

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение "Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по социально-личностному развитию детей №40 "Радость" города Новочебоксарска Чувашской Республики

Сценарий
Встреча с родителями в форме мастер класса.
«Знакомимся с азами программирования».

Провели: Иванова Г.С.
Андреева Н.Г.

Новочебоксарск, 2023г.

Встреча с родителями в форме мастер класса. «Знакомимся с азами программирования».

Цель: ознакомить родителей с азами начального программирования, используя разные методы и приемы ЦОС ПиктоМир. Знакомились с записью короткой и длинной программы при помощи стрелок – пиктограмм и знаков повторителей, используя разные методы ЦОС ПиктоМир.

Материалы и оборудование: оформление зала, планшеты, роботы – раздаточный материал и карточки клетчатое поле Ползуна, сочленяемые коврики – игровое поле «Метеоритный дождь», реальный робот, проектор, ноутбук, экран, звоночки на две команды разного цвета, буклеты. Пиктограммы для составления программы, ленты- программы карандаши, лэпбуки. Карточки с изображением виртуальных роботов, мольберты.

Ход проведения.

Воспитатель: Добрый день, уважаемые родители! Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль, незаменимого помощника в воспитании и развитии. В процессе занятий дошкольников с компьютерной техникой улучшается их память и внимание, интеллект, моторика рук. Общение с программным обеспечением ПиктоМир вызывает живой интерес сначала, как игровая деятельность, а затем и как учебная. ПиктоМир единственный на сегодня в мире курс программирования для дошкольников, который имеет продолжение в начальной школе. Сегодня мы хотим вас познакомить с азами программирования.

Игра «Герои программирования».

Цель: знакомить участников с реальными и виртуальными героями программирования (Ползуном, Вертуном, Двигуном, Тягуном) и их действиями и командами. Родителям предлагаются карточки с их изображениями и командами – действиями (символы).

Игра «Мы программисты и командиры».

Цель: перевоплощение родителей в командиров и программистов по определенному маршруту от изначальной точки до конечной.

По схеме предлагается собрать из сочленяемых ковриков собрать игровое поле для следующей игры. Затем один родитель, воплотившись в роль программиста, составляет программу из пиктограмм, а командир диктует последовательность действий.

Игра «Метеоритный дождь». На схеме «Метеоритный дождь» означает – опасность, «Ракета» – свободный путь.

Опираясь на предыдущую схему необходимо пройти безопасный маршрут по сочленяемым коврикам с помощью реального робота Ползуна, используя пульт управления на телефоне или планшете, ранее заложенной программы.

Игра «Зашифруй программу».

Цель: познакомить родителей с числовым знаком «Повторитель», научить родителей укорачивать программу в зашифрованном виде.

Игра «Тренинг на планшете».

Цель: знакомить родителей с виртуальными роботами в цифровой образовательной среде ПиктоМир, упражняться в разных по сложности играх на планшетах.

Воспитатель: Подводя итог, хочется сказать, что сегодня в образовательной системе России, начиная с дошкольного возраста, используется знаково – символический материал, поэтому предложенная система программирования с помощью команд робота пиктограммами доступна и интересна детям, позволяет каждому ребенку развиваться в своем возрастном темпе. Программируйте со своими детьми, получайте удовольствие, как и ваши дети, всем огромное спасибо. Всех благодарим за участие в нашем мастер классе.





