

## Мероприятие с родителями по теме «ПиктоМИР»

Цель: популяризация среди родителей программы «Пиктомир»

Задачи:

- закрепить у родителей полученные знания о дошкольном программировании, через прохождение заданий;
- расширить представление о приемах и методах обучения детей по программе «Пиктомир».

Ход мероприятия:

Организационный момент.

Добрый день, уважаемые родители! Приветствуем вас на познавательно-развлекательном мероприятии в рамках нашей встречи по программе «Пиктомир». Сегодня наша встреча пройдет в форме соревнования двух команд.

Мы заранее разделили вас на команды, посадив за круглые столы. Вам нужно придумать название команды и девиз. *После непродолжительного совместного совещания команды представляют свои названия:*

Команда 1 - Ползуны

Команда 2 – Вертуны

Уважаемые родители, напоминаем вам правила: за каждое правильное выполнение задания, команда получает жетон. В конце мероприятия мы подведем итог и определим команду-победительницу.

И в качестве разминки, мы предлагаем вам общее испытание для двух команд: игру «Дорисуй робота». Каждой команде выдаются листы с роботом недорисованным. Ваша задача его дорисовать и закрасить.

-Вы справились с нашим разминочным заданием, совместно выполнили рисунок робота. Молодцы!

первое задание для команд в нашем соревновании:

Перед вами лежат листочки, на которых изображены различные предметы, ваша задача посчитать и записать количество определенных предметов из Пиктомира.

Подведение итогов. Победила команда .... Она быстрее, и безошибочно справилась с заданием. Молодцы!

А сейчас предлагаем вам общекомандное задание. С роботом Ползуном.

Для выполнения задания вам нужно будет управлять Ползуном, который играет роль колобка и вам нужно продумать путь колобка (Ползуна) согласно сказке.

Итак, мы немножко подвигались вместе с Ползуном, и теперь я предлагаю второе задание «Разгадай кроссворд»:

Каждая команда получает лист с кроссвордом.

Ваша задача оперативно решить его.

Молодцы, быстрее всех справилась команда ... Давайте проверим ответы на вопросы кроссворда. Внимание на экран (выставить кроссворд).

Поздравляю вас с победой в этом конкурсе.

И вновь для наших команд, в рамках соревнования, третье испытание – вам необходимо собрать пазл на скорость. Та команда, которая быстрее справится с этим заданием, и выйдет победителем в этом туре. Количество элементов пазлов одинаковое, картинки образцы прилагаются. Одной команде нужно собрать «робота-Вертуна», а другой команде нужно собрать «Игровое поле». Итак, начинаем!

И в этом туре победила команда... Поздравляем!!! Скажите, испытывали ли вы какие-либо сложности в процессе сборки пазлов? Какие? Что вам помогло продуктивно собрать пазл?

Уважаемые родители, перед вами четвертое испытание соревнования: Блиц-опрос. Перед каждой командой лежат звуковые и световые кнопки. Ваша задача, быстрее других дать правильный ответ, нажав на кнопку. Итак, все приготовились? Начинаем!

Блиц-опрос:

1. Назовите, как называется программа, по которой обучается ваш ребенок? (Пиктомир)
2. Назовите персонажей Пиктомира (Вертун, Зажигун, Тягун, Двигун, Ползун, Двуног)
3. Какие команды возможны для Двунога, но невозможны для других роботов Пиктомира (Поднять/Опустить ногу)
4. Сколько команд выполняет робот-Вертун? (4 – вперед, налево, направо, закрасить)
5. Сколько команд выполняет робот-Двигун? (3 – вперед, налево, направо)

6. Кто из роботов Пиктомира может передвигать грузы (бочки и ящики) (Тягун и Двигун)
7. Что помогает сократить длину программы? (Повторители, алгоритм)
8. Чем отличается Повторитель от Алгоритма? (повторитель – это повторяющиеся куски одинаковых ходов, а Алгоритм – это повторяющиеся куски одинаковых ходов + оставшиеся 2-3 хода)
9. Есть ли у копилки команд дно? (Нет, она бездонна)
10. Что бы проверить правильность составления программы, на какую кнопку нужно нажать в планшете? (на зеленую)

Итак, по сумме набранных жетонов по этому испытанию победила команда ... Поздравляем!!!

Подведение итогов мероприятия. Объявление команды-победительницы.