* Краткое лаконичное вступление, постановка проблемы
* Определение цели работы
* Общие положения и базовые гипотезы исследования.
* Применяемые методы и методологии.
* Различные данные и расчеты.
* Промежуточные результаты и анализ
* Основные результаты
* Итоговый анализ и выводы

**1 слайд. Актуальность проблемы**

Современные дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Достаточно оглянуться вокруг – нас окружают операционные системы на мобильных и настольных гаджетах, “умные дома”, системы виртуальной реальности, самодвижущийся транспорт и многое другое.

Все эти системы построены на определенных программных алгоритмах и чтобы ребенок больше понимал и взаимодействовал с ними надо дать им в познавательно – игровой форме соответствующий возрастным нормам старшего дошкольного возраста.

**2 слайд. Цели и задачи**

Цель: Дать знание основам программирования алгоритмов воспитанникам в познавательно – игровой форме.

Задачи:

1. Развивать умение планировать этапы и время своей деятельности;
2. Развивать умение разбивать одну большую задачу на подзадачи;
3. Дать возможность понять буквально, что такое последовательные действия;
4. Повышать мотивацию к познанию окружающего мира.

**3 слайд. Основные термины**

Программирование — процесс и искусство создания компьютерных программ с помощью языков программирования. Программирование сочетает в себе элементы искусства, науки, математики и инженерии.

Алгоритм — набор инструкций, описывающих порядок действий исполнителя для достижения некоторого результата.

**4 слайд. Виды алгоритмов существующих алгоритмов.**

Существуют 4 вида алгоритмов это: линейный, циклический, разветвляющий и вспомогательный. В описании действий могут понадобиться один или несколько алгоритмов

1. Линейный алгоритм (описание действий, которые выполняются однократно в заданном порядке);
2. Циклический алгоритм (описание действий, которые должны повторятся указанное число раз или пока не выполнено условие);
3. Разветвляющий алгоритм (алгоритм, в котором в зависимости от условия выполняется либо одна, либо другая последовательность действий)
4. Вспомогательный алгоритм (алгоритм, который можно использовать в других алгоритмах, указав только его имя).

**5 слайд. Набор для робототехники Lego education wedo 2.0 и его основные преимущества.**

1. Основы конструирования и программирования роботов
2. В качестве основного языка программирования используется графическая нотация LabVIEW
3. В базовое программное обеспечение уже включены 17 проектных

**6 слайд. Виды алгоритмов, которые можно изучить с Wedo 2.0**

1. Линейный алгоритм (описание действий, которые выполняются однократно в заданном порядке);
2. Циклический алгоритм (описание действий, которые должны повторятся указанное число раз или пока не выполнено условие);

**7 слайд. Программная оболочка.**

**8 слайд. Описание программных блоков**

**9 - 10 слайд. Примеры составления алгоритмов**

Дизайн программ унифицирован, в нём минимум текста и много видеороликов — как развлекательных, так и учебных

**Как дать знание воспитанникам программировать алгоритмы, если они не умеют читать и писать?**