

Дидактическая игра
«Робот Ползун на игровой площадке»
(с использованием бросового материала)

Цель: создание условий для усвоения знаний в составлении программы для робота Ползуна в образовательной среде ПиктоМир.

Задачи:

- учить детей видеть и исправлять ошибки в линейном алгоритме;
- закреплять умение составлять алгоритм движения робота Вертуна на игровом поле, используя карточки-пиктограммы команд;
- развивать внимание, умение работать в команде и самостоятельно;
- воспитывать умение доводить начатое до конца, целеустремленность.

Материалы и оборудование: меловый маркер для каждого ребенка ламинированные карточки «Задание для робота Ползуна» с нарисованными меловыми маркерами поврежденными клетками, карточки пиктограмм команд и фишки «начальное положение Робота», «финиш», робот Ползун- игрушка, проверочные карточки на каждое задание робота, линейный алгоритм к карточке с заданием с ошибкой (ошибками).

Описание игры:

Педагог: Робот Ползун отправился в путешествие из нашего детского сада в игровую комнату «Вулкан», но на его пути встречаются лужи, их необходимо обойти, так как если попадет в лужу, станет грязный, в игровой комнате он не сможет играть.

Педагог: Как ему это сделать? (ответы детей)

Педагог: Здорово, я тоже так думаю, нужно построить маршрут так, чтобы лужи можно было обойти. Какие команды понимает наш робот Ползун? (ответы детей)

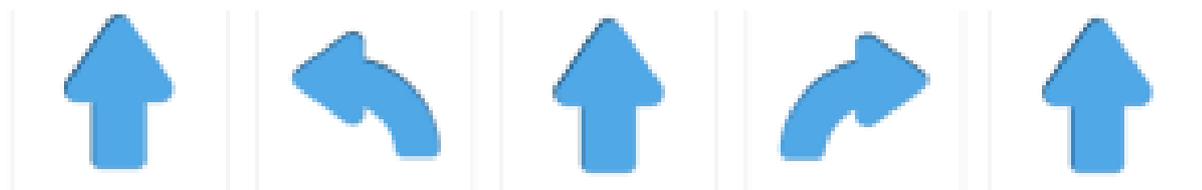
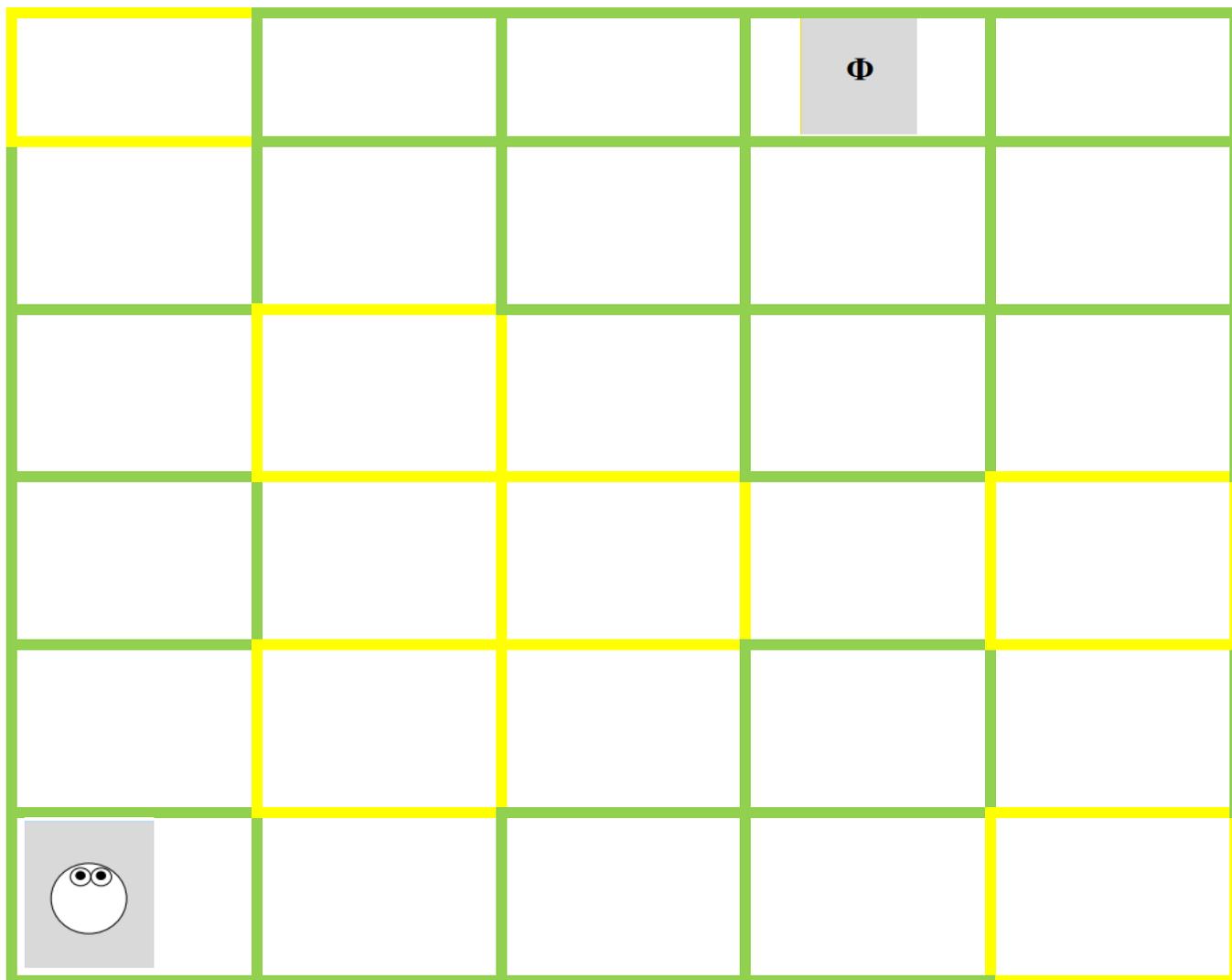
Педагог: Отлично, мы можем составить Программу, записанную с помощью пиктограмм команд (ответы детей).

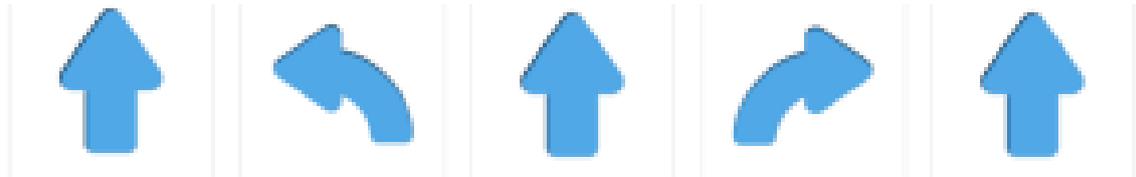
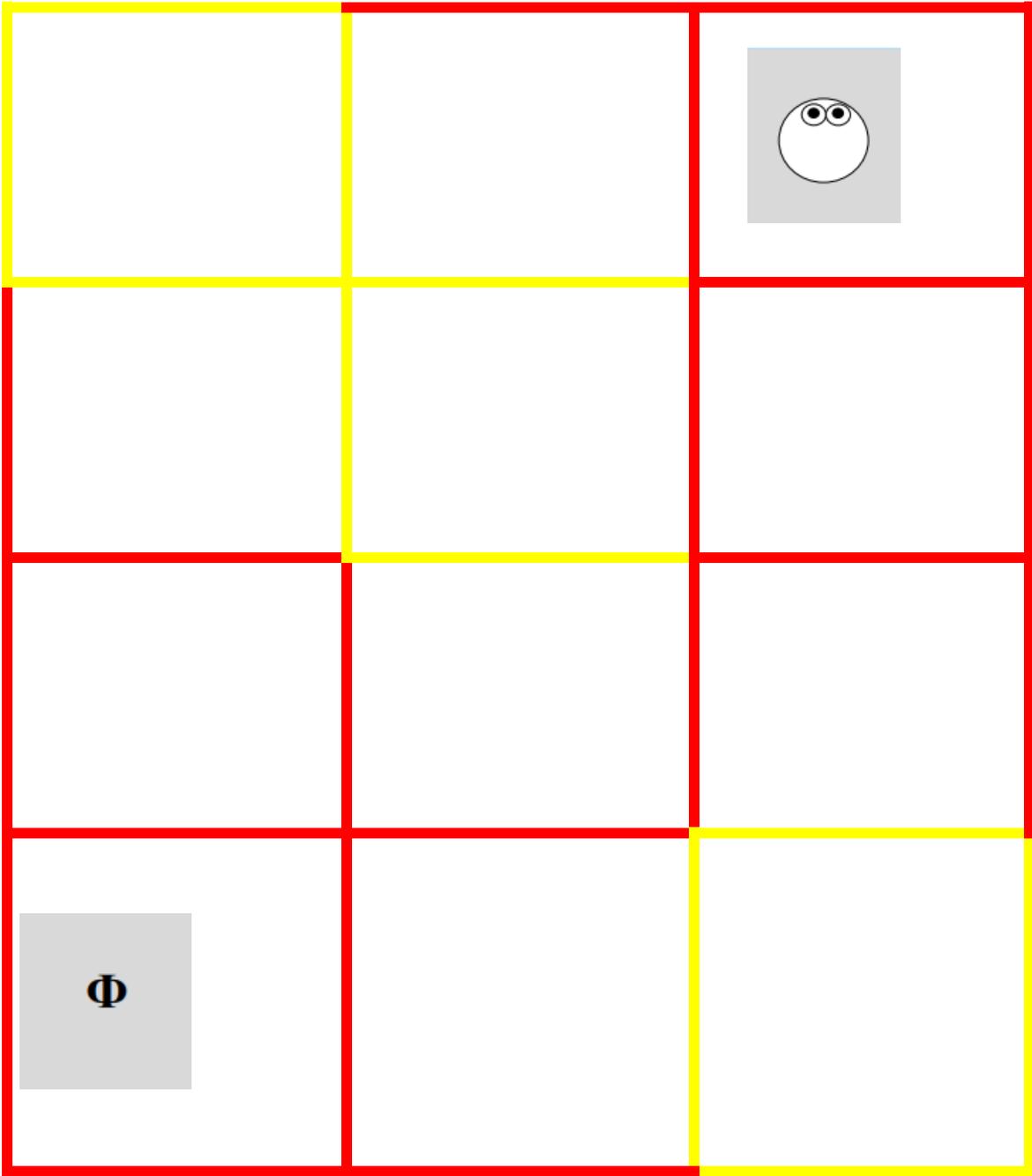
Педагог: Отличная идея, приступаем.

Данная игра имеет 4 варианта:

1. Составление маршрута на общей карточке для всех детей группы.
2. Составление маршрута на индивидуальных карточках.
3. Детям предлагается карточка «Задание для Ползуна» и составленный линейный алгоритм программы для робота с допущенной ошибкой. Нужно найти и исправить ошибку (и), положив сверху верную пиктограмму команды.
4. Работа в парах. Детям предлагается составить маршрут на индивидуальных карточках, поменяться местами и проверить составленный маршрут (пройти по нему)

Варианты игровых дорожек





Вариант игрового поля с ошибкой

