

МБДОУ «Подгоренский детский сад №2»
Подгоренского муниципального района
Воронежской области.

**Мастер-класс для педагогов на тему:
«Использование робота-пчелы Bee-bot в
процессе педагогической деятельности с
детьми в ДОО»**



Подготовили:
Воспитатели
Мостовая А.Т.
Буракова Ю.Е.

пгт Подгоренский
2019г.

- **Цель:** формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности с использованием высокотехнологических игрушек.
-

- **ЗАДАЧИ:**

- Развитие логического мышления.
- Развитие мелкой моторики.
- Развитие умения работать в команде. Развитие коммуникативных навыков.
- Развитие умения составлять алгоритмы (основы программирования).
- Развитие умения ставить цель и выбирать маршрут движения.
- Развитие пространственной ориентации. Развитие словарного запаса.
- Развитие умения считать.



Вee-Vot это программируемый робот, предназначенный для использования детьми от 3 до 7 лет. 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.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ МИНИ-РОБОТА ВЕЕ-ВОТ

Развитие
мелкой
моторики

Развитие
логическо
го
мышлени
я

Развитие
коммуник
ативных
навыков

Развитие
умения
работать в
группе

Развитие
умения
составлять
алгоритмы

Развитие
предметн
ых
знаний

Развитие
простран
ственной
ориентац
ии

Развитие
словарно
го запаса

Развитие
умения
считать



EL00363

EL00363-11-17
20171104A

ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ МИНИ-РОБОТОМ ВЕЕ-ВОТ НА БРЮШКЕ «ПЧЕЛЫ»

USB charging socket	Гнездо для зарядки (USB)
OFF/ ON	ОТКЛ. / ВКЛ.
POWER	ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ
SOUND	ЗВУК

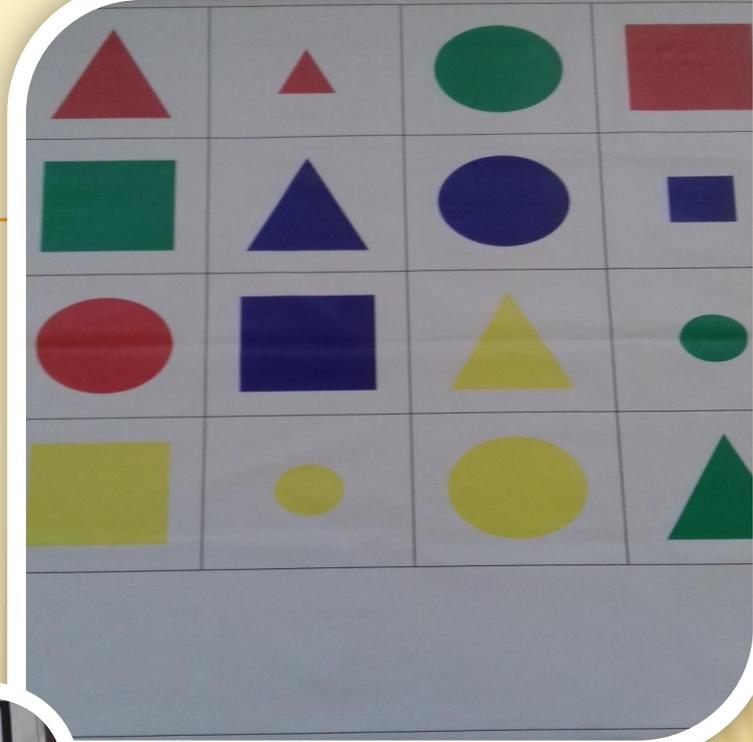
ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ МИНИ-РОБОТОМ ВЕЕ-ВОТ НА СПИНКЕ «ПЧЕЛЫ»

↑	Вперед
↓	Назад
←	Поворот налево на 90°
→	Поворот направо на 90°
П	Пауза продолжительностью 1 секунда
Х	Очистить память
GO	Запустить программу



ИГРОВЫЕ КОВРИКИ.

- При изготовлении «ковриков» используются специальные нетоксичные, безопасные для детей краски (не содержат свинца). Игровые поля-коврики размечены на квадратные секторы, размер каждой клеточки 15 на 15 см., стороны которых равны одному шагу робота. Использование полей-ковриков превращает работу с роботом в увлекательные путешествия.



1	0	9	5
-	2	6	+
:	7	3	×
8	10	=	4



❖ **Перед началом работы с лого-роботом необходимо:**

- ❖ Проверить заряд лого-роботов.
- ❖ 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.
- ❖ Разложить используемые в игре карточки на нужных секторах игрового коврика.
- ❖ Выбрать по жребию игрока, который начнет игру.
- ❖ Помните! Если у ребенка не получилось с первого раза точно выполнить задание, дайте ему еще один шанс исправить свои ошибки. Помогите ему спланировать маршрут.

«ПРОПОЙ ЗВУКИ»

Цель: Развивать фонематический слух

Пчёлка БИ-Бот очень любила петь. Однажды она вылетела из своего домика и увидела на полянке необычное, яркое поле с буквами. Захотелось пчёлке познакомиться с ними и исполнить свою песенку.

А	А	А	И
О	Ю	О	И
И	И	И	О
Е	Е	И	О
Я	Я	Е	А
Ю	Э	Е	А



КОВРИК «МАМЫ И ИХ ДЕТЕНЬШИ»

«СОСТАВЬ МИНИ СКАЗКУ И ДОПИШИ КОД»

Цель: упражнять в придумывании сказки и программировании робота.

Пчёлка Би-Бот очень любила слушать сказки. Однажды её захотелось сочинить свою, авторскую сказку. Вылетела она из домика и увидела интересное поле, приземлилась ...и тут всё и началось.

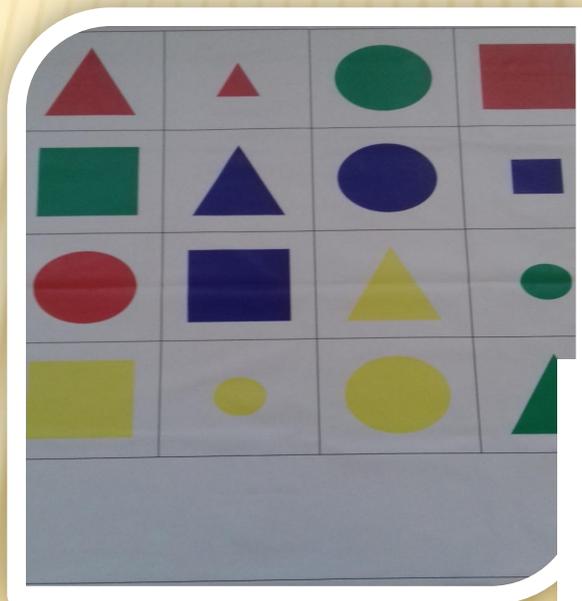
ЖИЛ-БЫЛ 1   1 

ОТПРАВИЛСЯ ОН ГУЛЯТЬ И ВСТРЕТИЛ

ШЛИ ОНИ ШЛИ И ВДРУГ НАВСТРЕЧУ ИМ

КОВРИК «ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ И БУКВЫ»

Однажды героиня услышала , что полеты в космос осуществляются на ракете. Ей захотелось сделать свой летательный аппарат и отправится в космос. Вылетела она из своего домика и увидела необычное поле. Приземлилась и стала думать.



КАК ЖЕ
СДЕЛАТЬ РАКЕТУ
и КАК ЕЁ
НАЗВАТЬ?



«ПРОЛОЖИ ПУТЬ К ЦВЕТОЧКУ»

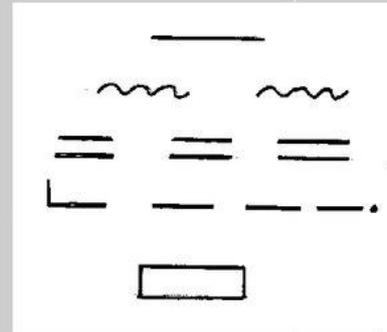
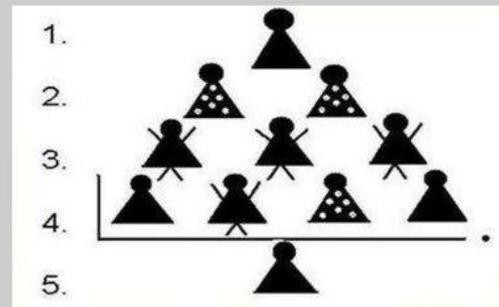
Цель: ориентации на плоскости, умение программировать.

Пчёлка приземлилась на поле и увидела красивый цветок. Хотела к нему добраться, но оказалось, что кнопка  не работает. Помогите Би-Бот добраться до цветка. Запишите код.



СИНКВЕЙН

Схема составления синквейна



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ