Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад «Звездочка»

**Методическое пособие по использованию**

**лого-робота Bee Bot «Умная пчела»**

**Введение**

В настоящее время дети растут и развиваются в условиях постиндустриального информационного общества. С самого рождения они сталкиваются с современными высокотехнологичными достижениями – компьютерные игры, планшеты, интерактивные игрушки, сотовые телефоны, рекламные ролики, новинки кинематографа. Так какой же он, современный ребёнок? Он и умный, и упрямый, добрый и агрессивный, общительный, раскрепощённый и застенчивый, поверхностный и глубоко мыслящий, беззаботный и деятельный – в общем, противоречивый.

Современные дети другие, они не похожи на ребят прошлых лет. Они понимают такие вещи, которые не понимают даже некоторые взрослые. Они смелые, рассудительные, стремительные, разносторонние и мобильные, они открыты и готовы принять любую информацию. Все это помогает им хорошо ориентироваться в современном окружающим их мире. Между детьми прошлых лет и современными, видны явные различия в развитии, мировосприятии, осознании самого себя и поведении. Они играют в другие игрушки, совсем не похожие на наши прежние. Девочкам нравятся не очаровательные пупсы, а куклы Монстер Хай, а у мальчишек в почете роботы-трансформеры. Мы с удивлением рассматриваем эти игрушки и не всегда понимаем, чем они привлекают наших детей. Это происходит от того, что мы воспринимаем только их нестандартный внешний вид, а наши дети видят глубже нас. Ведь современный ребёнок не такой, каким был его сверстник несколько десятилетий назад. Принципиально изменилась жизнь, предметный и социальный мир, ожидания взрослых и детей, воспитательные модели в семье, педагогические требования в детском саду.

Одной из главных задач педагога- создать для ребенка развивающую предметно пространственную среду. Но, к сожалению, далеко не всегда эта среда привлекает внимание ребенка. Возможно, тот материал, который предлагает педагог не достаточно эстетичен, ведь зачастую педагог своими рукми создает те или иные игровые пособия, а может ребенка просто не привлекает игра, поскольку она не достаточно на их взгляд «современная». Современный педагог вынужден искать новые методы и способы заинтересовать детей, увлечь к познанию. На помощь приходят современные игровые пособия и технологии.

В данной разработке вам будет представлена программируемая игрушка лого-робот Bee Bot «Умная пчела», а так же перечень разработанных игровых ситуаций *(приложение 1)* и игр для НОД с ее использованием (*Приложение2)*.

Использование технических средств в обучении – особое направление в работе с ребенком, которое способно помочь его развитию.

Внедрение интерактивного оборудования в воспитательно-образовательный процесс имеет много преимуществ, например:

* использование технических средств в совместной и самостоятельной деятельности является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, развития их творческих способностей и создание благоприятного эмоционального фона. Нами было отмечено, что использование интерактивных средств обучения вызывает обширный интерес у детей за счёт реалистичности изображения, использования анимации, а если есть интерес, то появится желание впитать в себя новую информацию. Практика показала, что при систематическом использовании интерактивных технологий в сочетании с традиционными методами обучения эффективность работы с детьми значительно повышается;

• одновременно используется графическая, текстовая, аудиовизуальная информация;

• занятия с использованием интерактивных технологий побуждает детей к поисковой и познавательной деятельности;

использование интерактивных средств также помогает закрепить знания детей; их можно использовать для индивидуальных занятий с детьми; для развития психических процессов, необходимых для интеллектуальной деятельности.

Из вышесказанного вытекают следующие цели и задачи по использованию различного интерактивного оборудования в образовательном процессе ДОУ.

**Цели:**

* повысить качество образования через активное внедрение в воспитательно-образовательный процесс интерактивных технологий; привлекать пассивных слушателей к активной деятельности;
* сделать образовательную деятельность более наглядной и интенсивной;
* сформировать информационную культуру у детей;
* активизировать познавательный интерес;
* реализовывать личностно-ориентированный и дифференцированный подходы в обучении;
* дисциплинировать самого воспитателя, формировать его интерес к работе;
* активизировать мыслительные процессы (анализ, синтез, сравнение и др.);

**Задачи:**

* систематизация, обновление и пополнение информационных ресурсов образовательного процесса;
* разработка и апробация технологий мультимедийного сопровождения воспитательно-образовательного процесса;
* расширение использования информационно-компьютерных технологий в воспитательно-образовательном процессе;
* создание банка компьютерных обучающих программ, дидактических и методических материалов по использованию информационных технологий в работе ДОУ.

Таким образом использование интерактивного оборудования в дошкольном образовании даст возможность существенно обогатить, качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в ДОУ, освободив от рутинной ручной работы, сделать процесс обучения и развития детей простым и эффективным, открывая новые возможности дошкольного образования. Возможно, заинтересовав их до школы программируемым лого-роботом «Умная пчела», в дальнейшем мы увидим специалистов, способных воплощать в жизнь смелые и сложные инженерные идеи

**Возрастные особенности развития ребенка 5-6 лет**

Возраст пяти лет – последний из дошкольных возрастов, ког­да в психике ребенка появляются принципиально новые образо­вания. Это произвольность психических процессов – внимания, памяти, восприятия и др. – и вытекающая отсюда способность управлять своим поведением, а также изменения в представлени­ях о себе и в самосознании, и в самооценке.

Появление произвольности – решающее изменение в дея­тельности ребенка: целью последней становится не изменение внешних, окружающих ребенка предметов, а *овладение собствен­ным поведением.*

Существенно меняется представление ребенка о себе, его об­раз Я. Примерно до пяти лет в образе Я ребенка присутствуют только те качества, которые, по мнению малыша, у него имеют­ся. После пяти лет у ребенка начинают появляться представления не только о том, какой он есть, но и о том, каким он хотел бы быть и каким не хотел бы стать. Иными словами, кроме имею­щихся качеств, начинают появляться представления о желатель­ных и нежелательных чертах и особенностях. В образе Я, кроме Я-реального – тех качеств, которые, по мнению ребенка, у него имеются, появляется и Я-потенциальное, которое включает в себя как положительные черты, которые ребенку хотелось бы у себя видеть, так и отрицательные, которые ему не хотелось бы иметь. Разумеется, этот процесс находится еще в зародыше и имеет специфические формы. Так, ребенок шестого года жизни не говорит и не думает о том, что он хотел бы иметь те или иные черты характера, как это происходит с подростками. Дошкольник обычно просто хочет быть похожим на персонажей сказки, филь­ма, рассказа, на кого-нибудь из знакомых людей. Ребенок может воображать себя этим персонажем, – не играть его роль, а имен­но воображать, приписывая себе его качества.

Появление Я-потенциального, или Я-идеального, то есть того, каким ребенок хочет себя видеть, является психологической предпосылкой становления учебной мотивации. Дело в том, что учиться ребенка побуждает не только и не столько интерес к изу­чаемым дисциплинам. Вряд ли старательное выписывание палочек и букв может представлять для детей особый интерес. Суще­ственным побудителем учения, овладения новыми знаниями и умениями является желание видеть себя «умным», «знающим», «умеющим».

Еще одно важное изменение происходит в сфере отношений со сверстниками. Начиная с этого возраста сверстник постепен­но приобретает по-настоящему серьезное значение для ребенка.

До этого центральной фигурой в жизни детей, несмотря на окружение сверстников, все же оставался взрослый. Причин тому несколько. До трех лет сверстник является для ребенка лишь более или менее приятным либо интересным объектом. На четвертом году жизни ребенка больше интересуют предметы и игрушки, с которыми действует сверстник, чем он сам. Совмес­тная игра – важнейшая основа детских взаимоотношений – по­-настоящему еще недоступна детям, и попытки наладить ее по­рождают множество недоразумений. Общение в форме обмена впечатлениями и мыслями не представляет интереса, ибо свер­стник не способен ни понять личные проблемы и интересы дру­гого, ни оказать ему поддержку или выразить необходимое со­чувствие. Да и речевые возможности детей четвертого года не позволяют полноценно осуществлять такое общение. На пятом году дети начинают пере ходить к совместной игре и к эпизоди­ческому неигровому общению со сверстниками в форме обмена мнениями, информацией, демонстрации своих знаний.

На шестом году жизни ребенка разные линии психического развития, соединившись, образуют благоприятные условия для появления нового типа взаимоотношений со сверстниками. Это, во-первых, развитие речи, которое у большинства детей достига­ет, как правило, такого уровня, что уже не препятствует взаимо­пониманию. Во-вторых, накопление внутреннего багажа в виде различных знаний и сведений об окружающем, которые ребенок стремится осмыслить и упорядочить и которыми он жаждет по­делиться с окружающими. Развитие произвольности, а также об­щее интеллектуальное и личностное развитие позволяют детям самостоятельно, без помощи взрослого налаживать и осуществ­лять совместную игру.

Как мы уже отмечали, у ребенка развивается представление о себе, благодаря этому он начинает более дифференцированно воспринимать сверстников и проявлять к ним интерес.

Все это, вместе взятое, приводит к двум существенным изме­нениям в жизни детей. Это, во-первых, изменение роли взаимо­отношений ребенка со сверстниками в его эмоциональной жиз­ни и усложнение этих взаимоотношений. Во-вторых, появление интереса к личности и личным качествам других детей. Происхо­дит разделение детей на более заметных и популярных, пользу­ющихся симпатией и уважением сверстников, и детей малозамет­ных, не представляющих на этом фоне интереса для остальных.

Дети 5-6 лет уже могут распределять роли до начала игры и строят свое поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодей­ствие сопровождается речью, соответствующей и по содержанию, и интонационно взятой роли. Речь, сопровождающая реальные отношения детей, отличается от ролевой речи. Поскольку дети начинают осваивать социальные отношения и понимать под­чиненность позиций в различных видах деятельности взрослых, одни роли становятся для них более привлекательными, чем другие. При распределении ролей могут возникать конфликты, связанные с субординацией ролевого поведения. Наблюдается организация игрового пространства, в котором выделяются смысловой «центр» и «периферия». (В игре «Больница» таким центром оказывается кабинет врача, в игре «Парикмахерская. – зал стрижки, а зал ожидания выступает в качестве периферии игрового пространства.) В играх действия детей становятся весь­ма разнообразными.

К моменту поступления в старшую группу большинство детей на занятиях, в труде и других видах деятельности, внимательно слушая педагога, принимают объясняемые им *цель*и *мотив*дея­тельности. Это обеспечивает интерес и положительное отноше­ние ребенка к предстоящей работе, позволяет совершенствовать его память, воображение. Задание дети выполняют тем лучше, чем значимее для них мотив предстоящей деятельности. Так, очень эффективна игровая мотивация. Например, большее чис- ло новых слов дети запоминают не на занятиях, а во время игры в «магазин», получив задание сделать необходимые покупки. В игре у всех детей шестого года значительна (до 40-70 минут) дли­тельность удержания цели в памяти. Самостоятельно ставят цель в индивидуальной игре уже воспитанники средней группы, но в старшей с 80 до 92% увеличивается число умеющих ставить цель в общей игре.

**Развитие психических процессов**

В старшем дошкольном возрасте познавательная задача ста­новится для ребенка собственно познавательной (нужно овла­деть знаниями!), а не игровой. У него появляется желание пока­зать свои умения, сообразительность. Активно продолжают развиваться память, внимание, мышление, воображение, вос­приятие.

**Восприятие:** продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; происходит сис­тематизация представлений детей. Они различают и называют не только основные цвета и их оттенки по светлоте, но и промежу­точные цветовые оттенки; форму прямоугольников, овалов, тре­угольников. Воспринимают величину объектов, легко выстраива­ют в ряд – по возрастанию или убыванию – до десяти различных предметов.

**Внимание:** возрастает устойчивость внимания, развивается способность к его распределению и переключаемости. Наблюда­ется переход от непроизвольного к произвольному вниманию. Объем внимания составляет в начале года 5-6 объектов, к концу года – 6-7.

**Память:** в возрасте 5-6 лет начинает формироваться произ­вольная память. Ребенок способен при помощи образ­но-зрительной памяти запомнить 5-6 объектов. Объем слуховой вербальной памяти составляет 5-6 слов.

**Мышление:** в старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только ре­шить задачу в наглядном плане, но и в уме совершить преобра­зование объекта и т.д. Развитие мышления сопровождается осво­ением мыслительных средств (развиваются схематизированные и комплексные представления, представления о цикличности из­менений).

Кроме того, совершенствуется способность к обобщению, что является основой словесно-логического мышления. В дошкольном возрасте у детей еще отсутствуют представления о классах объектов. Объекты группируются по признакам, которые могут изменяться. Однако начинают форми­роваться операции логического сложения и умножения классов. Так, старшие дошкольники при группировании объектов могут учитывать два признака. В качестве примера можно привести за­дание: детям предлагают выбрать самый непохожий объект из группы, в которую входят два круга (большой и малый) и два квадрата (большой и малый). При этом круги и квадраты разли­чаются по цвету. Если показать на какую-либо из фигур, а ребен­ка попросить назвать самую непохожую на нее, можно убедить­ся: он способен учесть два признака, то есть выполнить логическое умножение. Как было показано в исследованиях оте­чественных психологов, дети старшего дошкольного возраста способны рассуждать, давая адекватные причинные объяснения, если анализируемые отношения не выходят за пределы их нагляд­ного опыта.

**Воображение:** пятилетний возраст характеризуется расцветом фантазии. Особенно ярко воображение ребенка проявляется в игре, где он действует очень увлеченно. Развитие воображения в старшем дошкольном возрасте обус­ловливает возможность сочинения детьми достаточно оригиналь­ных и последовательно разворачивающихся историй. Развитие воображения становится успешным в результате специальной работы по его активизации. В противном случае этот процесс может не привести к высокому уровню.

**Речь**: продолжает совершенствоваться речь, в том числе ее звуковая сторона. Дети могут правильно воспроизводить шипя­щие, свистящие и сонорные звуки. Развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи при чтении стихов, в сюжетно-ролевой игре, в повседневной жизни. Совершенству­ется грамматический строй речи. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством. Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антони­мы. Развивается связная речь. Дошкольники могут пересказы­вать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали.

**Особенности использования интерактивного лого-робота Bee-Bot "Умная пчелка"**

Сегодня воспитание и образование детей невозможно представить без использования технических и компьютерных средств.

Одной из таких средств является интерактивная игрушка лого-робот Bee-Bot "Умная пчелка", которую можно активно использовать в воспитательно-образовательном процессе. Предлагаем Вам с ней познакомиться.

Bee-Bot это программируемый робот, предназначенный для использования детьми от 3 до 7 лет. 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. Создавая программы для робота «Bee-Bot», выполняя игровые задания, ребенок учится ориентироваться в окружающем его пространстве, тем самым развивается пространственная ориентация дошкольника.

Роботы Bee-Bot прекрасно подходят для применения в детском саду. Они чрезвычайно популярны и любимы детьми за простое управление и дружелюбный дизайн. Этот яркий, красочный, простой в эксплуатации, и дружелюбный маленький робот является замечательным инструментом для игры и обучения!

  Bee-Bot является идеальной отправной точкой для обучения детей младшего возраста, программированию. Работа с Bee-Bot учит детей структурированной деятельности, развивает воображение и предлагает массу возможностей для изучения причинно-следственных связей. Используется в образовании США с 2005 года.

  Роботы Bee-Bot соответствуют гигиеническим, здоровьесберегающим, эстетическим и психолого-педагогическим требованиям к детскому игровому оборудованию. Они позволяют организовать игровую и обучающую деятельности, как с использованием специальных плакатов, так и без них.

**Преимущества роботов  Bee-Bot**:

* Прочный и компактный дизайн.
* Четкие и яркие кнопки.
* Безопасен в использовании.
* Простое и понятное программирование не связанное с использованием компьютера.
* Память до 40 шагов.
* Точные перемещения шагом  в 15 см, и поворотом в 90°.
* Звуки и сверкающие глаза, подтверждающие исполнение ваших инструкций.
* Простая зарядка через USB компьютера или через сетевой адаптер.
* Вспомогательные материалы: различные поля, аксессуары, методические разработки, компьютерная программа и приложение для iPad имитирующие игру с Bee-Bot.
* Имеет более сложную версию - Pro-Bot, программируемая машина, со встроенными датчиками.

**Педагогический потенциал  робота Bee-Bot «Умная пчелка»**



Как выглядит пчелка - робот, и что она умеет?

Взяв в руки «пчелку», вы увидите, что на прочном корпусе (на спинке) размещаются яркие кнопки, позволяющие программировать робота. Что они означают:

|  |  |
| --- | --- |
| ↑ | 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) |
| Х | Очистить память (перед тем как программировать пчелу на следующие действия, нужно очистить память) |
| GO | Запустить программу (как только задан график передвижения пчелы нажимаем кнопку ГОУ) |

Также присутствуют элементы управления лого-роботом Bee-Bot на брюшке «пчелы»:

|  |  |
| --- | --- |
| USB charging socket | Гнездо для зарядки  (USB) - заряжается от USB-порта компьютера или практически любым зарядным устройством от современного сотового телефона |
| OFF/ ON | ОТКЛ. / ВКЛ. |
| POWER | ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ |
| SOUND | ЗВУК (Если запрограммированное действие выполнено верно, то у пчелы-робота загораются глаза и воспроизводится звуковое подтверждение.) |

Суть игры в том, чтобы запрограммировать пчелку Bee Bot на перемещение из одной точки в другую по заданному маршруту. Сверху на роботе есть кнопки с направлением движения. Ребенок должен определить, сколько шагов необходимо сделать до поворота, сколько раз повернуться, чтобы продолжить движение (одно нажатие – 90 °).

Работа с умной пчелой начинается всегда с команды *«очистить»*, иначе наша пчелка запомнит и старую программу и новую. Затем с помощью стрелок задаётся маршрут. После установки устройства на отправную точку, нажимаем кнопку *«Старт»*. На одном коврике одновременно могут перемещаться до 4 роботов.

Для обыгрывания различных образовательных ситуаций с роботом Bee-bot можно использовать специальные тематические коврики:

Коврик *«Остров сокровищ»* выполнен в виде пиратской карты.

Коврик «Цвета и формы». Развивает познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины*.*

Коврик *«Ферма»* знакомит детей с жизнью на ферме, разными видами животных и сельскохозяйственных культур.

На коврике «Город» составляем несложные программы для мини-робота с использованием дорожных знаков.

Но 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.

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

Можно самостоятельно подготовить различные тематические коврики-«поля». Например, коврик «Номера» - может быть выполнен в виде дорожки с цифрами, что ускорит распознавание цифр, их последовательность и обучение счету от 0 до 10. Также лого робот «Пчелка» может помочь в развитии навыка письма и чтения. Для этого есть специальные коврики «Алфавит». Дети не только учатся программировать, но и составлять слова или целые предложения. В дальнейшем ассортимент создаваемых игровых полей-ковриков регулярно будет пополняться, в зависимости от целей и задач педагога, от деятельности или интересов детей.

Использование специальных ковриков очень желательно, так как они делают игру более захватывающей для ребенка. Но можно обойтись без них. Например, можно просто расчерчивать маршруты на полу.

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.

Опыт работы в данном направлении очень эффективен. Такой инновационный метод обучения достаточно мощно направляет работу педагога в сторону усвоения детьми необходимых навыков.

***Приложение 1***

**Примерные игровые ситуации c использованием Bee-Bot «Умная пчелка»**

**1.Игровая ситуация: «С какого дерева лист»**

Цель: закрепление знаний детей о разнообразии деревьев, умение различать их и находить нужное растение.

**Мотивация.** Звери готовятся к празднику и решили сделать красивую гирлянду из листьев деревьев, но у них только по одному листочку с дерева. Как помочь животным?

1.Педагог предлагает детям фишки разного цвета.

2.Педагог предлагает детям выбрать лист с дерева.

3.Педагог предлагает детям маршрутный лист.

4.Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

5.Совместно с детьми подводит итоги. Дети высказывают свои предложения

**Ход игры:**

1.Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.

2.Дети берут лист с дерева, называют с какого дерева лист, находят дерево на игровом поле.

3. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.

4. Программируют робота. После этого ставит робота на отправную точку и запускает его до клетки с изображением этого дерева.

**2.Игровая ситуация: «Где растут эти грибы»**

Цель: формировать умение детей образовывать однокоренные слова: берёза-подберёзовик и т. д. Развивать словарь, обогащая его названиями различных грибов, учить разным приёмам словообразования на примерах названий грибов. Формировать понимание целесообразности и взаимосвязи всего в природе.

**Мотивация.**Лисичка собирается в гости к белочке и решила принести в подарок грибы, но не знает, под каким деревом растут эти грибы.

1.Педагог предлагает детям выбрать гриб из корзинки

2.Педагог предлагает по названию гриба найти место его произрастания в лесу

3.Педагог предлагает детям маршрутный лист.

4.Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

**Ход игры:**

5.Совместно с детьми подводит итоги.

Дети высказывают свои предположения

1.Дети выбирают гриб и по внешнему виду определяют его название.

2.Дети находят дерево, под которым растет гриб.

3. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.

4. Программируют робота. После этого ставит робота на отправную точку и запускает его до клетки с изображением этого дерева.

**3.Игровая ситуация «Кто, где живет»**

Цель: формирование умения детей соотносить изображение животных с его местом обитания, правильно называя животное.

**Мотивация.** Слоненок подружился с лесными зверями и решил навестить их. Но он не знает, кто, где живет. Как помочь слоненку?

1.Педагог предлагает детям выбрать маску животного для своего робота.

2. Педагог предлагает детям маршрутный лист.

3.Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

4.Совместно с детьми подводит итоги.

Дети высказывают свои предположения

**Ход игры:**

1.Дети объединяются в микро-группы и выбирают маску животного.

2.Ищут на поле его место обитания и на маршрутном листе прокладывают путь.

3.Программируют робота, одевают на него маску и отправляют его с отправной точки до своего «дома».

**4.Игровая ситуация «Накорми животное»**

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных в природе

**Мотивация.**Волчонок празднует свой день рождения и решил угостить своих друзей, но не знает, кто, чем питается. Как помочь волчонку?

1.Педагог предлагает детям выбрать маску животного для своего робота.

2. Педагог предлагает детям маршрутный лист.

3. Наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

4.Совместно с детьми подводит итоги. Дети высказывают свои предположения

**Ход игры:**

1.Дети объединяются в микро-группы и выбирают маску животного.

2.Ищут на поле пищу для своего животного и на маршрутном листе прокладывают путь.

3.Программируют робота, одевают на него маску и отправляют его с отправной точки до своего «лакомства».

**5. Игровая ситуация «Помоги пчелке найти дорогу домой»**

Цель: развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров.

Учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей системы координат. Формировать навыки чтения плана.

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

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

2.Педагог предлагает детям маршрутный лист.

3.Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

4.Совместно с детьми подводит итоги.

**Ход игры:**

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.

**6. Игровая ситуация «Волшебные звуки»**

Цель: закреплять умения определять местоположение звука в слове.

1.Педагог предлагает детям фишки разного цвета.

2.Педагог предлагает карточку для определения местоположения звука в слове.

3.Педагог называет звук, местоположение которого необходимо найти.

4.Педагог предлагает детям маршрутный лист.

5.Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

6.Совместно с детьми подводит итоги.

**Ход игры:**

1.Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.

2.дети рассматривают карточку.

3.Дети называют дерево в названии, которого есть определенный звук и его местоположение в слове. Затем находят это дерево на игровом поле.

4.Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.

5. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с изображением этого дерева.

**7. игровая ситуация «Волшебные слоги»**

Цель: закреплять умение анализировать слоговую структуру слов.

1.Педагог предлагает детям фишки разного цвета.

2.Педагог предлагает детям карточки с цифрами. Детям нужно закрыть картинки цифрами соответствующими количеству слогов в словах.

3. Педагог предлагает детям маршрутный лист.

4. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

5. Совместно с детьми подводит итоги.

**Ход игры:**

1.Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.

2.Дети называют цифру и ищут на коврике картинку, название которой соответствует количеству слогов .

3.Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.

4. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с изображением этой картинки. Закрывают картинку карточкой с цифрой.

***Приложение 2***

***«Жила-была пчелка»***

Предлагаю вам освоить игру с мини-роботом. «Жила-была пчелка. Звали ее Полосатик... однажды она решилась и улетела из своего домика. Во время путешествия Полосатик увидела и узнала много интересного, преодолевая различные опасности. А сегодня пчелка прилетела в гости к нам. Познакомимся с ней поближе».

- Здравствуйте ребята! Я рада вас видеть.

- Я пришла к вам не одна, а с друзьями. Попробуйте отгадать с кем (загадка: Села на цветок. В цветок – хоботок! Нектару взяла. Сзади игла.) Как вы думаете, что у меня в руках? (достаю пчёлок из улья) Хотите с ними подружиться? (ответы. Раздаю по пчелке) Давайте придумаем своим пчелкам имя? (ответы)

- Ребята! В цветочной стране, где живут наши пчелки, случилось несчастье, подул сильный ветер, и с радуги сдуло все цвета, и разбросало по полю. (показываю поле с потерянными цветами радуги)

- А вы, хотите помочь Радуге найти свои цвета? Как вы думаете, кто нам может в этом помочь? (ответы)

- Правильно, нам помогут пчелки. Но пчелки у нас не обычные, сами по себе они двигаться не могут, и мы должны им помочь. Чтобы наша пчелка поехала (полетела) мы должны ее запрограммировать. Одна клеточка – это один шаг (стрелочка вперед), сколько нам нужно шагов – столько раз мы нажимаем стрелочку «вперед». Если нам нужно повернуть, то мы нажимаем стрелочку «направо» или «налево» и стрелочку «вперед». После того как мы задали нужную программу нажимаем «ГОУ» (старт). А когда мы приедем туда, куда нам нужно мы должны нажать на «сброс» иначе наша пчелка запомнит и старую программу и новую.

- У радуги свои цвета. Какие это цвета? (ответы)

- Хотите попробовать собрать цвета радуги? (ответы) Какой цвет у нас первый? (ответы) Идем к красному цвету. По какому пути должна поехать пчелка? (Показываю на личном примере, как правильно задавать алгоритм движения пчелы.)

- Ребята, все цвета мы с вами собрали.

- Наша радуга собралась. Что было интереснее всего? (ответы). А какие сложности у вас возникли? (ответы)

- Ребята, поблагодарим наших пчелок. Какие слова благодарности мы знаем? (ответы). А вы, хотите, чтобы пчелки пришли к нам в гости еще? (ответы. Убираю пчёлок в улей).

- СПАСИБО ЗА РАБОТУ.