

МБДОУ «Детский сад № 21»

**Развитие пространственных
представлений и умения ориентироваться
на плоскости у старших дошкольников с
ОНР посредством ознакомления с языком
элементарного программирования**

Опыт работы воспитателя группы
компенсирующей направленности для
детей с ОНР Березиной О.Н.

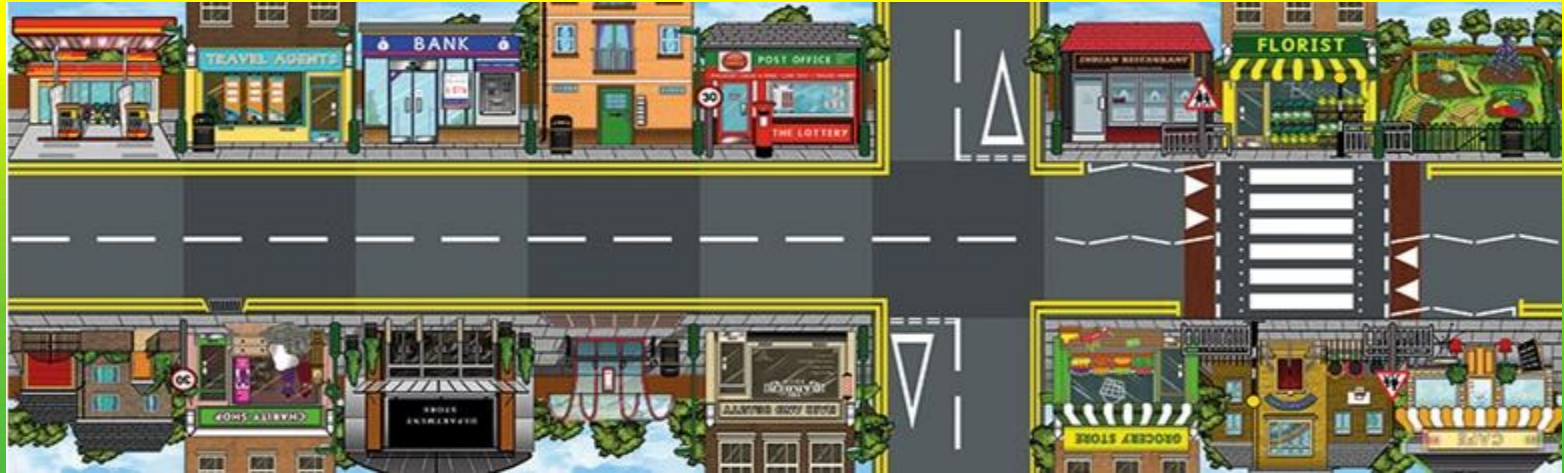
Вee-Bot – программируемый робот



Педагогический потенциал робота Bee-Bot



Игровые поля-коврики



Цель методической разработки:

развитие пространственных представлений у старших дошкольников посредством ознакомления с языком элементарного программирования.

Задачи:

- Развивать умение ориентироваться на плоскости и в пространстве.
- Развивать умение составлять алгоритмы, закреплять навыки счёта.
- Развивать умение устанавливать причинно-следственные связи.
- Развивать коммуникативные навыки, обогащать словарный запас.
- Развивать логическое мышление, воображение.
- Воспитывать умение работать в группе, (договариваться, уступать).

Перспективное планирование игровых ситуаций:

1. «Первое знакомство с «Умной пчёлкой».
2. «Маршруты для пчёлки» (с использованием ознакомительных полей).
3. «Едем в гости» (с игрушками).
4. «Пчёлка идёт в гости» (1 робот)
5. « Пчёлки идут в гости» (2 робота)
6. «Путешествие в сказку» (1 робот)
7. «Путешествие в сказку» (2 робота)
8. Самостоятельная игровая деятельность с использованием строительного материала и поля «Сказка».
9. «Приглашение в гости» (работа с графическими карточками, 1 робот)
10. «Приглашение пчёлок в гости» (работа с графическими карточками, 2 робота)
11. «Придумай и запиши маршрут»
12. «Ферма»
13. «Остров сокровищ»
14. «Прогулка по городу»
15. «Насекомые»
16. Квест-игра « В поисках сокровищ»

Игровая ситуация № 1: Первое знакомство с «Умной пчелкой»



Игровая ситуация № 2: «Маршруты для пчёлки»
(с использованием ознакомительных полей).



Игровая ситуация № 3:
«Едем в гости» (с игрушками).



Игровая ситуация № 4:

«Пчёлка идёт в гости» (1 робот)



Игровая ситуация № 5:

«Пчёлки идут в гости» (2 работа)



Игровая ситуация № 6: «Путешествие в сказку» (1 робот)

Игровая ситуация № 7: «Путешествие в сказку» (2 робота)

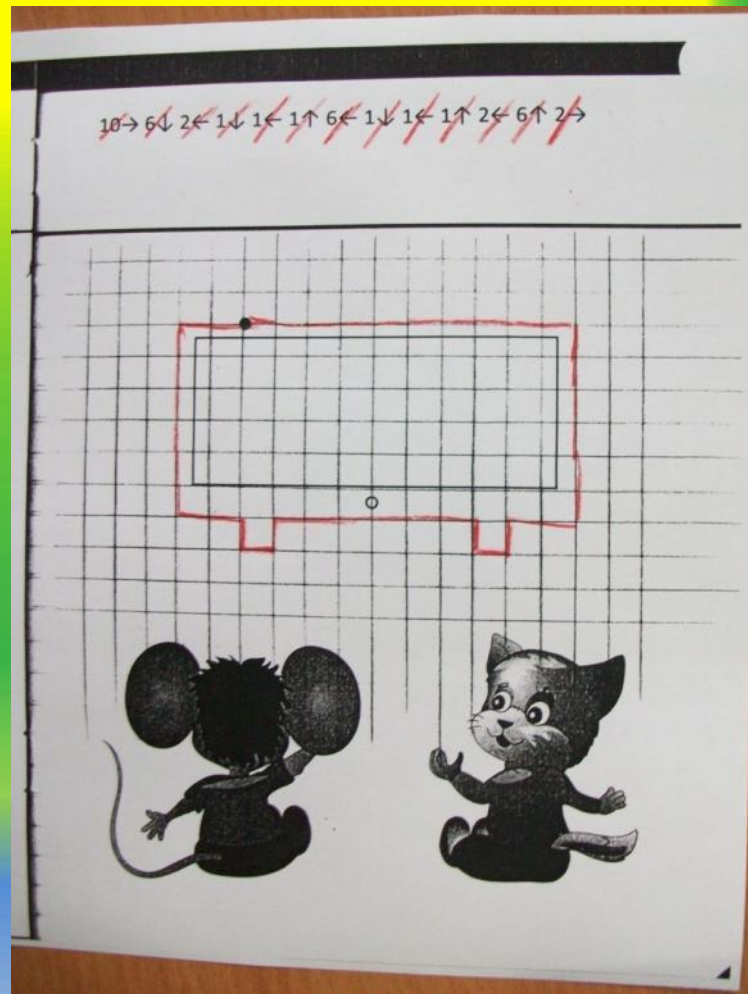


Игровая ситуация № 8:

Самостоятельная игровая деятельность с использованием строительного материала и поля «Сказка».

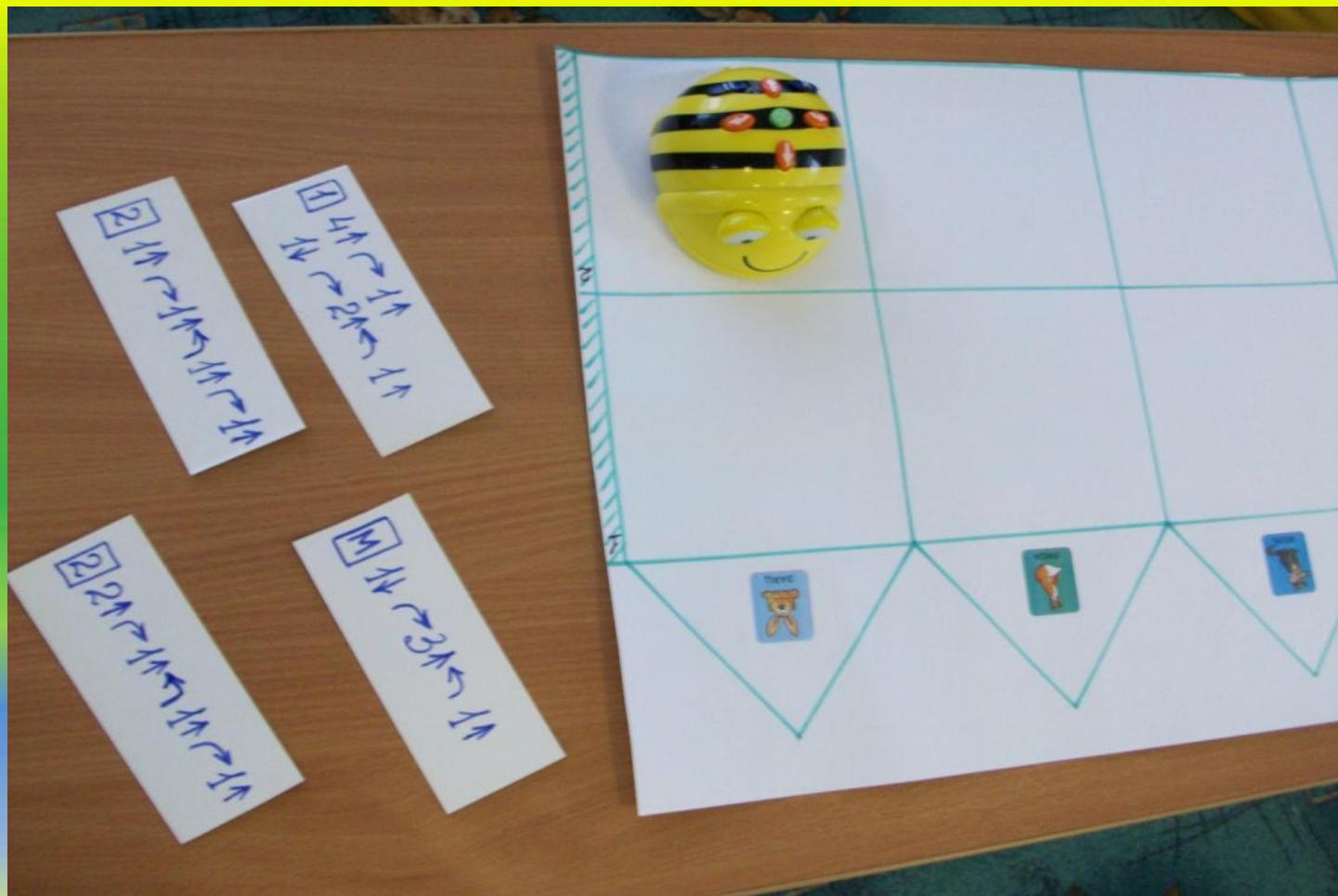


Индивидуальная работа



Игровая ситуация № 9: «Приглашение в гости»

(работа с графическими карточками, 1 робот)





Игровая ситуация № 10: «Приглашение пчёлок в гости»

(работа с графическими карточками, 2 робота)



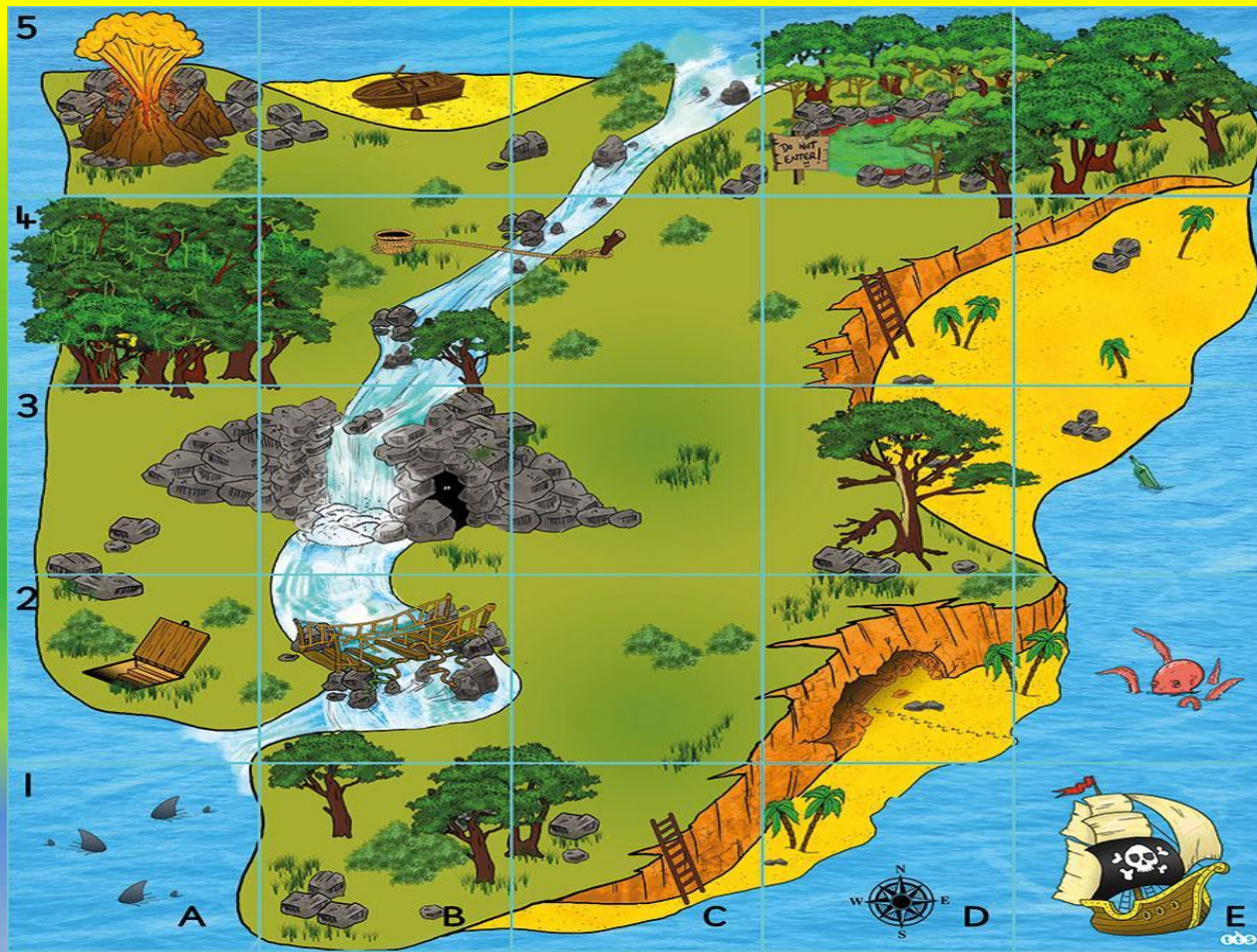
Игровая ситуация № 11: «Придумай и запиши маршрут»



Игровая ситуация № 12: «Ферма»



Игровая ситуация № 13 «Остров сокровищ»



Компьютерная игра BeeBot



- Разработчик обучающих игр TSS создал BeeBot для того, чтобы помочь детям разобраться с объектным языком программирования и последовательностью команд в программировании. Простое и доступное приложение имеет 12 уровней, ограниченных по времени выполнения, которые представляют собой лабиринты с постоянным повышением уровня сложности.
- Для детей старше 7 лет существует дополнительное приложение под названием BeeBot Pyramid

Информационные источники

- Rechargeable Bee-Bot. Перезаряжаемый, адаптированный для детей, программируемый напольный робот. РУКОВОДСТВО ДЛЯ ЭКСПЛУАТАЦИИ. Электронный ресурс: www.tts-shopping.com
- Всероссийский Учебно-Методический Центр Робототехники (ВУМЦОР). Раздел «Дошкольное образование». Электронный ресурс: [http://Всероссийский Учебно-Методический Центр Робототехники \(ВУМЦОР\). Раздел «Дошкольное образование»](http://Всероссийский Учебно-Методический Центр Робототехники (ВУМЦОР). Раздел «Дошкольное образование»). Электронный ресурс: [http://фгос-игра.рф/Всероссийский Учебно-Методический Центр Робототехники \(ВУМЦОР\). Раздел «Дошкольное образование»](http://фгос-игра.рф/Всероссийский Учебно-Методический Центр Робототехники (ВУМЦОР). Раздел «Дошкольное образование»). Электронный ресурс: <http://фгос-игра.рф/main/work-ways>
- Закатова М.А. «День Рождения Умной Пчелки». Электронный ресурс: <http://www.moi-detsad.ru/zanatia1/zanatia679.html>
- Использование программируемого робота Bee-Bot «Умная пчёлка» в работе с детьми с ОВЗ. Электронный ресурс: <https://infourok.ru/ispolzovanie-ogrammiruemogo-robot-a-beebot43062.html>