

Мастер-класс по теме «Возможности мини-робота ВЕЕ-bot для формирования основ элементарного программирования»

Доброе утро уважаемые коллеги!

Сегодня я представлю вам мастер-класс по использованию **мини-робота умной пчелы**, как одна из форм развития продуктивного мышления и творческих способностей детей дошкольного возраста.

Популярность и актуальность робототехники, в том числе среди дошкольников, с каждым годом растет.

Она позволяет детям в увлекательной форме развивать пространственное мышление, логику, учит работать в команде. Использование умной пчелы позволяет в полной мере решать задачи образовательной области Познание. Робототехника вовлекает ребенка в мир творчества, дает стимул для получения новых знаний.

С помощью данного устройства дети могут с легкостью изучать программирование, задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания (приключения). Работа с умной пчелой развивает воображение и предлагает массу возможностей для изучения причинно-следственных связей.

Цель нашего мастер-класса: показать возможности решения образовательных задач посредством использования мини роботов в совместной деятельности, с целью формирования основ элементарного программирования в детском саду

Задачи представлены на слайде

1. Представить практический опыт использования мини роботов при работе с детьми дошкольного возраста
2. Научить составлять маршрут в соответствии с алгоритмом и запрограммировать мини робота

Все игровые поля разрабатываются в соответствии с календарно-тематическим планом и возрастных особенностей детей дошкольного возраста. Событие текущего периода «Зимние забавы».

Вашему вниманию на столах представлены игровые поля и алгоритмы выполнения заданий.

Данное поле, разработано для детей младшего возраста. Игра «слепи снеговика».

Это поле для детей среднего возраста. «Виды спорта».

Это поле разработано для старшего возраста. «Экипируй спортсмена».

Предлагаю вам посмотреть на программируемую пчелу и ответить на вопрос «Сложно ли управлять данным устройством?» на этот вопрос нам ответит Паша.

Предоставляю вам возможность стать участниками образовательного процесса.

Приглашаю 6 желающих. Выберите пожалуйста карточки. Займите столы в соответствии с сюжетом карточки.

Рассмотрите мини робота, игровое поле, ознакомьтесь с алгоритмом выполнения задания.

Поля-коврики размечены на квадратные сектора, одна клетка равна одному шагу робота. Обращаю ваше внимание, что при нажатии на кнопку поворот, робот поворачивается на месте, если вы ошиблись в программировании, то можете нажать на кнопку сброс..

На работу вам дается 3 минуты. Если возникнут вопросы, обращайтесь к помощникам.

Коллеги, вы готовы? Можно приступать к работе.

А пока коллеги выполняют задание, расскажу, с чего начинается разработка полей.

Все педагоги нашего ДООУ активно принимают участие в подготовке: разрабатывается макет, подбираются сюжетные картинки, составляются задания в соответствии с тематикой недели.

Дети приходят в наш детский сад с 3-х лет. Знакомство с игровыми полями начинается с базового поля. На этом поле дети проигрывают алгоритмы передвижения пчелы согласно заданиям педагога. Реальные действия самого ребенка в дальнейшем он переводит в умственный план, действуя с предметами.

В дальнейшем дети знакомятся с алгоритмом построения маршрута при помощи карточек со стрелками основы моделирования.

Коллеги, время выполнения задания закончилось.

У вас возникли затруднения?

А у вас?

А у вас?

Что вы возьмете себе на заметку? Полезен ли данный материал?

Вам было интересно?

Спасибо коллеги за активное участие. Возвращайтесь на места.

Уважаемые коллеги, те кто не принимал участие в игре, где еще можно применить этот принцип игры (можно применить и в помещении и на воздухе: на веранде или на асфальте начертить игровое поле с помощью мела, шнуров и других материалов).

Скажите пожалуйста, у вас есть какие то предложения, замечания, вопросы?

Мой представленный опыт был ли полезен для вас? Примените его в своей деятельности?

В жизни нет ничего случайного, а все, что происходит с нами, происходит в нужное время и в правильном месте.

