

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Детский сад общеразвивающего вида №185»

НАГЛЯДНО-ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

«Использование полифункциональной развивающей игрушки
«Лого-робот пчёлка Вее-Vot» в непосредственной образовательной
деятельности педагога с детьми для развития познавательной и
мыслительной деятельности дошкольников.

Выполнила воспитатель:

Ивлева Елена Сергеевна

Пояснительная записка

Компьютерные информационные технологии все увереннее проникают в различные сферы жизнедеятельности человека. Воспитание и образование детей сегодня невозможно представить без использования технических и компьютерных средств.

В настоящее время компьютер — это дидактическое средство с весьма широкими возможностями, а также средство повышения эффективности образовательного процесса.

Компьютер предстает не предметом изучения, и не средством обучения информатике, а универсальным средством применения информационных технологий для обучения и воспитания детей.

Одной из задач нашего детского сада стоит «Внедрение в работу педагогов использование образовательных модулей STEM – образования. Меня заинтересовали преимущества мини робота пчелы Bee – Bot. Программируемый напольный робот прекрасно подходит для применения в дошкольных учреждениях. Работа с пчелой Bee – Bot учит детей структурированной деятельности, развивает воображение и предлагает массу возможностей для изучения причинно-следственной связи и многое другое.

В данном методическом пособии представлены игровые поля на разные темы, конспекты игровых ситуаций. Их можно использовать как в совместной, так и в самостоятельной игровой деятельности ребенка, как индивидуально, так и в группе. На начальном этапе дети знакомятся с роботом, как с волшебной пчелой, которая выполняет команды. Следующий этап – педагог программирует пчёлку Bee-Bot, тем самым, обучая детей этой деятельности. Затем воспитанники, сами или с помощью воспитателя, задают роботу простые программы. Для поддержания интереса детей к работе с пчёлкой Bee-Bot сконструировала шапочки, для превращения робота в других героев.

Цель: развитие интеллектуальных способностей, познавательного интереса, творческой инициативы у детей дошкольного возраста.

Задачи: Ознакомление с окружающим. Развитие умения составлять алгоритмы. Развитие логического мышления. Развитие пространственной ориентации. Формирование речи. Закрепление умения считать. Развитие мелкой моторики. Развитие коммуникативных навыков, создание дружеских взаимоотношений в группе.

Использование данного пособия позволяет заинтересовать детей при изучении нового материала, либо закрепить имеющихся знаний,

активизировать их внимание, т.к. робот Beet-Vot является продуктом современных технологий. Использование современных игровых ситуаций позволяет воспитанникам быстро усвоить изучаемый материал.

Игровые ситуации для работы с лого-роботом пчелкой Bee-Bot

Коврик «Дикие животные леса и их детёныши»

Конспект игровой ситуации 1

«Найди детёнышей диких животных»

Задачи: знакомить детей с дикими животными и их детенышами; воспитывать любовь к животным; проявлять желания заботиться о них.

Материалы: мини-робот Bee – Bot; тематический коврик «Дикие животные леса и их детёныши».

Организация деятельности. Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле. Воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «С человеком не живут, помощи от него не ждут. Пищу сами добывают и своих деток не оставляют (дикие животные)». Воспитатель обращает внимание детей на картинки детенышей диких животных, говорит, что они все перепутались и потеряли своих мам, предлагает детям найти мам для детёнышей. А поможет в этом Пчелка, которая живет здесь уже очень давно и хорошо знает всех обитателей. Отгадав загадку, воспитатель запускает пчёлку. Для нахождения детёныша, а дети отмечают правильно ли она нашла того или иного детёныша. В дальнейшем дети сами задают программу и доходят с пчелкой до нужного места. В процессе игры можно спрашивать у детей, чем питается это дикое животное, какую пользу приносит лесу. Воспитатель при необходимости корректирует работу детей.

Загадка 1. Под кустом на опушке вижу серенькие ушки. Из травы они торчат, ушки маленьких... (зайчат)

Загадка 2. В логове они живут, волка папою зовут. Так похожи на щенков! Нет у них пока клыков... (волчата)

Загадка 3. Как в лесу осенним тихо! Попадись идёт лосиха, а за нею меж сосёнок скачет маленький... (лосёнок)

Загадка 4. Родились зимой в берлоге, подрастали по не многу. В шубках тёплых и мохнатых, как зовут их... (медвежата).

Загадка 5. -Пи, пи, пи - она сказала, сразу в норку убежала. Что же это за малышка? Это маленькая... (мышка)

Загадка 6. Из иголок колобок. Кто свернулся здесь в клубок? (ёжик)

Загадка 7. Папа очень крепкий, рослый и рога ветвисты. Сын пока ещё не взрослый,- рыжий и пятнистый. Он рождается без рожек, в шубке пёстренькой в горошек...(олёненок)

Загадка 8. Этот малыш в одежде богатой, но сам слеповатый. Живёт без оконца, не видывал солнца...(кротыш)

Загадка 9. Малыш в дупле живёт, да орешки всё грызёт...(бельчонок)

Загадка 10. У реки растёт камыш, в камыше живёт малыш. Он с зелёной кожицей и с зелёной рожницей... (лягушонок)

Воспитатель хвалит детей за то, что они вместе с Пчелкой помогли детенышам диких животных вернуться к себе домой. Хвалит детей, которые все сделали правильно, и ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

Конспект игровой ситуации 2

«Найди животных»

Задачи: знакомить детей с дикими животными; учить называть их; воспитывать любовь к животным; проявлять желания заботиться о них; воспитывать эмоциональную отзывчивость и желание общаться.

Материалы: мини-робот Bee – Bot с шапочками детёнышей диких животных.

Организация деятельности. Воспитатель: Кто-то стучится, ребята, кто это к нам пришел? (показывает робота с шапочкой зайчонка)

Дети: Зайчонок.

Воспитатель: Он говорит, что ушел из дома и заблудился. Просит помочь найти его маму. Поможем ему? (дети программируют зайчонка)

Эта игра проводится как с подгруппой, так и индивидуально. И так с каждым персонажем.

Конспект игровой ситуации 3

«Чей хвост»

Задачи: закрепление знаний детей о диких животных; умение различать и находить нужного животного; развития логического мышления; коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Материалы: карточки с изображением хвостов домашних животных; игровой коврик «Дикие животные леса и их детёныши», мини-робот Bee-bot.

Организация деятельности: Мини-робот «Bee-Bot» выступает в роли спасателя (разведчика, следопыта). Подобрать хвост для каждого животного и проложить маршрут до нужного животного. Назвать у какого животного, какой хвост (длинный, короткий, пушистый, толстый, маленький, большой и т.д.).

Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок, ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось

Конспект игровой ситуации 4 «Прогулка по лесу»

Цель: закрепление знаний детей о диких животных; умение различать и находить нужного животного; развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Материалы и оборудование: мини-робот «Вее-Вот»; тематический коврик «Дикие животные леса и их детёныши».

Организация деятельности. Воспитатель рассказывает детям, что Пчелка решила посетить зоопарк, но, к сожалению, она ничего не знает про животных. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Воспитатель задает детям загадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить Пчелку до этого животного и рассказать о нём.

Хожу в пушистой шубе,
Живу в густом лесу.
В дупле на старом дубе
Орешки я грызу...(Белка)

Летом сер, зимою бел,
По характеру не смел.
По полянкам скачет ловко,
Любит сочную морковку... (Заяц)

У меня роскошный хвост,
А характер мой непрост —
Я коварна и хитра.
Глубоко моя нора...(Лиса)

Серый я, живу в лесу,
Знаю рыжую лису.
Песню грустную тяну,
Громко вою на луну... (Волк)

Важно я хожу по бору,
Съесть могу и мухоморы.
Не боюсь в лесу врага —
Есть копыта и рога! (Лось)

Есть в реке работники,
Не столяры, не плотники.
А выстроят плотину,

Хоть пиши картину... (Бобры)

Лежала под елками
Подушечка с иголками.
Лежала, лежала
Да побежала...(Еж)

Я скачу по лужам важно.
Там живу, где очень влажно.
Посмотрите, какова —
Вся зеленая, ква-ква! (Лягушка)

Из берлоги слышен храп —
Спит хозяин, косолап.
Всю округу замело,
Но ему во сне тепло... (Медведь)

Я, друзья, подземный житель.
Землекоп я и строитель.
Землю рою, рою, рою,
Коридоры всюду строю,
А потом построю дом
И живу спокойно в нем...(Крот)

Огромная кошка по лесу скачет,
В ушках серёжки она не прячет,
Ей не скажешь слова- брысь,
Потому, что это...(Рысь)

Маленькие зверьки,
Острые зубки,
Серенькие шубки,
Черненькие глазки,
Длинные хвосты...(Мышь)

Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок,
ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

Коврик «Ягоды - грибы»

Конспект игровой ситуации 5

«Ягоды и грибы»

Задачи: знакомство с ягодами и грибами; развитие коммуникативных навыков; формирование основ безопасного поведения при обращении с грибами; познавательный интерес.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Ягоды – грибы».

Организация деятельности: Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле. Воспитатель задаёт задание помочь пчёлке – собрать ягоды или грибы. На начальном этапе воспитатель ставит программу сама, показывая и поясняя детям. Затем дети выполняют задания, самостоятельно выбирая и программируя маршрут. Работа может выполняться как индивидуально, так и группой детей. Доведя пчелу до нужной клетки, ребенок называет, что изображено в клеточке. Задания могут усложняться с учетом формы, цвета ягод и грибов и т.п. Воспитатель помогает детям, при необходимости корректирует их работу. Примеры заданий: 1. Собрать только ягоды. 2. Собрать только грибы. 3. Пчелке нужно собрать ягоды только красного цвета (зеленого, желтого и т.д.) или только грибы определенного цвета, определенной формы и т.п.

Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок, ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось

Конспект игровой ситуации 6

«Съедобные или ядовитые»

Задачи: закрепление темы «Ягоды и грибы»; дать понятие съедобные или ядовитые; формирование основ безопасного поведения при обращении с грибами.

Материалы: мини-робот «Вее-Vot»; тематический коврик «Ягоды - грибы».

Организация деятельности. Белка попросила своих маленьких бельчат собрать на полянке грибы. Бельчата с радостью побежали в лес и набрали полную корзину красивых грибочков. И принесли ее маме белке. Белка внимательно посмотрела на принесенные грибы и сказала: «Не все грибы в этой корзине можно есть. Пусть они и очень красивые...Но эти грибы ядовитые.» И мама-белка показала лапой на ядовитые грибы. Теперь бельчата навсегда запомнили какие грибы можно есть, а какие нельзя. А вы, ребята, знаете, какие грибы съедобные, а какие ядовитые?

Найдите на поляне сначала съедобные грибы и назовите их. А теперь ядовитые.

Задание детям: запрограммируйте лого – робота Вее-Vot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Конспект игровой ситуации 7

«Можно или нельзя»

Задачи: закрепление темы «Ягоды и грибы»; дать понятие съедобные или ядовитые; развитие речи; формирование основ безопасного поведения при обращении с грибами.

Материалы: мини-робот «Вее-Vot»; тематический коврик «Ягоды - грибы».

Организация деятельности. Бедный маленький зайчик заболел. Мама зайчиха позвала доктора Филина. Старый Филин прилетел и осмотрел больного. Зайчик жаловался на головную боль. Доктор Филин спросил, что ел сегодня зайчик. Зайчик рассказал, что ел сегодня ягоды, которые растут на солнечной полянке. Доктор покачал головой и сообщил, что не все ягоды с этой полянки можно есть. Там растут и ядовитые тоже. Доктор Филин быстро поставил зайчика на ноги, и теперь маленький зайчик навсегда запомнил, какие ягоды есть ни в коем случае нельзя.

Найти какие съедобные, а какие ядовитые?

Задание детям: запрограммируйте лого – робота Вее-Vot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Конспект игровой ситуации 8

«Помоги бабушке».

Задачи: закрепление темы «Ягоды и грибы»; дать понятие о приготовлении блюд; развитие пространственного мышления; воображения.

Материалы: мини-робот «Вее-Vot»; тематический коврик «Ягоды-грибы»

Организация деятельности. Наступила осень. Бабушка собрала в лесу полную корзину ягод и грибов и разложила на кухне. Скоро приедут внуки, навестить любимую бабушку. Как же без гостинцев? Бабушка решила порадовать внуков вкусным вареньем и пирогом с грибами ».

Давайте поможем бабушке выбрать необходимые продукты для приготовления «Варенье из ягод» и «Пирога с грибами».

Задание детям: запрограммируйте лого – робота Вее-Vot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Конспект игровой ситуации 9

«Прогулка по лесу»

Задачи: закрепление темы «Ягоды и грибы»; обучать обобщать понятия ягоды и грибы; ориентировка в пространстве; формирование основ безопасного поведения при обращении с грибами.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot»; тематический коврик «Ягоды-грибы».

Организация деятельности. Воспитатель рассказывает детям, что Пчёлка решила прогуляться по лесу и насобирать грибы да ягоды. Она предлагает ребятам присоединиться. Кто больше соберёт ягод (грибов) в корзину.

Задание детям: запрограммируйте лого – робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Коврик «Деревья»

Конспект игровой ситуации 10

«Что за дерево»

Задачи: закреплять представления детей о деревьях; знакомить с понятиями: лиственные, хвойные, фруктовые; формировать устойчивый интерес к познанию мира природы; расширять и обогащать словарный запас.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot»; тематический коврик «Деревья».

Организация деятельности. Воспитатель задаёт задание помочь пчёлке – найти разные деревья. На начальном этапе воспитатель ставит программу сама, показывая и поясняя детям. Затем дети выполняют задания, самостоятельно выбирая и программируя маршрут. Работа может выполняться как индивидуально, так и группой детей. Доведя пчелу до нужной клетки, ребенок называет, что изображено в клеточке. Задания могут усложняться с учетом вида дерева. Воспитатель помогает детям, при необходимости корректирует их работу. Примеры заданий: 1. Найти только хвойные деревья. 2. Найти только лиственные. 3. Пчелке нужно выбрать только фруктовые деревья.

Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок, ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось

Задание детям: запрограммируйте лого – робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Конспект игровой ситуации 11

«Узнай, о чём я говорю»

Задачи: закрепление темы «Деревья»; развитие ассоциативного мышления; умение детей различать деревья по стволу и по листьям; формирование познавательного интереса.

Материалы: мини-робот «Вее-Vot»; тематический коврик «Деревья».

Организация деятельности. Воспитатель описывает растение и предлагает детям догадаться, о каком из них говорит. Затем дети сами добавляют свои описания.

- Стройная, кудрявая, белоствольная (береза)
- Грустная, печальная, плакучая (ива)
- Стройная, зеленая, колючая (ель)
- Крепкий, могучий, развесистый... (дуб)
- У меня длинней иголки-чем у ёлки.

Очень прямо я расту - высоту.

Если я не на опушке,

Ветви только на макушке... (Сосна)

Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Вее-Vot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Конспект игровой ситуации 12

«Кто быстрее»

Задачи: закрепление темы «Деревья»; развитие наблюдательность, внимание, мышление, умение анализировать, обобщать; развитие речи, формирование бережного отношения к природе.

Материалы: мини-робот «Вее-Вот»; тематический коврик «Деревья».

Организация деятельности. Наша пчёлка будет показывать дерево у которого есть листочки (иголки). Маша программирует задание пчеле и пускает её. Дети называют дерево. Потом задаёт программу Петя и так по очереди.

-А как можно назвать все деревья у которых есть листочки (иголки)? (лиственные/ хвойные).

- А на которых растут фрукты? (фруктовые).

Коврик «Город профессий»

Конспект игровой ситуации 13

«Кто больше знает профессий»

Задачи: дать представление о разных видах профессий; соотносить действия людей с их профессией; образовывать от существительных соответствующие глаголы (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).

Материалы: карточки с профессиями; игровой коврик «Город профессий», мини-робот Vee-bot.

Организация деятельности. Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле. Воспитатель: «Я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Я играю с вами, рисую, читаю вам стихотворения, рассказы, учу как себя вести ... Это моя профессия — учить вас. А какая профессия у ...? Она нам готовит обед». Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Ответы.) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает повар? (Дети: Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.) Что делает врач? (Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.) Что делает портной? (Кроит, наметывает, порет, гладит, примеряет, шьет.).

Задание детям: запрограммируйте лого – робота Vee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Конспект игровой ситуации 14

«Экскурсоводы»

Задачи: закрепление знаний детей о профессиях, умение различать и находить нужную профессию; развития логического мышления; коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Материалы: мини-робот «Вее-Вот»; тематический коврик «Путь хлеба».

Организация деятельности. Воспитатель рассказывает детям, что Пчелка решила попробовать себя в разных профессиях, но, к сожалению, она ничего не знает о них. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Воспитатель задает детям загадки про профессии. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить Пчелку до этой профессии и рассказать о ней.

Учит вежливости нас,
Почитает вслух рассказ.
Не учитель, не писатель.
Это наш... (воспитатель)

Скажи, кто так вкусно
Готовит щи капустные,
Пахучие котлеты,
Салаты, винегреты,
Все завтраки, обеды... (повар)

Кто пропишет витамины?
Кто излечит от ангины?
На прививках ты не плачь —
Как лечиться, знает... (врач)

С огнём бороться мы должны,
С водою мы напарники.
Мы очень людям всем нужны,
Ответь скорее, кто же мы? (пожарники)

Феном, щеткой и расческой
Ловко сделает прическу... (парикмахер)

Разгребает снег лопатой,
Подметает двор метлой.
Догадались ли, ребята,
Кто следит за чистотой?... (дворник)

Все дороги мне знакомы,
Я в кабине словно дома.
Мне мигает светофор,
Знает он, что я - ...(шофёр)

Весёлая работа,
Завидно от души!
Свисти, когда охота,
Да палочкой маши... (полицейский)

Кто шагает на параде,
Вьются ленты за спиной,
Ленты вьются, а в отряде
Нет девчонки ни одной...(моряки)

Средь облаков, на высоте,
Мы дружно строим новый дом,
Чтобы в тепле и красоте
Счастливо жили люди в нём...(строители)

Наяву, а не во сне
Он летает в вышине.
Водит в небе самолет.
Кто же он, скажи?... (пилот)

Его работы ждёт земля,
Едва рассвет лучи зажжёт.
Весной расчешет он поля,
Наступит осень — пострижёт...(фермер)

Целый день сегодня шью.
Я одела всю семью.
Погоди немножко, кошка, —
Будет и тебе одёжка...(швея/портниха)

Нам дает товар и чек
Не философ, не мудрец
И не супер-человек,
А обычный... (Продавец)

Напишите адрес чётче
И отправьте всё по почте.
На дом всё доставит он —
Просто Печкин...(почтальон)

У меня есть карандаш,
Разноцветная гуашь,
Акварель, палитра, кисть
И бумаги полный лист,
А ещё-мольберт-треножник,
Потому что я...(художник)

Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок,
ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

Конспект игровой ситуации 15

«Кому принадлежит?»

Задачи: формировать знания о названии инструментов, необходимых для работы людям разных профессий.

Материалы: карточки с инструментами; игровой коврик «Город профессий», мини-робот Bee-bot.

Организация деятельности. Воспитатель задаёт задание помочь пчёлке определить кому принадлежит инструмент. Детям раздаются карточки с инструментами. Они должны проложить маршрут к необходимой профессии.

Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок, ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось

Заключение

Можно с уверенностью сказать, что внедрение мультимедийных технологий сегодня является новой ступенью в образовательном процессе, позволяя оптимизировать и индивидуализировать обучение детей, создавать в процессе обучения необходимую «ситуацию успеха». Развитие интереса дошкольников к программируемому мини-роботом «Умная пчела» способствует формированию воплощать в жизнь смелые и сложные инженерные идеи.

Лого-робот пчёлка Bee-Bot может выступать одним из средств приобщения маленьких детей к основам информационно-коммуникативных технологий.

Использование данного лого-робота обладает значительным педагогическим потенциалом. При организации детской деятельности и соблюдении методических рекомендаций при помощи «Пчёлки Bee-Bot» у дошкольников формируется логическое мышление, умение составлять алгоритмы, пространственная ориентация, происходит закрепление в умении счета, формируется речь детей, совершенствуются коммуникативные навыки, познавательные интересы.

Используемые источники

Литература

1. Аникин В.П. Садовников Д.Н. "Загадки русского народа: Сборник загадок, вопросов, притч и задач". - М: 2010.
2. Баранникова Н. А. Программируемый мини-робот «Умная пчела». Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций Москва, 2014.

Электронные ресурсы

1. <https://dohcolonoc.ru/>
2. <https://фгос-игра.рф>