

## **Конспект игры для детей старшей группы по основам алгоритмизации «Научи робота кушать».**

Робот - это персонаж, которому дети сообщают команды. Чтобы робот выполнил команду, она должна быть очень четкой, а чтобы достичь результата, нужен правильный порядок действий.

Диалог ребенка и робота:

- У меня заканчивается энергия, если меня не подзарядить, то я выключусь и не смогу вам передать подарок от бабушки.
- Как тебя зарядить?
- Дайте мне, пожалуйста, поесть.
- Съешь банан.
- А как его едят? Помогите мне ребята!

В процессе игры дети под руководством воспитателя создают алгоритм, сообщают роботу команды «поедания банана», а «робот» их исполняет: первая команда: «Возьми банан», вторая «Съешь его». (Как вы думаете, смог ли подзарядиться робот? Почему он так и не передал бабушкин подарок? Помогите роботу все же съесть банан).

- Знаю, робот не смог съесть банан с кожурой, мы пропустили действие: «Очисти банан».
- «А может сначала помыть банан, а потом уже почистить?». Определились первые команды алгоритма. Затем робот показывает и говорит, что не знает, куда убрать кожуру. Дети советуют выбросить, робот бросает ее на пол. Дети исправляются:
- Выброси кожуру в мусорное ведро.

Получаем алгоритм деятельности «Подзарядка робота»: 1. Возьми банан из мешка. 2. Помой его. 3. Вытри руки. 4. Очисти. 5. Съешь. 6. Выброси кожуру в мусорное ведро. 7. Конец. Робот сообщает, что последней командой всегда должна быть команда «Конец», иначе он съест еще один банан, а затем еще и еще, и будет есть, пока дети его не остановят.