

Мастер-класс «Использование интерактивных игр в образовательном процессе» для воспитанников МАДОУ НТГО детский сад «Чебурашка»

Составитель: Чувакова Н.Ю., учитель-логопед, 1КК,

Гембель Е.И., воспитатель, 1КК,

Игнатенко И.В., старший воспитатель, ВКК

1 часть (Чувакова Н.Ю.)

Цель: ознакомление дошкольников с интерактивными играми для повышения мотивации обучения, используя разнообразные инновационные технические средства.

Задачи:

1. Познакомить дошкольников с правилами работы и с мастерством использования инновационных технических средств: мини-робот пчелки Bee-Bot, бесконтактный сенсорный игровой контроллер Kinect и SMART доска.
2. Создать условия для применения новых знаний (подготовить все необходимые технические средства, пособия, игры).
3. Способствовать положительной эмоциональной работе дошкольников.

Ребята, сегодня я познакомлю вас с мини-роботом **Bee-Bot «Умная пчела»** (набор из 6 роботов с подставкой для зарядки). Покажу как ими управлять, а также предоставлю возможность стать активными участниками игр.

Bee-Bot - это программируемый напольный робот. С помощью данного устройства вы сможете с легкостью изучать программирование, задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания (приключения).

Характеристики Bee-bot:

- Прост в управлении.
- Соответствует требованиям безопасности.
- Имеет эстетичный внешний вид.
- Маленькая и прочная конструкция.
- Дизайн игрушки напоминает пчелу со сложенными крыльями.
- Один шаг робота-пчелки равен 15 см.
- Самостоятельно перемещается в четырех направлениях.
- На корпусе есть кнопки для подачи команд.
- Способен запомнить и выполнить до 40 разных команд (шагов).
- Программирование происходит при помощи специальных карточек.
- Игрушка издает звуковые и световые сигналы.

Элементы управления мини-роботом Bee-bot.

Внимательно ознакомьтесь с элементами управления мини-робота.

На прочном корпусе (*на спинке*) размещаются яркие кнопки, позволяющие программировать робота. Давайте узнаем, что они означают:

- **Вперед.** Если Вы нажимаете кнопку «*Вперед*», то робот продвигается вперед на один шаг (*15 см*).
- **Назад.** При включении кнопки «*Назад*», пчела отодвигается на один шаг (*15 см*) назад.
- **Поворот налево/направо на 90°** (*как по часовой стрелке, так и против*). 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.
- **II Пауза** продолжительностью 1 секунда (**возможно** задать паузу после выполнения одной команды перед началом другой).
- **X Очистить память** (перед тем как программировать пчелу на следующие действия, нужно очистить память). Работа с «Умной пчелой» начинается всегда с команды «*очистить*», иначе наша пчёлка запомнит и старую программу и новую. Затем с помощью стрелок задаётся маршрут.
- **GO Запустить программу** (*как только задан график передвижения пчелы нажимаем кнопку ГОУ*). После установки устройства на отправную точку, нажимаем кнопку «*Старт*». На одном коврике одновременно могут перемещаться до 4 роботов.

Игрушка обладает памятью на 40 шагов, что позволяет создавать сложные алгоритмы.

Также присутствуют элементы управления **мини-роботом Bee-Bot на брюшке «пчелы»**:

- Кнопки «Гнездо для зарядки (USB)», «ОТКЛ. / ВКЛ.», «Электропитание» и «Звук» необходимы для включения и отключения питания и звуковых сигналов. (Если запрограммированное действие выполнено верно, то у пчелы-робота загораются глаза и воспроизводится звуковое подтверждение тем самым привлекая внимание ребенка и делая игру ярче).

Для обыгрывания различных образовательных ситуаций с роботом **Bee-bot** используют комплекты напольных тематических ковриков:

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 в увлекательные путешествия.

Представляю вашему вниманию поля-коврики:

- Коврик «Море»,
- Коврик «Зоопарк»,
- Коврик «Осень»,
- Коврик «ПДД».

Чаще всего мы используем вариативный коврик, это базовый – на нем нет изображений, он разделен на секторы. Один сектор, это один шаг «пчелки».

Предлагаю и вам немного поиграть с **мини-роботом**.

1. Игра: «Найди картинку со звуком Р»

Задание: найти на поле (с помощью мини-робота) картинки, в названии которых есть звук Р и т.п.

2. Игра «Один-много»

Задание: найти на поле (с помощью мини-робота) картинку во множественном числе: молоток-молотки, стол, столы и т.п.

А сейчас, ребята, предлагаю вашему вниманию интерактивную обучающую систему «Играй и развивайся» с применением бесконтактного сенсорного игрового контроллера Kinect (датчика движения).

Сенсорный игровой контроллер Kinect - дает возможность играть и развиваться совершенно по-новому, управлять интерфейсом на расстоянии с помощью движений тела – рук, ног. Вы учитесь в увлекательной подвижной форме.

Необходимое пространство для игры:

- один игрок – около 1,8 м от датчика;
- два игрока – около 2.5 м от датчика.

Предлагаю детям поиграть в интерактивные игры с использованием **сенсорного игрового контроллера Kinect**.

1. Игра «Снежки»

Задание: необходимо отбить или поймать падающие сверху экрана снежки разного размера (на экране изображен «скелетик» ребенка).

2. Игра «Запомянай –ка»

Задание: на экране отображаются 5 картинок в ряд. Ребенку предъявляются картинки в течение 12 сек. Затем картинки перемешиваются. Нужно их расположить в том же порядке, в каком они были изначально.

И еще предлагаем вам, ребята, не менее интересные игры на SMART доске. Эти игры и упражнения отлично зарекомендовали себя в работе с интерактивными досками. В эти интерактивные игры можно играть как на компьютере, так и на большом сенсорном экране, непосредственно касаясь рукой самого экрана.

Большинство игр содержит настройки. Они позволяют менять условия игры и делают ее многофункциональной. Чтобы открыть настройки, нажмите на синий прямоугольник в правой части экрана.

Кнопка «Знак вопроса» - открывает описание игры.

Кнопка «Микрофон» помогает установить настройки микрофона.

Кнопка «Нота» осуществляет настройку звукового сопровождения игр.

Кнопка «Стрелка влево» - это быстрый переход к предыдущей игре.

Кнопка «Выход» позволяет выйти из игры.

Предлагаем детям поиграть в интерактивную игру на **SMART** доске.

1. Игра «На рынке»

Задание: ребёнку необходимо на экране коснуться рукой, выбранной им картинки и числа, а затем правильно согласовать эти слова.

2 часть (Гембель Е.И.)

Задачи: развивать у детей старшего дошкольного возраста логику, внимание, ориентацию в пространстве, тактильную чувствительность, мелкую моторику; снятие психоэмоционального напряжения.

Ребята, вы любите путешествовать? Я предлагаю вам отправиться в сказочную песочную страну.

Упражнение «Раскопать клад» (Режим «Сокровища»)

В сказочной песочной стране жила прекрасная фея. Однажды поднялась песчаная буря, да такая сильная, что Фея растеряла все свои украшения и не может их найти».

Ребята, поможем найти украшения и вернуть Фее? (ответы детей).
Подходите пожалуйста к нашей песочнице и внимательно слушайте задание.

(Дети выполняют задания)

Упражнение «Изучаем вулканы» (Режим «Вулкан»)

Ребята, отгадайте загадку:

Ото сна гора проснулась,

Забурлила, закипела.

И из шапки вверх взметнулось

Много дыма, сажи, пепла.

Лаву льёт, как мёд, густую.

Как назвать гору такую?

(Вулкан)

- Ребята, какие бывают вулканы? Давайте каждый построит свой!
Запускаем пальчики в песок и выстраиваем наши вулканы. Я покажу вам, как это сделать.

Воспитатель делает вулкан, дети повторяют.

Воспитатель: как здорово у всех получилось, но мне кажется, чего-то не хватает, давайте сделаем еще горы и водоемы, чтобы у нас получилась красивая картина. Молодцы!

Дети повторяют действия воспитателя.

Воспитатель: сейчас я предлагаю вам превратиться в начинающих ученых-вулканологов и понаблюдать извержение вулкана, для этого сделайте в своих вулканах кратеры.

-Какие красивые, замечательные, необычные вулканы вы оживили.

Молодцы ребята, вы были внимательными, работали аккуратно, и все у вас получилось, замечательно!

Сейчас я предлагаю вам отдохнуть. (интерактивный пол)

Задания: «Солнышко» (№2), «Божья коровка» (№ 7), «Комарики» (№8), «Откопайте игрушки» (№ 17)

- Сегодня, ребята, мы вас познакомили с интересными интерактивными пособиями и играми, расскажите, кому какие игры понравились.

- Мы очень рады, что вам понравилось у нас в гостях, приходите к нам ещё. До новых встреч!