

ТЕМА 1.3: «КРОХАСОФТ» - КЛУБ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПРОГРАММИСТОВ»

Задачи:

- 1) познакомить детей с клубом «КрохаСофт», правилами поведения в клубе;
- 2) закрепить у детей понятия «робот», «программист».

Логика образовательной деятельности

Этап образовательной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников	Приложение
Организационно - мотивационный	Предлагает совершить экскурсию в клуб «КрохаСофт, где можно научиться управлять Robotами и составлять для них программы из определенного набора команд.	Принимают приглашение педагога.	
Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового)	<p>«Отправляются» на экскурсию по клубу «КрохаСофт», перечисляет его центры</p> <p>Задаёт наводящие вопросы: «Какие бывают Robotы?», «Что такое Robot?» «Как называется указание, которое должен выполнить Robot?» «Кто или что может командовать Robotом?» «Кто составляет программы для Robotов?»</p> <p>Уточняет у детей, хотели бы они узнать, как составляются программы для Robotов и самостоятельно управлять разными Robotами.</p> <p>Рассказывает, о том, что в клубе «КрохаСофт» существуют правила, которые необходимо соблюдать всем членам клуба.</p>	<p>рассматривают Центры клуба</p> <p>Вспоминают, что: - Robotы бывают разные; - робот - это устройство, он Исполнитель команд; - команда – это указание к определённом действию; - командовать Robotом может компьютер или человек; - программист – это человек, который составляет программы, например, из определенного набора команд для Robotа.</p> <p>Проявляют заинтересованность. Узнают, что для этого им надо стать членами клуба «КрохаСофт».</p> <p>Отвечают на вопрос педагога: «А какие правила вы знаете?» Рассуждают, о том, какие могут быть правила в клубе программистов, где «живут» Robotы, компьютеры и планшеты.</p>	Приложение 1.3.1
Основная часть (бескомпьютерные игры на плоскости, игровые упражнения, работа на	<p>Организует игру «Правила клуба «КрохаСофт».</p> <p>Обращает внимание, что карточка с изображением правила разрезана на три части, для того, чтобы понять, какое это правило, необходимо собрать</p>	<p>Берут по одному конверту с правилом клуба.</p> <p>Играют в игру «Правила клуба «КрохаСофт».</p>	<p>Приложение 1.3.2</p> <p>Приложение 1.3.3</p>

<p>планшете и т.п.)</p>	<p>картинку. После того, как все дети собрали картинки, озвучивает правило поведения в клубе «КрохаСофт» показывая поочередно карточки.</p> <p>Предлагает принять правила «КрохаСофт» и стать членами клуб, чтобы узнать, как управляют Robotами.</p>	<p>Рассматривая карточку, повторяют за педагогом правило клуба: «если есть вопрос, задавай» «слушая внимательно» «соблюдай тишину», «соблюдай порядок» «береги компьютер (планшет)» «говорим по одному» Соглашаются стать членами «КрохаСофт» и выполнять правила клуба.</p>	
<p>Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика</p>	<p>Проводит упражнение на расслабление (упражнение на выбор)</p>	<p>Повторяют движения за педагогом.</p>	<p>Приложение 1.1.4</p>
<p>Рефлексия</p>	<p>Задаёт наводящие вопросы, предлагая вспомнить, что делали и что узнали сегодня на занятии.</p>	<p>Отвечают на вопросы: «О чем вы узнали сегодня?», «Что было самым интересным? Почему?» «О чем спросите или расскажите родителям?»</p>	