**СБОРНИК**

**игр и упражнений** **с использованием программируемого** **мини-робота Bee-Bot**

**«УМНАЯ ПЧЕЛА»**

**для детей дошкольного возраста**



Пояснительная записка

Сборник подготовлен в рамках реализации проекта «Внедрение лего-технологий и робототехники в образовательное пространство дошкольной образовательной организации в условиях реализации федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».

В данном пособии представлены игры и упражнения с использованием программируемого мини-робота Bee-Bot «УМНАЯ ПЧЕЛА» для детей дошкольного возраста, разработанные педагогами МБДОУ «Детский сад «Волшебная страна» с учетом образовательных областей, обозначенных в федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования.

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.

# Игра «Экскурсия по ферме»

 *Афанасьева М.А. воспитатель*

***Цель*: з**акрепить 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 «С какого дерева лист?»

*Воропаева И.Н., воспитатель*

***Образовательные области:***познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие.

***Возраст воспитанников:*** 4-5 лет.

***Материалы и оборудование:*** мини-робот «Умная пчела», игрушка «Пчелка», тематический коврик «Осень», корзинка, фишки разных цветов, карточки с изображением деревьев и карточки с изображением листьев деревьев, картинки-ободки листьев для мини-робота. ***Цель*** *-*закрепление знаний детей о разнообразии деревьев, умение различать их и находить нужное растение.

***Ход игры:***

Воспитатель приветствует детей, говорит, что пригласила гостей и предлагает отгадать, кто это.

*Загадка:*

Чёрно-жёлты, полосаты,в домике живут, ребята.

Хоть они и жалят больно, их работой все довольны? (Пчелы).

Воспитатель предлагает придумать Пчелкам имена, подружиться и поиграть с ними. Вместе с воспитателем дети рассматривают тематический коврик «Осень» и размещенные на нем картинками с изображением деревьев и листьев. Воспитатель рассказывает о том, что звери в лесу готовятся к празднику осени и решили сделать красивую гирлянду из листьев деревьев, но у них только по одному листочку, гирлянда не получается. Как помочь лесным зверушкам? (Собрать листья).

*Организация работы*

1.Воспитатель предлагает детям фишки разного цвета. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на тематическом коврике (в соответствии с цветом фишки).

2.Педагог предлагает детям выбрать картинки с изображением листьев деревьев. Дети берут картинку, называют с какого дерева лист, находят дерево на игровом поле. Пчёлке надевают ободок-картинку с изображением такого же листа.

3.Дети самостоятельно планируют маршрут, программируют робота и доводят до клетки с изображением соответствующего дерева. Воспитатель наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует их работу.

***Подведение итогов.***Воспитатель хвалит детей за работу, предлагает детям поблагодарить Пчелок за то, что собрали все листочки для гирлянды. Дети высказывают свои мысли, говорят слова благодарности.

***Игра «Прогулка по зоопарку»***

*Афанасьева М.А. , воспитатель*

***Цель:*** создать условия для познавательного развития детей, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

***Необходимое оборудование:*** мини-робот «Bee-Bot», 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 топает гора.

Это серый чужестранец. Он индус иль африканец.

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

Полюбуйтесь поскорей! Перед вами - царь зверей,

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

Вот лошадки, 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 прозванью...

 *(панда)*

# Игра «Фотографии»

*Воропаева И.Н., воспитатель*

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

***Необходимое оборудование:*** мини-робот «Bee-Bot», 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»

 *Афанасьева М.А. , воспитатель*

***Цель:*** развитие у детей мелкой моторики, логического мышления, умения работать в группе. ***Необходимое оборудование:*** мини-робот «Bee-Bot», 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»

*Воропаева И.Н., воспитатель*

***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»

*Воропаева И.Н., воспитатель*

***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 знаки.

# Игровое упражнение «Пчелка-пешеход»

*Воропаева И.Н., воспитатель*

***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»

#

*Афанасьева М.А. , воспитатель*

***Цель:*** закрепить знание у детей об овощах и фруктах.

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

 *Афанасьева М.А. , воспитатель*

***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 прибившейся 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»

*Афанасьева М.А. , воспитатель*

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

##  Игра «Морские обитатели»

*Афанасьева М.А. , воспитатель*

***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»

*Воропаева И.Н., воспитатель*

***Цель:*** закрепить у детей знания о цветах.

***Материалы и оборудование:*** мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Подсолнуховое поле» (из подручного материала-термоскатерть), картинки с изображением различных цветов.

## Организация деятельности

Воспитатель проводит беседу с детьми о пчёлах, 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»

*Воропаева И.Н., воспитатель*

***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 пчёлок, 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 «Найди животных»

 *Воропаева И.Н., воспитатель*

***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 *спасателя (разведчика, следопыта)*, в зависимости от игровой ситуации, и должен найти животных.

*Варианты заданий:*

- животные спрятались за большой желтой елочкой,

-за красным пеньком,

-за большой желтой избушкой,

-за маленькой зеленой елочкой,

-за маленьким красным цветочком и т.д.

Игра заканчивается тогда, когда дети найдут всех животных.

*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, изображенные на тематическом коврике и предметы из заданий.

***Подведение итогов****.* Варианты могут быть следующими: найти всех животных, кто больше нашел животных, нашли столько, сколько нужно и т.д., и зависеть от игровой ситуации.

## Игра «Волшебный театр»

*Афанасьева М.А. , воспитатель*

***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****.* Детьми и воспитателем разыгрывается театральная постановка. Дети выступают в ролях тех персонажей, которых взяли в театр.

## Игра «Проверь себя»

*Афанасьева М.А. , воспитатель*

***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.

О чем мечтают дети,

На всей, на всей планете?

Мечтают путешествовать,

И новый мир познать,

Простых вещей основу,

И таинства узнать!

**ВВЕДЕНИЕ**

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

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

Внедрение ИКТ 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 информационно-коммуникационных технологий побуждает детей к поисковой и познавательной деятельности;

Использование интерактивных средств также помогает в развитии ориентации в пространстве; закрепить знания детей; их можно использовать для индивидуальных занятий с детьми; для развития психических способностей, необходимых для интеллектуальной деятельности.

Лучшее средство познания и обучения для детей дошкольного возраста является игра. Именно она способна превратить рутинный и не всегда лёгкий процесс обучения детей в динамичное, увлекательное действо.
Для того, что бы игра состоялась необходимо продумать игровое оборудование. Игрушке принадлежит важная роль в развитии дошкольника.

Внедрение информационных коммуникативных технологий 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. Одной из таких технологий в нашем саду стал программируемый мини-робот Bee-Bot "Умная пчелка". Я активно стала осваивать и использовать новую технологию, в образовательном процессе.

Что такое программируемый мини-робот Bee-Bot «Умная пчела»?

Bee-Bot это дружественный ребенку, программируемый напольный мини-робот, предназначенный для использования детьми от 3 до 7 лет. Он прост в использовании и выполнен из прочных материалов.

Дизайн игрушки напоминает пчелу со сложенными крыльями, желтое тело с черными полосками. На спинке и брюшке «пчелы» расположены элементы управления роботом.

Если Вы нажимаете кнопку «Вперед», то 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°» «Умная пчела» 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. Когда программа действий задана, нажмите кнопку «Запустить программу». После того, как робот выполнит поставленные ему задачи, нажмите кнопку «Очистить память», в противном случае игрушка будет повторять ранее заданную программу.

Маленькая и прочная конструкция делает игрушку удобной для детской руки.

Робот издает звуковые и световые сигналы, тем самым привлекая внимание ребенка и делая игу ярче.

Любая поверхность легко может перенести в джунгли, пустыню, на самые высокие горы или берег моря. Возможность самостоятельно полностью погрузиться в процесс обучения.

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.

Создавая программы для робота, выполняя игровые задания, ребенок учится ориентироваться в окружающем его пространстве, ребёнок достигнет поставленной цели, если правильно направит Умную пчелу «вперед», «назад», «направо» или «налево». Можно уверенно говорить о том, что игры с мини-роботом развивают пространственную ориентацию дошкольника. «Ориентировка в пространстве» — один из разделов «Программы» по развитию у детей математических представлений. Но это не означает, что данная тема сугубо математическая. Проблема ориентации человека в пространстве широка и многогранна. Она включает как представление о величине и форме, так и пространственное различение, и восприятие пространства, и понимание различных пространственных отношении (определение положения предмета в пространстве между другими предметами и др.). В более же узком значении выражение «пространственная ориентация» имеет в виду ориентировку на местности. В понятие ориентировка в пространстве входит оценка расстояний, размеров, формы, взаимного положения предметов и их положения относительно тела ориентирующегося.

Пространственная ориентация необходима и при передвижении. Только при этом условии человек может успешно осуществить передвижение из одного пункта местности в другой. Ориентировка эта требует всегда решения трех задач:
• постановки цели и выбора маршрута движения (выбор направления);
• сохранения направления в движении
• достижения цели.

Дошкольник в игровой, увлекательной форме лучше сможет уяснить такие ориентировки, как «посередине» и «между», «направо – налево» («справа – слева») и понять пространственные отношения, определяемые словами рядом, посередине, между, сбоку или с краю.

Однако следует понимать, что качество использования ИКТ должно быть уместным и целесообразным, чтобы воздействие технологий имело не развлекательный, а развивающий эффект.

Даже непродолжительное ее применение позволяет мотивировать детей. При этом учитываются следующие принципы в процессе обучения:
**Принцип системности:**Работа должна проводиться в течение всего учебного года при гибком распределении содержания, в неразрывной последовательности так, чтобы все знания и умения, полученные детьми в процессе работы, закреплялись в регулярной и систематической дальнейшей деятельности.
**Принцип доступности:**Предполагает учет возрастных особенностей детей; материал адаптирован к возрасту.
**Принцип наглядности и интерактивности:**Благодаря этому дети активно работают на занятии. Повышается концентрация внимания, улучшается понимание и запоминание материала. Обучение детей дошкольного возраста становится более привлекательным и захватывающим. Применение программируемого робота Bi-Bot позволяет моделировать различные ситуации. Игровые компоненты, включенные в образовательный процесс, активизируют познавательную деятельность дошкольников и усиливают усвоение материала.
**Принцип диагностирования:**программируемый робот станет отличными помощником в диагностике развития детей: внимания; памяти; мышления;
речи; навыков учебной 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.

**Характеристика темы**

**Цель:**

Организация воспитательно-образовательного процесса с включением в него современные технологии, в виде программируемого мини-робота Bee-Bot «Умная пчела».

**Задачи:**

1. Познакомить детей с современными технологиями при помощи программируемого мини-робота Bee-Bot «Умная пчела»;

2. Развивать пространственную ориентацию, внимание, логическое мышление, зрительную память, мелкую моторику детей;

3. Воспитывать коммуникабельность, интерес, любовь и бережное отношение к окружающему миру.

Использование современных технологий в дошкольном образовательном учреждении одна из задач современных условий и требований к образовательному процессу.

Эффективное использование технических возможностей современности – целое направление в работе образовательной организации.

Игры с использованием программируемого мини-робота Bee-Bot «Умная пчела» успешно решает задачи внедрение современных технологий в систему образования детского сада,

* Создание и реализация игр отвечает основным требование ФГОС ДО:
* деятельный подход и партнерский стиль отношений при взаимодействии взрослого с ребенком-дошкольником;
* интеграция образовательных областей: социально-коммуникативного развития, речевого развития, познавательного развития;
* использование ИКТ в образовательном процессе.
* совершенствовать умение понимать и моделировать предметно-пространственные отношения, ориентироваться в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам.
* развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, мышление.
* воспитывать отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микро-группах, умение договариваться.

Мы подготовили различные тематические коврики - «поля». Они позволяют придумать "Пчелке" разные приключения.

Коврики предназначены для контроля прохождения заданных точек на карте.

Давайте рассмотрим их. Игровые поля-коврики размечены на квадратные секторы, стороны которых равны одному шагу робота. Шаг команды линейного перемещения 15 см.

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

Коврик «Город профессий». Составляем несложные программы для мини-робота с использованием дорожных знаков и знакомим с профессиями.

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

Коврик «Номера» выполнен в виде дорожки с цифрами, что ускоряет распознавание цифр, их последовательность и обучение счету от 0 до 10.

Коврик «Лес». Знакомит детей с обитателями леса.

Коврик «Вредное-полезное». Знакомит детей с полезными и вредными продуктами питания.

В дальнейшем ассортимент создаваемых игровых полей-ковриков регулярно будет пополняться, в зависимости от целей и задач педагога, от деятельности или интересов детей.

**Дидактические игры**

**Коврик «Ферма»**

1. **«Найди домашнее животное»**

Цель: Закрепление знаний детей о животных, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «ферма», карточки с домашними животными (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Игра для детей от 3х лет. В игру могут играть 3-5 человек. Игрокам раздают игровые карточки. Ведущий вытаскивает из специального непрозрачного мешочка маленькую карточку, игрок или ведущий называет животного. Ребёнок с помощью мини-робота должен проложить маршрут к животному, которое указано в его карточке.

Для детей от 5 лет игру можно усложнить. Назвать одним словом животных, изображённых на одном игровом поле.

1. **«Угадай кто?»**

Цель: Закрепление знаний детей о животных, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «ферма», карточки с загадками про домашних животных (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: игра для детей от 3х лет. Игра для 3-5 человек. Игрокам даются загадки про домашних животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен с помощью мини-робота проложить маршрут к животному, которое указано в загадке.

Примеры загадок:

* В тени под деревом лежит
И двор и сад наш сторожит.
Не то что настоящий вор -
Прохожий не зайдет во двор.
А нас он любит, признаёт,
Учтиво лапу подаёт.
(Собака)
* Вся испачкана мордашка,

И щетиниста рубашка,

В пяточке две дырочки,

Хвост — крючок извилистый!

(Свинья)

* Не корова, а с рогами:
«Кто же я?» – узнайте сами.
Тоже травку я жую,
Тоже молоко даю,
Утром рано просыпаюсь,
На лужок я отправляюсь,
Там до вечера пасусь,
Ну, и как же я зовусь? (Коза)
* С людьми животное живёт.
Его стригут два раза в год.
Даёт нам шерсть, чтоб мы оделись,
В одежде шерстяной согрелись.
В отаре на лугу пасётся.
Как то животное зовётся?

(Овечка)

* В сарае, в клетке он живёт,

Морковку сладкую грызёт.

Ох и острые же зубки,

Он всегда в пушистой шубке,

Лопоухий, хвост как нолик.

Все узнали это…

(Кролик)

* Ее любят все на свете,
Больше всех, наверно, дети.
Как красива и сильна,
Очень ласкова она.
Гриву надо расчесать,
Ну и сахарок подать
(Лошадь)
* Ходит она по полям,
По лугам.
Сколько ей лет –
Узнают по рогам.
Носит в себе
По ведру молока
Белого-белого,
Как облака.

(**Корова**)

* Во дворе стоит забор,

За забором **птичий двор**.

Тут галдёж и суета

Начинается с утра:

Кукарекают, гогочут,

Громко крякают, болбочут

Гуси, утки, индюки,

Куры и петухи.

1. «Чей хвост»
Цель: Развитие внимания, логики, памяти, мелкой моторики.
Дидактический материал: Карточки с изображением хвостов домашних животных, Игровой коврик «ферма», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Ребёнку дается задание. Подобрать хвост для каждого животного и проложить маршрут до нужного животного. Назвать у какого животного, какой хвост (длинный, короткий, пушистый, толстый, маленький, большой и т.д.).

1. «Чей малыш»
Цель: Развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.
Дидактический материал: Карточки с изображением детёнышей животных, игровой коврик «ферма», 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 четырех человек.

1. «Чья тень»
Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.
Дидактический материал: Карточки с изображением теней животных, игровой коврик «ферма», мини-робот Bee-bot.

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

1. **«Кто кричит?»**

Цель: развивать у детей слух, навыки звукоподражания. Научить различать животных по их внешнему виду и издаваемым звукам. Воспитывать любовь к животным.

Дидактический материал: запись со звуками домашних животных, игровой коврик «ферма», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Предложить ребёнку прослушать запись, и проложить маршрут к нужному животному.

1. **«Накормим питомцев»**

Цель:Закрепление знаний детей о животных и об их питании, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «ферма», карточки с видами питания домашних животных (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: В-ль: к бабушке из города приехала внучка Маша и решила накормить всех животных. Она всем дала еду, но они не хотяткушать такую еду, давайте посмотрим, что же не так сделала Маша.

Нужно развезти еду к нужным животным.

1. **Игра «В гостях у бабушки»**

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

Материалы и оборудование: мини-робот «УМНАЯ ПЧЕЛА», тематический коврик «Ферма»,

фигурки домашних животных.

Ход игры: Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле «Ферма». Для тогочтобы уточнить и обобщить, кто живет на ферме, воспитатель предлагаетдетям 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 вэтом 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, называютправильно это место (птичник, конюшня и т.д.), ребенок, у которого фигурка животного,самостоятельно планирует маршрут, задает программу и доходит с Пчелкой до нужногоместа. Дети рассказывают, чем питается это домашнее животное, какую пользу приноситлюдям.

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).

**Коврик «ЛЕС»**

1. **«Фотограф»**

Цель: Закрепление знаний детей о диких животных, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «Лес», карточки с домашними животными (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

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.

Для детей от 5 лет игру можно усложнить. Назвать одним словом животных, изображённых на одном игровом поле.

1. **«Прогулка по лесу»**

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

Дидактический материал: Игровой коврик «ферма», карточки с загадками про домашних животных (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

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.

Примеры загадок:

* Летом ходит без дороги
Возле сосен и берез,
А зимой он спит в берлоге,
От мороза прячет нос.
* **(Медведь)**
* День и ночь по лесу рыщет,
День и ночь добычу ищет.
Ходит-бродит он молчком,
Уши серые — торчком.
* (Волк)
* С ветки на ветку,
* Быстрый, как мяч,
* Скачет по лесу
* Рыжий циркач.
* Вот на лету он шишку сорвал,
* Прыгнул на ствол
* И в дупло убежал.
* (Белка)
* Рыжая плутовка,
Хитрая да ловкая.
Хвост пушистый,
Мех золотистый.
В лесу живет,
В деревне кур крадет.
* (Лиса)
* Много бед таят леса,
* Волк, медведь там и лиса!
* Наш зверёк живёт в тревоге,
* От беды уносит ноги.
* (Заяц)
* Лесом катится клубок,
* У него колючий бок.
* Он охотится ночами
* За жуками и мышами.
* (Ёж)
* Ветвистыми рогами,
Горжусь я неспроста.
С горбинкой моя спинка,
А шерсть черным-черна.
* (Лось)
* Этот зверь с двумя клыками,
С очень мощными ногами
И с лепешкой на носу.
Роет землю он в лесу.
(Кабан)
* Есть на речках лесорубы,
В серебристо- бурых шубах,
Из деревьев, веток, глины,
Строят прочные плотины.
(Бобры)
* Кошка красивая, мех рыжеватый,
Кисточки уши и мощные лапы.
Только, пожалуй, ты с ней не водись -
Хищник опасный. Зовут её
* (**Рысь**)
* Стучит, стучит —
Никто не открывает,
А жильцов поедает.
Дятел
* Солнца яркого боится.
Ночью - хищник эта птица.
Ловко мышь найдет в траве.
Говорим мы о (**Сове**).
* Белобокий Почтальон
Сто вестей разносит он.
По деревням и садам,
По деревьям, проводам.
**(Сорока.)**
* Нам часто слышится в леску
Между ветвей: - Ку-ку! Ку-ку!
Какая пёстренькая птичка
В чужом гнезде снесла яичко?
(Кукушка)
1. «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? Помоги 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.
1. «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 четырех человек.
1. «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.
1. **«Кто, где живет?»**
* 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 живет в дупле.
Медведь живет в берлоге.
Лиса живет в норе.
Волк живет в логове.
Заяц живет под кустом.
1. **«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 «Город профессий»**
1. “**Кто больше знает профессий”**
* Цель. Учить детей соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).
* Дидактический материал: карточки с профессиями, игровой коврик «город профессий», мини-робот Bee-bot.
* Ход игры.
Воспитатель. Я работаю в школе учителем. Это моя профессия. Я учу писать, читать, считать, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю вам стихотворения, рассказы, ... Это моя профессия — учить вас. А какая профессия у …? Она нам готовит обед. Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Ответы.) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает повар? (Дети:Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.) Что делает врач? (Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.) Что делает портной? (Кроит, наметывает, порет, гладит, примеряет, шьет.)
1. “**Кто чем занимается”.**
* Цель. Закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.
* Дидактический материал: карточки с профессиями, игровой коврик «город профессий», мини-робот Bee-bot.
* Ход игры: Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар… (варит еду), врач… (лечит людей), учитель… (учит детей), строитель… (строит дома), художник… (рисует картины), машинист…(ведет поезд), пилот…(летает на самолёте).
1. **«Кому принадлежит?»**
* Цель. Закрепить названия инструментов, необходимых для работы людям разных профессий.
* Дидактический материал: карточки с инструментами, игровой коврик «город профессий», мини-робот Bee-bot.
* Ход игры: Детям раздаются карточки с инструментами, они должны проложить маршрут к необходимой профессии.
1. **«Пчёлка-пешеход»**
* Цель: формирование у детей дошкольного возраста понятия «безопасный путь».
* Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город профессий»
* Ход игры: Определитьбезопасныймаршрутотдомадодетскогосада,запрограммировать и провести «Пчелку-пешехода».
* Примечание: можно проложить безопасный маршрут по желанию детей.
1. **«Пчёлка-пожарный»**
* Цель: развитие у детей умения ориентироваться на плоскости, закрепление знаний правилдорожной безопасности.
* Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик
* «Город профессий», карточка с горящим деревом.
* Ход игры: Возле дома №3 (карточка) загорелось дерево. Жители домавызвали пожарных. Пчелка-пожарный должна найти короткий путь к месту пожара.

**Коврик «Цвета и формы»**

1. **«Бусы для Нюши»**
* Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.
* Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с «бусами» (последовательность фигур).
* Ход игры: У Нюши наступил День рождения, она пригласила к себе Умную пчелу. Умная пчела в магазине выбирала для Нюши бусы, но они были разной последовательности. Выберите какие бусы будет дарить ваша Пчёлка Нюше.
1. **«Пчёлка-строитель»**
* Цель: развитие у детей мелкой моторики, логического мышления, умения работать в группе.
* Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета иформы», карточки с заданиями, картинки с изображением геометрических фигур.
* Ход игры: Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила стать строителем. Она проситдетей стать её помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры и выстроить по образцу.
1. **«Спасатели»**
* 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.
* Ход игры:Мини-робот «Bee-Bot» выступает в роли спасателя (разведчика, следопыта), взависимости от игровой ситуации, и должен найти животных.
* Варианты заданий:
* - животные спрятались за большой желтой елочкой,
* -за красным пеньком,
* -за большой желтой избушкой,
* -за маленькой зеленой елочкой,
* -за маленьким красным цветочком и т.д.
* Игра заканчивается тогда, когда дети найдут всех животных.
* Примечание: карточки с изображением животных на игровом поле перевернуты картинкойвниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой.
* Варианты ответов детей могут быть различными, главное условие-пояснение ребенком своеговыбора. Ассоциациями в данной игре являются геометрические фигуры, изображенные натематическом коврике и предметы из заданий.
* Подведение итогов. Варианты могут быть следующими: найти всех животных, кто большенашел животных, нашли столько, сколько нужно и т.д., и зависеть от игровой ситуации.
1. **«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.
* Ход игры: Наоднойсторонекарточкиизображенасхема,запрограммировать мини-робота «Bee-Bot», а на обратной стороне – правильныйответ.Воспитатель предлагает детям выбрать карточку, выполнить задание посхеме и проверить результат.
* Примечание: тематический коврик должен быть расположен всегда одинаково по
* отношению к каждому ребенку, схемы составляться исходя из данного положениятематического коврика. Карточки могут иметь разный уровеньсложности заданий в зависимости от возможностей детей и ихиндивидуальных различий.
* Подведение итогов. Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок,ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.
* **Коврик «Овощи и фрукты»**
1. **«Сбор урожая»**
* Цель: закрепление знаний детей о разнообразии овощей и фруктов, умение различать их и находить нужный овощ.
* Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела»,тематический
* коврик «Овощи и фрукты», корзинка, муляжи овощей и фруктов.
* Ход игры:Воспитатель приветствует детей, говорит, что пригласила гостей и предлагает отгадать, кто это.Загадка:
* Чёрно-жёлты, полосаты, в домике живут, ребята.
* Хоть они и жалят больно, их работой все довольны? (Пчелы).
* Воспитатель предлагает придумать Пчелкам имена, подружиться и поиграть с ними.Вместе с воспитателем дети рассматривают тематический коврик «Овощи и фрукты» и размещенные нанем картинками с изображением овощей и фруктов. Воспитатель рассказывает о том, чтозвери в лесу готовятся к празднику осени и решили собрать урожай. Но им нужно помочь, потому что им нужны для праздника только овощи.
* 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.
* **Коврик «Море»**
1. **«Искатели приключений»**
* Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.
* Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематическийковрик «Море».
* Ход игры: Одновременно могут играть не более 4 детей. Воспитатель предлагает
* устроить соревнование. Задача - из разных отправных точек как можно быстрее добраться доприбившейся к берегу бутылки с посланием. Но на карте есть очень опасные места, гденельзя пройти, поэтому, при выборе маршрута нужно быть предельно внимательными. Ктопервый выполнит задание, распечатывает послание.
* Подведение итогов. Воспитатель хвалит победителей и ободряет тех, у кого не все илине сразу получилось.
1. **«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.).
* Ход игры:Дети вместе с воспитателем рассматривают разложенные на игровом поле разныепредметы (камушки, ракушки, монетки). Игроки должны программировать «Умную пчелу» исобирать предметы «сокровища», как можно больше. В конце игры подсчитывают собранныенаходки и определяются победители.
1. **«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.
* Ход игры: На поле разложены перевернутые карточки с изображением морских обитателей. Детивыбирают любую карточку, не переворачивая ее, программируют «Умную пчелу», доходят донужной клетки, переворачивают карточку, называют обитателя моря и рассказывают все, чтоо нем знают.

**Работа на ковриках из подручного материала**

1. **«Новый год у Умной пчёлки»**
* Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, повторить и закрепитьправила этикета.
* Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Подсолнуховоеполе» (из подручного материала-термоскатерть), картинки с изображением различных пчёлок,улей из конструктора «Лего».
* Ход игры: На тематическом коврике расположены картинки с изображением пчелок. Воспитательговорит детям о том, что в гости к ним прилетела Умная Пчела, что и она решила на Новый год пригласить к себе в улей своих друзей. Предлагает детям вместе сМайей 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, рассмотретьподарки, которые они приготовили.В процессе беседы воспитатель с детьми повторяет правила этикета (как правильно ивежливо пригласить на День рождения, как вести себя в гостях и т.д).Подведение итогов. Воспитатель благодарит детей за то, что помогли Пчелке-Майепригласить друзей на День рождения, хвалит за выполненную работу.
1. **«История»**
* Цель: Развивать воображение, логическое и аналитическое мышление, внимание.
* Материалы и оборудование:Пчёлки, коврик, маркеры для доски.
* Ход игры: придумать и нарисовать историю.

**Заключение**

Можно с уверенностью сказать, что внедрение мультимедийных технологий сегодня является новой ступенью в образовательном процессе, позволяя оптимизировать и индивидуализировать обучение детей, создавать в процессе обучения необходимую «ситуацию успеха. Возможно, заинтересовав их до школы программируемым мини-роботом «Умная пчела», в дальнейшем мы увидим специалистов, способных воплощать в жизнь смелые и сложные инженерные идеи.

Дружественный ребенку, программируемый напольный мини-робот «Умная пчела» может выступать одним из средств приобщения маленьких детей к основам информационно-коммуникативных технологий.

Кроме этого данная игрушка обладает значительным педагогическим потенциалом. При грамотной организации детской деятельности и соблюдении методических рекомендаций при помощи «Умной пчелы» возможно решить некоторые задачи:

* развитие логического мышления у дошкольников;
* развитие умения составлять алгоритмы;
* развитие пространственной ориентации дошкольников;
* закрепление умения считать в пределах десятка;
* освоение правил дорожного движения;
* формирование речи детей;
* развитие мелкой моторики;
* развитие коммуникативных навыков детей, создание дружеских взаимоотношений в группе.

 **Способы определения эффективности занятий**оцениваются исходя из того, насколько ребёнок успешно освоил тот практический материал, который должен был освоить. В связи с этим, два раза в год проводится диагностика уровня развития способностей.