

Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир»

Занятия в клубе «КрохаСофт»

Закрепляем с детьми с понятия «игровое поле», знаки-обозначения на игровом поле (стрелка-указатель)



Упражняемся в управлении реальным роботом Ползуном с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, ориентируясь на программу-ленту.



«МЫ РОБОТЫ ДВУНОГИ»

Задачи:

- 1) закрепить у детей понятие «игровое поле», правила перемещения Робота по игровому полю;
- 2) познакомить детей с особенностями выполнения словесных команд роботом Двунугом: свой набор команд, которые понимает и умеет выполнять Двунугом – «шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу»; Командир отдает команды, произнося вслух. Робот «слышит» команду Командира и начинает движение, докладывая о её выполнении «Готово»

