

**Дидактические игры для развития технологических компетенций,  
алгоритмического мышления дошкольников с использованием  
программируемого мини-робота  
Bee-bot «Умная пчела»**

**Аннотация**

Дидактические игры создано в рамках реализации программы технической направленности «Роботошка» в условиях реализации федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Дидактические иры апробированы в работе с детьми и могут быть использованы педагогами в любой дошкольной образовательной организации в полном объеме или частично в зависимости от имеющихся условий.

**ВВЕДЕНИЕ**

Современные дети живут в эпоху активной компьютеризации, информатизации и роботостроения. Мы живем в мире, который совсем не похож на тот в котором мы родились, и темп изменений продолжает нарастать. Современным дошкольникам предстоит работать по профессиям, которых пока нет, использовать технологии, которые еще не созданы, решать задачи о которых мы можем только догадываться. Поэтому важно уже сегодня формировать у детей дошкольного возраста специальные технологические компетенции.

Системная, планомерная работа по техническому направлению показывает, что современные дети хорошо осваивают технические компетенции, наряду с использованием робототехнических конструкторов в ДОУ, мы внедряем мини-робота Bee-Bot «Умная пчела».

Внедрение мини-робота Bee-Bot «Умная пчела» в образовательный процесс, позволяет усилить мотивацию ребёнка, способствует развитию алгоритмического мышления и умению работать в группе.

В процессе игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела», у детей происходит развитие логического мышления, мелкой моторики, коммуникативных навыков, умения работать в группе, умения составлять алгоритмы, пространственной ориентации, словарного запаса, умения считать. Создавая программы для робота «Bee-Bot», выполняя игровые задания, ребенок учится ориентироваться в окружающем его пространстве, тем самым развивается пространственная ориентация дошкольника.

Создавая программы для робота, выполняя игровые задания, ребенок учится ориентироваться в окружающем его пространстве, ребёнок достигнет поставленной цели, если правильно направит Умную пчелку «вперед», «назад», «направо» или «налево», развивая пространственную ориентацию дошкольника. В более же узком значении

выражение «пространственная ориентация» имеет в виду ориентировку на местности. В понятие ориентировка в пространстве входит оценка расстояний, размеров, формы, взаимного положения предметов и их положения относительно тела ориентирующегося.

Пространственная ориентация необходима и при передвижении. Только при этом условии человек может успешно осуществить передвижение из одного пункта местности в другой.

Ориентировка эта требует всегда решения трех задач:

1. Постановки цели и выбора маршрута движения (выбор направления);
2. Сохранения направления в движении;
3. Достижения цели.

Считаем, мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела» позволяет осуществлять педагогам интеграцию образовательных областей: познавательное развитие - программирование, воплощение замыслов; художественно-эстетическое развитие - творческое конструирование создание замысла из разного материала; физическое развитие – развитие мелкой моторики обеих рук, соревновательные элементы; социально-коммуникативное развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослым, становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; развитие речи - и т.д. Такая интеграция дает возможность педагогу объединять игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, развивать воображение, творческую активность, и что важно умение ребенка работать в паре и коллективе.

### **Характеристика темы**

#### **Цель:**

Организация воспитательно-образовательного процесса с использованием мини-робота Bee-Bot «Умная пчела».

#### **Задачи:**

1. Познакомить детей с современными технологиями при помощи программируемого мини-робота Bee-Bot «Умная пчела»;
2. Развивать пространственную ориентацию, внимание, логическое мышление, зрительную память, мелкую моторику детей;
3. Воспитывать коммуникабельность, интерес, любовь и бережное отношение к окружающему миру.

Мы изготовили коврики-поля, сделали на них разметку на квадратные секторы, стороны которых равны одному шагу робота 15 см (Шаг равен шагу робо-пчелки). Это дает нам возможность наполнять игровой пространство в зависимости от целей и задач педагога, от деятельности или интересов детей.

**Образовательная область «Познавательное развитие».**  
**Дидактические игры с использованием**  
**программируемого мини-робота**  
**Bee-bot «Умная пчелка».**

**Цель:** Организация воспитательно-образовательного процесса с включением в него современной технологии, в виде программируемого мини-робота Bee-Bot «Умная пчела».

**Задачи:**

1. Познакомить детей с современными технологиями при помощи программируемого мини-робота Bee-Bot «Умная пчела»;
2. Развивать пространственную ориентацию, внимание, логическое мышление, зрительную память, мелкую моторику детей;
3. Воспитывать коммуникабельность в процессе взаимодействия детей в парах и малых группах, любовь и бережное отношение к окружающему миру.
4. Закрепление знаний детей по теме «Богатыри Земли русской» .

**1. «Собери Богатыря в военный поход».**

**Оформление проектного стола на тему «Богатырские доспехи».**

**Цель:** развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела» в костюме «Богатыря», карточки оружия, доспехи.

**Ход игры:** Одновременно могут играть не более 2 детей. Воспитатель предлагает собрать Богатыря в военный поход. Задача – как можно быстрее добраться до предметов. Нужно быть внимательными.

**2. «Помоги Богатырю отправиться в город Киев».**

**Оформление проектного стола на тему «Замок-город».**

**Цель:** развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела» в костюме «Богатыря».

**Ход игры:** Одновременно могут играть не более 2-3 ребенка. Воспитатель предлагает устроить соревнование. Задача - из разных отправных точек как можно быстрее добраться до города. Но на карте есть очень опасные места, где нельзя пройти, поэтому, при выборе маршрута нужно быть предельно внимательными.

**3. «Расскажи историю».**

**Цель:** Развивать воображение, логическое и аналитическое мышление, внимание.

**Материалы и оборудование:** Коврик из картинок Богатырей, мини-робот «Умная пчела» в костюме «Богатыря».

**Ход игры:** Проложить маршрут к своему рисунку и рассказать о нем.

ПОМОГИ БОГАТЫРЮ  
ОТПРАВИТЬСЯ В ГОРЫ



Собери Богатыря  
в военный поход

