

Методические рекомендации для педагогов дошкольных учреждений, применяющих в образовательной деятельности с детьми с ТНР мини-робота «Blue-Bot».

В данном пособии представлены методические материалы для использования программируемого мини-робота Bee-Bot «УМНАЯ ПЧЕЛА» в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста. Они могут быть полезны для специалистов (учителей-логопедов, учителей-дефектологов, воспитателей), работающих в дошкольных и школьных образовательных организациях, в организации совместной образовательной деятельности как с детьми, имеющими нарушения речи, так и с детьми с нормативным развитием. Кроме того, использование программируемого модуля в играх и занятиях родителей с детьми обогатит их опыт совместного общения и будет способствовать гармоничному развитию личности ребенка. Система практических материалов, представляющих собой вариант комбинирования авторских и аналоговых элементов, игр и упражнений, направлена на формирование умения составлять алгоритмы (основы программирования), развитие пространственной ориентации, логического мышления, коммуникативных навыков, обогащение словаря, формирование грамматического строя речи, активизацию высших психических функций и аналитико-синтетической деятельности.

Представленные материалы апробированы в работе с детьми и могут быть использованы педагогами в любой дошкольной образовательной организации в полном объеме или частично в зависимости от имеющихся условий.

Пояснительная записка

педагогическая целесообразность

Сегодня дети, живут в новом времени, в котором современные технические достижения всё быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности. Популярность робототехники, интерактивных игр и игрушек среди детей дошкольного возраста с каждым годом растет.

Робототехника – относительно новое, но быстроразвивающееся образовательное направление. Сегодня в учебный процесс включаются роботы разного уровня – от простейших программируемых игрушек до весьма сложных робототехнических конструкций.

Стартовым элементом в этой робототехнической цепочке может стать яркий, простой в управлении ЛогоРобот «Bee-Bot», который является прекрасным инструментом для решения множества образовательных задач с использованием ИКТ. Применение этого мини-робота помогает в игровой форме эффективно обучать основам технологии управления, развивать полезные навыки и метакогнитивные умения (способность к планированию собственной деятельности, самоанализу, самооценке).

Цель использования ЛогоРобота в образовательной деятельности:

формирование основ элементарного программирования, развитие речевой и познавательной активности средствами стем-образования.

Задачи:

Развитие умения составлять алгоритмы (основы программирования).

Развитие пространственной ориентации.

Развитие логического мышления.

Развитие коммуникативных навыков.

Обогащение словарного запаса.

Развитие мелкой моторики.

В процессе коррекционно – развивающей работы с использованием мини-робота учитываются следующие **принципы**:

- принцип систематичности и последовательности: постановка или корректировка задач развития детей в логике «от простого к сложному», «от близкого к далёкому», «от хорошо знакомого к малознакомому и неизвестному»;

- принцип доступности. постановка или корректировка задач развития детей с учётом «природы» детей – возрастных особенностей и индивидуальных способностей; Подбор заданий с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей, уровня их развития.

- принцип цикличности: построение или корректировка содержания программы с постепенным усложнением и расширением от возраста к возрасту;

- принцип комплексно – тематического планирования;

- принцип сотворчества педагога и детей;

- принцип наглядности.

Актуальность использования программируемого мини-робота Bee-Bot в работе с детьми с ТНР не вызывает сомнений.

Одной из задач коррекционно-образовательной работы с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья, является создание оптимальных условий для реабилитации и развития тех качеств и навыков, которые необходимы для социальной адаптации детей. Развитие детей в соответствии с требованием времени, для их социализации в современном обществе невозможно представить без использования современных технических средств обучения - интерактивного оборудования и робототехники.

Дети с речевыми нарушениями в большей степени нуждаются в том, чтобы занятия были интересными и увлекательными, им нужна дополнительная мотивация, большая наглядность. Использование программируемого робота обеспечивает когнитивное и социально-эмоциональное развитие воспитанников с ОВЗ, позволяет включать детей в социально значимую деятельность, способствует их самореализации. С помощью данного устройства дети могут с легкостью изучать программирование, задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания (приключения). Работа с «Умной пчелой» учит детей структурированной деятельности, развивает воображение и предлагает массу возможностей для изучения причинно-следственных связей. Использование программируемого робота, способствует развитию: внимания, памяти, мелкой моторики, развитию мышления и речи, коммуникативных навыков, умения составлять алгоритмы и ориентироваться в пространстве.

Взаимодействие ребенка дошкольного возраста с программируемым модулем положительно влияет на формирование его речи. Этот процесс связан с пониманием и активным употреблением дошкольником словесных обозначений пространственных отношений, выраженных предлогами, наречиями, умением выделять и различать пространственные признаки и отношения, правильно словесно обозначать, ориентироваться в пространственных отношениях при выполнении различных трудовых операций, опирающихся на пространственные представления.

Для того, чтобы игра состоялась, малышам придется взаимодействовать друг с другом, договариваться и решать совместно игровые задачи. Все это будет способствовать 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.

Применение программируемого робота Bee-Bot позволяет моделировать различные ситуации. Игровые компоненты, включенные в коррекционно-развивающую деятельность, активизируют познавательную и речевую активность.

Описание ЛогоРобота

В коррекционно-образовательной деятельности активно используется программируемый мини-робот «Умная пчела» Bee-Bot, предназначенный для использования детьми

дошкольного и младшего школьного возраста. Мини-робот выполняет элементарные команды, с помощью которых осуществляется движение в разных направлениях. Выполняя различные поставленные задачи, дети задают последовательность команд для ЛогоРобота, проектируя траекторию его движения. Мини-робот Bee-Bot достаточно прост в управлении. Дети с удовольствием играют с ним, благодаря привлекательному дизайну и интуитивно понятному управлению.

На корпусе, размещаются яркие кнопки, позволяющие программировать робота. Если запрограммированное действие выполнено, верно, то у пчелы-робота загораются глаза и воспроизводится звуковое подтверждение выполненного действия.

Также существует дополнительное оборудование к мини-роботу – комплект игровых полей-ковриков, размеченных на квадратные секторы, стороны которых равны одному шагу робота. Использование полей-ковриков превращает занятия с роботом в увлекательные путешествия и позволяют придумать "Пчелке" разные приключения.

Использование различных тематических ковриков («Цвета и формы», «Ферма», «Город» и др.) позволяет ребенку расширить и систематизировать ранее полученные знания по теме игры, расширить активный и пассивный словарь малыша. Но самое вариативное поле, это базовое. На нём нет изображений, но оно разделено на сектора. Один сектор, это 1 шаг. Возможности этого поля безграничны, оно позволяет решать образовательные задачи по любой тематике.

С помощью данного устройства дети могут с легкостью изучать азы программирования. Процесс обучения состоит в том, что ребенок совместно с педагогом, а затем самостоятельно занимается разработкой алгоритма движения при помощи карточек со стрелками для устройства с целью выполнения определенного задания, что учит планированию и способствует развитию воображения.

Программируемый модуль:

- обеспечивает возможность ввода 6-ти различных программных команд;
- имеет встроенную память для запоминания 40 программных команд;
- обеспечивает возможность перемещения на расстояние 15 см при выполнении одной команды на линейное перемещение;
- обеспечивает возможность левого/правого поворота на угол 90° при выполнении одной команды на линейное перемещение;
- имеет встроенную аккумуляторную батарею, перезаряжаемую через USB-порт компьютера;
- имеет световую индикацию и звуковую сигнализацию для подтверждения ввода и выполнения команд;
- имеет функцию перехода в «спящий» режим;
- имеет функцию остановки выполнения программы;
- имеет функцию очистки памяти.

Основные преимущества

- маленькая и прочная конструкция;
- простые и понятные инструкции;
- изучение причин и следствий;
- учит детей определять последовательность своих действий и контролировать их;

Элементы управления роботом

При нажатии кнопки «Вперед» робот продвигается вперед на один шаг (15 см). При включении кнопки «Назад» «пчела» отодвигается на один шаг (15 см) 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.

Методические рекомендации для педагогов дошкольных учреждений, применяющих в образовательной деятельности мини-робота «Bee-Bot».

Использование логоробота «Bee-bot» в ДОО возможно **в несколько этапов**:

1 этап: изучение возможностей и анализ имеющихся условий использования логоробота в образовательном процессе; разработка модели внедрения робототехники в ДОО.

2 этап: разработка проекта или программы по работе с новым современным оборудованием. Использование логоробота в образовательной деятельности.

3 этап: обобщение и транслирование опыта работы педагогического коллектива.

Для организации образовательной деятельности вам понадобятся:

ЛогоРобот «Bee-Bot», тематические поля-коврики и базовый пустой коврик, а также силиконовое прозрачное стекло, маски для робота, карточки-схемы для составления алгоритмов – стрелки, показывающие направление движения и карточки «старт» и «финиш», фишки разных цветов. Демонстрационные наглядные пособия: плакаты, картины, игрушки, картинки различной тематики, дидактические игры на развитие творческого воображения.

Прежде чем дать игрушку ребенку, взрослый осваивает ее сам.

Место организации игры является важной составляющей ее эффективности. До начала игры педагог готовит игровую площадку. Она должна быть достаточной площади и иметь гладкую, без трещин и бугорков, поверхность.

Если у малыша не получилось с первого раза точно выполнить задание, помогите ему спланировать маршрут.

Существует важное обстоятельство, игры с роботом-пчелой следует проводить в комплексе с другими развивающими и обучающими занятиями. Только в этом случае, возможно, получить положительный эффект.

Перед началом работы с лого-роботом «Умная пчела» необходимо

1. Проверить заряд лого-роботов.

2. Подготовить игровую площадку: игровая площадка должна быть достаточной площади и иметь ровную, без трещин и бугорков, поверхность.

3. Расположить коврик таким образом, чтобы всем игрокам было удобно разместиться вокруг него.

4. Разложить используемые в игре карточки на нужных секторах игрового коврика.

Этапы работы по освоению детьми программируемого модуля:

1. На начальном этапе дети знакомятся с лого-роботом через настольные игры, роль пчелки выполняли фишки. Они развивают свои умения в ориентировке в пространстве.

2. Следующий этап знакомства – дети сами становятся пчелками, поля размечаются на полу.

3. На третьем этапе, дети взаимодействуют с логороботом по готовым коврикам, так и по коврикам, изготовленным, в том числе, и с участием родителей. Дети осваивают основы программирования.

Каждое занятие содержит теоретическую часть и практическую работу по закреплению этого материала. Благодаря такому подходу у детей вырабатываются такие качества, как уверенность, чувство ответственности, принятие решений, позитивность, управление временем, мотивация, гибкость, умение решать проблемы, критическое мышление, устойчивость к неудачам, позитивная эмоциональная установка, удовлетворенность работой.

При организации образовательных событий сочетаются индивидуальные и подгрупповые формы деятельности, рефлексивная деятельность, выделяется время для отдыха.

С помощью робота можно увлекательно и необычно организовать не только образовательный процесс, но и свободное от занятий время. Дети могут использовать проигранные сценарии в совместной со сверстниками деятельности. Разработанные

педагогами игровые коврики легко могут отправить ребят в джунгли, зоопарк, на самые высокие горы или берег океана. Это дает возможность самостоятельно полностью погрузиться в процесс игры.

Возможности использования мини роботов обширны. Это:

- составление собственных алгоритмов,
- движение по заданному алгоритму,
- схематичная запись,
- моделирование маршрута,
- составление плана действий,
- придумывание заданий (приключений), рассказов, сказок и многое другое.

Помимо всего прочего эта технология универсальна тем, что поле для передвижения можно нарисовать на асфальте, веранде, выложить обручами или другими подручными средствами или тренироваться на напольной плитке, а вместо робота возможно использовать предметы заместители или в роли робота может выступать ребенок.

Планирование предусматривает последовательное изучение методически выстроенного материала. Выполнение поочередности тем и указанных в них задач занятий обеспечивает поступательное познавательное развитие ребенка. Возрастные и психологические особенности детей этого возраста позволяют ставить перед ними посильно сложные развивающие задачи: возможностей для изучения причинно-следственной связи, развитию у детей познавательной активности.

Используя дидактические игры на коррекционно-развивающих занятиях, в игровой и самостоятельной деятельности детей, мы реализуем полисенсорный подход в обучении детей с ТНР, так как участвуют все основные сенсорные системы – визуальная (анимация, яркие картинки, схемы), слуховая (комментарии педагога, аудиозаписи, чтение художественной литературы), кинестетическая (передвижение различных объектов, конструирование). Вследствие этого повышается результативность коррекционного процесса.

Игры с ковриками

Игра «Экскурсия по ферме»

Цель: закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах.

Материалы и оборудование: мини-робот «УМНАЯ ПЧЕЛА», тематический коврик «Ферма», фигурки домашних животных.

Организация деятельности

Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле «Ферма». Для того чтобы уточнить и обобщить, кто живет на ферме, 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 фигурки детенышей домашних животных,

говорит, что они все перепутались и предлагает детям расселить их на ферме. А поможет

в

этом Пчелка, которая живет здесь уже очень давно и хорошо знает всех обитателей фермы.

Каждый ребенок выбирает для себя фигурку детеныша домашнего животного, очередность участия в игре определяется с помощью карточек с загадками. Отгадав загадку,



дети находят на поле место, где находится то или иное домашнее животное, называют правильно это место (птичник, конюшня и т.д.), ребенок, у которого фигурка животного, самостоятельно планирует маршрут, задает программу и доходит с Пчелкой до нужного места. Дети рассказывают, чем питается это домашнее животное, какую пользу приносит людям.

Воспитатель при необходимости корректирует работу детей.

Загадка 1.

Коровушка, коровушка, рогатая головушка!

Малых деток не бодай, молока им лучше дай!

У козы – козленок. У кошки-котенок У коровы? (Теленок).

Загадка 2.

Ходит барыня пешком,

землю роет пяточком.

До чего ж толста она-

Шея просто не видна!

У ней песенка своя

Хрю, хрю, хрю поет она!

У козы-козленок? У кошки-котенок? А у свиньи? (Поросенок).

Загадка 3.

Он за ней след в след бежит

И от страха весь дрожит.

Это значит слишком рано

Называть его бараном. (Ягненок).

У ягненка шерсть в колечках

Мама у него...(овечка).

Загадка 4.

У козы – козленок. У кошки – котенок.

А у лошади? (Жеребенок).

Вынул шейку жеребенок, сильной лошади ребенок.

Только на копытца встал, вслед за мамой побежал.

Загадка 5.

У кошки-котенок. У козы - козленок?

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.

У козы - козленок? У коровы - коровенок?

У собаки - собаченок? У кошки - котенок?

А у курицы? (Цыпленок).

Подведение итогов. 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.

Игра «Прогулка по зоопарку»

Цель: создать условия для познавательного развития детей, развития логического мышления,

коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Необходимое оборудование: мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Зоопарк», карточки с загадками.

Ход игры

Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила посетить зоопарк, но, к сожалению, она ничего не знает про животных. Детям

предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить Пчелку до этого животного и рассказать о нём.

Загадки:

Посмотрите, детвора, в клетке топают гора.

Это серый чужестранец. Он индус или африканец.

Зверь трубит из клетки гулко, хоботом хватает булку. (Слон)

Полюбуйтесь поскорей! Перед вами - царь зверей,

Всколыхнулась чудо-грива, шелковиста и красива. (Лев)

Вот лошади, все в полосках, Может быть, они в матросках?

Нет, они такого цвета. Угадайте, кто же это? (Зебры)

Летом гуляет, зимой отдыхает. (Медведь)

С виду грозный этот зверь, но не злобный он, поверь.

На носу огромный рог. Кто же это? (Носорог)

С длинной шеей великан - житель африканских стран.

Не поместится зверь в шкаф. Как зовут его? (Жираф)

Этот мишка бело-черный. Он доверчивый, незлобный.

Очень редко встретишь, правда, мишку по прозванию...

(панда)

Игра «Фотографии»

Цель: развитие у детей дошкольного возраста мелкой моторики, развитие умения составлять

алгоритмы.

Необходимое оборудование: мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Зоопарк», карточки с изображениями животных.

Ход игры

Ведущий рассказывает детям, что когда Пчелка гуляла по зоопарку, она решила сфотографировать животных. А сейчас ей хочется передать фотографии их владельцам.

Ведущий просит ребят помочь Пчелке и раздать животным фотографии. Дети выбирают картинки, самостоятельно продумывают маршрут, программируют Пчелку и доводят ее

до

нужной клетки.

Игра «Пчёлка-строитель»

Цель: развитие у детей мелкой моторики, логического мышления, умения работать в группе.

Необходимое оборудование: мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с заданиями, картинки с изображением геометрических фигур.

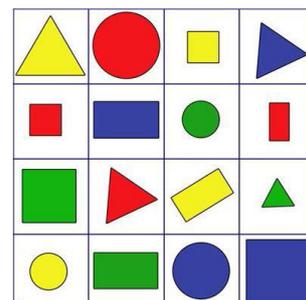
Ход игры

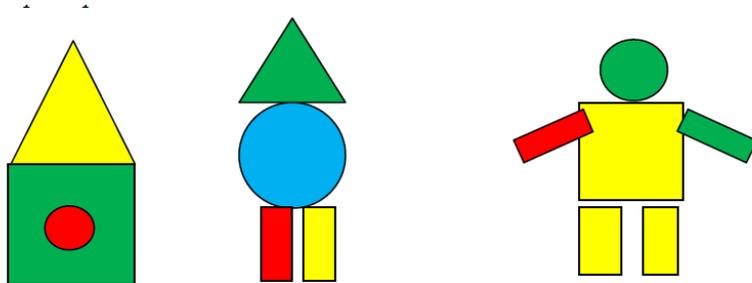
Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила стать строителем.

Она просит

детей стать её помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры и выстроить по образцу.

Пример:





Игровое упражнение «Пчелка – пожарный»

Цель: развитие у детей умения ориентироваться на плоскости, закрепление знаний правил дорожной безопасности.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», маска пожарного для мини-робота, карточки с изображением зданий и пожара.

Игровая ситуация: Возле дома №3 (карточка) загорелось дерево. Жители дома вызвали пожарных. Пчелка-пожарный должна найти короткий путь к месту пожара.

Игровое упражнение «Пчелка изучает знаки дорожного движения»

Цель: закрепление знаний детей о дорожных знаках, развивать внимание.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город»,

два

комплекта карточек с изображением знаков дорожного движения.

Игровая задача: На поле размещены карточки с изображением дорожных знаков. Нужно найти и показать:

- разрешающие знаки;
- знаки сервиса;
- запрещающие

Игровое упражнение «Пчелка-пешеход»

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста понятия «безопасный путь».

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», карточки с изображением дома и детского сада.

Игровая задача: определить безопасный маршрут от дома до детского сада, запрограммировать и провести «Пчелку-пешехода».

Игра «Овощи и фрукты»

Цель: закрепить знание у детей об овощах и фруктах.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», карточки с изображением фруктов и овощей.

Организация деятельности

Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле с

размещенными на нем карточками. Игровая задача – собрать овощи или фрукты. Дети выполняют задания, самостоятельно выбирая и программируя маршрут. Работа может выполняться как индивидуально, так и группой детей. Доведя «Умную пчелу» до нужной клетки, ребенок называет, что изображено на карточке. Задания могут усложняться с

учетом

формы, цвета овощей и фруктов и т.п.

Воспитатель наблюдает за действиями детей, 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.

Игра «Мореплаватели»

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела»,

тематический

коврик «Море».

Организация деятельности

Одновременно могут играть не более 4 детей. Воспитатель

предлагает

устроить соревнование. Задача - из разных отправных точек как можно быстрее добраться

до

прибывшейся к берегу бутылки с посланием. Но на карте есть очень опасные места, где нельзя пройти, поэтому, при выборе маршрута нужно быть предельно внимательными.

Кто

первый выполнит задание, распечатывает послание.

Подведение итогов. Воспитатель хвалит победителей и ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

Игра «Остров сокровищ»

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море», различные предметы, связанные с морской тематикой (камушки, ракушки и т.п.).

Организация деятельности

Дети вместе с воспитателем рассматривают разложенные на игровом поле разные предметы (камушки, ракушки, монетки). Игроки должны запрограммировать «Умную

пчелу» и

собирать предметы «сокровища», как можно больше. В конце игры подсчитывают собранные находки и определяются победители.

Игра «Морские обитатели»

Цель: закрепить у детей знания об обитателях морей.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море», карточки с изображением обитателей морей.

Организация деятельности

На поле разложены перевернутые карточки с изображением морских обитателей. Дети выбирают любую карточку, не переворачивая ее, программируют «Умную пчелу»,

доходят до

нужной клетки, переворачивают карточку, называют обитателя моря и рассказывают все,

что

о нем знают.

Игра «Собираем цветы»

Цель: закрепить у детей знания о цветах.

Материалы и оборудование: мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик

«Подсолнуховое

поле» (из подручного материала-термоскатерть), картинки с изображением различных

цветов.

Организация деятельности

Воспитатель проводит беседу с детьми о пчелах, о том, что они собирают пыльцу и нектар, перелетая с цветка на цветок.

Повторяют названия цветов, рассматривают тематический

коврик «Подсолнуховое поле». Далее детям предлагается вместе с

Пчёлкой отправиться на поле, где растут различные цветы и помочь ей собрать пыльцу и



нектар.

Дети выбирают картинку с изображением цветка, называют его, выбирают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки.

Подведение итогов. Воспитатель благодарит детей за то, что помогли Пчелке собрать пыльцу и нектар. Дети называют, с каких цветов они с Пчелкой собирали пыльцу и нектар,

высказывают свои мнения о том, интересно было играть или нет, трудно было или легко, что

было самым сложным.

Игра «День рождения у Пчёлки»

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, повторить и закрепить правила этикета.

Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Подсолнуховое

поле» (из подручного материала-термоскатерть), картинки с изображением различных пчёл,

улей из конструктора «Лего».

Ход игры

На тематическом коврике расположены картинки с изображением пчелок. Воспитатель говорит детям о том, что в гости к ним прилетела Пчёлка-Майя, что у неё сегодня День рождения, и она решила пригласить к себе в улей своих друзей. Предлагает детям вместе

с

Майей собрать всех пчелок в улей.

Дети выбирают картинку, продумывают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки. В ходе игры можно придумать имена всем пчелкам, рассмотреть

подарки, которые они приготовили.

В процессе беседы воспитатель с детьми повторяет правила этикета (как правильно и вежливо пригласить на День рождения, как вести себя в гостях и т.д).

Подведение итогов. Воспитатель благодарит детей за то, что помогли Пчелке-Майе пригласить друзей на День рождения, хвалит за выполненную работу.

Игра «Волшебный театр»

Цель: развитие у детей умения ориентировки на плоскости и ассоциативного мышления.

Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы»,

карточки с изображением животных.

Организация деятельности

Мини-робот «Bee-Bot» выступает в роли директора театра, который набирает себе в театр актеров.

Варианты ролей: зеленый крокодил, маленький круглый заяц, большой круглый ежик, маленький кот и т.п.

Примечание: карточки с изображением животных на игровом поле перевернуты картинкой

вниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой.

Варианты ответов детей могут быть различными, главное условие-пояснение ребенком своего

выбора. Ассоциациями в данной игре являются геометрические фигуры с тематического коврика и животные из предлагаемых ролей.

Подведение итогов. Детями и воспитателем разыгрывается театральная постановка. Дети выступают в ролях тех персонажей, которых взяли в театр.

Игра «Проверь себя»

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы»,

карточки с заданиями.

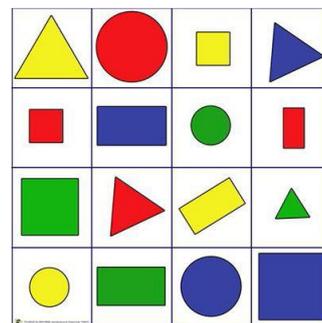
Организация деятельности

На одной стороне карточки изображена схема, по которой нужно запрограммировать мини-робота «Bee-Bot», а на обратной стороне – правильный ответ.

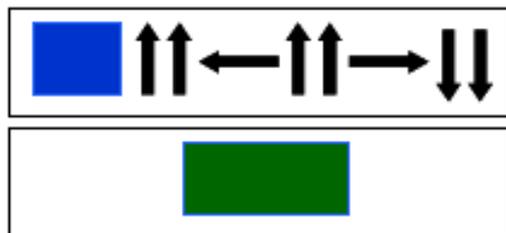
Воспитатель предлагает детям выбрать карточку, выполнить задание по

схеме и проверить результат.

Примечание: тематический коврик должен быть расположен всегда одинаково по отношению к каждому ребенку, схемы составляться исходя из данного положения тематического коврика. Карточки могут иметь разный уровень сложности заданий в зависимости от возможностей детей и их индивидуальных различий.



Пример карточки-задания:



Подведение итогов. Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок,

ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

Игровые ситуации

– развитие слухового внимания

«Слоговые дорожки» – пчелка проходит слоговую дорожку на заданный звук, а ребенок повторяет за взрослым или читает самостоятельно.

«Угадай-ка» – взрослый называет звук, а ребенок строит путь к схеме этого звука или ребенок проходит по заранее прописанному алгоритму и когда пчелка доходит до заданного звука – называет его и придумывает слово с этим звуком);

– активизация артикуляционного аппарата и формирование звукопроизношения

«Найди нужную картинку» – ребенок строит маршрут пчелки до заданного артикуляционного упражнения, а потом выполняет его.

«Идём до звука» – выполняя определенные артикуляционные движения;

– развитие фонематического слуха и навыков звукобуквенного анализа

«Хитрые слоги» – найти картинку или фигуру слова, в котором есть заданный слог и назвать его.

«Цепочка слов» – найти соответствующую картинку, название которой начинается на последний звук заданного слова.

«Назови все слова с заданным звуком» – надо пройти пчелкой по всем картинкам с определенным звуком в разной позиции (начало, середина, конец слова);

«Что лишнее?» – дойти до картинке, в названии которой нет данного звука.

Игра «Волшебные звуки»

Цель: закреплять умения определять местоположение звука в слове.

Ход игры: Педагог предлагает карточку для определения местоположения звука в слове. Называет звук, местоположение которого необходимо найти. Дает детям маршрутный лист. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике. Дети рассматривают карточку. Называют дерево, в названии которого есть определенный звук и его местоположение в слове. Затем находят это дерево на игровом поле. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с изображением этого дерева.

Игра «Цепочка слов»

Цель: учить определять в слове первый и последний звук.

Ход игры: Педагог дает детям маршрутный лист. Дети объединяются в микро-группы и находят свою отправную точку на методическом коврике. Ребёнок называет предметы, которые видит на картинке. Взрослый объясняет задание: следует последовательно двигаться по коврику, начиная (к примеру) со звука Д. Каждое звено «Цепочки» (последующая картинка) начинается на последний звук предыдущего слова. Покажи цепочку слов. Ребёнок, называя слово должен четко выделить голосом первый и последний звук в слове, и двигаться по коврику.

Игра: «Подбери слово к схеме»

Цель: учить находить слово, подходящее по схеме.

Ход игры: Педагог предлагает детям карточки со схемами, расположения звука в слове. Детям нужно найти картинки соответствующие схеме. Педагог дает детям маршрутный лист. Показывают схему и ищут на коврике картинку, название которой соответствует количеству слогов. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с изображением этой картинки.

Игра: «Кто в домике живёт?»

Цель: упражнять детей в определении места звука слове или с определённым количеством слогов в слове.

Ход игры: Воспитатель предлагает расселить в домики слова с одним, двумя или тремя слогами (либо найти место звука в слове: в начале, в середине, в конце слова). Вместо схемы предлагает слоговые домики.

Игровая ситуация «Буквы рассыпались».

Цель: совершенствование навыков чтения.

Задание: Предложить детям собрать из букв слово. Ребенок строит маршрут мини-робота к буквам так, чтобы получилось слово.

Игровая ситуация: «Спой песенку звука»

Ход игры: Пчелка решила научиться петь. Давайте ей поможем, споем вместе. (При произнесении согласных звуков дается инструкция «прошипи, прогуди, просвисти» и т. д.) Ребенок слушает, как произносит звук педагог, затем находит соответствующие буквы на поле, затем отправную точку на методическом коврике и программирует пчелу так, чтобы она прошла по дорожке из букв. Пока пчела движется по дорожке из букв (3 буквы), ребенок, сделав вдох через нос, на выдохе произносит звук как можно дольше.

Игровая ситуация: «Назови цепочку слов»

Ход игры: Наша умная пчелка увидела картинки и хочет узнать, как они называются и как правильно произносятся слова. Давайте назовем по цепочке те слова, в которых есть один и тот же звук. Дети высказывают свои предположения, как называются картинки и какой звук у них общий. Затем находят букву, которая обозначает этот звук – она и будет отправной точкой. Самостоятельно планируют маршрут. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его по клеткам с картинками. Пока пчела движется, ребята называют слова, правильно произнося трудный звук.

Игровая ситуация «Найди заданный звук» –

Ход игры: взрослый называет звук, а ребенок строит путь к схеме этого звука или ребенок проходит по заранее прописанному алгоритму и когда пчелка доходит до заданного звука – называет его и придумывает слово с этим звуком).

Игровые ситуации по формированию лексико – грамматического строя речи

Игра «Один – много»

Цель: закрепить у детей навык образования формы множественного числа имени существительных.

Ход выполнения задания. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Один — много». Воспитатель называет один предмет (его название начинается на звук А), а дети — много таких же предметов.

Игра: «Большой – маленький»

Цель: тренировать детей в правильном использовании существительных с уменьшительно-ласкательным значением.

Ход выполнения задания. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Большой — маленький». В ходе игры дети употребляют в речи субстантивные словосочетания с прилагательным большой (маленький) и находят на ковре соответствующие картинки.

Игра: «Что, где находится?»

Цель: упражнять в употреблении предложно-падежной конструкции – предлог «в» + имя существительное в П. п.

Ход игры: Воспитатель называет два слова, ребенок составляет из них фразу с предлогом «в» и находит картинки на коврике, за правильный ответ ребенок получает жетончик, выигрывает тот, кто ответит больше всех без ошибок.

«Слова – наоборот найди, нашу пчелку проведи».

«Недорисованные картинки».

«Побежали по тропинке, захватив с собой картинки»;

«Посчитай»

«Бабушкино варенье» – найди варенье, которое любишь;

Игры по слоговому анализу и синтезу

Игра «Волшебные слоги»

Цель: закреплять умение анализировать слоговую структуру слов.

Ход игры: Педагог предлагает детям карточки со схемами. Детям нужно найти картинки с соответствующими количеству слогов в словах. Педагог дает детям маршрутный лист. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике. Показывают схему и ищут на коврике картинку, название которой соответствует количеству слогов. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с изображением этой картинки.

Игровая ситуация: «Хитрые слоги»:

Ребенок ищет картинку, в которой есть заданный слог, называет его и программирует робота.

Игровая ситуация «Слоговые дорожки» – пчёлка проходит слоговую дорожку на заданный звук, а ребенок повторяет за взрослым или читает самостоятельно.

Игровые ситуации на развитие связной речи

Игровая ситуация «Послушай и повтори»

Ход игры:

Педагог произносит сложные предложения с опорными картинками на поле. Дети слушают, затем повторяют сложное предложение. Находят подходящие картинки, которые следуют друг за другом по цепочке. Прокладывают маршрут, соблюдая правильную последовательность слов. Программируют робота, и запускают его по цепочке картинок. Одновременно с передвижением пчелы-робота дети воспроизводят предложение с опорой на картинку.

Дети самостоятельно придумывают и составляют предложения с использованием заданных картинок (у кого предложение получится длиннее).

«Придумай свою историю»

«До скороговорки мы дойдем и её произнесем».

«Составь рассказ по серии картинок»

Игровые ситуации для формирования математических представлений

1. Игровая ситуация «Разноцветные квадраты».

Мини-роботы ставятся на определенный квадрат, педагог предлагает запрограммировать мини-робота таким образом, чтобы он переместился на квадрат другого цвета.

Цель: совершенствование навыков счета, развитие логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

2. Игровая ситуация «Найди цифру».

Мини-роботы ставятся на квадраты разного цвета, предлагается задать программу с помощью схемы, по которой пчелка доберется до определенной цифры.

Цель: совершенствование навыков счета, знание цифр, развитие логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

3. Игровая ситуация «Найди геометрическую фигуру».

Мини-роботы ставятся на определенный квадрат, педагог предлагает запрограммировать мини-робота таким образом, чтобы он переместился на квадрат с определенной геометрической фигурой.

Цель: совершенствование навыков счета, знание геометрических фигур, развитие логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

4. Игровая ситуация «Помоги пчелке» (состав числа первого десятка).

Цель: умение детей составлять число из двух меньших чисел.

Перед детьми карточки с изображением пчелы с двумя ведерками. Пчела набрала в свои два ведерка (на каждом ведерке числа) нектар с цветка. Но никак не может найти свой домик, номер (число) которого соответствует двум меньшим числам на ведерках.

Задание детям: Запрограммируйте мини-робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на домике с нужным номером (числом).

5. Игровая ситуация «Цветная неделька». Цель: закреплять названия и последовательность дней недели, их цветовое соотношение. Вариант 1. Педагог на коврике в клетках указывает цвет и называет день недели.

Задание детям: Запрограммируйте мини-робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на соответствующей цифре от 1 до 7. Вариант 2. Педагог показывает цифры

от 1 до 7 по порядку. Задание детям: Запрограммируйте мини-робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на соответствующем цвете на коврике и дети называли день недели.

6. Игровая ситуация «Весёлая неделька».

Цель: закреплять названия и последовательность дней недели.

Педагог называет день недели и предлагает найти его на коврике.

Задание детям: Запрограммируйте мини-робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на определенном объекте.

7. Игровая ситуация «Назови время суток».

Цель: закреплять представления детей о частях суток (утро, день, вечер, ночь). Педагог вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их. Вариант 1. Задание детям: Запрограммируйте мини-робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на соответствующей картинке, затем выложить их на столе в правильной последовательности (утро, день, вечер, ночь).

Педагог предлагает составить сутки и называет одну из частей суток.

Вариант 2. Задание детям: Дети перечисляют остальные части суток и программируют мини-робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на соответствующих картинках поочередно.

8. Игровая ситуация «Времена года».

Цель: закреплять представления детей о последовательности месяцев, времен года.

Задание: Дети называют месяцы и времена года и программируют мини-робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на соответствующих картинках поочередно.

Игровые ситуации по лексическим темам

Лексическая тема «Осень»

1. Игровая ситуация «Осенние листья».

Цель: закреплять знания детей о признаках осени, закреплять форму, цвет, количество предметов, развивать речь, логическое мышление, коммуникативные навыки и пространственную ориентацию.

Задание детям: запрограммировать мини-робота Bee-Bot таким образом, чтобы он перемещался на квадрат в соответствии с заданием педагога или ребенка-напарника. Например: направь мини-робота к квадрату, на котором 4 листа. Назови цвета листьев? Какой признак осени в этом задании?

2. Игровая ситуация «Волшебное Лукошко».

Цель: закреплять знания детей о грибах и ягодах, развивать речь, логическое мышление, коммуникативные навыки и пространственную ориентацию.

Задание детям: Запрограммируйте мини-робота Bee-Bot таким образом, чтобы он останавливался на квадрате с изображением ягод (грибов) в соответствии с заданием педагога. Например: найди на коврике съедобную ягоду, назови ее и направь к квадрату с этой ягодой мини-робота Bee-Bot.

Лексическая тема «Животные жарких стран»

1. Игровая ситуация «Отгадай загадку».

Педагог загадывает загадки на тему «Животные жарких стран».

Цель: совершенствование навыков счета, закрепление знаний по лексической теме, развитие логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Задание детям: Мини-роботы ставятся на определенный квадрат, педагог предлагает запрограммировать мини-робота таким образом, чтобы он переместился на тот квадрат, где находится животное, о котором говорится в загадке.

2. Игровая ситуация «Найди животное, используя схему».

Цель: совершенствование навыков счета, закрепление знаний по лексической теме, развитие логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Задание: Мини-роботы ставятся на квадраты разного цвета, предлагается задать программу с помощью схемы, по которой пчелка доберется до определенного животного.

3. Игровая ситуация «Назови правильно».

Цель: совершенствование навыков счета, знание геометрических фигур, животных жарких стран, развитие логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Задание: Мини-роботы ставятся на определенный квадрат, педагог предлагает запрограммировать мини-робота таким образом, чтобы он переместился на квадрат с определенной геометрической фигурой и назвал животное, которое находится в этом квадрате.

4. Игровая ситуация «В зоопарке».

Цель: совершенствование навыков счета, развитие логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации, закрепление знаний по лексической теме.

Задание: Мини-роботы ставятся на определенный квадрат, педагог предлагает запрограммировать мини-робота таким образом, чтобы он переместился на квадрат, где находится фотография животного.

Лексическая тема «Домашние животные»

1. Игровая ситуация «Угадай животное по описанию».

Цель: закрепление знаний по лексической теме, развитие логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации, совершенствование навыков счета.

Педагог описывает домашнее животное.

Задание детям: Педагог предлагает запрограммировать мини-робота таким образом, чтобы он переместился на тот квадрат, где находится животное, о котором говорится.

Лексическая тема «Дикие животные»

1. Игровая ситуация «Чей хвост?»

Цель: закрепить знания о животных, развивать память, мышление, внимание и мелкую моторику рук.

Дидактический материал: Карточки с изображением хвостов диких животных, Игровой коврик «Лес», мини-робот Bee-bot.

Ход игры:

Однажды утром лесные звери проснулись и видят, что у всех хвосты перепутаны: у зайца — хвост волка, у волка — хвост лисы, у лисы — хвост медведя.... Расстроились звери. Разве

подходит зайцу хвост волка? Помогите зверям найти свои хвосты, ответив на вопрос «Чей это хвост?» Вот хвост волка. Какой он? (серый, длинный). Чей это хвост? — волчий. А это чей такой хвост — маленький, пушистый, белый? — зайца. И т. д. Теперь все звери нашли свои хвосты.

«Чей малыш»

Цель: Развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

Дидактический материал: Карточки с изображением детёнышей диких животных, игровой коврик «лес», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Ребятам предстоит помочь мамам разыскать своих малышей. Также при игре можно закрепить понятие у малышей большой и маленький, домашние животные. В игре могут участвовать от одного до четырёх человек

Задание -запрограммировать пчёлку и найти нужную картинку

«Чья тень»

Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дидактический материал: Карточки с изображением теней диких животных, игровой коврик «лес», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Предложить ребёнку найти, где чья тень и проложить маршрут к нужной картинке.

Задание -запрограммировать пчёлку

«Кто, где живёт?»

Цель: закрепление формы предложного падежа существительных.

Дидактический материал: Карточки с жилищами диких животных, игровой коврик «лес», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: детям раздаются карточки с жилищами диких животных, нужно проложить маршрут к нужному животному.

Белка живёт в дупле.

Медведь живёт в берлоге.

Лиса живёт в норе.

Волк живёт в логове.

Заяц живёт под кустом.

«Накорми животное»

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

Дидактический материал: карточки с видами питания диких животных, игровой коврик «лес», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: детям раздаются карточки с видами питания диких животных, нужно проложить маршрут к нужному животному.

Коврик дикие животные

1. Найди животных живущих на юге и назови их.

2. Найди животных живущих на севере и назови их.

3. Найди животных Арктики.

4. Найди животных Антарктиды.

5. Найди животных средней полосы земного шара и назови их.

6. Найди хищников и назови их.

7. Найди травоядных и назови их

8. Кто чем питается (заяц- ягодами, корой, ёж -грибами, ягодами, лось листвой.)

9. Кто на кого охотится? (Лиса на зайца.)

10. Кто впадает в спячку? (Медведь, ёжик)

11. Кто меняет цвет (белка, заяц,.) Работа в паре один ребёнок чертит схему будущего маршрута, второй ребёнок программирует пчёлку и вместе наблюдают за движением пчёлки.

Способы определения эффективности занятий оцениваются исходя из того, насколько ребёнок успешно освоил тот практический материал, который должен был освоить.

Использование в логопедической и педагогической практике мини-робота с детьми ОВЗ будет способствовать решению многих задач: повышение мотивации и индивидуализации обучения детей с ОВЗ, развитие их творческих способностей и создание благоприятного эмоционального фона, развитие психических процессов, необходимых для интеллектуальной и речевой деятельности.

Коррекционно - развивающие занятия с использованием робота стали намного ярче и динамичнее, как для детей, так и для педагогов. Благодаря внедрению в деятельность данного оборудования дети активно работают на занятии, у них повышается концентрация внимания, улучшается понимание и запоминание материала. Обучение детей дошкольного возраста становится более привлекательным и захватывающим.

Данная игрушка обладает значительным педагогическим потенциалом, но следует отметить, что игры с роботом-пчелой следует проводить в комплексе с другими развивающими и обучающими занятиями. Только в этом случае, возможно, получить положительный эффект.

В результате образовательной деятельности с использованием интерактивной игрушки могу отметить, что мини-робот «Умная пчела» действительно стал нашим групповым другом, для детей все игровые ситуации очень интересны, увлекательны, познавательны и очень разнообразны

Литература:

1. Нищева Н.В., Программа коррекционно-развивающей работы в логопедической группе детского сада для детей с общим недоразвитием речи (с 4 до 7 лет). СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2006. – 352
2. Баранникова Н. А. Программируемый мини-робот «Умная пчела». Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций Москва, 2014 г. Карпеева М. В. Формирование целостной картины мира. Центр педагогического образования Москва 2016 год
3. Сборник игр и упражнений с использованием программируемого мини-робота Bee-Bot «Умная пчела» для детей дошкольного возраста (опыт работы педагогов МАДОУ № 5 г. Кушва, составитель Зайцева С.В.).