

РЕЦЕНЗИЯ

на педагогическую разработку

«Формирование познавательного интереса старших дошкольников к малой родине – Кубани посредством использования мультимедийных интерактивных упражнений на основе программы LearningApps.org»
воспитателя МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 185»
Печелиевой Ирины Зурабовны

В рамках организации воспитательно-образовательного процесса в условиях современного детского сада для воспитанников должны быть созданы условия, в которых бы были использованы достижения информационного пространства.

Автор педагогической разработки отмечает, что формирование познавательного интереса старших дошкольников к малой родине посредством использования современных информационных ресурсов с педагогической целью позволяет освоить и закрепить знания в игровой форме. Занятия с использованием таких игр становятся для детей очень увлекательными, дети просто играют, но в тоже время у них происходит процесс усвоения информации намного легче и быстрее, чем на обычных занятиях. Ведь игра является ведущим видом детской деятельности детей.

Практическая значимость педагогической разработки в том, что автор представляет пошаговые методические рекомендации по созданию и использованию данной программы педагогами, которая позволяет получить яркие интерактивные задания для индивидуальной или групповой работы с детьми старшего дошкольного возраста. В разработке представлены конспекты проведения интерактивных игр: «Найди пару», «Зимующие и перелётные птицы Кубани», «Рыба реки Кубань», «Водоёмы Кубани», «Казачья посуда», «Знакомство с элементами казачьей одежды». Каждая игра имеет свои ссылки и QR-код, которые будут полезны педагогам и родителям.

Материалы педагогической разработки апробированы в группах старшего дошкольного возраста в данном детском саду. Разработка представляет интерес и может быть рекомендована педагогам дошкольных образовательных организаций и родителям детей старшего дошкольного возраста.

Рецензент:

ведущий специалист отдела

ЛиПДО МКУ КНМЦ

Подпись А.М.Шабалиной удостоверяю

Директор МКУ КНМЦ

№ 434 «02» ИОННЗ 2022 г.



А.М.Шабалина

Ф.И.Ваховский

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Детский сад общеразвивающего вида № 185»
350080, г. Краснодар, ул. Симферопольская, 28, тел./факс (861) 232-18-23
e-mail: detsad-185@yandex.ru

**Формирование познавательных интереса старших
дошкольников к малой родине – Кубани
посредством использования мультимедийных
интерактивных упражнений на основе программы
[LearningApps.org](https://www.learningapps.org)**

Разработал воспитатель:

Печелиева Ирина Зурабовна

г. Краснодар
2022 год

Пояснительная записка

Современное общество, развивающееся на базе использования новых информационно-технических средств, предъявляет все большие требования к информатизации и в дошкольных образовательных учреждениях. ИКТ технологии стали активно применяться в ДОУ. Конструктор интерактивных заданий Learning Apps предназначен для поддержки процесса обучения с помощью интерактивных модулей (упражнений).

Основная цель интерактивных заданий, которые могут быть созданы благодаря данному сервису, заключается в том, что дети могут проверить и закрепить свои знания в игровой форме, что способствует формированию их познавательного интереса к определенной области обучения. Learningapps.org - сервис для создания интерактивных учебно - методических пособий по разным предметам. На сервисе <http://learningapps.org/> есть возможность создать пазл, на частях которого располагаются ответы на поставленные вами вопросы. Сервис дает возможность разнообразить занятие, сделать его увлекательным, а процесс обучения простым и доступным для понимания каждому ребёнку.

Сайт очень интересный и на базе его мы разрабатываем свои интерактивные игры для детей. Они красочные, динамичные, сопровождаются звуком и голосом, ведь наши дошкольники не умеют читать. Игры разрабатываются для детей 5 – 7 лет. Занятия с использованием таких игр становятся для детей очень увлекательными, дети просто играют, но в тоже время у них происходит процесс усвоения информации намного легче и быстрее, чем на обычных занятиях. Ведь игра является ведущим видом детской деятельности детей. Имеет довольно многогранное влияние на развитие мозга, происходит тренировка памяти ребёнка, он учится запоминать сначала небольшое, а потом всё возрастающее количество предметов и анализировать их свойства и качества. Каждая игра имеет свои ссылки и QR код, которые будут полезны педагогам и родителям.

Основная часть

Федеральный Государственный Образовательный Стандарт предъявляет новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности. Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, а также активно использовать их в своей педагогической деятельности.

Согласно ФГОС, помимо овладения и широкого использования ИКТ – технологий в своей работе, педагог должен уметь выстраивать партнерское взаимодействие с родителями (законными представителями) детей раннего и дошкольного возраста для решения образовательных задач, использовать методы и средства для их психолого-педагогического просвещения.

Используя в работе интерактивные игры, не стоит забывать о соблюдении санитарно-гигиенических требованиях, физиолого-гигиенические, психолого-педагогические ограничительные и разрешающие нормы и рекомендации, чтобы не навредить здоровью детей (СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы»).

Для решения задач, с 2021 года в своей работе, применяем интерактивные игры, созданные на сервисе LearningApps.org.

LearningApps – полностью бесплатный онлайн-сервис из Германии, позволяющий создавать интерактивные упражнения для проверки знаний. Пусть вас не пугает страна происхождения — сервис русифицирован, и за редким исключением, знание иностранного языка не понадобится.

Работать с LearningApps можно двумя способами:

1. Самостоятельно сделать приложение, выбрав один из 20 вариантов игровых механик. После этого будет предложено ознакомиться с примерами подобных упражнений, чтобы понять логику задания. Дальше остается только заполнить необходимые поля и загрузить нужные изображения. Все формы снабжены подсказками, так что долго разбираться с ними не придется.

2. Использовать готовые работы других авторов в качестве шаблонов, изменив в них данные на ваши. Иногда изменить готовое проще, чем создавать новое. Проблема лишь в том, что в галерее приложения сгруппированы не по типам, а по темам.

После того как приложение создано, его нужно сохранить и, при желании, сделать общедоступным для пользователей LearningApps. Это значит, что оно появится в разделе «Все упражнения».

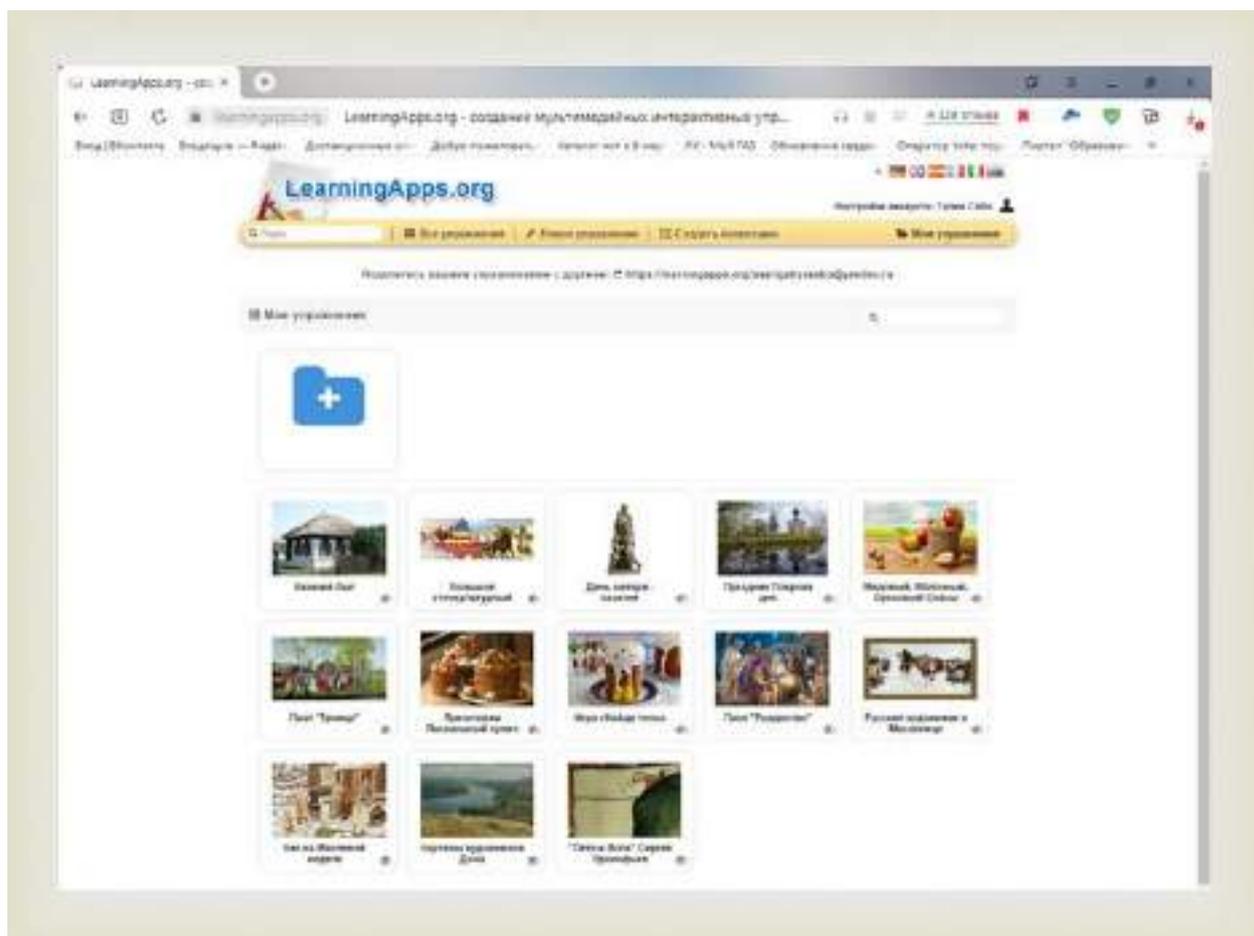
Достоинства:

- бесплатное использование.
- большой выбор игровых заданий.
- любое из чужих упражнений в галерее можно использовать как шаблон для своего приложения.
- простой процесс создания упражнений.

Методические рекомендации (краткие установки по работе с сервисом для педагогов).

Упражнения создаются очень просто:

1. выберите русский язык интерфейса (правый верхний угол)
2. Зарегистрируйтесь на сайте (подать заявку)
3. Нажмите кнопку “Создать упражнение”
4. Выберите тип упражнения
5. Посмотрите примеры
6. Нажмите кнопку “Создать приложение”
7. Сохраните его
8. Опубликуйте приложение (нужно подождать немного)
9. Скопируйте ссылку на него



Форма работы с детьми старшего дошкольного возраста. Рекомендована педагогам дошкольных образовательных организаций и родителям, заинтересованным в патриотическом воспитании детей старшего дошкольного возраста.

Заключение

Использование сервиса LEARNING APPS.org позволяет получить яркие интерактивные задания, которые можно использовать как для повторения, закрепления изученного материала, при организации групповой работы, или во внеурочных мероприятиях (игры, викторины, конкурсы и др.). Использование сервисов сети Интернет в процессе обучения вызывает у детей повышенный интерес и усиливает мотивацию обучения, так как создает возможность доступа к свежей информации в сочетании цвета, мультипликации, музыки, звуковой речи, «диалога» с источником знаний, расширяет способы представления учебной информации. Сервисом LEARNING APPS.org планирую пользоваться в дальнейшем, так как он прост и понятен и открывает большие перспективы для дальнейшей работы вместе с моими воспитанниками.

Список используемой литературы.

1. Управление инновационными процессами в ДОУ. – М., Сфера, 2008
2. [СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 "Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы"](#).

Интернет-ресурсы: <https://learningapps.org>
<https://pglk.belstu.by/wp-content/uploads>

Интерактивная игра "Найди пару"

Задачи: развивать внимание, тонкость зрительного восприятия, умение подбирать парную картинку по смыслу к каждому предмету.

Оборудование. Мультимедийная доска, <https://learningapps.org/view18574027>

Конспект игры

Воспитатель. Кто из вас, дети знает, чем станет колосок, когда его отнесут на мельницу? Ответы детей.

Молоко откуда берётся? Ответы детей.

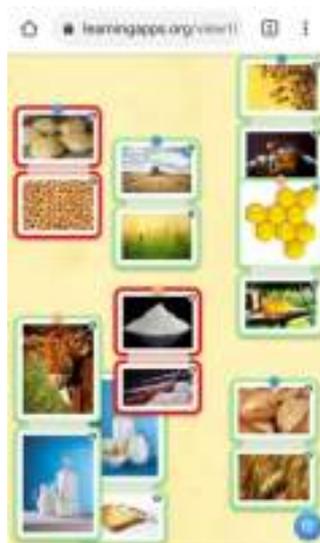
В чём хранят пчёлы мёд? Ответы детей.

Что получается из муки? Ответы детей.

Сейчас мы поиграем в игру, в которой нужно найти логическую пару и соединить их. В конце игры проверяем ошибки, картинки загорятся красным цветом, можно исправить и тогда вам скажут, что вы «Молодец»



<https://learningapps.org/view18574027>



Интерактивная игра «Зимующие и перелётные птицы Кубани»

Цель: Формировать обобщённое представление детей о перелетных птицах, учить детей различать птиц по существенным признакам, учить узнавать перелетных птиц, уметь передавать в речи свои впечатления и наблюдения за птицами, воспитывать любовь к птицам, желание помогать.

Конспект игры.

Воспитатель: Здравствуйте ребята! Сегодня у нас с вами очень интересная и увлекательная игра. Давайте с вами ближе познакомимся с крылатыми обитателями нашего края?

Воробьи, стрижи, пингвины,

Снегири, грачи, павлины,

Попугаи и синицы,

Одним словом это...птицы

А каких птиц живущих в нашем крае вы знаете?

(выслушиваем ответы детей.)

Воспитатель. Разберемся, какие из них перелетные, а какие зимующие. Вам нужно расселить птиц на правильные картинки. Зимующих поместить на картинку «Зима», а перелётных на картинку «Весна». Если вы не умеете читать, то в правом углу картинки есть значок, для озвучивания. По окончании игры, если птиц вы поместили птичку неправильно, они загорятся красным цветом. Можно исправить ошибку. Ну а если вы выполнили задание правильно, то вам сообщат, что вы «Молодец».



<https://learningapps.org/view18505009>



Интерактивная игра «Рыба реки Кубань»

Цель: Расширить представление детей об обитателях реки Кубань. Развитие умения называть и отличать рыбы по внешнему виду.

Оборудование: мультимедийная доска, <http://learningapps.org/view18573545>

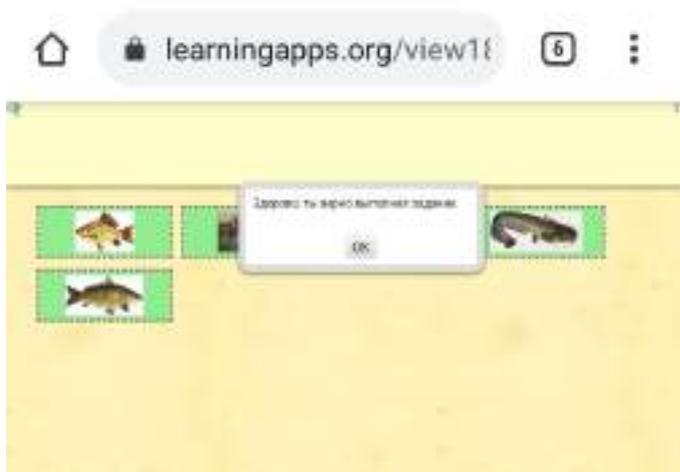
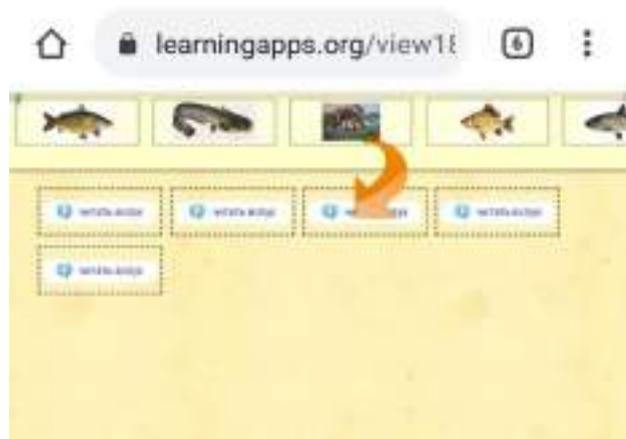
Ход игры.

Воспитатель. Как называется наш край? (краснодарский) А как еще называют наш край (*Кубань*).

- А кто из вас знает, почему его так называют? (из-за реки *Кубань*).

Ребята, сегодня совершим самое настоящее подводное путешествие. Поиграем в игру «Рыба реки Кубань»

Воспитатель. Ну вот, ребята, мы с вами и оказались в речном царстве. Посмотрите, сколько вокруг нас рыб. Если мы нажмём на картинку с надписью, то услышим её название. Нужно найти нужную картинку и соединить с названием. Когда задание будет выполнено, вам сообщат, что вы верно выполнили его. В случае неудачи, снова вернёмся и исправим ошибки.



<https://learningapps.org/view18573545>



Интерактивная игра «Водоёмы Кубани»

Цель: формирование знаний о водоёмах нашего края, способствовать развитию мышления, умения сравнивать, обобщать.

Оборудование: мультимедийная установка,
<http://learningapps.org/watch?v=p565t2wb321>

Ход игры.

Воспитатель. А как вы думаете, много рек, озёр в нашем крае? Я загадаю вам загадки, а вы попробуйте их отгадать: Течёт, течёт, не вытечет.

Бежит, бежит, не выбежит. (река)

С высоты большой, срываясь, грозно он ревёт.

И, о камни разбиваясь, пеною встаёт. (водопад)

Самая главная река – Кубань. Она берет начало высоко в горах и несет свои воды в Азовское море. Из маленького горного ручейка Кубань постепенно превращается в широкую и могучую реку.

Чёрное море очень тёплое, не замерзает даже зимой. Оно беспокойное и бурное, т. к. часто штормит. Вода в нём солёная.

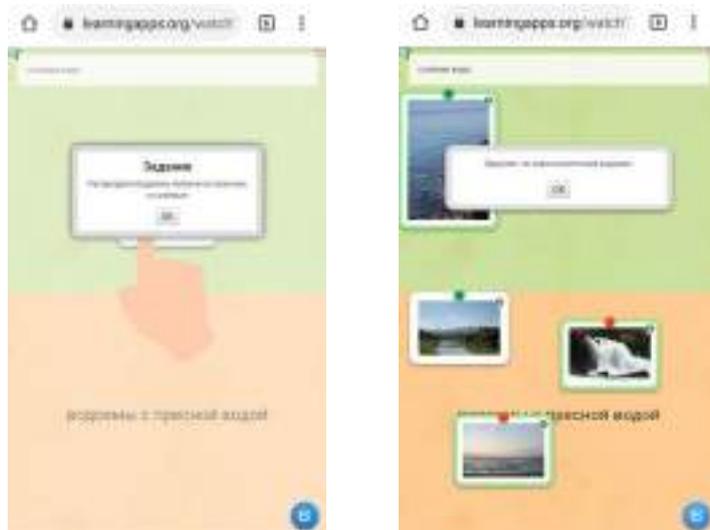
Азовское море меньше, чем Чёрное. Это самое маленькое и мелкое море. Вода несолёная, поэтому зимой оно замерзает.

Воспитатель. Послушайте загадку.

Начинается на «о», оно в горах встречается, нигде не повторяется и кончается на «о». Значит это (озеро)

Воспитатель: Озеро – это большое природное углубление (замкнутый водоём с водой) И у нас на Кубани есть много озёр. Большинство из них находятся в горах. Вода в них пресная.

Воспитатель. А сейчас мы поиграем в игру. Нужно распределить водоёмы Кубани на пресные и солёные. В верхней части мы поместим картинки водоёмов с солёной водой. А в нижней части выставим картинки с водоёмами с пресной водой. В конце вам объявят, справились вы с заданием или нет.



<https://learningapps.org/watch?v=p565t2wb321>



Интерактивная игра «КАЗАЧЬЯ ПОСУДА»

Задачи: расширение знаний об истории быте и культуре казаков, формировать знания детей о старинной казачьей посуде, развитие воображения, речи, "обогащение словарного запаса"

Материалы: казачья утварь, мультимедийная доска,

<https://learningapps.org/display?v=pog91jzqj21>

Ход.

Воспитатель: Ребята, вы любите ходить в гости?

Дети: Да!

Воспитатель: У кого вы бывали в гостях?

Дети: У дедушки с бабушкой, у друзей, родственников и т.д.

Воспитатель: А у казака вы были в гостях?

Дети: Нет.

Воспитатель: Приглашаю в гости в семью казака (проходят в уголок казака) А ну-ка девочки помогите накрыть на стол. Педагог предлагает детям посмотреть, как Кубанские казачки накрывали стол. - Стол накрывали вышитой, льняной скатертью. На стол ставили крынку из глины с молоком; деревянную сахарницу; кружки, самовар (девочки накрывают на стол по рассказу воспитателя)

- Но что бы почувствовать себя по-настоящему в гостях в хате казака, я вам предлагаю попробовать чай из самовара. Присаживайтесь.

Воспитатель: Для приготовления и подачи пищи на стол использовалась различная посуда: глиняная, деревянная, металлическая, медная, фаянсовая, стеклянная.

Воспитатель: Большое распространение получила глиняная посуда: молочник — традиционный кувшин с молоком, морсом, квасом или другим натуральным напитком; горшки, махотки - низкие кувшины с широким горлом, с ручкой, носиком, иногда с крышкой. Причем такую посуду можно было увидеть в семье и бедного, и зажиточного казака (показ)

Воспитатель: Была и деревянная: макогон это деревянная закруглённая внизу палка, которой толкли в макитре семена льна, растирали мак, творог, масло. Солоница - на обеденном столе казака была самой почётной посудой с древних времён. Соль ценилась дорого, её берегли. Вместе с караваем хлеба, соль с солоницей всегда участвовали в торжественных ритуалах.

Воспитатель: А эту посуду вы знаете? Ответы детей.

Хозяйка казачка любила вкусно накормить казака, варила в чугушке вкусные щи, да кашу. Он тяжелый, чугунный и каша в нем вкусная.

Спасибо за вкусный чай.

- Давайте пройдём к мультимедийной доске и поиграем в игру с нашим компьютером. Я зачитываю задание, а вы подставляете нужную карточку. Если всё сделано правильно, то вам компьютер ответит, что «Ты молодец».



<https://learningapps.org/display?v=pog91jzqj21>

Интерактивная игра-загадки «Знакомство с элементами казачьей одежды»

Задачи:

- Знакомить с элементами казачьей одежды, ее назначением.
- Развивать у детей интерес к казачеству.
- Учить правильно называть элементы одежды.
- Расширять кругозор детей.
- Обогащать словарный запас.
- Формировать у детей чувство любви к Родине.

Материалы: кукла казак в одежде, мультимедийная доска,

<https://learningapps.org/display?v=px6hiobka21>

Ход.

Воспитатель: Национальная кубанская одежда очень древняя. Казачий костюм складывался веками, в первую очередь это относится к штанам (показ). Они называются шаровары. Прошло очень много лет, но ничего не изменилось. Это такие же широкие шаровары - в узких штанах на коня не сядешь.

Какую ещё одежду носил казак? Ответы детей.

Воспитатель: Ещё казаки носили черкеску и башлык.

Что такое башлык? Ответы детей.

Воспитатель: Теплая накидка с двумя длинными концами (показ).

Зимой казаки сверху одевали бурку.

Воспитатель: Ребята, посмотрите внимательно на нашего гостя-казака.

Что вы видите у него на груди? Ответы детей.

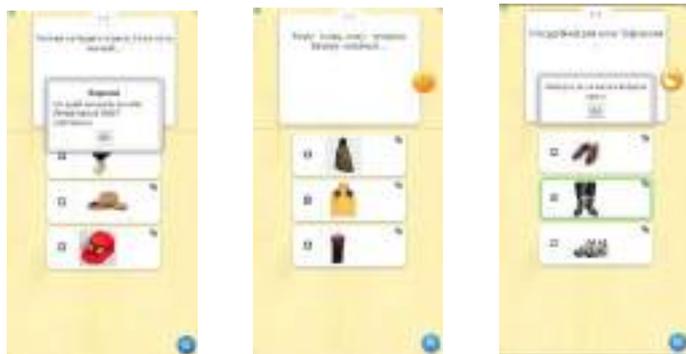
Газыри - это кармашки для патронов.

Воспитатель: Ребята посмотрите, чего не хватает в костюме этого казака? Ответы детей.

На голове носили шапку папаху. На ногах у казака должны быть сапоги.

Кинжал и сабля вешались к поясу казака.

Воспитатель: А сейчас сюрприз - игра. Давайте подойдём к мультимедийной доске. Вам нужно будет услышать загадку и нажать правильную картинку. Если она загорится зелёным цветом, то это правильный ответ. Дети выполняют задания, в конце игры прозвучит «Ты справился, молодец».



<https://learningapps.org/display?v=px6hiobka21>

РЕЦЕНЗИЯ

на методическое пособие «Использование многофункциональной развивающей игрушки для дошкольников «Робот – пчела Вее – Вот» в совместной образовательной деятельности педагога с детьми дошкольного возраста» воспитателей муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения муниципального образования город Краснодар «Детский сад общеразвивающего вида № 185»

***Бурда Светланы Алексеевны
Печелиевой Ирины Зурабовны***

В настоящее время компьютер – это дидактическое средство применения информационных технологий для работы с детьми дошкольного возраста.

Важно уже в дошкольном возрасте обучать детей различным приёмам моделирующей деятельности с помощью схематической и символической наглядности, учить их сравнивать, анализировать и обобщать результаты своей деятельности.

Овладев логическими операциями, ребёнок станет более внимательным, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте.

«Робот – пчела Вее – Вот» это программируемый робот, предназначенный для работы с детьми трёх - семи лет. Он соответствует гигиеническим, эстетическим, психолого – педагогическим требованиям к детскому игровому оборудованию.

Педагогическая целесообразность данного пособия заключается в том, что образовательная деятельность, организованная в форме игры, позволяет воспитанникам овладеть основами программирования, проявлять интерес и самостоятельность в среде программирования мини – роботов, общении, познавательно – исследовательской и технической деятельности.

Педагогами изготовлены разнообразные авторские игровые поля – коврики (растительный и животный мир, путь хлеба к человеку, фрукты и овощи, безопасность в окружающем пространстве, ремёсла Кубани, одежда, посуда), которые могут использовать воспитатели в разнообразных видах детской деятельности, в разные режимные промежутки. Представлены конспекты практической деятельности с дошкольниками с использованием «Робота – пчелы «Вее – Вот» познавательно - исследовательской деятельности с использованием всех авторских игровых полей – ковриков.

Это методическое пособие состоит из заданий, которые можно использовать педагогам в совместной деятельности воспитателя с детьми и в

их свободной самостоятельной деятельности. Системная и последовательная работа с ним позволяет детям в увлекательной форме развивать пространственное мышление, логику, учит работать в команде сверстников.

Представлено перспективно – тематическое планирование по работе с данными полями - ковриками, дающее возможность воспитателям работать с детьми в рамках различных образовательных областей, что соответствует требованиям ФГОС ДО. Особое внимание уделено ожидаемым результатам реализации задач данного методического пособия.

Методическое пособие «Использование многофункциональной развивающей игрушки для дошкольников «Робот – пчела Bee – Bot» в совместной образовательной деятельности педагога с детьми дошкольного возраста» воспитателей Бурда Светланы Алексеевны, Печелиевой Ирины Зурабовны соответствует требованиям к его составлению и может быть рекомендовано для работы с дошкольниками по формированию у них компьютерной грамотности.

Рецензент:

ведущий специалист отдела анализа и поддержки дошкольного образования
МКУ КНМЦ



Т.Г. Соболева

Подпись Т.Г. Соболевой удостоверяю:
И.о. директора МКУ КНМЦ

Н.П. Олофинская

№ 640 от «21» сентября 2022

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

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

**«Использование многофункциональной развивающей игрушки для
дошкольников «Робот-пчела Bee-Bot» в совместной образовательной
деятельности педагога с детьми дошкольного возраста»**

Соавторы:
Бурда Светлана Алексеевна
воспитатель
Печелиева Ирина Зурабовна
воспитатель

Краснодар
2022 г.

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Программируемый мини-робот Bee-Bot «Умная пчела».....	7
3. Примерное перспективно-тематическое планирование	16
4. Заключение.....	18
5. Список использованной литературы и интернет-ресурсов.....	19
6. Приложение 1.....	20
7. Приложение 2.....	28
8. Приложение 3.....	40

1. Пояснительная записка

Методическое пособие «Использование многофункциональной развивающей игрушки для дошкольников «Робот-пчела Bee-Bot» в совместной образовательной деятельности педагога с детьми дошкольного возраста» разработано Печелиевой Ириной Зурабовной и Бурдой Светланой Алексеевной воспитателями МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 185».

Методическое пособие адресовано педагогам дошкольного образования и дополнительного образования. Предназначено для организации как совместной деятельности с детьми, так и индивидуальной работы с программируемым мини-роботом «Умная пчела». В пособии дается методика использования этого робота для изучения основ программирования в соответствии с требованиями к условиям реализации основной образовательной программы. Задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания (приключения), дети учатся структурированной деятельности, развивают воображение и имеют массу возможностей для определения причинно-следственных связей и многое другое. В пособии представлены технические характеристики робота и оснащения к нему. Предлагаются разработки игр и упражнений с его использованием для воспитанников дошкольного учреждения.

Актуальность обусловлена тем, что в настоящее время 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.

Важно уже в дошкольном возрасте обучать детей различным приемам моделирующей деятельности с помощью вещественной, схематической и символической наглядности, учить ребенка сравнивать, анализировать и обобщать результаты своей деятельности.

Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. В дальнейшем, учиться ему станет легче и интереснее, а значит, и процесс обучения, будет приносить радость и удовлетворение.

Именно востребованность данной проблемы явилось толчком к разработке методического пособия, адаптированной к работе с дошкольниками.

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

Новизна пособия заключается в изменении подхода к обучению воспитанников, а именно – внедрению в образовательный процесс исследовательской и изобретательской деятельности и формирование навыков программирования с помощью мини-робота «Bee-bot».

Педагогическая целесообразность заключается в том, что образовательная деятельность, организованная в форме игры, позволяет воспитанникам овладевать основами программирования, проявлять инициативу и самостоятельность в среде программирования мини-роботов «Bee-bot», общении, познавательно-исследовательской и технической деятельности.

Практическая значимость методического пособия заключается в овладении каждым воспитанником практических навыков основам программирования и робототехники (регулировка, настройка и управление программируемым объектом). Создавая пособие для мини-робота «Bee-Bot», выполняя игровые задания, воспитанник учится ориентироваться в окружающем его пространстве, овладевает логическими операциями, учится мыслить ясно и четко, умеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, и убедить других в своей правоте, что является немало важным для обучения в школе.

Эта разработка состоит из заданий, которые можно использовать на занятиях, а также как игровой материал, для закрепления знаний по пройденному материалу. Она позволяет детям в увлекательной форме развивать пространственное мышление, логику, учиться работать в команде. Использование мини-роботов дает возможность воспитанникам манипулировать осязаемыми объектами и экспериментировать с ними в реальных ситуациях. С помощью данных устройств дети могут с легкостью изучать программирование

Цель методического пособия формирование познавательных интересов и действий ребенка в различных видах деятельности с использованием высокотехнологических игрушек. Формирование у

воспитанников дошкольного возраста предпосылок к инженерному мышлению и интереса к техническому творчеству средствами высокотехнологических игрушек мини-роботов «Bee-Bot». Развитие интеллектуальных способностей, познавательного интереса, творческой инициативы у детей дошкольного возраста.

Задачи методического пособия:

Образовательные:

- познакомить с комплектом мини-роботов «Bee-Bot»;
- совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве, на ограниченной территории (игровое поле), понимать смысл пространственных отношений;
- дать представления об основных приёмах программирования.

Развивающие:

- развивать языковую культуру и формировать речевые умения: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения.
- развивать психические функции: память, внимание, логическое и аналитическое мышление;
- развивать творческую инициативу и самостоятельность;
- развивать умения составлять алгоритмы (основы программирования).

Воспитательные:

- воспитывать у детей интерес к техническим видам творчества;
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, в малой группе (в паре);
- развивать самостоятельность, умение доводить начатое дело до конца.

Методы, приёмы и формы реализации методического пособия.

Учитывая возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста, занятия проводятся в нестандартных формах – квест игра, соревнование, викторина, игровая ситуация, путешествие, игра взаимообучение.

Приемы наглядного метода: наблюдение, обследование предмета, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу, просмотр видеороликов, показ мультимедийных материалов, иллюстраций.

Приемы практического метода: выполнение работ по схемам, таблицам и т.п.; анализ и оценка процесса работы и качества готовой продукции, моделирование.

Приемы словесного метода: вопросы беседа, рассказ, пояснение, инструктаж, разъяснение.

Ожидаемые результаты реализации методического пособия:

воспитанники знают:

- основные компоненты управления роботом «Bee-Bot»;

- технику безопасности при работе с Bee-Bot «Умная пчелка»;
- понятия, применяемые в робототехнике, различают условную и реальную ситуации;
- принципы составления алгоритма программирования мини-робота Bee-Bot «Умная пчелка».

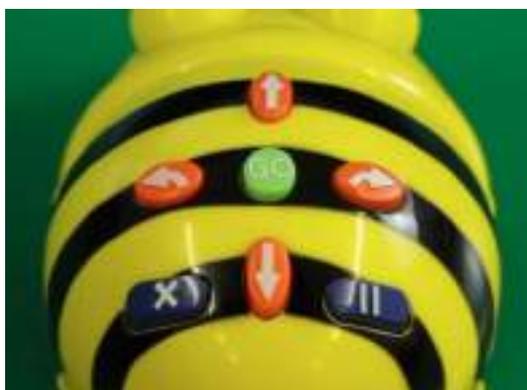
воспитанники умеют:

- управлять мини - роботом Bee – Bot «Умная пчела»;
- задавать программы управления;
- запрограммировать роботу по заданному маршруту;
- самостоятельно запрограммировать новые маршруты и траектории движения мини-робота Bee-Bot «Умная пчелка».

2. Программируемый мини-робот Вее-Вот «Умная пчела»



Вее-Вот -это программируемый робот, предназначенный для использования детьми от 3 до 7 лет. Соответствует гигиеническим, берегающим здоровье, эстетическим и психолого-педагогическим требованиям к детскому игровому оборудованию. Безопасен в использовании. Дизайн игрушки напоминает пчелу со сложенными крыльями, желтое тело с черными полосками. На спинке и брюшке «пчелы» расположены элементы управления роботом. Простое и понятное программирование, не связанное с использованием компьютера. Программируется последовательным вводом команд посредством кнопок, расположенных на верхней поверхности корпуса мини-робота.



↑ Вперед

↓ Назад

← Поворот налево на 90° (как по часовой стрелке, так и против)

→ Поворот направо на 90°

П Пауза продолжительностью 1 секунда (возможно задать паузу после выполнения одной команды перед началом другой)

Х Очистить память (перед тем как программировать пчелу на следующие действия, нужно очистить память)

GO Запустить программу (как только задан маршрут передвижения пчелы нажимаем кнопку ГОУ).

Шаг робота на линейное перемещение «вперед» или «назад» - 15 см; поворот влево или вправо на 90°. Имеет световую индикацию и звуковую сигнализацию подтверждения ввода и выполнения команд, понимает 6 различных команд, встроенная память для запоминания последовательности до 40 команд, подтверждение ввода и выполнения команд осуществляется звуковой и световой индикацией, выполнение программы можно остановить на любом этапе нажатием одной кнопки, полная очистка памяти происходит так же нажатием одной кнопки.

Робот издает звуковые и световые сигналы, тем самым привлекая внимание ребенка и делая игру ярче. Кнопки «Гнездо для зарядки (USB)», «ОТКЛ. / ВКЛ.», «Электропитание» и «Звук» необходимы для включения и отключения питания и звуковых сигналов.

Вначале знакомство детей с **лого-роботом** происходит посредством настольных игр, где роль **пчелки выполняют фишки**.

Следующий шаг знакомства – дети сами становятся **пчелками**. На полу расчерчиваются поля. За счет этого, закрепляется методика и технология использования робота.

И после закрепления, дети уже **работают с настольным лого роботом по полям**.

Для тех, кто освоил простейшие действия с роботом, предлагаются тематические коврики. Они делают игры с «Умная пчела» сложнее и разнообразнее. Для обыгрывания различных образовательных ситуаций с роботом Bee-Bot мы используем специальные тематические коврики, которые позволяют придумать Пчелке разные приключения, а детям развить воображение.

Самый вариативный коврик, это базовый. На нём нет изображений, он разделён на сектора. Один сектор, это 1 шаг пчёлки. Возможности этого коврика безграничны, он позволяет решать образовательные задачи по любой тематике.

Ассортимент игровых полей-ковриков регулярно пополняется, кроме того, игровые поля можно создать самим в зависимости от цели занятия или интересов детей.

Ковер «**Перелетные птицы**» способствует обобщению представления детей о перелетных птицах, прилет, забота о них, воспитывает бережное отношение к птицам. Активизирует словарь словами «водоплавающие», «насекомоядные», «стая», «вереница», «клин».



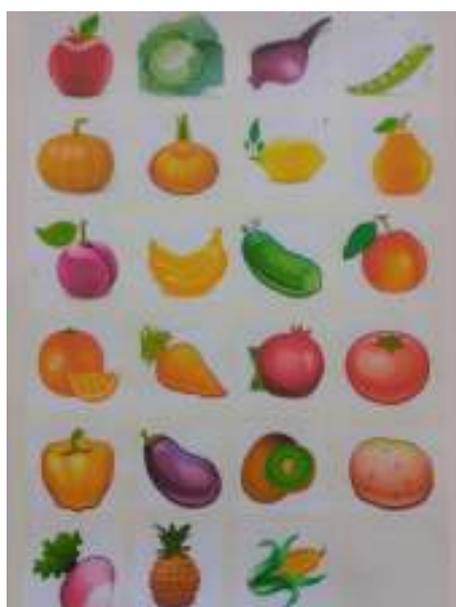
Ковер «**Комнатные растения**» учит детей различать данные растения по внешнему виду, обогащает словарный запас, побуждает детей к сравнительным характеристикам.



Ковер «**Домашние птицы и животные**» расширяет представления о домашних птицах и животных (внешний вид, разновидности). Развивает речь, обогащает и активизирует словарь по данной теме.



Ковер «**Фрукты и овощи**» развивает представление о растительном мире. Учит называть характерные признаки овощей и фруктов: цвет, форму, вкус. Формирует умение находить сходства и различия, учитывая особенности внешнего вида. Закрепляет знания детей о том где и как растут плоды (в лесу, в саду, на земле, на дереве). Развивает связную речь.



Ковер «Деревья и кустарники» закрепляет представления детей о деревьях и кустарниках. Знакомит с понятиями: лиственные и хвойные деревья. Учит различать деревья и кустарники. Развивает связную речь, память, внимание.



Ковер «Буквы» знакомит детей с буквами и звуками; развивает фонематический слух, внимание, память, мышление; формирует навык в подборе слов на заданную букву.



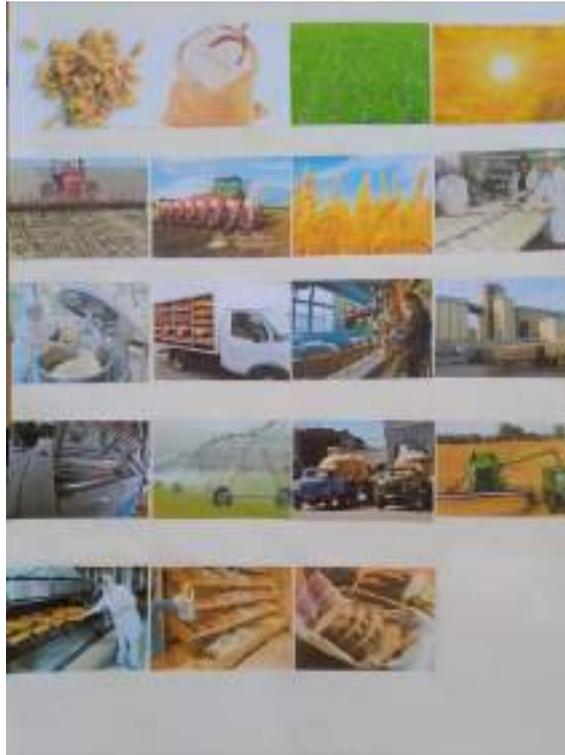
Ковер «**Путь пчелы**» обогащает представления воспитанников о жизни пчёл. Знакомит с медоносными растениями. Обогащает словарный запас по данной теме.



Ковер «**Безопасность**» помогает обобщить представления детей о правилах безопасного поведения; развивает внимание, сообразительность, воспитывает чувство товарищества и сопереживания.



Ковер «Путь хлеба» даёт представление о том, как хлеб пришел к нам на стол.



Ковер «Ремёсла на Кубани» помогает познакомиться с ремеслами Кубани, определять принадлежность продуктов ремесла к соответствующему промыслу. Развивает внимание, речь, умение анализировать.



Ковер «Одежда» помогает познакомить детей с видами одежды, обуви и головных уборов, провести связь одежды с временами года.



Ковер «Посуда» помогает формировать представление детей о разновидностях посуды, умение различать и называть предметы посуды, группировать и объединять предметы посуды по сходным признакам (по назначению).



На начальном этапе дети знакомятся с роботом, как с волшебной пчелой, которая выполняет команды детей. Следующий этап – показ воспитанникам, как задаются программы. Затем дошкольники сами или с помощью воспитателя, учатся ставить небольшие программы.

Для превращения робота в других героев сконструированы различные шапочки.



3. Примерное перспективно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Сроки	Цель	
1	Знакомство с роботом «Умная пчела», описание робота	Сентябрь 1 неделя	Формировать познавательные интересы и познавательные действия воспитанников в различных видах деятельности с использованием высокотехнологических игрушек мини-роботов Bee-Bot	Игра «В гостях у пчелки».
2	Основные компоненты управления мини-роботом «Bee-Bot». Техника безопасности при работе с мини-роботом «Bee-Bot» «Умная пчелка»	Сентябрь 2 неделя	Активизировать в речи детей понятия, связанные с программированием. Учить следить за процессом программирования. Развивать умения определять пространственные направления от себя, двигать программируемых роботов «Bee-Bot» в заданном направлении (вперёд – назад, направо – налево, вверх - вниз), обозначать словами положение предметов по отношению к себе и роботам «Bee-Bot».	Игра – путешествие на тематических ковриках: «Геометрическое лото»
3	Программирование мини-робота «Bee-Bot» «Умная пчелка» для выполнения познавательных заданий по готовым картам схемам.	Сентябрь 3 неделя	Ознакомление с основами программирования робота «Bee-Bot» Развивать познавательную активность детей, восприятие цвета, формы, величины. Формирование навыков любви ко всему живому. Закрепить пространственные понятия «вперед, назад, вправо, влево».	«Помоги пчелке найти дорогу домой»
4	Составление простого алгоритма и действий для работы по заданному маршруту	Сентябрь 4 неделя	Учить запоминать и выполнять программу, заданную пчелке педагогом. Активизировать в речи детей понятия, связанные с программированием. Продолжать знакомить с планом, схемой, маршрутом, картой	Игра «Соревнование пчелок»
5	Составление простого алгоритма и действий для работы по заданному маршруту	Октябрь	Учить запоминать и выполнять программу, заданную пчелке педагогом. Развивать логику и воображение во время прохождения пути пчелок. Учить читать простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения в пространстве. Знакомить с планом, схемой	«Пчёлки заблудились» «Осенняя ярмарка»
6	Составление простого алгоритма и действий для работы по заданному маршруту	Ноябрь	Обучение составлению простейших схем-программ роботов «Bee-Bot» в соответствии с заданной темой, условиями, инструкциями. Понятие «программирование». Составление простого алгоритма действий для робота. Движение мини-робота «Bee-Bot» «Умная пчелка» по готовым картам схемам.	«Овощи и фрукты» «Откуда хлеб пришёл».
7	Составление простого алгоритма и действий для работы по	Декабрь	Учить составлять простые алгоритмы. Программирование робота по заданному маршруту. Самостоятельное составление маршрутов движения пчелки. Развивать	«Графический диктант», «Волшебные слоги».

	заданному маршруту		познавательную активность детей, способствовать созданию положительного эмоционального фона в детском коллективе.	
8	Решение задач практического содержания, моделирование и программирование мини-робота «Bee-Bot» «Умная пчелка»	Январь	Закреплять умения самостоятельно, составлять алгоритмы и программу движения объекта. Закреплять ориентировку в пространстве, освоение способов познания: обработка алгоритма действий, поиск ответов на вопросы. Развивать интерес к программированию, воспитывать самостоятельность, инициативность, отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микро группах, умение договариваться.	Игровая ситуация «Прятки» «Безопасность»
9	Решение задач практического содержания, моделирование и программирование мини-робота «Bee-Bot» «Умная пчелка»	Февраль	Развитие умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений и составления алгоритма программы.	«Ремёсла на Кубани» «Знаки дорожного движения» «Обед для гостей»
10	Решение задач практического содержания, моделирование и программирование мини робота «Bee-Bot» «Умная пчелка»	Март	Развитие умения работать по предложенным инструкциям, схемам, алгоритмам. Развивать связную речь, умение работать в группе и отвечать на поставленные вопросы, высказывать своё мнение. Учить программировать мини-робота «Bee-Bot» таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами. Развитие умения работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности	«Весна» «Помоги бабушке». «Помоги маме»
11	Решение задач практического содержания, моделирование и программирование мини-робота «Bee-Bot» «Умная пчелка»	Апрель	Развитие умения работать по предложенным инструкциям, схемам, алгоритмам. Развивать связную речь, умение работать в группе и отвечать на поставленные вопросы, высказывать своё мнение. Учить программировать мини-робота «Bee-Bot» таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами. Развитие умения работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности	«Найди животных» «Что одеть на прогулку» «Путь хлеба»
12	Итоговое занятие «Чаепитие у Маши» с «Умной пчелкой»	Май	Показать свои умения составлять программы для мини-робота с использованием коврика дополнительного оборудования. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины. Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе.	

4. Заключение

Таким образом, развитие познавательного интереса ребёнка происходит в процессе воспитания и обучения – в активной, содержательной деятельности, организуемой педагогами в разнообразных формах его общения со взрослыми и сверстниками. Вокруг ребёнка создаётся специальная предметно – развивающая среда, в которой он живёт и учится самостоятельно.

Познавательное развитие - это именно то направление, определенное в ФГОС ДО, которое в большей степени раскрывает формирование познавательного интереса и познавательных действий детей. Это направление предполагает формирование представлений у детей из различных областей знаний: математики, географии, экологии и т. д

Знакомство детей старшего дошкольного возраста с робототехникой процесс длительный и сложный. Он не может происходить от случая к случаю.

Положительный результат получен благодаря систематической работе. И эта работа проводилась в совместной деятельности педагога с детьми и вне занятий, в свободной деятельности.

В процессе работы с методическим пособием у детей появляется способность выбирать пути решения поставленной задачи, обладать установкой положительного отношения к робототехнике, активно взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, участвовать в совместном моделировании маршрута мини-робота «Bee-Bot», в техническом творчестве, иметь навыки работы с различными источниками информации, уметь принимать собственные решения по программированию, опираясь на свои знания и умения и корректировать движение мини-робота. Дети научились работать в подгруппах, помогать друг другу, приходить на помощь, уступать товарищу, у детей, кто был более замкнут, появился стимул самореализации и это видно во время занятий и игр. Ребенок постепенно приобретает чувство независимости и уверенности, у него развивается интерес к получению новой информации в том объеме, котором он готов усвоить.

Активное участие ребенка-дошкольника в различных видах деятельности – это условие педагогического процесса, позволяющее организовать самостоятельную деятельность ребёнка, направленную на развитие его познавательных интересов.

Данное методическое пособие даёт возможность разнообразить формы работы с дошкольниками, с целью приобщения ребенка к робототехнике.

5. Список использованной литературы и интернет-ресурсов

1. Баранникова Н. А. Программируемый мини-робот «Умная пчела». Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций.
2. Методическое письмо МО РФ от 17.05.95 № 61/19 «О психолого-педагогических требованиях к играм и игрушкам в современных условиях»
3. Салова Л.В. Методические рекомендации по развитию познавательного интереса у детей дошкольного возраста в различных видах деятельности детей 19 16 [Текст]: /авт.- сост. Л.В. Салова. ГОУ ДПО ЦПК «Ресурсный центр. Сызрань. 2017.- 38 .
4. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (приказ МОиН РФ от 17.10.2013 №1155);
5. <https://docplayer.com/47576837-Programmiruemyy-robot-bee-bot-kak-element-obrazovatelnoy-sredy-do-i-noo.html>
6. <https://фрос-игра.рф>

Конспект НОД по ФЭМП
«Чаепитие у Маши» с «Умной пчелкой»

Цель: уточнение и закрепление элементарных математических представлений, полученных на занятиях.

Задачи:

1) *Образовательные:*

- Закрепить навыки прямого и обратного счёта; умение считать и воспроизводить движения по заданному числу, соотносить число с цифрой.
- Закрепить умение делить круг на две, четыре равные части, называть части и сравнивать целое и часть.

2) *Развивающие:*

- развивать умение отвечать на поставленные вопросы полным ответом.
- развивать пространственные представления детей, умение анализировать изображение, выделять в нем геометрические фигуры, составлять из элементов заданную модель.
- развивать глазомер, умение находить предметы одинаковой длины, равные образцу.
- развивать слуховое и зрительное внимание, память, логическое мышление.
- развивать умение согласовывать речь с движениями.

3) *Воспитательные:*

- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, стремление радовать взрослых своими достижениями.
- Воспитывать умение слушать и слышать задание с первого раза.
- Воспитывать интерес к занятиям по формированию элементарных математических представлений.

Методы и приёмы обучения:

пояснение, вопросы, похвала, художественное слово, сравнение, анализ, сюрпризный момент, игровая ситуация, дидактическая игра, ситуация свободного выбора, создание ситуации успеха.

Система средств обучения:

1. Демонстрационный материал и оборудование: коврик, разделенный на клетки, мини-робот «Умная пчела», карточки с изображением, 12 тарелочек, карточки с разным количеством конфет.
2. Раздаточный материал: ножницы, подносы, изображения пирога, 14 ленточек, 7 игр «Танграм», схемы выкладывания чайника (3 цветные, 4 черно-белые).

Ход занятия

Восп.: Давайте поприветствуем друг друга

Здравствуй, солнце золотое!	<i>Пальцами правой руки</i>
Здравствуй, небо голубое!	<i>по очереди «здороваются»</i>
Здравствуй, вольный ветерок!	<i>с пальцами левой руки,</i>
Здравствуй, маленький дубок!	<i>похлопывая друг друга</i>
Мы живем в одном краю - <i>пальцев.</i>	<i>кончиками, начиная с больших</i>
Всех я вас приветствую!	<i>Переплетают пальцы замочком</i> <i>и поднимают руки над головой.</i>

Восп.: Ребята, к нам сегодня в гости пришла Маша со своей умной пчелкой. Она хочет с вами поиграть. К Маше придут сегодня подружки. Давайте поможем устроить чаепитие.

Ребята, поможем Маше?

Восп.: Тогда будем мы играть, свои знания проявлять! Проходите к нашему клеточному полю.

Дети проходят на ковер и садятся перед клеточным полем с роботом «Умная пчела» и картинками конфеток

Восп. : У каждой картинке свое задание. Юля, к какой картинке ты проведешь нашу пчелку? Какое задание мы выполним первым?

Юля: Пчелка пойдет к картинке с **пирогом**.

Юля программирует робота, он двигается до выбранной картинки. Воспитатель берет картинку, читает задание.

Восп. : «Гостей сегодня к себе позвала,
И ягодный пирог я испекла.
Но вот незадача: никак не пойму,
Как разделить на кусочки поровну!»
Ребята, поможете Маше решить эту задачу?

Дети: Да!

Восп.: Давайте пройдем к столу.
Дети проходят за столы.

Восп.: Посмотрите, у каждого из вас столик с пирогом и несколько тарелочек для гостей. Олег, сколько гостей будет за твоим столом?

Олег: За моим столом 2 тарелки.

Восп.: На сколько частей ты будешь делить пирог?

Олег: Я буду делить пирог на 2 части.

Восп.: Ева, а сколько гостей будет за твоим столом?

Ева: За моим столом 4 тарелки, я буду делить пирог на 4 части.

Восп.: Ева, а как разделить пирог на 4 части?

Ева: Надо сложить пирог пополам и еще раз пополам, и разрезать по сгибам.

Восп.: Правильно. Саша, напомни, пожалуйста, правила обращения с ножницами.

Саша: Ножницы нельзя подносить близко к лицу, направлять на других детей, надо резать аккуратно, закрывать ножницы после работы и класть кольцами к себе.

Восп. : Спасибо, Саша. Ребята, приступаем к работе.

Дети делят пироги.

Восп. : Милана, на сколько частей ты разделила пирог?

Милана: Я разделила на 2 части.

Восп. : Почему?

Милана: Потому что у меня за столом 2 тарелки для гостей.

Восп. : Артем, а ты на сколько частей разделил пирог?

Артем: Я разделил пирог на 4 части, потому что у меня 4 тарелки.

Восп. : Надя, как можно назвать 1 часть твоего пирога?

Надя: Одна вторая

Восп. : Миша, а что больше: целый пирог или его часть?

Миша: Целый пирог больше чем его часть.

Восп. : Ребята, посмотрите друг у друга, все ли справились.

Дети: Да!

Восп. : Молодцы! Возвращаемся к нашей Умной пчелке.

Дети проходят на ковер и садятся перед клеточным полем с роботом «Умная пчела» и картинками

Восп. : Соня, к какой картинке ты проведешь нашу пчелку? Какое задание мы выполним вторым?

Соня: Я проведу пчелку к картинке с **конфетами**.

Соня программирует робота, он двигается до выбранной картинке.

Воспитатель берет картинку и читает.

Восп. : «А я хотела бы узнать,

Как вы умеете считать.

Мои конфеты сосчитайте,

Дружно движенья выполняйте!

Сколько синих конфет у нас,

Столько вы присядьте раз.

Красные конфеты считайте,

Выше руки поднимайте!

Сколько желтеньких у нас,

Столько хлопните вы раз».

Дети вслух вместе считают количество нарисованных конфет и выполняют заданные движения.

Восп. : Справились с заданием Маши, давайте вернемся к нашей пчелке.

Дети проходят на ковер и садятся перед клеточным полем с роботом «Умная пчела» и картинками.

Восп. : Илья, к какой картинке ты проведешь нашу пчелку?

Илья: Я проведу пчелку к картинке с **ленточкой**.

Илья программирует робота, он двигается до выбранной картинке.

Воспитатель берет картинку и читает.

Восп. : Маша хочет подарить своим подружкам красивые ленточки.

Нужно найти пару каждой ленточке.

На столе пять ленточек разной длины, у детей лента-образец, к которой надо найти пару.

Воспитатель предлагает каждому ребенку найти ленту, которая подойдет по длине к его ленте. Ребенок называет способы проверки задания и показывает их.

Восп. : Давайте вернемся к нашему коврику. Кирилл, к какой картинке ты проведешь нашу пчелку?

Кирилл: Я проведу пчелку к картинке с различными угощениями.

*Кирилл программирует робота, он двигается до выбранной картинки.
Воспитатель берет картинку и читает.*

Восп. : Ребята, Маша приготовила своим гостям разное угощение. Пирог и конфеты мы уже видели. Давайте посмотрим, что еще приготовила Маша: зефир, пирожное, печенье. Давайте посчитаем, сколько всего видов угощения приготовлено.

Какое число у вас получилось?

Дети: пять

Восп. : Как вы составили число 5?

Дети: - один пирог
- одна конфета
- один зефир
- одно печенье
- одно пирожное

Восп. : Какой цифрой можно обозначить количество угощений?

- Молодцы ребята, справились с заданием.

- Катя, к какой картинке ты проведешь нашу пчелку?

Катя: Я проведу пчелку к чайнику.

Воспитатель берет картинку и читает.

Восп. : «Много у меня посуды,

Из которой я пью.

Выложите мне чайник,

Заранее благодарю!»

Сможете выполнить задание Маши?

Дети: Да!

Восп. : Подходите к столам и берите «Танграмм».

Дети располагаются где кому удобно и выкладывают из деталей танграмма «Чайник» по схеме.

Восп. : Молодцы! Красивые чайники у вас получились!

Скоро к Маше придут подружки, ей пора уходить.

Восп. : Ребята, давайте вспомним, какие задания Маши мы выполнили.

Ответы детей.

Восп. : Да, сегодня вы показали свои знания и умения. А вот и сюрприз от Маши, она вас тоже угощает сладостями. Приятного аппетита!

Конспект НОД по познавательному развитию с использованием пчелок-роботов Bee-Bot «Весна»

Цель: обобщить знания детей о сезонных изменениях весной в природе, о жизни диких животных и птиц.

Задачи

Образовательные:

- систематизировать знания детей о весне;
- обобщить у детей знания о жизни диких животных, птиц и растений в весенний период;
- употреблять в речи существительные уменьшительно-ласкательные.

Развивающие:

- развивать умение использовать в беседе накопленные знания;
- формировать эмоциональную отзывчивость;
- развивать логическое мышление.

Воспитательные:

- воспитывать любовь и бережное отношение ко всему живому.

Оборудование. Коврик «Весна», мини-робот «Умная пчела», картинки «Весна», дидактическая игра «Четвертый лишний», мяч.

Предварительная работа: беседы с детьми о весне, наблюдения за весенними изменениями в природе на прогулке, чтение стихов о весне, разгадывание загадок, рассматривание картин и иллюстраций.

Воспитатель: Ребята, у меня для вас есть загадка.

Тает снежок, ожил лужок,

День прибывает, когда это бывает? (Весной)

Воспитатель: А весенние месяцы вы знаете? Назовите? Ответы детей.

Воспитатель: Какие приметы весны узнаете? Ответы детей.

Воспитатель: Давайте проверим. Посмотрите на картинки (Рассматривание картинок)

(тает снег, солнце светит ярче, появляются сосульки, текут ручьи, прилетают птицы, животные проснулись и у них появляются детеныши, набухают почки, распускаются первые листочки и цветы).

Воспитатель: Какие еще приметы ранней весны вы наблюдали? Ответы детей.

(Дни становятся длиннее, а ночи короче, прилетают первые перелетные птицы, дует теплый ветер, стало теплее)

Воспитатель: Весной вся природа просыпается, оживает.

Игра «Подберите признаки» Весна, какая? Ответы детей.

Ранняя, звонкая, теплая, веселая, красивая, долгожданная, цветущая.

Как только растаял снег, появляется зеленая травка и первые весенние цветы.

У меня для вас новый коврик «Весна» и нужно запрограммировать пчелу так, чтобы она нашла картинки первоцветов.

Воспитатель: А какой самый первый цветок появляется весной в лесу? (Подснежники)

Прорастает сквозь снежок
К солнечным лучам цветов
Маленький и нежный
Беленький подснежник

Дети выставляют маршрут на кубиках и запускают пчёлку до подснежника, ландыша, одуванчика, мать и мачехи.

Воспитатель: Молодцы, справились с заданием.

Воспитатель: А что еще растет в лесу? Ответы детей.

Воспитатель: Какие деревья вы знаете? (Ответы детей)

Задание для пчелы: «Найди лишнее дерево» Дети программируют пчелу до пальмы.

Воспитатель: Какие деревья растут в лесу? Ответы детей.

Какие изменения происходят с деревьями весной? Ответы детей.

Воспитатель: Верно, ребята. Посмотрите на картинку. Сначала на веточках появляются маленькие почки, а затем из них распускаются листочки.

Воспитатель: А кто знает, почему листочки начали распускаться? Что им помогает? Ответы детей.

Воспитатель: Действительно, солнце греет ствол дерева и растапливает снег, который превращается в воду, которая питает корень дерева.

Физкультминутка «Ветер»

Ветер дует нам в лицо,
Закачалось деревцо.
Ветер тише, тише, тише,
Деревцо всё выше, выше.

Воспитатель: Каких диких животных вы знаете? Ответы детей

- А почему они называются дикими? Ответы детей.

- Что с животными происходит весной? Ответы детей.

Задание пчеле: «Найди и покажи» Дети программируют пчелу до того животного, которое меняет шубку.

- Шубка у зайца зимой какого цвета? (Белого) А весной? (Серого или коричневого)

- А теперь попрошу вас найти картинки тех зверей, которые зимой спят, а весной просыпаются. Дети запускают пчёлку до медведя и ежа.

Воспитатель: Давайте, поиграем в игру «Назови ласково».

Игра «Назови ласково»

Ребята, я буду вам называть зверя, а вы назовёте его ласково. (Игра с мячом)
(Белка — Белочка, Медведь — Медведюшка, Заяц — Зайчишка, Лиса — лисичка.)

Воспитатель: Какие бывают птицы? Ответы детей. (Зимующие и перелетные)

- А каких вы знаете перелётных птиц? Ответы детей.

- Чем занимаются птицы весной? Ответы детей. (Строят гнёзда)

Задание для пчелы: «Найди лишнюю птицу»

Дети доводят пчелу до голубя.

Воспитатель: Как вы думаете, какая из них лишняя и почему? Ответы детей.
(Лишний голубь, потому что эта птица зимующая, а все остальные перелётные)

Рефлексия.

- Молодцы! О чем мы сегодня говорили на занятии?

- Что было легко, а что трудно?

Игровые ситуации для работы с роботом пчелой Bee-Bot

Коврик «Домашние животные и их детёныши»

«Найди детёнышей домашних животных»

Задачи. Знакомить детей с домашними животными и их детенышами. Воспитывать любовь к животным, проявлять желания заботиться о них.

Материалы: мини-робот Bee – Bot, тематический коврик «Домашние животные и их детёныши».

Организация деятельности. Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле. Воспитатель предлагает детям отгадать загадку. С человеком живут, помощи от него ждут, Шерсть, мясо, молоко дают. Охраняют его, берегут. (Домашние животные) Воспитатель обращает внимание детей на картинки детенышей домашних 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 домашнее животное, какую пользу приносит людям. Воспитатель при необходимости корректирует работу детей.

Загадка 1. - Почему корова эта маленького роста? - Очень даже просто, это же ребенок. Это же... (Телёнок)

Загадка 2. Вместо носа — пятачок, вместо хвостика — крючок. Голос мой визглив и звонок. Я — веселый... (поросёнок)

Загадка 3. Он за ней след в след бежит. И от страха весь дрожит. Это значит слишком рано называть его бараном. У него шерсть в колечках, мама у него овечка... (Ягненок)

Загадка 4. «И-го-го», – кричит ребёнок. Значит, это... (Жеребенок).

Загадка 5. У козы-мамы малыши-ребята. А зовут их всех... (Козлята)

Загадка 6. Это утки на лужок пришли. Утки червяка нашли. Вот удача, кря-кря-кря! Они пришли сюда не зря. У утки кто?... (Утенок).

Загадка 7. Очень тоненько поёт, маму-курочку зовёт. Жёлтенький ребёнок.

—Кто это?.. (Цыплёнок)

Загадка 8. Усатый комочек мяукнул спросонок, и к маме прижался пушистый... (Котёнок)

Загадка 9. Мамы-уточки ребёнок. Как зовут его? (Утёнок)

Загадка 10. Не боится он лозинки, ест хозяйские ботинки: Лает громко, как звонок – это маленький (щенок)

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

«Найди животных»

Задачи. Знакомить детей с домашними 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 домашних животных.

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

Дети: Котенок.

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

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

«Отгадай загадки»

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости

Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Домашние животные и их детёныши».

Организация деятельности Воспитатель: А сейчас я буду загадывать загадки, а волшебная пчела будет отгадывать, про кого же я загадала, вы ей в этом поможете. Задавайте ей правильный путь к животному.

Распускает хвост павлином,
Ходит важным господином,
По земле ногами – стук,
Как зовут его? (Индюк)

В доме с бабушкой живёт,
Тихо песенки поёт.
Любит рыбку и мышей,
Нянчит деток-малышей.
И мурлычет у окошка

Наша ласковая...(Кошка)

Будит утром он народ -
Громким голосом поёт.
Он одет в перо и пух.
Не часы это, а...(Петух)

В будке живет,
Кости грызет.
Лает и кусается –
Как называется? (Собака)

"Цып-цып-цып! Кудах-кудах!" -
Слышим мы на улице.
Созывает всех цыплят
Рябенькая ... (Курица)

Носик лопаткой,
Красные лапки,
Плавает, ныряет,
Крякать обожает! (Утка)

Вместо носа - пяточок,
Вместо хвостика - крючок,
На спине растет щетинка.
Кто же это? Это ...(Свинка)

Даёт молоко нам, хотя не корова,
Шерстью своею делиться готова.
Она непоседа и егоза...
Как называем её мы? ...(Коза)

Будто облако резвилось
И на травку опустилось.
Спинка вся в густых колечках,
Бродит по траве ...(Овечка)

Быстрее ветра я скачу,
"Цок-цок," – копытами стучу,
Я громко "иго-го" кричу,

Садись на спину – прокачу! (Лошадка)

Он пушистый и глазастый,
Он ушастый и зубастый.
Травку кушает, морковку.
Проявив свою сноровку -
В клетке сгрыз дощатый полк.
И не зайчик он, а... (Кролик)

Деток поит молоком,
Каждый с детства с ней знаком.
Вовсе даже не молчит,
А от радости - мычит.
С виду, правда, чуть сурова,
А зовут её ... (Корова)

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

Коврик «Цвета и формы»

Игровая ситуация «Прятки»

Задачи. Закрепление цвета и геометрических фигур. Развитие у детей умения ориентировки на плоскости и ассоциативного мышления.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с изображением животных.

Организация деятельности: Мини-робот «Bee-Bot» выступает в роли спасателя (разведчика, следопыта), и должен найти мальчика или собачку, или цветок (карточка с картинкой) Варианты заданий: мальчик спрятался за желтым треугольником, за красным кругом, за зелёным квадратом и т.д. Игра заканчивается тогда, когда дети найдут всех животных.

Примечание: карточки с картинками на игровом поле перевернуты картинкой вниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой.

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

«Овощи и фрукты»

Задачи. Знакомство с овощами и фруктами.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Овощи фрукты».

Организация деятельности: Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле.

Воспитатель задаёт задание помочь пчёлке – собрать овощи или фрукты. 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 овощей и фруктов и т.п. Воспитатель помогает детям, при необходимости корректирует их работу. Примеры заданий: 1. Собрать только овощи. 2. Собрать только фрукты. 3. Пчелке нужно собрать урожай только красного цвета (зеленого, желтого и т.д.) или только фрукты (овощи) 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

«Обед для гостей»

Задачи. Закрепление темы «Овощи-Фрукты». Дать понятие о приготовлении блюд.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Овощи фрукты».

Организация деятельности. Весёлые друзья решили приготовить обед для гостей, и не знают из чего что можно приготовить. Давайте поможем незадачливым приятелям (это могут быть любые герои из мультфильмов) и найдём фрукты и овощи, чтобы получился вкусный обед - овощной суп и фруктовый компот.

Задание детям: Запрограммируйте робота пчелу Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

«Помоги бабушке»

Задачи. Закрепление темы «Овощи-Фрукты». Дать понятие о приготовлении блюд.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Овощи фрукты».

Организация деятельности. Наступила осень. Бабушка собрала урожай и разложила на кухне. Скоро приедут внуки, навестить любимую бабушку.

Как же без гостинцев? Бабушка решила порадовать внуков вкусным вареньем и пирогом с фруктами» Давайте поможем бабушке выбрать необходимые продукты для приготовления. «Варенье фруктовое», «Варенье из ягод», «Пирог яблочно-сливовый»

Задание детям: Запрограммируйте робота пчелу Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

«Осенняя ярмарка»

Задачи. Закрепление темы «Овощи-Фрукты». Обучать обобщать понятия овощи и фрукты.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Овощи фрукты».

Организация деятельности. Кто больше соберёт овощей (фруктов) для осенней ярмарки!

Задание детям: Запрограммируйте робота пчелу Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

Коврик «Одежда»

«Что одеть на прогулку»

Задачи. Познакомить детей с видами одежды, обуви и головных уборов, провести связь одежды с временами года.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Одежда».

Организация деятельности. Была осень. Маша собиралась пойти в парк. Перед тем, как одеваться она выглянула в окно и увидела, что на улице идет дождь. Давайте поможем Маше одеться по погоде.

Задание детям: Запрограммируйте робота пчелу Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

«Помоги маме»

Задачи. Познакомить детей с видами одежды, обуви и головных уборов, провести связь одежды с временами года.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Одежда».

Организация деятельности. Помоги маме разобрать одежду на зимнюю и летнюю. Помоги ей выбрать нужные вещи к следующему сезону.

Задание детям: Запрограммируйте робота пчелу Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

«Что спряталось в шкафу»

Задачи. Познакомить детей с видами одежды, обуви и головных уборов, провести связь одежды с временами года.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Одежда».

Организация деятельности. Наша пчёлка будет показывать одежду, которая лежит в шкафу у Маши. Маша программирует задание пчеле и пускает её. Дети называют одежду из шкафа (платье, брюки, кофта, шуба, пальто). Потом задаёт программу Петя и так по очереди.

-А как все это можно назвать одним словом? (одежда)

Коврик «Путь хлеба»

«Путь хлеба»

Задачи. Дать представление о том, как хлеб пришел к нам на стол.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Путь хлеба».

Организация деятельности. Воспитатель загадывает загадку:

Отгадать легко и быстро:

Мягкий, пышный и душистый.

Он и черный, он и белый,
А бывает подгорелый.

Без него плохой обед,

Вкусней его на свете нет. (*Хлеб*)

А как вы думаете – хлеб сразу стал хлебом? Путь хлеба нам покажет наша пчёлка. Воспитатель программирует робота пчелу. Дети называют то, что нарисовано в клетке, куда пришла пчёлка.

«Откуда хлеб пришёл»

Задачи. Формировать знания о последовательности выращивания хлеба.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Путь хлеба».

Организация деятельности. Ребята, что вы сегодня ели на завтрак? (Молочная каша, булка, чай).

А что мы кушаем в садике на обед? (Борщ, вермишель с котлетой, сок, хлеб). Ребята, меню всё время меняется, а какой продукт постоянно на столе и утром и вечером?

Правильно, каждый день у нас на столе и в детском саду и дома хлеб. Давайте покажем пчёлке путь хлеба. Дети, вместе с воспитателем задают программу пчеле, по очереди.

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

«Колобок»

Задачи. Формировать знания о последовательности выращивания хлеба.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Путь хлеба».

Организация деятельности. К нам в гости пришёл колобок. Давайте ему покажем, как он получился. А поможет нам в этом наша пчела. Вы будете задавать ей путь, а она находить правильный путь выращивания хлеба.

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

Игровая ситуация «Помоги пчелке найти дорогу домой»

Задачи. Развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. Учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей системы координат. Формировать навыки чтения плана.

Материалы: мини-робот «Вее-Vot», прозрачный коврик, схемы.

Организация деятельности. Педагог ставит перед детьми проблему «пчелка заблудилась». У каждой пчелки своя дорога, зашифрованная на карте.

1. Предлагает детям выбрать план-схему для своей пчелки.

Совместно с детьми подводит итоги.

1. Дети объединяются в микро-группы и выбирают план карту.

2. Ориентируясь по плану, дети прокладывают путь на маршрутном листе.

3. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его.

Коврик «Ремёсла на Кубани»

«Промыслы на Кубани»

Задачи. Познакомить с ремеслами Кубани, учить определять принадлежность продуктов ремесла к соответствующему промыслу. Развивать внимание, речь, умение анализировать.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», коврик «Ремёсла»

Организация деятельности.

Воспитатель. Посмотрите, какими ремеслами славилась Кубань?

У каждого мастера было свое ремесло - работа. Их называли ремесленниками

1. **Гончар** ваяет глиняную посуду.

2. **Ткачиха:** Ткацким ремеслом на Кубани в основном занимались женщины. На станках они ткани полотно и шили из него одежду для всей семьи.

3. **Вышивальщица.** Искусство вышивания всегда ценилось на Кубани. В каждой семье женщина должна была владеть различными видами рукоделия. Неумение ткать считалось большим недостатком у женщин.

4. **Кузнец:** Одним из самых почитаемых ремесел на Кубани издавна считается кузнечное дело. Раньше его называли просто – «ковань». Кузнецы считались главными мастерами.

5. **Лозоплетение.** Плетение из природных материалов. Самым древним из ремесел считается плетение из природных материалов.

Воспитатель: Наша пчела будет показывать, где находятся предметы определённого ремесла. А вы будете говорить, из чего этот предмет сделан. Нужно запрограммировать её так, чтобы она дошла до определённого предмета.

Коврик «Безопасность»

«Внимание дорога»

Задачи. Обобщать представления детей о правилах безопасного поведения; развивать внимание, сообразительность, воспитывать чувство товарищества и сопереживания.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», коврик «Безопасность»

Организация к деятельности.

Много правил есть на свете,

Их должны запомнить дети!

В спички можно ли играть?

А чужим дверь открывать?

Как по улице ходить?

Дорогу, где переходить?

Как себя обезопасить

Дома или во дворе,

И сегодня мы узнаем,

Знают правила ли все?

Нужно разделить по два человека. Один ребёнок программирует пчелу дойти до определённой картинке, другой объясняет правила безопасности.

Потом дети меняются.

Коврик «Знаки дорожного движения»

«Знаки - наши друзья»

Задачи. Закреплять знания о знаках дорожного движения. Воспитывать безопасное отношение к здоровью и безопасности людей, развивать логическое мышление, воображение.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», коврик «Знаки дорожного движения».

Организация к деятельности. На поле размещены карточки с изображением дорожных знаков. Нужно найти и показать:

1. Разрешающие знаки.
2. Знаки сервиса.
3. Запрещающие знаки.

Коврик «Путь пчелы»
«Путешествие пчёлки»

Задачи. Обогащать представления воспитанников о жизни пчёл.
Познакомить с медоносными растениями. Обогащение словарного запаса.

Материалы: мини-робот «Bee-Bot», коврик «Путь пчелы»

Организация к деятельности

Воспитатель: все эти травянистые растения и липу называют медоносными. Это значит, что их цветки наполнены сладким и душистым соком - нектаром. Растут цветы на полянке, ветерок качает их красивые головки, и вдруг раздаётся громкое жужжание: «ж-ж-ж». Летит кто – то маленький, ярко окрашенный. Кто же это?

Мы без усталости летаем,
Нектар цветочный собираем.
Немного времени пройдет –
И приготовим вкусный.

(Ответы детей.) Пчелы.

Да, пчелы собирают сладкий сок из цветов, чтобы у нас был вкусный и полезный мёд. Пчела садится на цветок, забирает длинным хоботком сладкую капельку и несет к себе домой.

Ребята, а вы знаете, как называется дом пчелы? (Ответы детей.) Улей.

Воспитатель: Верно!

В улье пчелы превращают нектар в мед.

Дети по очереди программируют пчелу так, чтобы она останавливалась на картинках, которые показывают её путь, от цветка до мёда на столе. Когда она будет останавливаться на медоносных цветках, нужно назвать название.

Консультация для родителей по привлечению стать участниками образовательного процесса с применением мини-робота «Bee-bot»

Здравствуйте, уважаемые родители!

Сегодня мы, предоставим возможность стать участниками образовательного процесса. Представляем вам, «Возможности мини-робота Bee-Bot», где покажем, как дети увлекательно проводят игровые моменты с ним. В процессе игры с умной пчелой, у детей происходит развитие логического мышления, мелкой моторики, коммуникативных навыков, умения работать в группе, умения составлять алгоритмы, пространственной ориентации, словарного запаса, умения считать.

Принципиально новой для сферы обучения является внедрение таких информационных коммуникативных технологий, как мультимедиа, би-боты. Работа с этим оборудованием при обучении детей расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяют усилить мотивацию ребёнка, способствует обучению детей новейшим образовательным технологиям, знакомит их с возможностями и навыками компьютерных технологий. Bee-Bot это разработка, основанная на передовых цифровых и проекционных технологиях, позволяет использовать напольное покрытие, как игровую поверхность. Увлекательно, оригинально, необычно - именно так можно организовать образовательный процесс и проводить время, свободное от занятий, когда у вас есть интерактивные игры для детей. Мини-робот Bee-bot достаточно прост в управлении. Дизайн игрушки напоминает пчелу со сложными крыльями, желтое тело с черными полосками. Игрушка обладает памятью на 40 шагов, что позволяет создавать сложные алгоритмы. Робот издает звуковые и световые сигналы, тем самым привлекая внимание ребенка и делая игру ярче.

↑ Вперед

↓ Назад

← Поворот налево на 90° (как по часовой стрелке, так и против)

→ Поворот направо на 90°

II Пауза продолжительностью

1 секунда (возможно задать паузу после выполнения одной команды перед началом другой)

X Очистить память (перед тем как программировать пчелу на следующие действия, нужно очистить память)

GO Запустить программу (как только задан маршрут передвижения пчелы нажимаем кнопку ГОУ)

Для обыгрывания различных образовательных ситуаций с роботом Bee-Bot мы используем специальные тематические коврики: «Овощи-фрукты», «Животные», «Сказка», «Путь хлеба», «Ориентировка» и другие.

Самый вариативный коврик, это базовый. На нём нет изображений, но он разделён на сектора. Один сектор, это 1 шаг пчёлки. Возможности этого коврика безграничны, он позволяет решать образовательные задачи по любой тематике.

Таким образом, при гармоничном использовании технических средств, при правильной организации образовательного процесса компьютерные игры для дошкольников могут широко использоваться на практике без риска для здоровья детей.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КубГУ»)
Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики
Кафедра педагогики и психологии

РЕЦЕНЗИЯ

на «Альбом казачонка: рабочая тетрадь для детей 6–7 летнего возраста»
авторов О.В. Савицкой, И.З. Печелиевой, К.Г. Мурадян

Рецензируемая работа, оформленная в виде рабочей тетради, предназначена для детей 6–7 лет, обучающихся в группах казачьей направленности. Содержит разнообразные практические задания, призванные развивать основные умения и навыки дошкольников в рамках парциальной программы патриотического воспитания «Кубань моя – любовь моя». Является одной из рабочих тетрадей, разработанных в контексте муниципальной инновационной площадки г. Краснодара «Разработка методического обеспечения патриотического воспитания в учреждениях дошкольного образования на основе культуры кубанского казачества», инициированной МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №185».

Актуальность разработки «Альбома казачонка» можно обосновать несколькими аспектами. Прежде всего, патриотическое воспитание выступает как неотъемлемая составляющая образовательного процесса в ДОУ. Задания в альбоме содействуют формированию чувства идентичности у детей, позволяя им осознать связь с историей своей малой Родины и культурными традициями. Затем, разнообразие заданий, предложенное в альбоме, способствует всестороннему развитию основных навыков и умений у дошкольников. Задания различаются по уровню сложности и включают творческие элементы, что позволяет педагогам применять дифференцированный подход в обучении. Также, внедрение разнообразных форм и методов обучения, предложенных в альбоме, оснащает педагогов инновационными подходами к образовательному процессу, делая его не только более увлекательным, но и более эффективным. Альбом также универсален по своему применению и может использоваться не только в группах казачьей направленности, но и в рамках общих образовательных программ ДОУ. Это увеличивает его функциональность и позволяет интегрировать элементы казачьей культуры в широкий образовательный контекст.

Таким образом, авторы вносят вклад в обогащение образовательного опыта детей, способствуют их творческому развитию, а также формированию патриотических чувств. Это делает альбом необходимым средством для педагогов дошкольного образования, стремящихся привить интерес к казачьей культуре. Главной задачей авторов является формирование у подрастающего

поколения уважения к своим корням и традициям.

Отметим, что одним из безусловных достоинств рабочей тетради являются яркие и соответствующие возрасту иллюстрации, что делает материал более привлекательным для детей.

Рецензируемая работа полностью соответствует требованиям ФГОС ДО и ФОП ДО. Авторы «Альбома казачонка» тщательно составили задания с учетом интеграции образовательных областей, что учитывает возрастные особенности детей: социально-коммуникативное, познавательное, речевое и художественно-эстетическое развитие.

Новизна «Альбома казачонка» заключается в предложении разнообразных заданий, которые активно вовлекают детей в процесс обучения через игровые и творческие элементы. Это не ограничивается стандартными упражнениями; каждая задача в альбоме интегрирует аспекты истории, культуры и искусства, что способствует формированию у детей целостного представления о казачьей культуре. Альбом предоставляет детям возможность самовыражения через рисование, раскрашивание и создание творческих проектов. Каждый ребенок имеет шанс внести свои идеи и подходы в выполнение заданий, что способствует развитию креативного мышления.

Рецензируемая работа имеет практикоориентированный характер. Задания разработанные авторами способствуют взаимосвязи между различными образовательными областями, что расширяет кругозор детей. Ч

Таким образом, «Альбом казачонка» представляет собой не только образовательный инструмент, но и систему, в которой успешно сочетаются инновационные подходы, практическое применение и воспитание патриотизма, что делает его незаменимым для работы с детьми дошкольного возраста в группах казачьей направленности.

Представленный на рецензию «Альбом казачонка: рабочая тетрадь для детей 6–7 летнего возраста» авторов О.В. Савицкой, И.З. Печелиевой, К.Г. Мурадян соответствует требованиям, предъявляемым к рабочим тетрадям для детей дошкольного возраста, и может быть рекомендован для издания.

«21» августа 2024 года

Рецензент:

доцент, кандидат психологических наук, доцент кафедры педагогики и психологии, ФГБОУ ВПО «КубГУ»



/Е.Н. Азлецкая/

Подпись Е.Н. Азлецкой удостоверяю

/Е.А. Лопатюк/

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР «ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА № 185»

О.В. САВИЦКАЯ, И.З. ПЕЧЕЛИЕВА, К.Г. МУРАДЯН

Альбом казачонка

ДЛЯ ДЕТЕЙ 6–7 ЛЕТ

Краснодар
2024

УДК 94(470.620)-057.36(07)
ББК 63.3(2 Рос-4 Кра)-283.31я 70
С 133

Авторы:

Савицкая О.В., воспитатель МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 185»
Печелиева И.З., воспитатель МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 185»
Мурадян К.Г., воспитатель МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 185»

Рецензенты:

Бабеико С.А., ведущий специалист анализа и поддержки дошкольного образования
МКУ «Краснодарский научно-методический центр»
Азлецкая Е.Н., доцент, канд. психол. наук, доцент кафедры педагогики и психологии
ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

Савицкая, О.В.

С 133 Альбом казачонка: рабочая тетрадь для детей 6–7-летнего возраста / О.В. Савицкая, И.З. Печелиева, К.Г. Мурадян. – Краснодар: Издательство «Экоинвест», 2024. – 20 с.

Альбом казачонка – рабочая тетрадь для детей дошкольного возраста 6–7 лет обучающихся в группах казачьей направленности, содержит практические задания, направленные на отработку основных умений и навыков детей по парциальной программе патриотического воспитания «Кубань моя – любовь моя». Апробирована в рамках муниципальной инновационной площадки г. Краснодара «Разработка методического обеспечения патриотического воспитания в ДОО на основе культуры кубанского казачества» в период с 2021 по 2024 год.

В тетради задания разного уровня сложности, в том числе творческие, не только окажут помощь педагогу в дифференцированном подходе к обучению дошкольников, но и позволят использовать разнообразные формы и методы закрепления знаний.

Тетрадь можно использовать как на занятиях в группах казачьей направленности, так и при реализации образовательной программы дошкольного образовательного учреждения для изучения культуры кубанского казачества. Это позволит обогатить образовательный опыт детей дошкольного возраста, стимулировать их увлечение и интерес к своей родной земле.

УДК 94(470.620)-057.36(07)
ББК 63.3(2 Рос-4 Кра)-283.31я 70

ISBN 978-5-94215-698-5

© МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 185», 2024

Уважаемые педагоги!

Учебное пособие создано для самостоятельной работы детей дошкольного возраста при освоении парциальной программы патриотического воспитания «Кубань моя – любовь моя», включает в себя две рабочие тетради:

- Альбом казачонка: для детей старшей группы казачьей направленности (5–6 лет);
- Альбом казачонка: для детей подготовительной к школе группы казачьей направленности (6–7 лет).

В тетрадях содержатся практические задания, охватывающие восемь блоков программы, направленные на знакомство детей с культурным наследием Кубани и историей кубанского казачества. Задания предполагают различные виды деятельности ребенка: вырезание и составление композиций, обводку и раскрашивание, рисование и другие.

Это издание разработано в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования и Федеральной образовательной программой дошкольного образования. Пособие способствует интеграции основных образовательных областей у детей в соответствии с их возрастными особенностями: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие.

Перед началом выполнения практических заданий с детьми, педагог имеет возможность ознакомиться с описанием каждого занятия, представленного в методических рекомендациях к программе патриотического воспитания «Кубань моя – любовь моя»: вариативные планы тематических недель. В этих рекомендациях указана связь с заданиями, представленными в тетради. Для удобства воспитателя вначале тетради описаны задания и инструкция к ним. Каждое задание представлено на отдельном листе с указанием темы. Также в тетрадях имеются отрезные страницы с иллюстрациями, необходимыми для выполнения заданий. Они размещены в конце тетради. Ребенок выполняет задания, используя эти иллюстрации под руководством воспитателя, что способствует развитию мелкой моторики рук и подготавливает к письму.

Задания в рабочей тетради вносят вклад в развитие различных аспектов образования. Они способствуют не только формировать социальные и патриотические ценности, но и развивают мышление путем использования социальных и патриотических понятий, категорий и явлений. Задания в тетрадях направлены на развитие мелкой моторики, зрительной памяти, внимания, мышления, восприятия и воображения у детей. Материал, представленный в заданиях, способствует развитию когнитивных функций ребенка и его всестороннему развитию.

ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЙ

Задание 1. Блок I «Казачата – потомки казачьего рода: история Кубанского казачества». Неделя 1. Символы государства: их значение и история. Тема: «Легенды России».

Инструкция. Юные исследователи и хранители истории! Сегодня мы погрузимся в мир легендарных героев России, таких как Илья Муромец, Александр Невский, Никита Кожемяка. Ваше задание будет заключаться в разукрашивании изображений героев на «ленте времени». Давайте сделаем историю живой и яркой! Приступайте к творчеству и путешествию по времени. Выберите своего любимого героя и расскажите, почему вы выбрали именно его.

Задание 2. Блок I «Казачата – потомки казачьего рода: история Кубанского казачества». Неделя 2. Символы атаманской власти и кубанские казачьи регалии. Тема: «Символы атаманской власти»

Инструкция. Ребята! Сегодня я предлагаю вам создать эмблему атамана с использованием картинок, символизирующих атаманскую власть. Аккуратно вырежете их и создайте коллаж эмблемы, чтобы он стал по-настоящему уникальным! Погрузитесь в атмосферу истории и творчества и приступайте к созданию своей собственной эмблемы атамана. Расскажите нам о ней, что символизируют ее детали.

Задание 3. Блок II «Кзакаов мало не бывает». Неделя 1. Семейная история: изучаем свою родословную. Тема: «Родословное дерево»

Инструкция. Сегодня у нас увлекательное творческое задание – создание своего родословного дерева. Ваша задача – на дереве расположить рисунки ваших близких родственников. Вы можете нарисовать маму, папу, бабушек, дедушек, братьев, сестер и других родных людей. Не забудьте написать их имена. Создавая свое родословное дерево, вы сможете увидеть, как все ваши близкие люди связаны друг с другом. Погрузитесь в мир творчества и любви к своим родным и близким!

Задание 4. Блок III «Мой родной город – Краснодар». Неделя 3. Городские традиции и праздники. Тема: «День народного единства»

Инструкция. Приглашаю вас принять участие в задании, которое поможет вам проявить свою фантазию. Ваша задача – создать открытку, посвященную празднику «День народного единства», используя вырезанные элементы. Вырежьте все, что ассоциируется с праздником. Затем соедините их вместе, создавая красивую композицию на открытке. Не забудьте добавить рамку. Мы уверены, что у вас получится настоящее произведение искусства!

Задание 5. Блок IV «Кубань – колыбель русской культуры». Неделя 2. Кулинарное путешествие по Кубани: вкусные открытия и традиционные блюда. Тема: «Традиционные кубанские первые блюда».

Инструкция. Дети, в альбоме нарисованы разные продукты: овощи, зелень, мясо, рыба и другие. Вам необходимо определить, какие из них используются для приготовления кубанского борща, и направить от них стрелку на кастрюлю. Обратите внимание на традиционные ингредиенты этого блюда, чтобы правильно выбрать продукты. У вас все получится! Расскажите, какие продукты вы использовали, что вы о них знаете.

Задание 6. Блок V «Казак без веры не казак: Кубань православная». Неделя 3. Творческие способности в православной традиции. Тема: «Небо на земле».

Инструкция. Дорогие маленькие художники! Сегодня у вас особое задание – раскрасить рисунок с изображением христианского храма. В процессе работы я объясню вам значения слов «Небо на земле». Таким образом, вы не только сможете проявить свою творческую натуру, но и узнаете интересные факты о христианской культуре. Погрузитесь в мир таинственных действий, связанных со служением Богу и богопочитанием и красок!

Задание 7. Блок VI «Россия – Родина моя». Неделя 1. Путешествие по истории России: от старины до наших дней. Тема: «Россия в средние века».

Инструкция. Дорогие маленькие художники! Как в средние века в России назвались игрушки? (*Потешка*). В реальной жизни потешка была вырезана из дерева. Сегодня у вас интересное задание: обведите контур и раскрасьте русскую игрушку-потешку «Наковальня» в яркие цвета. «Наковальня» является настоящим произведением искусства и символом русской ремесленной традиции. Пока вы творите, я расскажу вам об истории средневековых русских игрушек и их значимости в культуре России. Погрузитесь в мир русских традиций и создавайте удивительные шедевры!

Задание 8. Блок VII «Кубань – житница России». Неделя 2 (март). Кубань аграрная. Тема: «Сельскохозяйственные животные и птицы»

Инструкция. Сегодня у нас игра «Волшебное колесо»! Во внутреннем круге нарисованы корма для разных животных и птиц, а во внешнем – сами животные и птицы. Ваша задача – соединить корм с соответствующими животными или птицами, используя стрелочки. Некоторые рисунки нужно раскрасить, чтобы наше колесо действительно стало волшебным. Вперед, проверим, как хорошо вы знаете о питании животных!

Задание 9. Блок VII «Кубань – житница России». Неделя 2 (апрель). Кубань – всероссийская здравница. Тема: «Здоровое питание на Кубани»

Инструкция. Дорогие ребята! Сегодня у нас познавательная игра «Выбери продукты для здорового питания»! Перед вами разные продукты питания, и ваша задача – выбрать самые полезные и здоровые для своего питания (поставьте под картинкой «+»). Объясните, чем они полезны. Расскажите, какие из них вы любите есть больше всего. Давайте вместе разберемся, какие продукты помогут нам быть сильными и здоровыми!

Задание 10. Блок VIII «Где казак, там и слава: доблестные поступки и славные подвиги». Неделя 2. Казаки в мирное время: славные поступки казаков в повседневной жизни. Тема: «Героические поступки казаков».

Инструкция. Дети! Сегодня у нас задание на сообразительность: послушайте загадки и нарисуйте отгадки! Готовы? Внимательно слушайте, думайте и отвечайте.

Славой он знаменит,
На коне всегда сидит,
Смелый и бесстрашный
Наш (кто?) отважный
(Казак)

Он и пахарь и кузнец,
Запевала, удалец.
И в труде и на войне – Молодец!
(Казак)

Честью с детства дорожат,
Любят холить жеребят,
Из лозы корзины вьют,
Песни звонкие поют.
Кто это? (Казаки)

Теперь рисуйте!

Задание 1. Лента времени: легенды России

Никита Кожемяка

Илья Муромец

Александр Невский



X
век

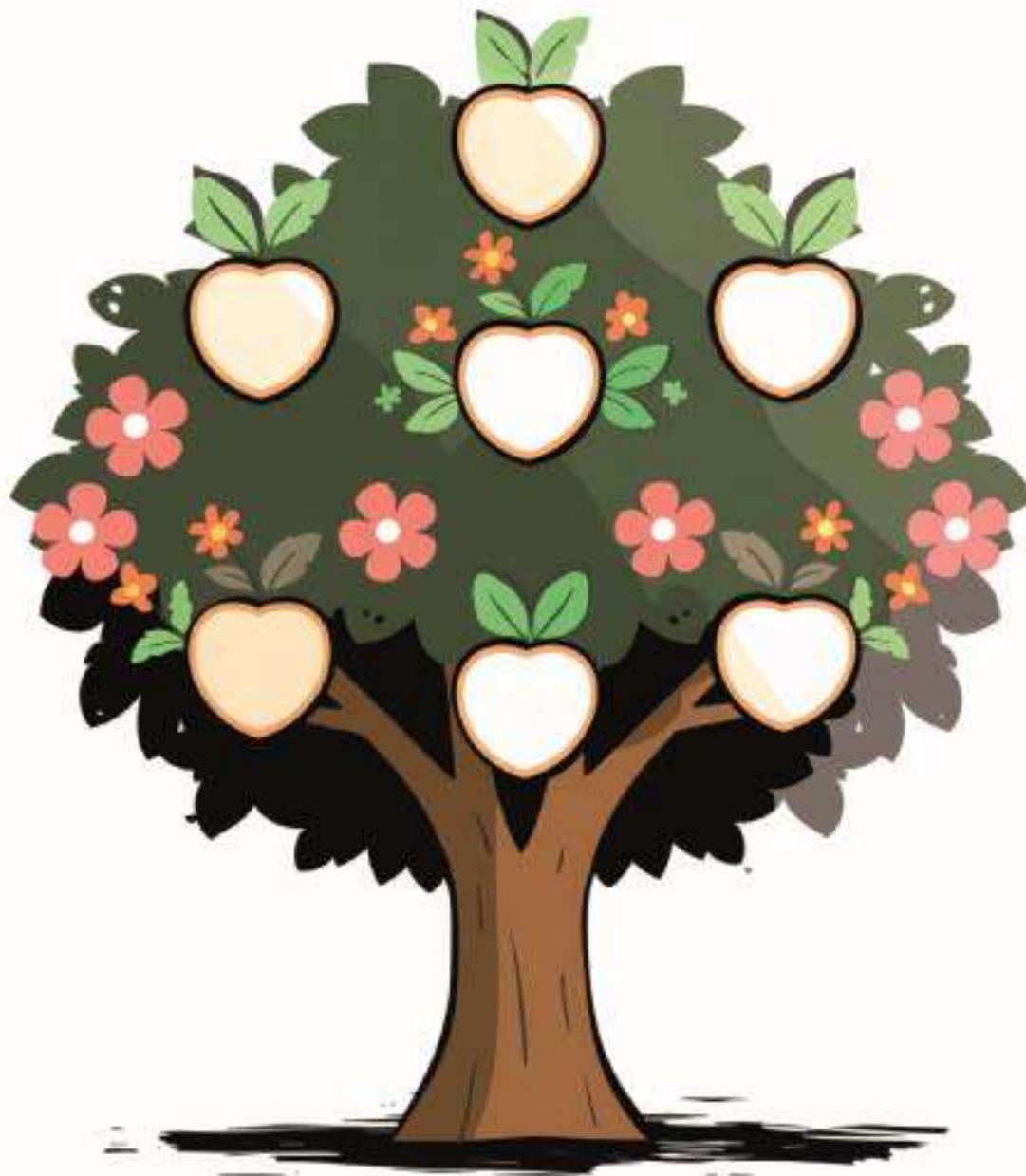
XII
век

XIII
век

Задание 2. Эмблема атамана



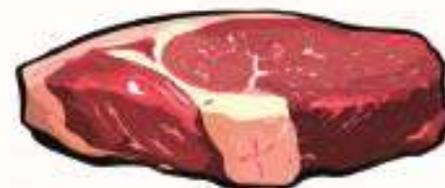
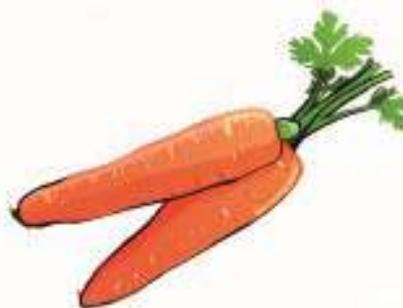
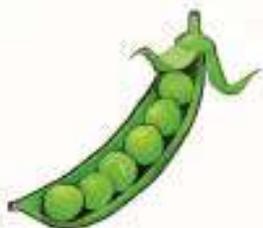
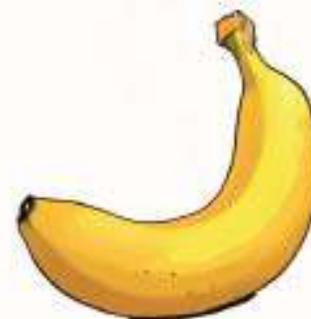
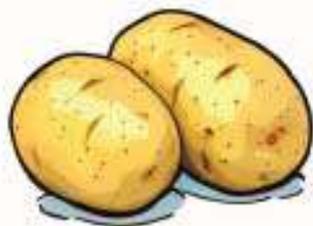
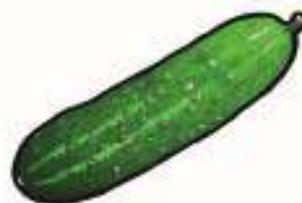
Задание 3. Родословное дерево



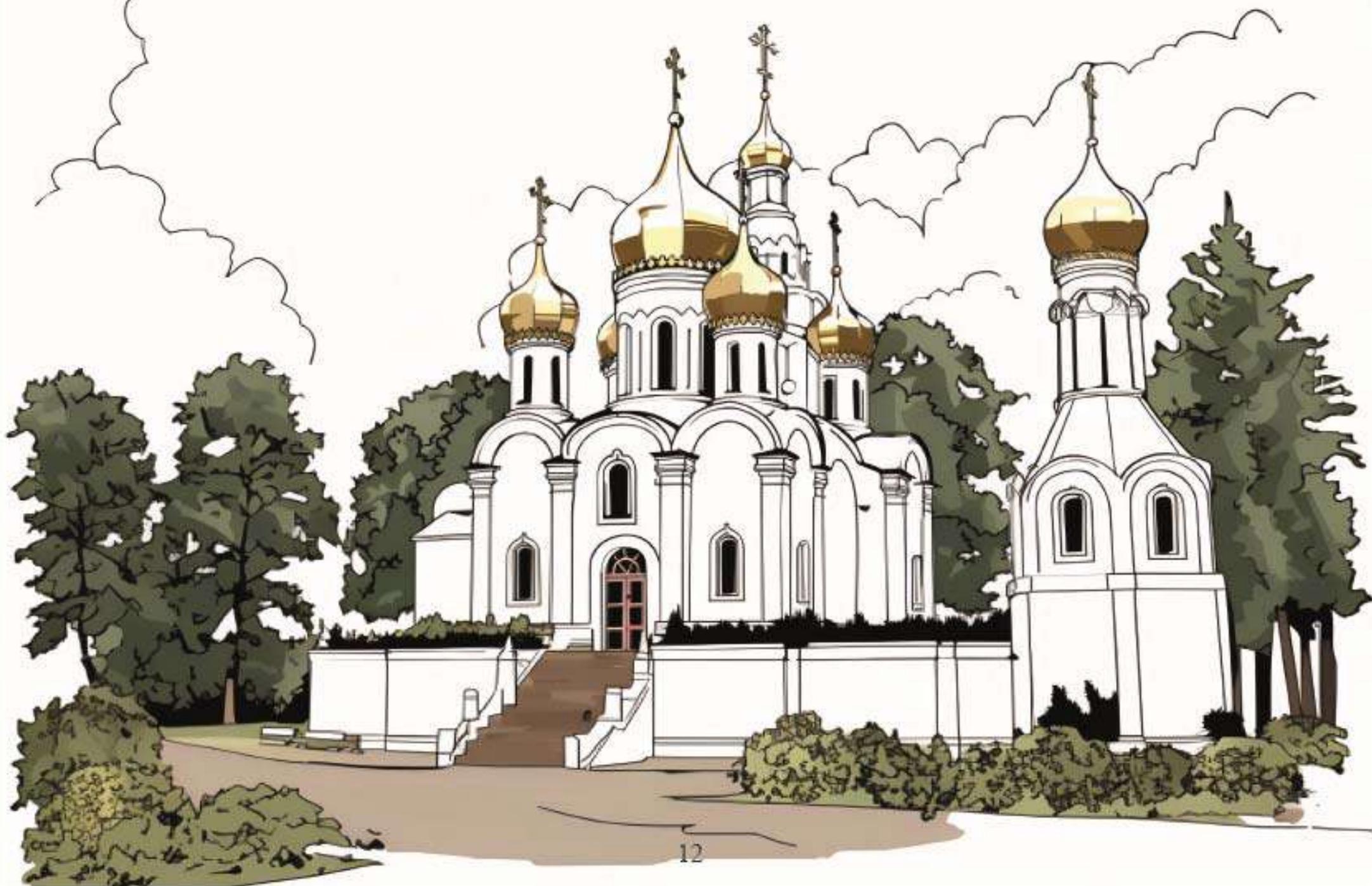
Задание 4. День народного единства



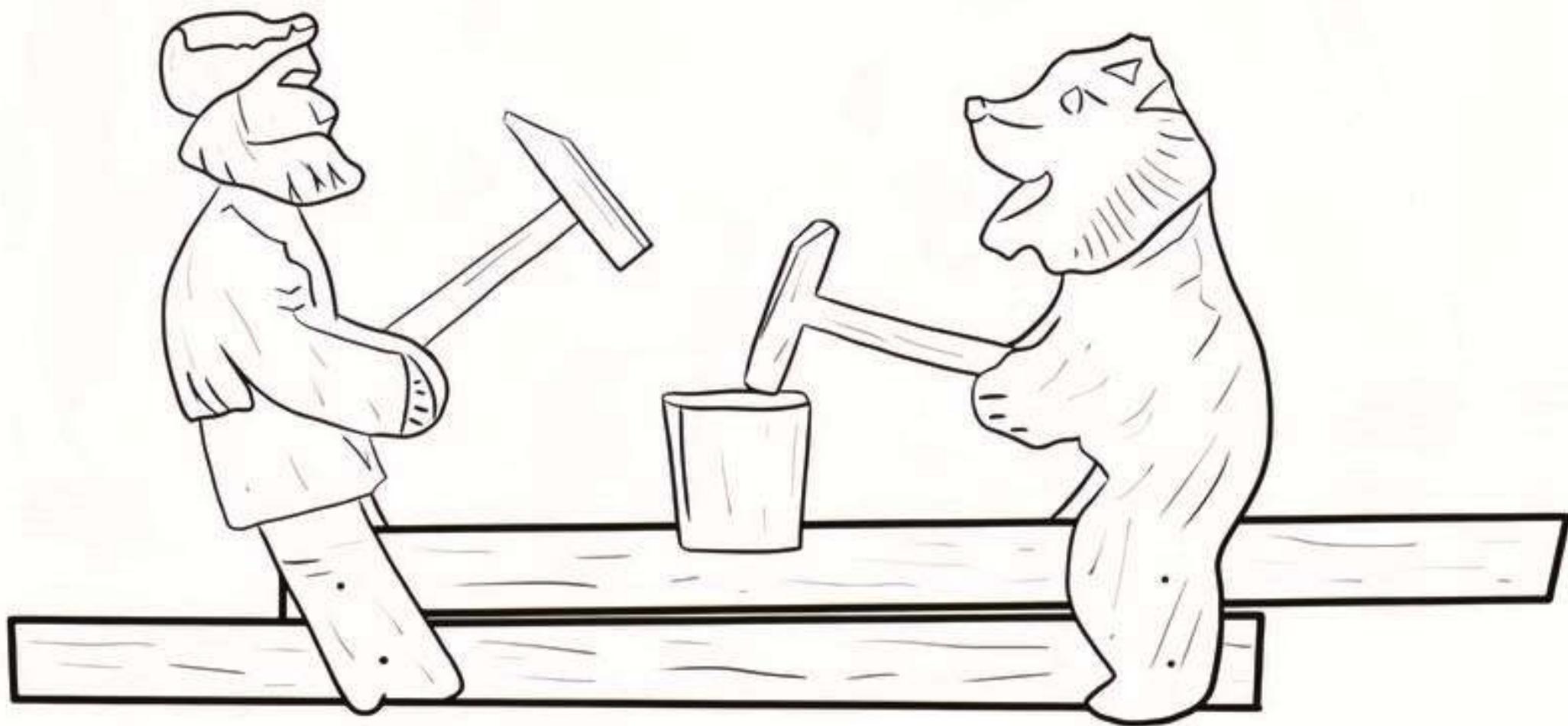
Задание 5. Кубанский борщ



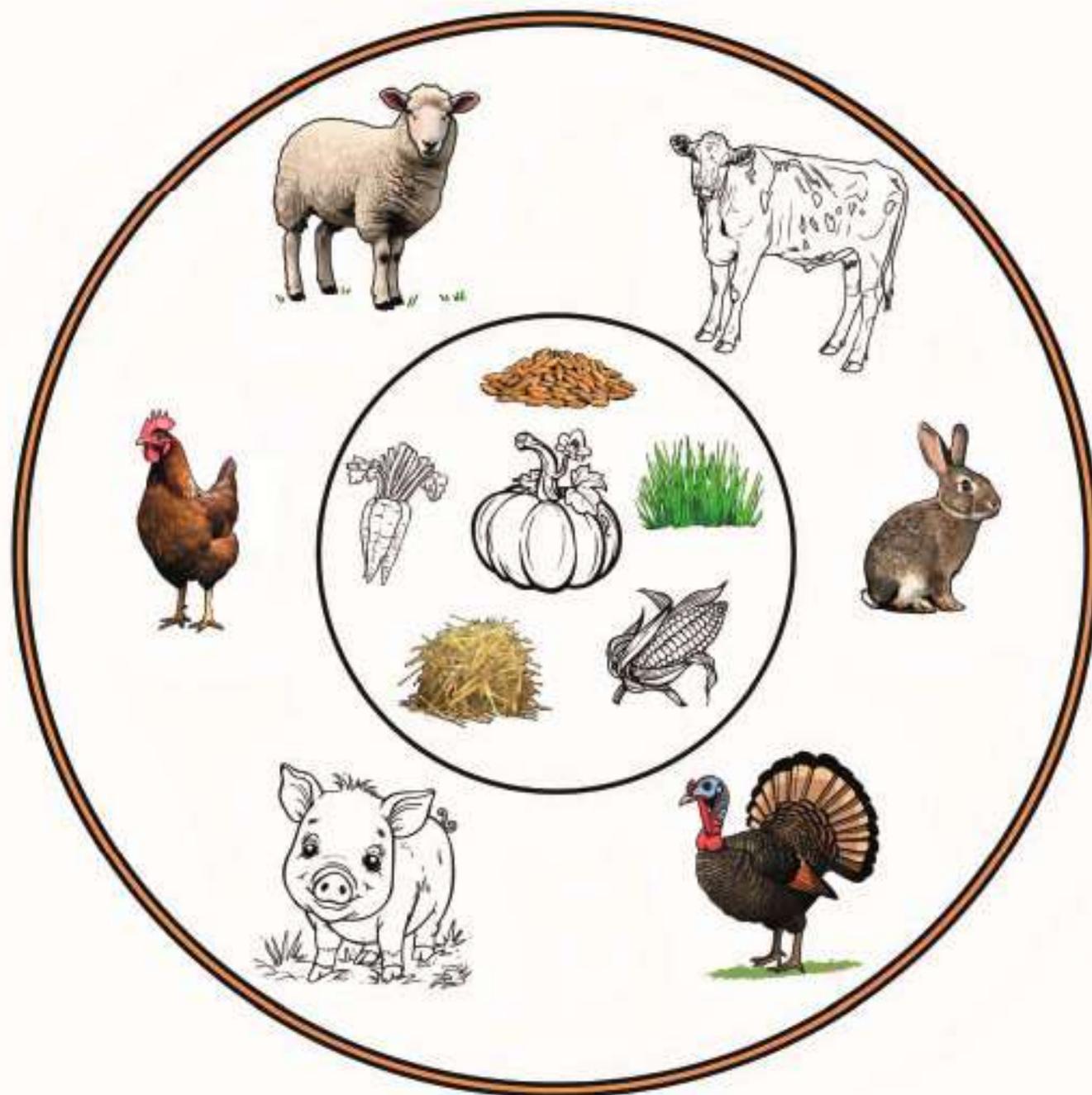
Задание 6. Христианская символика



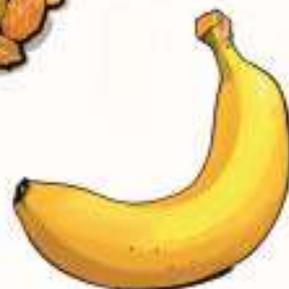
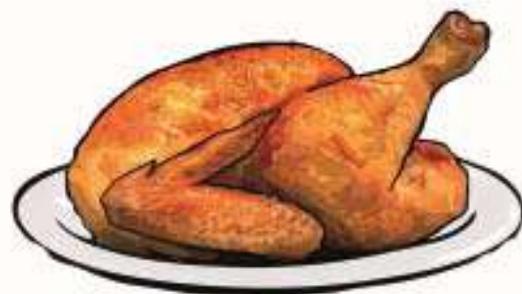
Задание 7. Игрушка-потешка «Наковальня»



Задание 8. Волшебное колесо



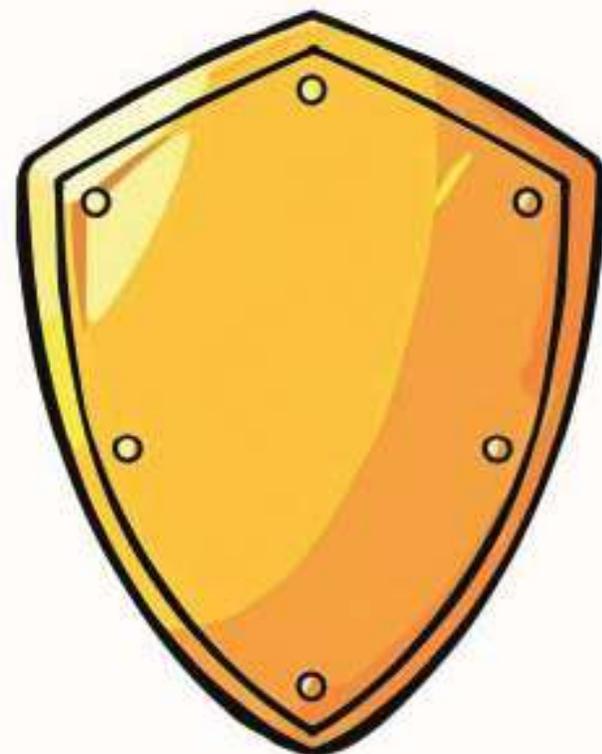
Задание 9. Продукты для здорового питания



Задание 10. Казак



Задание 2. Символы атаманской власти



Задание 4. Элементы открытки, посвященной празднику «День народного единства»



Учебное издание

Савицкая Ольга Владимировна, Печелиева Ирина Зурабовна, Мурадян Кнарик Григорьевна

Альбом казачонка: для детей 6–7 лет

Художник-оформитель: Загородняя Ирина Васильевна



ЭКОИНВЕСТ

Отпечатано в типографии издательства «Экоинвест»
350072, г. Краснодар, ул. Зиповская, 9
Тел.: +7 (861) 944-65-01
E-mail: ecoinvest@mail.ru
<http://publishprint.ru>

Подписано в печать 24.07.24.
Формат 60×84 ¹/₈. Гарнитура Times New Roman.
Печать цифровая. Бумага офсетная.
Усл. печ. л. 2,33. Тираж 100 экз.
Заказ № 2923.

Российская Федерация
ФЕДЕРАЦИЯ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ
образовательная платформа
«Классический Университет РФ»
ООО "Федерация развития образования"
Лицензия № Л035-01214-32/00234020 от 10.03.2021 г.

УДОСТОВЕРЕНИЕ
о повышении квалификации
0000017277 36889

Документ о квалификации
Регистрационный номер
361727736889



г. Брянск
Дата выдачи 07.08.2023г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том,
что

Печелieва Ирина Зурабовна

прошел(ла) обучение

в ООО "Федерация развития образования"
по программе дополнительного
профессионального образования
(повышение квалификации)

*«Ключевые компетенции воспитателя как
основа успешного внедрения новой федеральной
образовательной программы дошкольного
образования 2023»
в объеме 144 часа*

Ректор

Секретарь учебной части



Филичев С.В.

Комшина Ю.С.

УДОСТОВЕРЕНИЕ

о повышении квалификации

Печелиева Ирина Зурабовна

ООО «Центр инновационного образования и воспитания»
лицензия Л035-01279-64/00197326.

Образовательная программа
включена в Федеральный
реестр дополнительных
профессиональных программ
педагогического образования
Минпросвещения России.

Город Саратов.
Дата выдачи: 14 12 2023
651-2014672

Прошёл(ла) обучение по программе
повышения квалификации

«Аспекты применения
государственных символов
Российской Федерации
в обучении и воспитании»
в объеме 36 часов.

Генеральный директор



Абрамов С



ЕДИНЫЙ УРОК
КАЛЕНДАРЬ, МЕТОДИКИ, МАТЕРИАЛЫ

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования Краснодарского края
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)»

**УДОСТОВЕРЕНИЕ
О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ**

231201553159

Регистрационный номер № 10986 /24

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Печешева Ирина Зурабовна

с 29 июля 2024

08

августа 2024 г.

прошел(а) повышение квалификации в

ГБОУ ИРО Краснодарского края

по теме: **"Реализация системно-деятельностного подхода**

в практике воспитателя ДОО"

в объеме **72 часа**

За время обучения с/ма(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам программы:

Наименование	Объем	Сурьва
Государственная и региональная политика в области дошкольного образования	24 часа	Зачтено
Воспитание ребенка в семье, школе и средствах массовой информации в условиях пандемии COVID-19	12 часов	Зачтено
Конструирование образовательной деятельности (задачи) в условиях деятельности педагога	16 часов	Зачтено
Документация образовательной деятельности с учетом особенностей дошкольного образования	12 часов	Зачтено
Итоговая аттестация	8 часов	Зачтено

Подпись (а) специалиста (на)

Секретаря института

Г.С. Тулупова

Ректор

Город Краснодар

Дата выдачи 08 августа 2024г.



(Handwritten signature)

Г.С. Тулупова

Г.С. Тулупова

Департамент образования администрации
муниципального образования город Краснодар



Благодарственное письмо

Воспитателю
МБДОУ МО г.Краснодар
«Детский сад № 185»
И.З.Печелиевой

УВАЖАЕМАЯ

Ирина Зурабовна

Департамент образования администрации муниципального образования город Краснодар в связи с празднованием Дня учителя выражает Вам благодарность за добросовестный труд и значительный вклад в развитие системы образования города Краснодара.

Благодарим за профессионализм и ответственное отношение к делу.
Желаем Вам успехов и благополучия!

Директор департамента

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'A.S. Nekrasov'.

А.С.Некрасов

Краснодар, 2021

Департамент образования администрации
муниципального образования город Краснодар



Почетная Грамота

награждается

**Печелиева
Ирина Зурабовна**

*воспитатель
МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 185»*

*за добросовестный труд, профессиональное
мастерство и высокие результаты работы
в 2021 – 2022 учебном году*

Директор департамента



А.С.Некрасов

*Приказ от 19 мая 2022 № 818
г. Краснодар*

Департамент образования администрации
муниципального образования город Краснодар



Благодарственное письмо

Учатся у тех, кого любят. И.Гёте

НАГРАЖДАЕТСЯ

Печелиева Ирина Зурабовна,

воспитатель МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 185»,

за значительный вклад в развитие системы

образования города Краснодара в

Год педагога и наставника.

Желаем вдохновения, новых идей, творческих успехов.

Директор департамента

А.В.Звягинцев

Краснодар, 2023