать такие понятия, как «по диагонали», «вертикально», «горизонтально». 3. Систематизировать знания полученные ранее. 	
Оборудование	робот «Емеля»; листы бумаги для каждого участника, карандаши или ручки.	
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» знакомит детей с новой игрой «Крестики-нолики»
2	Основная часть	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игра «Крестики-нолики» (картотека дидактических игр стр.48). 2. Физ.минутка «Зарядка с роботом».
3	Заключительная часть	«По выбору». Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.

Игровая образовательная ситуация № 55

Игра «Морской бой».	
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать память, внимание, наблюдательность, быстроту мышления, умение находить небольшие изменения, которые произошли с предметами. 2. Развивать речь, активизировать словарный запас детей и обучить правильному построению предложений. 3. Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач.

Оборудование		робот «Емеля»; два больших игровых поля; кубики для обозначения кораблей, листы бумаги в клеточку с нарисованными игровыми полями, карандаши или ручки.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	Робот «Емеля» знакомит детей с новой игрой «Морской бой».
2	Основная часть	1. Игра «Морской бой» (картотека дидактических игр стр.49-50).
3	Заключительная часть	«По выбору». Дети становятся в круг. Они перебрасывают мяч (как в игре «Съедобное-несъедобное», предоставляя тем самым возможность высказаться о занятии каждому участнику.

Игровая образовательная ситуация № 56

Квест-игра «В мире программирования».		
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1. развивать пространственные ориентировки через умение ориентироваться в помещении ДОУ; 2. развивать сообразительность, стремление выражать своё отношение к окружающему, самостоятельно находить для этого различные речевые средства; 3. формировать социально-коммуникативные навыки – сотрудничества и доброжелательности. 4. воспитывать дружеские отношения между детьми.
Оборудование		интерактивная доска; видео-презентация; маршрутный лист, фразы-подсказки; дидактические игры, Лего ж/д станция; планшет; кубики; робот Botzee.
№	Структура	Содержание образовательной деятельности
1	Вводная часть	<p>Ведущий. Здравствуйте, дорогие ребята! Мы рады приветствовать вас на нашей квест-игре «В мире программирования».</p> <p>Сегодня вас ждет увлекательное приключение. Вы попытаетесь составить волшебную фразу. А для этого мы с вами отправимся в удивительный мир</p>

		<p>программирования, мир алгоритмов, кодов и программ. Девиз нашей игры: Алгоритм, код, приключения К Программированию ВЛЕЧЕНИЕ Звучит музыка, на экране появляются два вируса Червь и Троян (или дети в роли вирусов) Червь: Как приятно, что сегодня столько зла мы совершим, и компьютерную память в полный хаос превратим. Троян: Все смешаем! Червь: Все нарушим! Троян: Все испортим! Червь: Все разрушим! Троян: Там, где были игры, будут только дыры! Червь: Там, где были сказки, мы поставим кляксы! Троян: И возникнет чепуха! Вирусы вместе. Ха-ха-ха! Троян: СВЕРШИЛОСЬ! Наконец настал этот день! Ха,ха,ха,ха! Вся информация на компьютерах и Интернет в вашем детском саду будут уничтожены!! Ха,ха,ха,ха!!! Червь: Но мы, естественно, с удовольствием посмотрим на ваши попытки спастись!!! Посмотрим, вы выполните все задания, которые мы закодировали! Ведущий. Ребята, нам нужно срочно спасти наши компьютеры. Для того чтобы их спасти необходимо составить волшебную фразу. Все наши задания вирусы усложнили и закодировали. Я надеюсь, что вы хорошо знаете изученный материал. Поэтому все препятствия, которые ждут вас на пути к цели, не будут для вас сложными после каждого решения задания вам будет выдаваться одно слово из волшебной фразы, решив все задания вы составите полностью волшебную фразу и спасёте все компьютеры в детском саду(Команде выдается маршрутный лист).</p>
2	Основная часть	<p>СТАНЦИЯ «Веселый ребус». Место стол 1 Задание: Отгадайте ребусы. Отгадав все ребусы, команда получает слово – ПРОГРАММИСТАМИ</p>

СТАНЦИЯ «Закодированное слово», Место стол 2
Задание: в конверте лежит слово, с помощью кода разгадки необходимо расшифровать его.

Выполнив это задание, команда получает слово – МЫ

СТАНЦИЯ «Робомышь», Место стол 3
Задание: помоги робомыши добраться до закодированной фигуры.

За выполненное задание команда получает слова –
СТАЛИ

СТАНЦИЯ «Пиктомир», Место стол спорт зал
Задание:
Дети составляют алгоритм действий робота Ботзи с помощью кубиков со стрелочками, а потом управляют им чтобы он выполнил все составленные команды.

За выполненное задание команда получает слово –
АЛГОРИТМЫ

СТАНЦИЯ «Каких фигур не достаёт», Место
нахождения – стол 5

Задание: найти недостающую фигуру

За выполненное задание команда получает слово – ВСЕ

СТАНЦИЯ «Алгоритм действий», Место нахождения –
стол 6

Задание: Расположить картинки в правильном порядке.

За выполненное задание команда получает слово –
УЗНАЛИ

СТАНЦИЯ «Оживи котёнка Скретча», Место
нахождения – стол 7

Задание: Расположить картинки-блоки в правильном порядке. После выполнения включить на экране правильный ответ.

		<p>За выполненное задание команда получает слова – БЕЗОПАСНЫЙ ИНТЕРНЕТ</p> <p>СТАНЦИЯ «Расставь цвета по алгоритму», Место нахождения – стол 8</p> <p>Задание: на столе построенная жд дорога детям необходимо расставить цвета для поезда по заданному алгоритму и запустить его.</p> <p>За выполненное задание команда получает слова – ВАС СПАСЕТ ОТ РАЗНЫХ БЕД</p>
3	Заключительная часть	<p>Команда составила фразу: «Программистами мы стали, алгоритмы все узнали! Безопасный Интернет Всех спасет от разных бед!»</p> <p>Ведущий: Ребята, давайте хором громко произнесем эту фразу и компьютерные вирусы исчезнут. Дети произносят, вирусы под музыку уходят. – Давайте повторим правила безопасного пользования Интернетом.</p> <p>А чтобы вы их не забывали, вручаю всем памятки. Ведущий: Всем участникам квеста памятные грамоты. Спасибо вам, ребята, за отличную игру!</p>

Чумакова А.С., Олещик К.А.

Методические рекомендации
к дополнительной общеразвивающей программе
«Новые горизонты»

для детей 6-7 лет

Подписано в печать: 11.05.2022г. Заказ № 176

Отпечатано:
ИП Дедков И.В. (типография «ГРАНАТ»),
г. Краснодар, ул. Выгонная, 20/1,
тел. +7 (861) 202-54-04
e-mail: mail@proprints.ru
www.proprints.ru