

Мастер-класс для родителей

«С ЛогоРоботом играем, детскую речь развиваем»

Здравствуйте, уважаемые родители!

Сегодня я предлагаю познакомиться с возможностями использования ЛогоРобот Blue-bot для формирования основ начального программирования и покажу некоторые приемы работы с ним.

Цель мастер-класса:

Показать возможности использования ЛогоРобота Blue-Bot в совместной деятельности с детьми с целью формирования речевой системы и формирования основ элементарного программирования.

Задачи мастер-класса:

1. Демонстрация использования ЛогоРобота;
2. Создание условий для применения новых знаний (практическая работа по программированию мини-робота, создание игровых ковриков для различных игровых ситуаций);
3. Рефлексия полученных результатов.

Оборудование:

ЛогоРобот Blue-Bot, тематические коврики, заготовленные заранее цветные картинки-наклейки с изображением различных предметов, фигур, букв, ножницы, маркеры, фломастеры.

Результаты для родителей, на которые ориентирован мастер-класс:

- Знакомство с таким инновационным направлением в современном образовании как основы программирования для дошкольников.
- создание игровой ситуации с использованием ЛогоРобота.

Принципы проведения мастер-класса:

- Деятельностный подход;
- Активизация мыслительной деятельности;
- Работа в парах - тройках;
- Творческая деятельность по программированию робота;

В начале предлагаю вам посмотреть на программируемого робота и ответить на вопрос «Сложно ли управлять данным устройством?»

Да, действительно ЛогоРобот Blue-bot достаточно прост в управлении. Его дизайн напоминает жука. Он прекрасно подходит для применения в дошкольных учреждениях, для детей от 3 до 7 лет. С помощью данного устройства дети могут с легкостью изучать программирование, задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания (приключения). В процессе игры с умной пчелой, у детей происходит развитие логического мышления, коммуникативных навыков, умения составлять алгоритмы, пространственной ориентации, формируются лексико-грамматические категории.

1. Практическая часть

Посмотрите на экран... На спинке и брюшке «пчелы» расположены элементы управления роботом

↓

←

→

П

Х

GO

Вперед

Назад

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

Поворот направо на 90°

Пауза продолжительностью

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

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

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

Если Вы нажимаете кнопку «Вперед», то робот продвигается вперед на один шаг (15 см). При включении кнопки «Назад», «пчела» отодвигается на один шаг (15см) назад. При использовании «Поворот налево на 90°» и «Поворот направо на 90°» пчёлка не продвигается на плоскости, а только разворачивается в ту или иную сторону на 90°. Это обстоятельство следует учитывать при составлении программы действий для робота.

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.

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 Blue-bot мы используем 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 ЛогоРобота 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.

2. Работа фокус -групп

Предлагаю и вам немного поиграть с ЛогоРоботом.

Игра «Пропавшие цвета»

Я приглашаю 3х участников. Мы будем использовать тематический коврик «Цвета и формы».

«В одной сказочной стране, жила была божья коровка. Звали ее Ума...

Однажды она отправилась путешествовать, но когда она пролетала над цветочной поляной, то очень расстроилась.

-Хотите узнать почему? Тогда внимание на экран.

-Что же случилось? (ответы)

-Чем мы можем помочь пчёлке? (ответы)

-Как вы думаете, кто нам может в этом помочь? (ответы)

Я думаю, что нам помогут наши умные пчелки, они найдут пропавшие цвета.

Но пчелки у нас не обычные, сами по себе они двигаться не могут, и мы должны им помочь.

Чтобы наша пчелка могла передвигаться мы должны ее запрограммировать. Одна клеточка – это один шаг, сколько нам нужно шагов –столько раз мы нажимаем кнопку со стрелочкой «вперед». Если нам нужно повернуть, то мы нажимаем стрелочку «направо» или «налево», но не забываем, что нажимая кнопку со стрелочкой «направо» или «налево» пчёлка не продолжает движение, а только делает поворот на 90°. После того как мы задали нужную программу нажимаем «старт».

Нам нужно собрать такие цвета: красный, синий, жёлтый и зелёный. Нашими отправными точками будут круги, а конечными – треугольники. Посмотрите, как я задам маршрут передвижения пчелы к треугольнику зелёного цвета....

Зелёный цвет мы нашли. Теперь осталось собрать красный, синий и жёлтый цвета (выполняют задание).

Посмотрите, сказочная полянка засияла красками. Значит с заданием мы справились и помогли пчёлке?

Молодцы. Спасибо.

Следующая игровая ситуация. Приглашаю двух участников.

Игра «Остров сокровищ»

Мы используем тематический коврик «Остров сокровищ».

Устроим соревнование. Ваша задача из разных отправных точек как можно быстрее добраться до прибывшей к берегу бутылки с посланием. Но на карте есть опасные места, где нельзя пройти, поэтому, когда будете задавать пчёлке маршрут будьте внимательны.

Ваши отправные точки В1 и В5. Приступайте к заданию (выполняют задание). Спасибо.

Вот так мы играем, формируя у детей основы начального программирования.

Взаимодействие ребенка дошкольного возраста с программируемым ЛогоРобот Blue-bot положительно влияет на формирование его речи. Этот процесс связан с пониманием и активным употреблением дошкольником словесных обозначений пространственных отношений, выраженных предлогами, наречиями. Решение игровых задач способствует развитию коммуникативных навыков детей, созданию дружеских взаимоотношений в группе. Кроме коммуникативной, развивается планирующая функция речи, т.е. ребенок учится последовательно и логически выстраивать свои действия, рассказывать об этом. Использование мини-робота является эффективным способом повышения мотивации обучения детей, создает благоприятный эмоциональный фон, побуждает детей к поисковой и познавательной деятельности. Программирование мини-роботов - процесс несложный, но увлекательный.

3. Заключительная часть

Рефлексия по итогам работы групп.

Я предлагаю вам оценить мастер-класс, в котором вы только что приняли участие. Что было для вас новым, необычным? Что понравилось? Что вызвало определенные трудности?

Спасибо за участие!