

## Конспект мастер-класса для воспитателей ДОУ

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

### Тема: «Применение Мини-робота Bee-Bot в речевом развитии детей дошкольного возраста» (из опыта работы)

**Цель:** повышение профессионального мастерства педагогов – участников мастер – класса, в процессе активного педагогического общения по освоению опыта использования Мини-робота Bee-Bot в сфере дошкольного образования по речевому развитию.

#### **Задачи:**

1. Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на использование в практической деятельности игр и игровых упражнений с использованием мини-робота Bee-Bot.
2. Способствовать развитию профессионально-творческой активности, раскрытию внутреннего потенциала каждого педагога путём создания условий для индивидуальной и коллективной работы
3. Способствовать положительной эмоциональной работе педагогов.

#### **Ход**

##### **1-й слайд:**

Уважаемые коллеги, приветствую Вас на мастер-классе «Применение мини-робота Bee-Bot в речевом развитии детей дошкольного возраста» (из опыта работы).

Сегодня мы с вами вновь поиграем с нашим любимым мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела». Я напомню вам, как управлять мини-роботом, дам ряд рекомендаций для его применения.

В своей практике на логопедических занятиях я использую различные игры и игровые упражнения с использованием «Мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», для формирования основ начального программирования у воспитанников, но в первую очередь все эти игры направлены на развитие речевых функций. Я покажу вам сегодня приемы работы с мини-роботом, а также предоставлю возможность стать участниками образовательного процесса.

Мини-робот Bee-Bot – это универсальный инструмент, посредством которого педагог может решить любые задачи, интегрировать различные образовательные области, мотивировать познавательную активность детей, достигая, таким образом, повышения качества усваиваемого материала.

##### **2-й слайд:**

**Содержание игровой деятельности:** игры с элементами программирования; игры, обучающие структурированию, игры на развитие воображения и установлению причинно-следственных связей; игры на развитие познавательного и речевого развития.

С помощью данного устройства дети могут с легкостью изучать программирование, задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания (приключения).

**3-й слайд:**

#### **Педагогический потенциал мини-робота Bee-Bot:**

- ✓ развитие логического мышления;
- ✓ развитие умения составлять алгоритмы;
- ✓ развитие пространственной ориентации;
- ✓ развитие воображения;
- ✓ 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.

Такое оборудование помогает детям раскрепоститься, эмоционально разгрузиться.

#### **Характеристики Bee-Bot:**

- ✓ Прост в управлении.
- ✓ Соответствует требованиям безопасности.
- ✓ Имеет эстетичный внешний вид.
- ✓ Маленькая и прочная конструкция.
- ✓ Дизайн игрушки напоминает пчелу со сложенными крыльями.
- ✓ Отвечает психолого-педагогическим требованиям к играм и игровому оборудованию.
- ✓ 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.

**4, 5, 6 - й слайды:**

#### **Элементы управления мини-роботом Bee-Bot.**

Предлагаю вспомнить элементы 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. Использование полей-ковриков превращает работу в увлекательные путешествия.

Чаще всего используют вариативный коврик, это базовый – на нем нет изображений, он разделен на секторы. Один сектор, это один шаг «пчелки». Возможности его безграничны, позволяет решать образовательные задачи по любой тематике, стоит только выложить необходимый картинный материал или фигурки различной тематики.

Для привлечения большего интереса детей при проведении НОД с использованием «умных пчелок» мы создаем различные ситуации (приключения), в которых различные герои обращаются за помощью к детям, просят их помочь им найти что-либо или доставить груз в определенное место назначения (используя поля-коврики).

Умная пчела может использоваться как в индивидуальной, так и групповой деятельности, как часть занятия, и как самостоятельная игра.

**Рекомендации для педагогов дошкольных учреждений, применяющих в педагогической деятельности мини-робота «Умная пчела»:**

1. Проверить заряд мини-робота.
2. Подготовить игровую площадку: она 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.
4. Расположить используемые в игре карточки на нужных секторах игрового коврика.
5. Выбрать по жребию игрока, который начнет игру.
6. Проводить игры с роботом-пчелой в комплексе с другими развивающими и обучающими занятиями. Только в этом случае, возможно, получить положительный эффект.
7. Если у малыша не получилось с первого раза точно выполнить задание, дайте ему еще один шанс исправить свои ошибки. Помогите ему спланировать маршрут.

Таким образом, мы видим, что использование в педагогической практике мини-робота Bee-Bot будет способствовать решению многих задач: повышение мотивации и индивидуализации обучения детей, развитие их творческих способностей и создание благоприятного эмоционального фона, развитие психических процессов, необходимых для интеллектуальной и речевой деятельности.

**7-й слайд:**

*Сегодня я представляю вам дидактические пособия с играми и игровые упражнения, которые разработала и изготовила для использования на логопедических занятиях.*

### ***Игровая ситуация «Посади цветы», «Собери цветы»***

**Цель:** развитие у детей инженерного мышления, познавательной и речевой активности.

#### **Задачи:**

- закреплять знания детей о цветах, растущих в летний период;
- формировать первоначальные навыки по программированию мини-робота;
- развивать логическое мышление, внимание, память;
- развивать зрительно-пространственный гнозис;
- формировать активный словарь, звуковой анализ слова, лексико-грамматический строй и связную речь.

#### **Ход игры. 1-й вариант.**

В игре участвуют 3 игрока. Каждому необходимо «посадить» на клумбу определенные виды цветов: садовые, полевые, луговые (у каждого ребенка «своя клумба» на которую он должен будет положить картинки с цветами). На поле разложены цветы в перемежку. Игроки программируют Мини-роботов и отправляют по игровому полю к определенным цветам, когда все цветы будут «посажены» на своих клумбах, игроки начинают перечислять названия своих цветов. Если игрок

«посадил» не свой цветок, то он убирает его со своей клумбы. Выигрывает тот, кто правильно соберёт все цветы.

## **2-й вариант.**

Игрокам необходимо «собрать» на поле цветы с определенным звуком Р или Л. Игроки программируют Мини-роботов и отправляют по игровому полю к определенным цветам, когда все цветы будут «собраны» на своих клумбах, игроки начинают перечислять названия своих цветов. Если игрок «посадил» не свой цветок, то он убирает его со своей клумбы. Выигрывает тот, кто правильно соберёт все цветы.

## **8-й слайд:**

### ***Игровая ситуация «Один-много»***

**Цель:** развитие у детей инженерного мышления, познавательной и речевой активности.

#### ***Задачи:***

- учить детей ориентироваться на ограниченной поверхности (тематическом коврике);
- учить детей «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объекта и направление их движения в пространстве;
- учить образовывать существительные множественного числа.

#### **Ход**

Игроку предлагается карта с картинками в единственном числе. С помощью Мини-робота ребенок находит на большом поле соответствующую картинку во множественном числе (кладет ее на карту напротив картинки в единственном числе) и правильно произносит: шапка-шапки, много шапок.

## **9-й слайд:**

### ***Игровая ситуация «Жадина»***

**Цель:** развитие у детей инженерного мышления, познавательной и речевой активности.

#### ***Задачи:***

- формировать первоначальные навыки по программированию мини-робота;
- развивать логическое мышление, внимание, память;
- развивать зрительно-пространственный гнозис;
- формировать активный словарь, лексико-грамматический строй и связную речь.

#### **Ход**

Участвуют 3 игрока. У каждого игрока своя карта с символическим обозначением местоимений: «МОЙ», «МОЯ», «МОИ». Каждому игроку надо найти на большом поле предметы, соответствующие своему местоимению. Игроки программируют Мини-роботов и отправляют по игровому полю в поиски своих картинок. Выигрывает тот, кто правильно заполнит свою карту картинками с предметами подходящих к местоимению: Моя рубашка, мой дом, мои очки.

## **10- слайд:**

### ***Игровая ситуация «Любимый цветок»***

**Цель:** развитие у детей инженерного мышления, познавательной и речевой активности.

**Задачи:**

- закреплять знания детей о цветах, растущих в летний период;
- формировать первоначальные навыки по программированию мини-робота;
- развивать логическое мышление, внимание, память;
- развивать зрительно-пространственный гнозис;
- формировать активный словарь, лексико-грамматический строй и связную речь.

**Ход**

Игроку нужно найти и показать на игровом поле с помощью мини-робота картинку – цветок сказочного героя. Инструкция должна быть точной. Например: «Любимый цветок Бабы-Яги находится во втором ряду сверху, по счету он третий. Считай слева направо. С помощью пчелки найди этот цветок».

**11-й слайд:**

**Игровая ситуация «Кого не стало?»** (автор Лобачева Е.В.)

**Цель:** расширение знаний о мире профессий, формирование интереса к трудовой деятельности взрослых с использованием программируемого робота «Умная пчела».

**Задачи:**

- формировать средства языковой активности на материале знакомства с разными профессиями;
- учить путём исключения находить нужную картинку (предмет);
- способствовать развитию памяти, внимания, наблюдательности;
- улучшать способности к анализу и умозаключению;
- учить применять имеющиеся знания в новых условиях.

**Инструментарий:** карточки с заданиями, «Мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле для мини-робота.

**Ход**

Участникам игры раздаются карточки: в верхнем ряду представители разных профессий, в нижнем ряду один из них закрыт квадратом, спрятан. Игрок должен определить, кто там. А спрятан там тот, кто не перечёркнут. Карточку можно открыть и посмотреть после того как игрок вслух назовёт представителя профессии. После того, как ребёнок определит (но не посмотрит), кто спрятан за зелёным квадратом, он должен запрограммировать Bee-Bot и отправить на нужный квадрат. Только после этого открыть спрятанную картинку. Если обе картинки совпали, значит, задание выполнено.

**12-й слайд:**

**Игровая ситуация «Кем быть?»**

**Цель:** развитие у детей инженерного мышления, познавательной и речевой активности, внимания, памяти.

**Задачи:** - формировать средства языковой активности на материале знакомства с разными профессиями;

- развивать логическое мышление;
- развивать коммуникативные навыки;
- развивать умение составлять алгоритм (основы программирования);

- развивать умение ставить цель и выбирать маршрут движения.

#### **Ход**

В игре участвуют два человека. Один игрок выбирает профессию (маленькую карточку переворачивает). На маленьком игровом поле рисует маршрут до представителя заданной профессии и передаёт её второму игроку. Второй игрок программирует Мини-робот и отправляет по игровому полю к заданной цели. После того, как пчела достигла конечной точки, можно открыть карточку с загаданной профессией. Если картинки совпали – задание выполнено правильно. Игроки меняются ролями.

#### **13-й слайд:**

##### *Игровая ситуация «Контурное лото»*

**Цель:** расширение знаний о мире профессий, формирование интереса к трудовой деятельности взрослых с использованием программируемого робота «Умная пчела».

##### **Задачи:**

- формировать средства языковой активности на материале знакомства с разными профессиями;
- учить путём исключения находить нужную картинку (предмет);
- способствовать развитию памяти, внимания, наблюдательности;
- улучшать способности к анализу и умозаключению;
- учить применять имеющиеся знания в новых условиях.

#### **Ход**

Ребенку выдается карта с контурным изображением предметов-орудия труда. Он должен угадать это изображение, запрограммировать Мини-робота и отправить по игровому полю к картинке, которая соответствует этому контурному изображению. Затем игроку необходимо назвать профессию (найти на игровом поле картинку с помощью мини-робота), к которой относятся данные орудия труда.

#### **14-й слайд:**

##### *Игровая ситуация «Угадай профессию»*

**Цель:** расширение знаний о мире профессий, формирование интереса к трудовой деятельности взрослых с использованием программируемого робота «Умная пчела».

##### **Задачи:**

- закреплять знания детей о профессиях;
- формировать первоначальные навыки по программированию мини-робота;
- развивать логическое мышление, внимание, память;
- развивать зрительно-пространственный гнозис;
- формировать активный словарь, лексико-грамматический строй и связную речь.

#### **Ход**

А) Ребенку предлагается послушать слова-действия, определить к какой профессии они относятся, найти картинку на игровом поле с помощью Мини-робота, назвать соответствующую профессию: Лечит людей (кто?) - ... Воспитывает детей в

детском саду (кто?) - ... Водит машины, автобусы (кто?) - ... Продает товары (кто?) - ... Учит детей в школе (кто?) - ... Строит дома (кто?) - ... и т.п.

Б) Ответить на вопросы: Кто играет на музыкальных инструментах? – Музыкант (найти картинку на игровом поле с помощью Мини-робота). На музыкальных инструментах играет музыкант. Кто работает с фотоаппаратом? Кто работает метлой? Кто работает валиком (шпателем)? Кто работает за компьютером? И т.п.

15-й слайд:

***Игровая ситуация «Сосчитай - ка»***

**Цель:** - расширять знания детей о космосе; формирование интереса к космической отрасли с использованием программируемого робота «Умная пчела».

**Задачи:**

- формировать первоначальные навыки по программированию мини-робота «Умная пчела»;
- развивать логическое мышление, внимание, память;
- формировать в речи согласования существительных с прилагательным и с числительным.

**Ход**

Игроку надо найти на игровом поле с помощью Мини-робота «Умная пчела» предметы космоса, считая их до 5: «Одна ракета, три ракеты, пять ракет». Одна красная ракета, две красные ракеты, пять красных ракет. Словарь: космонавт, звезда, ракета. Большой метеорит, яркая звезда, быстрая ракета, далекая планета.

16-й слайд:

***Игровая ситуация «Наряди ёлку»***

**Цель:** - расширять знания детей о новогоднем празднике.

**Задачи:**

- формировать первоначальные навыки по программированию мини-робота «Умная пчела»;
- развивать логическое мышление, внимание, память;
- развивать зрительно-пространственный гнозис;
- формировать активный словарь, звуковой анализ слова, лексико-грамматический строй и связную речь.

**Ход**

Игрокам необходимо нарядить ёлку игрушками с определенным звуком Р или Л. Игроки программируют Мини-роботов и отправляют по игровому полю к определенным елочным игрушкам, когда все игрушки будут собраны, игроки начинают наряжать (перечислять игрушки с определенным звуком) ёлку. Если игрок повесил на ёлку не свою игрушку, то он убирает его со своей ёлки. Выигрывает тот, кто правильно подберет игрушки для ёлки.

17-21 слайды:



**Задание для педагогов:** поделиться на подгруппы, выбрать дидактическое пособие с играми и придумать свои ситуации, которые должны решить другие подгруппы используя мини-роботов «Умная пчела».

**Вывод.** Таким образом, мы видим, что использование современных компьютерных технологий в педагогической практике, будет способствовать решению многих задач: повышение мотивации и индивидуализации обучения детей, развитие познавательных и творческих способностей, создание благоприятного эмоционального фона, развитие психических процессов, необходимых для интеллектуальной и речевой деятельности.

22-й слайд:

**Благодарю за внимание!**