Выступление на Всероссийской научно-методической конференции с международным участием

«Интерактивные технологии в современном образовании»

На базе ОГТИ (филиала) ОГУ

**Опыт работы**

**с ЛогоРоботом Пчелка**

Здравствуйте!

**1слайд** Я старший воспитатель детского сада № 17 г Новотроицка Поднозова Наталья Александровна.

Я познакомлю вас с мини-роботами Bee-bot для формирования основ начального программирования.

**2 слайд** В современном мире воспитание и образование невозможно без использования технических и компьютерных средств. Наши дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Технические достижения все быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике.

**3 слайд** Технические объекты окружают нас повсеместно, в виде бытовых приборов и аппаратов, игрушек, транспортных, строительных и других машин. Тем самым, чем раньше ребенок станет осваивать основы работы в информационной среде, тем проще ему в дальнейшем освоить премудрости информационных средств.

Перед нами, педагогами, стоит задача создания благоприятных условий не только для бытовой, игровой, но и для образовательной деятельности. Поэтому использование современных технических средств является эффективным способом повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, создает благоприятный эмоциональный фон, побуждает детей к поисковой и познавательной деятельности, развивает коммуникативные навыки.

**4 слайд** В поисках новых современных, игровых методов организации обучения, а также с целью разнообразить творческую деятельность детей, мы обратились к использованию нового игрового оборудования – лого-роботу «Bee Вot» «Умная пчела».

Робот «Умная пчела» – это программируемый робот, который прост в управлении, соответствует требованиям безопасности и имеет эстетический внешний вид.

Мини-робот Bee-bot (или Умная Пчелка) предназначен для формирования основ начального программирования у воспитанников среднего и старшего дошкольного возраста (хотя фрагментарно может использоваться и с малышами 3-4 лет).

**5 слайд Что такое УМНАЯ ПЧЕЛА?** Это программируемый напольный мини-робот, с помощью данного устройства дети могут с легкостью изучать программирование, задавая лого-роботу план действий и разрабатывая для него различные задания (приключения).

**6 слайд Содержание игровой детской деятельности с Умной Пчелкой:** игры с элементами программирования; игры, обучающие структурированию; игры на развитие воображения и установление причинно-следственных связей. Может использоваться в познавательном и речевом развитии дошкольников.

**7 слайд** Эти мини-роботы являются одним из современных средств обучения, идеальный инструмент для развития детей, что представлено на схеме.

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.

**8 слайд Основные преимущества:**

* память на 40 шагов;
* маленькая и прочная конструкция;
* простые и понятные инструкции;
* изучение причин и следствий;
* учит детей определять последовательность своих действий и контролировать их;
* подтверждает принятие инструкций, подмигивая глазами и издавая звуки (издает звуковые и световые сигналы, тем самым привлекая внимание ребенка и делая игру ярче).

**9 слайд** На спинке и брюшке «пчелы» расположены элементы управления роботом.

На спинке:

|  |  |
| --- | --- |
| ↑ | Вперед |
| ↓ | Назад |
| ← | Поворот налево на 90° (как по часовой стрелке, так и против) |
| → | Поворот направо на 90° |
| II | Пауза продолжительностью1 секунда (возможно задать паузу после выполнения одной команды перед началом другой) |
| Х | Очистить память (перед тем как программировать пчелу на следующие действия, нужно очистить память) |
| GO | Запустить программу (как только задан маршрут передвижения пчелы нажимаем кнопку **ГОУ**) |

**10 слайд** На брюшке:

Кнопка включения и отключения

Гнездо для зарядки

**11 слайд** Работа с данным устройством проводится поэтапно. На начальном этапе работы дети знакомились с лого-роботом через настольные игры, роль пчелки выполняли фишки.

**12 слайд** На следующем этапе дети сами становились пчелками, поля были расчерчены на полу. Таким образом, закреплялись методика и технология использования робота.

**13 слайд** На третьем этапе дети работали с напольным лого роботом по полям. Дети осваивали основы программирования

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

Процесс программирования, даже самый элементарный, предполагает проведение логических операций –анализа, сравнения, обобщения. умозаключения.

Задания можно давать как в устном, так и в письменном варианте. Пчела робот используется как в индивидуальной, в работе с парами, так и в групповой деятельности

**14 слайд** Также существует дополнительное оборудование к мини-роботу – это тематические игровые коврики, которые позволяют придумать Пчелке разные приключения. Игровые поля-коврики размечены на квадратные секторы, размер каждой клетки 15х15 см, стороны которых равны одному шагу робота.

В комплекте представлены коврики «Море», «Зоопарк», «Осень» и «ПДД». Их еще есть очень много разных.

**15 слайд** но самый вариативный коврик, это базовый – на нём нет изображений, он просто разделён на сектора. Возможности этого коврика безграничны, он позволяет решать образовательные задачи по любой тематике.

**16 слайд** Коврики любого размера и содержания можно изготавливать самостоятельно, а также строить из бумаги, конструктора и строительного материала.

**17 слайд** К комплекту игровых ковриков прилагаются тематические карточки (предметные картинки, классификационные группы).

**18 слайд** на слайде представлен вариант игры «Составь слово»

**19 слайд** Пчелок также можно «одевать» в, например, бумажные «костюмы» различных героев и животных, таким образом используя в театрализованной деятельности; возможно использование в качестве настольной игры (с костями) и т.п.

**20 слайд Необходимо помнить! Если у ребенка не получилось с первого раза точно выполнить задание, дайте ему еще один шанс исправить свои ошибки. Помогите ему спланировать маршрут и (возможно, даже с небольшой помощью сверстников) получить ситуацию успеха!**