**Конспект занятия «Валли - спасатель»**

(*без использования планшета, с кубиками, ковриками и плюшевыми роботами)*

Возрастная группа: 4–5 лет

Продолжительность: 20 минут

Цель занятия: Формирование у детей логического мышления, освоение базовых принципов программирования в игровой форме.

Материалы:

- Карточки-команды (вперед, назад, налево, направо, остановись)

- Игровое поле (Размеченная территория на полу или использовать коврик с дорожками)

- Игрушечные роботы или фигурки (можно использовать наборы LEGO или другие конструкторы или распечатать героев на бумаге и заламинировать их)

- Кубы, ящики или мягкие игрушки (в качестве препятствий)

- Цветные маркеры для оформления маршрутов

Ход занятия

1**. Вводная часть (5 минут)**

**Создание мотивационной ситуации.**

- Ребята, это робот Валли. Он живет на планете, которая полностью находится в мусоре и на ней не растет ничего. Валли собирает мусор, спрессовывает его в кубы и составляет друг на друга. И вот когда он собирал очередной мусор, он нашел росток, живой, зеленый росток. Теперь его срочно нужно доставить на корабль для изучения и спасения. Корабль находится в лабиринте из мусора. Давайте поможем Валли доставить росток к кораблю.

Обсуждение задачи.

- Как мы можем помочь Валли найти путь? Подумайте, что для этого нужно сделать!

Обсуждение понятия «команда».

- Валли очень хорошо умеет выполнять команды. Мы будем давать ему команды с помощью карточек.

**2. Основная часть (10 минут)**

Игра «Прокладываем маршрут для Валли»

1. Делим детей на небольшие группы. Каждая группа получает игровое поле и карточки-команды.

2. Группы должны спроектировать маршрут для Валли, с помощью карточек, чтобы он обошел, все препятствия и добрался до корабля.

3. Выполнение команд: один ребенок из группы берет картинку с изображением робота и становится роботом, остальные — его программисты. Программисты задают команды, используя карточки, один ребенок командует а Валли их выполняет.

4. Создание алгоритмов: после завершения маршрута и его проверки каждая группа представляет свою работу. Дети обсуждают, какие команды были легкими, а какие трудными, и как они могут улучшить свой алгоритм для следующего раза.

**3. Заключительная часть (5 минут)**

**Подведение итогов:**

1. Обсуждение. Дети делятся мнениями о том, что они узнали, и каких трудностей им удалось преодолеть.

2. Рефлексия.

-Что вам больше всего понравилось?

-Как вы думаете, что мы можем добавить в следующий раз?

3.Похвала.

- Вы отлично справились.

**Дополнительные игровые задания**

1. Работа в парах. Один ребенок управляет Валли, а другой — программирует его действия. Это помогает развивать взаимодействие и сотрудничество.

2. Соревновательные элементы. «Блиц» между группами, у кого быстрее получится пройти определенный маршрут.

3.Танцы роботов. Под веселую музыку дети имитируют движения роботов, выполняя команды «вправо», «влево», «вперед» и «назад» в центре круга.