

Конспект занятия по реализации парциальной программы «Умная пчела»

Тема: «Вспоминаем сказки К. И. Чуковского с мини-роботом «Умная пчела»

(Для детей средней группы)

Разработала: воспитатель Буренкова Н. В.

Цель: создать условия для формирования основ элементарного программирования с использованием мини-робота Bee-Bot «Умная пчела», развивать у детей интегративные качества.

Задачи:

- продолжать учить основным приёмам программирования мини-робота «Умная пчела»;
- закрепить знания детей о прочитанных сказках К. И. Чуковского;
- формировать умение отгадывать загадки;
- развивать память, внимание, логическое и аналитическое мышление, умение ориентироваться на игровом поле; коммуникативные навыки;
- воспитывать у детей интерес к детской литературе, к работе в команде.

Оборудование: Портрет К. И. Чуковского, загадки в конвертах к сказкам «Мойдодыр», «Федорино горе», «Айболит», «Бармалей», конверты с картинками-подсказками к сказкам «Муха-Цокотуха» (копейка, самовар, муха, комар, паук) и «Путаница» (лисички, спички, кит, горящее море), мини-робот «Умная пчела», игровое поле, иллюстрации-карточки для игрового поля к сказкам К. И. Чуковского, маршрутные листы, медали «Знатоку сказок К. Чуковского» по количеству детей.

Ход занятия

Воспитатель: Недалеко от Москвы, в посёлке Переделкино, в небольшом доме много лет жил высокий седой человек, которого знали все дети страны. Он придумал множество сказочных героев: Муху-Цокотуху, Айболита, Бармалея, Мойдодыра и др.

Как звали этого замечательного детского писателя?

Дети: Корней Иванович Чуковский.

Показать портрет К. Чуковского

Воспитатель: Посмотрите какие у него добрые глаза. Он очень любил детей, и дети его ласково называли «дедушка Корней».

В гости дедушка Корней

Приглашает всех детей

Но особенно он рад

Пригласить таких ребят.

Кто умеет слушать сказки,

Или любит их читать.

А вы любите читать и слушать сказки?

Дети: Да!

Воспитатель: Сегодня мы вспомним сказки К. И. Чуковского и его замечательных сказочных героев. Давайте поделимся на две команды и будем соревноваться. За правильно выполненные задания каждая команда будет получать фишки. А помогать вам будет «Умная пчела».

По считалке выбирается команда, которая первой начинает игру.

Воспитатель: Загадаю вам, ребятки.
Очень трудные загадки.
Отгадайте, не зевайте.
Дружно хором отвечайте!

Дети из первой команды выбирают конверт с первой загадкой.

Воспитатель: Гулял по Африке злодей
И кушал маленьких детей.
Советов добрых он не слушал,
И крокодил злодея скушал.■

Дети: Это сказка «Бармалей».

Воспитатель устанавливает пчелу на стартовую позицию на игровом поле, где размещены карточки-иллюстрации к сказкам К. И. Чуковского. Напоминает детям, как пользоваться пчелой и как, с помощью маршрутного листа, запрограммировать маршрут.

Дети находят на игровом поле иллюстрацию к сказке «Бармалей», на маршрутном листе «прокладывают» путь, программируют робота, и отправляют «Умную пчелу» со стартовой позиции до соответствующей картинке.

За правильно выполненное задание команда получает фишку.

В игру вступает вторая команда и выбирает конверт с загадкой.

Воспитатель: Воротись назад, посуда,
Я неряхой уж не буду.
Чисто приберу свой дом,
Наведу порядок в нём.
И умою вас, бедняжки,
Ложки, сковородки, чашки.
Возвращайтесь же скорей
Вы к хозяйшке своей.

Дети: Это сказка «Федорино горе»

Вторая команда аналогично выполняет задание с «Умной пчелой».

Воспитатель: Следующую загадку выбирает команда №1.

Этот сказочный герой
Кривоногий и хромой.
Он повсюду знаменит
И на всех грязнуль сердит.

Дети: Это сказка «Мойдодыр» (*выполняют задание на игровом поле и получают фишку*).

Вновь выбирает загадку 2 команда.

Воспитатель: Этот доктор говорит:
– Побеждаем мы бронхит,
Корь, простуду и ангину,
Дифтерит и скарлатину,
И конечно, с Бармалеем

Тоже справиться сумеем!

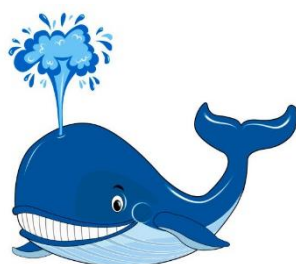
Дети: Это сказка «Айболит» (выполняют задание на игровом поле и получают фишку).

Воспитатель: А теперь первая команда выберет конверт и попробует угадать сказку К. Чуковского по картинкам-подсказкам:



Дети: Это сказка «Муха-Цокотуха» (выполняют задание на игровом поле)

Аналогичное задание выполняет



команда № 2:

Дети: Это сказка «Путаница» (выполняют задание на игровом поле).

Подведение итогов

Воспитатель: Вот и подошло к концу наше соревнование. Вы славно потрудились! Ответили на все вопросы, вспомнили замечательного автора детских сказок и стихов Корнея Ивановича Чуковского. Обе команды сегодня молодцы!

(Подсчитываются результаты соревнования, вручаются медали «Знатоку сказок»)

Иллюстрации-карточки для игрового поля







