**Воспитатель: Балданова А.Д.**

**МАДОУ детский сад №58 «Золушка»**

**г.Улан-Удэ**

**Образовательная область «Познавательное развитие», по разделу «Развитие элементарных математических представлений».**

**Образовательная ситуация**

**тема: «Компьютерные вирусы»**

**Технологическая карта**

**Интеграция образовательных областей:**  **«**социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, развитие элементарных математических представлений.

**Цель:**  развитие умения программировать маршрут дороги для мини робота Bee-Bot.

**Задачи:**

**Обучающие:**

углублять, обобщать и систематизировать знания детей по составлению алгоритмов.

**Развивающие:**

развивать у детей пространственное мышление, логику, навыки программирования, ориентировку в пространстве.

закрепить состав числа, безопасное поведение, чтение и составление простых слов, признаки разных групп животных.

активизировать словарь.

**Воспитательные:**

воспитывать усидчивость, умение работать в коллективе, договариваться друг с другом.

**Оборудование:**

**Демонстрационный:**

маршрутный листы, коврик для работы с мини-роботами, письмо с заданиями.

**Раздаточный:   
-** программируемый напольный робот пчелка Bee-Bot-3шт,

- карточки цифры.

-карточки буквы.

**Формы работы:** (подгрупповая (по 6-7 детей)

**Содержание образовательной деятельности:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Этапы ОД | Содержание действий педагога, задания детям | Действие детей, способы организации | Планируемый результат | Продолжительность в минутах |
| Мотивационный  Создание игровой проблемной ситуации | Ребята, сегодня я предлагаю посмотреть познавательный фильм Включает компьютер и на экране появляется изображение испорченного компьютера. Воспитатель делает вид, что ничего не понимает. Потом появляется Процессор.(Герой из мультфильма «Почемучки». Видео смонтировано и озвучено с помощью программы «Киностудия».) | Дети принимают решение помочь Процессору. | Увлечённость детей предстоящей работой. | 5 минут |
| Основной  Проектирование решений проблемной ситуации выполнение действий путём исследований | Дети замечают карту, находят задания, предлагают выполнить: заданий в разных формах работы | Дети слушают педагога, он обращает внимание на презентацию (по маршрутом) | используемые в ходе совместной деятельности методы и приемы будут способствовать развитию следующих интегративных качеств ребенка:  проявление интереса к познавательной, исследовательской деятельности;  самостоятельность в составлении алгоритмов действий;  инициативность в общении со сверстниками и взрослыми;  владение навыками программирования пчелки Bee-Bot. | 20 минут |
| Заключительный, рефлексивный. Контроль и оценка результатов деятельности, рефлексия, подведение итогов. | Педагог закрепляет усвоенные знания. Проводит анализ совместной деятельности. | Дети отвечают на вопросы, вспоминая и анализируя свою деятельность | оценка детьми и педагогом результатов деятельности | 5 минут |
| перспективный | По структуре образовательная деятельность построена таким образом, чтобы вызвать и поддержать интерес, на основе познавательной активности и любознательности воспитанников.  Содержание занятия соответствовало поставленным задачам.  Методы и приёмы подобраны в соответствии с образовательными, развивающими и воспитательными задачами.  Образовательная деятельность была построена в едином игровом сюжете.  Смена видов деятельности (игровой, коммуникативной, двигательной, продуктивной) способствовала поддержанию внимания и работоспособности детей на протяжении ОД.  Дети активны, внимательны, чувствовали себя комфортно.  Я считаю, что ОД провела успешно. Поставленные цели и задачи реализованы. | | | |

**I. Введение в игровую ситуацию**

Задачи: мотивировать детей на включение в игровую деятельность.

**Включается презентация  
Воспитатель**. Ребята, сегодня я предлагаю посмотреть познавательный фильм  
Включает компьютер и на экране появляется изображение испорченного компьютера. Воспитатель делает вид, что ничего не понимает. Потом появляется Процессор.(Герой из мультфильма «Почемучки». Видео смонтировано и озвучено с помощью программы «Киностудия».)

**Процессор**: Здравствуйте, ребята. Что хотели посмотреть фильм, но ничего не получается? И не получится. Беда у меня случилась. В меня пробрался опасный вирус. Он испортил все мои программы. Чтобы их восстановить, нужно поймать вирус. А чтобы его поймать, нужно выполнить задания. Задания спрятаны, где то у вас. Придется вам мне помочь! Где искать задания я не знаю, но у меня есть вот такая карта. По ней пойдете и задания найдете. Вот вам первый маршрут для карты. Помогут по нему вам пройти мои друзья – умные пчелы. Запрограммируйте пчелу и она покажет, где искать 1 задание. Удачи вам, ребята!  
На экране появляется изображение коврика для пчелы Вее-Вот. **Слайд 2**

На нем изображены предметы, на которых спрятаны задания.

На экране появляется описание маршрута. **Слайд 3**

Поворот направо

2 шага вперед

**2. Основная часть.**

Кто-нибудь из ребят программирует пчелу в соответствии с маршрутом.

Пчела останавливается на первом предмете. Дети ищут конверт с заданием.

**1 задание**

- Запрограммируйте пчелу, опираясь на схему маршрута. Программируя пчелку, вы остановитесь на цифре, запомните ее и возьмите карточку со своей цифрой.

В конверте карточки с маршрутами. Маршрут в виде схем-стрелочек.

Коврик для похождения маршрута «Цифры в ссоре».**Слайд3.**

После прохождения маршрута, на экране появляются найденные цифры. 

Поворот налево

2 шага вперед

Поворот налево

1 шаг вперед

**2 задание. Слайд4**

В конверте 8 заданий. Каждый ребенок получает одно задание.

Задание: запрограммируйте пчелу так, чтобы она пришла к правильному ответу.

Коврик «Безопасность»

Задания: 1. По какому номеру нужно позвонить, если случился пожар?

2.Как правильно переходить дорогу?

Коврик «Признаки животных» **Слайд5**

Задание: 1. Чем покрыто тело цапли?

2.Чем дышит щука?

Поворот направо

1 шаг вперед

Поворот направо

1 шаг вперед

**3 задание. Слайд 6.**

Посмотрите на свою картинку, поделитесь на команды в соответствии с цветом на картинке. Найдите первый звук в своем слове. Запишите букву, которая обозначает этот звук. Составьте из полученных букв слово. Запрограммируйте пчелу так, чтобы она прочла слово.

Дети делятся на две команды. Команда составляет один маршрут с тремя остановками. Подгруппа детей составляет маршрут к своей букве.

Коврики «Составь слово»

Появляется следующий маршрут. **Слайд 7.**

1 шаг вперед

Поворот направо

1 шаг вперед

Коврик «Моя странна Россия

Ели дети отгадали кто изображен на экране и правильно составили маршрут, то пчела остановится на картинке, которая появится на экране.

**3. Рефлексия**

На экране появляется Процессор.

Попался, голубчик. Теперь я с тобой разберусь. Спасибо вам, ребята, за помощь. Теперь я могу восстановить все программы, и вы можете смотреть фильм.

- Вот это приключение! Что же это сегодня произошло с нашим компьютером?

Какие задания мы выполняли?

Кто нам помогал найти задание? Какие задания были самыми легкими, а самыми трудными. Почему мы так легко со всем справились?