

Белова Наталья Викторовна

старший воспитатель

ХОД ЗАНЯТИЯ

Приветствие жюри

Добрый день, уважаемые ГОСТИ

Предлагаем вашему вниманию занятие для дошкольников подготовительной группы по развитию предпосылок функциональной грамотности «Миссия выполняема»

Входят дети

Ребята, кто из вас играл хотя бы раз в жизни в компьютерные игры? А еще кто-нибудь из ваших знакомых, родственников играет? **Ответы детей**

А я сегодня утром смотрела такое интересное видео и узнала, что, оказывается, в мире так много людей, которые любят эти игры, что есть даже всемирный день компьютерных игр, представляете? А вы когда-нибудь задумывались над вопросом, или может быть вы знаете - откуда они берутся, эти компьютерные игры? **Ответы детей**

Вообще мне кажется это так сложно – сделать компьютерную игру! Но, наверное, очень интересно. Я когда смотрела видео, там рассказали, что целый месяц во всем мире идет такой марафон, в котором каждый может поучаствовать и попытаться самостоятельно создать компьютерную игру. И сейчас как раз неделя для тех, кто еще не ходит в школу. Получается, как раз для нас с вами. Даже специальное оборудование нам привезли, чтобы можно было попробовать создать игру. Но, наверное, в детском саду рано еще, как вы думаете? Или рискнем, попробуем? **Ответы детей**

Тогда давайте присоединимся к марафону (включаем Алису)

АЛИСА: приветствую вас на площадке марафона «Создай свою игру». Ответьте, пожалуйста, на несколько вопросов, чтобы вас приняли в команду

Вопрос первый: вы ходите в детский сад? **Ответы детей**

Вопрос второй: вам исполнилось шесть или семь лет? **Ответы детей**

Вопрос третий: в вашей группе есть воспитатель, который сможет помочь в сложной ситуации? **Отвечает воспитатель**

Главный вопрос: вы готовы четко выполнять все инструкции и создать первую в жизни компьютерную игру? **Отвечают все**

Вы соответствуете всем требованиям марафона, приглашаем вас в нашу всемирную команду. Начинаем работу по созданию компьютерной игры.

Первый этап: знакомство с оборудованием

Воспитатель: в наших играх главным героем будет вот такой робот-андроид, его зовут Матата. Я буду его так называть, а вы можете дать ему любое имя, которое подойдет к вашей игре. Мы будем составлять программу, чтобы наш робот сделал то, что мы задумали в своей игре. Но он не понимает наш язык (пытается заставить робота пройти вперед голосом). И на других языках не понимает (сказать по-английски, или по-китайски...). Чтобы он выполнил то, что мы от него хотим, есть специальные знаки.

Воспитатель объясняет детям, что обозначает каждый значок. Объясняет, что фишки ставим вниз выемкой. Что Матата двигается туда, куда смотрят его глаза (как и человек)

Воспитатель: давайте теперь представим, что каждый из нас – это Матата (надевают бейсболки). Давайте попробуем выполнить вот такую программу (на доске появляется программа, все ее выполняют)

Ну что, мы с вами поняли, как составить программу для нашего робота? Есть вопросы? Можем переходить на следующий этап? **Ответы детей.** Воспитатель включает Алису

АЛИСА: второй этап – знакомство с игровым полем. На одном игровом поле работает два программиста. Разделитесь на рабочие команды и познакомьтесь с рабочим полем

Воспитатель: для деления по командам у нас есть вот такие карточки. На каждой карточке половина картинка игрового поля. Те, у кого половинки сложатся в целую картинку, будут на этом игровом поле работать вместе. Распределение на команды

Теперь занимаем свои рабочие места. Что там у нас на игровых полях? **Ответы детей.**

Второе задание мы выполнили? Идем дальше? **Ответы детей.** Вызываем Алису

АЛИСА: третий этап – игра, которую вы должны создать. Все готовы слушать и запоминать? **Ответы детей**

Игра «Происшествие на дне моря»: гигантский осьминог порвал электрический кабель, который проходит по дну моря, и огромный город остался без света. Задача Мататы – доставить новый кабель на место аварии

Игра «Спасение полярников»: пока полярники проводили исследование, белые медведи пробрались на склад и уничтожили все припасы. Задача Мататы – доставить продовольствие на полярную базу

Игра «Фонтан в пустыне»: вода в пустыне – это жизнь. Геологи нашли источник с водой, но он оказался очень глубоко, не удастся добраться до него, необходимо более мощное оборудование. Задача Мататы – доставить оборудование на место бурения скважины

Игра «Срочная стыковка»: космический корабль напоролся на астероид и в обшивке образовалась трещина. Ее необходимо заделать. Задача Мататы – пристыковаться к космическому кораблю и передать специальное вещество, чтобы заделать трещину

У вас есть три минуты на подготовку к главному этапу марафона

Воспитатель: значит, что мы с вами должны сделать? **Ответы детей.** Воспитатель структурирует задание: Матата должен дойти от старта, где он находится, до финиша, и при этом обойти все препятствия, чтобы выполнить свою миссию. Кто какую игру делает все поняли? И что у нас получается – игры у всех разные, а Матата одинаковый? Как-то это не очень правильно, вам не кажется? Он же может стать кем и чем нам надо, а вот здесь есть разные аксессуары для смены образа. Дети меняют образ Мататы, если надо – воспитатель помогает

Теперь давайте еще раз вспомним, как запрограммировать робота, чтобы он дошел до цели. С помощью чего будем составлять программу? **Ответы детей**

Фишки будем выкладывать на специальном поле для программы (показывает). Фишки ставим вниз выемкой, помните?

Чтобы запустить и проверить, как работает программа, нажимаем на оранжевую кнопку. Если робот не дошел до цели – возвращаем его на старт, исправляем ошибки в программе и снова запускаем

Все понятно? Все готовы? Приступаем к главному заданию? (включает Алису)

АЛИСА: поздравляю, вы подошли к главному этапу марафона – созданию компьютерной игры. Ваша задача – составить такую программу для вашего героя, чтобы он выполнил свою миссию и мог перейти на другой уровень. Время на выполнение задания 10 (15) минут. Вы готовы приступить? **Ответы детей**

Включаю таймер, приступайте к работе! Включается таймер и музыка

Во время работы воспитатель помогает при необходимости. Если в какой-то команде дело не идет: воспитатель помогает выложить несколько фишек, объясняя, куда придет Матата. Если после трех фишек понимание не пришло – дает карточку с готовой программой, чтобы собрали по образцу (карточки готовим заранее)

Звучит таймер и на экране появляется Алиса

АЛИСА: уважаемые участники игрового марафона, время работы над игрой истекло. Прошу воспитателя передать полученные результаты экспертам нашего марафона. Затем в течение пяти минут мы объявим результаты – справились ли вы с предложенным вам заданием

Воспитатель: сейчас я буду подходить к каждому рабочему столу с документ-камерой, вы будете запускать программу, и мы передадим изображение экспертам. Предлагаю всем посмотреть, что получилось у коллег.

Все дети проходят по всем столам, смотрят все игры

ЭТАП РЕФЛЕКСИИ

Воспитатель: пока эксперты оценивают нашу работу, давайте и мы сами попытаемся оценить, как мы поработали. Смотрите, у нас есть магниты трех цветов – зеленый, красный и желтый, и магнитная доска. Если вы считаете, что отлично справились с работой, все поняли и даже готовы сделать более сложную игру - прикрепите на доску зеленый магнит. Если вы выполнили все задания, но было сложно, что-то, может быть, вы так до конца и не поняли – желтый магнит. Если задание было очень сложным, было много ошибок, и надо еще раз попробовать сделать такую же игру – возьмите красный магнит

Обсуждение полученных результатов

АЛИСА: уважаемые участники игрового марафона, эксперты внимательно изучили ваши работы. Итак, полученные результаты:

Игра «Фонтан в пустыне»: миссия выполнена, оценка игры «отлично»

Игра «Происшествие на дне моря»: миссия выполнена, оценка игры «отлично»

Игра «Срочная стыковка»: миссия выполнена, оценка игры «отлично»

Игра «Спасение полярников»: миссия выполнена, оценка игры «отлично»

Воспитатель: поздравляю вас, ребята, вы прошли первый уровень в изучении программирования и может быть сегодня вы сделали первый шаг, чтобы создать самую интересную в мире компьютерную игру!

Большое спасибо за нашу совместную работу, мне было очень интересно работать с вами, и я хочу вручить вам на память эти магниты