**Фрагмент игры из цикла «Алгоритмика»**

 **с использованием свободно распространяемой учебной среды «ПиктоМир»**

*Куроптева Татьяна Владимировна,*

 *воспитатель МБДОУ № 85*

**Игра: «Робот Вертун. Составляем программу управления Вертуном».**

**Цель игры:**

В процессе работы на интерактивной доске составить из пиктограмм простейшие программы управления виртуальным роботом.

**Ход игры:**

**1. Легенда:**

- В космическом пространстве летают передвижные космодромы. Путешествуя между планетами на эти космодромы приземляются космические корабли.

- Из чего состоят космодромы? (из плит)

- Правильно, а что происходит при взлете ракеты? (они ломаются, сгорают от высокой температуры)

- Что с ними надо делать? (ремонтировать, чинить, красить)

- Почему на ремонт космодрома лучше посылать не человека, а какого-нибудь робота? (после старта поверхность космодрома очень горячая и человек на ней, даже в специальном скафандре, работать не сможет).

- Правильно, а кто нам поможет? (робот Вертун)

- Ребята, чтобы Вертун сделал что-то полезное – например ремонт – им нужно командовать, давать ему команду за командой.

- Как вы думаете, кто может командовать роботом? (человек)

- Чтобы починить большой космодром, нужно будет дать Вертуну много команд и можно легко запутаться. Поэтому все команды будем записывать.

- Вертун понимает и умеет выполнять четыре команды. Вспомните какие? (вперед, закрасить, налево, направо)

- Как мы записываем команды? (картинками)

**2.** **Практическая работа со схемами за столами.**

Сейчас я вам раздам схемы космодромов, а вы должны записать все команды для робота Вертуна с помощью картинок.

Сколько команд должен выполнить робот для ремонта твоего космодрома? (5, 6…)

- Как можно назвать все эти команды вместе? Что вы написали? (программу для робота)

**3. Игра на интерактивной доске**

 Программист написал команды для Вертуна, но произошел сбой компьютера и некоторые команды стерлись, давайте поможем исправить ошибку и дописать команды. («Алгоритмика» 2016, игра 2, задания 2, 3, 4).

Предлагаю детям самим написать программу для робота Вертуна: «Вы называете команду, а я записываю ее на доске». (Алгоритмика 2016, игра 3, задания 1-4). (Сколько команд мы записали? Сколько команд – вперед? Сколько команд – закрасить?)

**Заключение:**

В следующий раз нам предстоит починить еще больше космодромов, а сейчас я предлагаю отдохнуть и сделать космическую зарядку для глаз.