

Российская Федерация
Департамент образования комитета по социальной политике
и культуре администрации города Иркутска
**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Иркутска детский сад № 5
(МБДОУ г. Иркутска детский сад № 5)**

664058, г. Иркутск, ул. Сосновая, строение 23/1 dsad5irk@mail.ru

тел.48-58-05

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

***«Картотека игр и упражнений с использованием
программируемого мини-робота Bee-Bot пчела
для детей дошкольного возраста»***

Автор:
воспитатель МБДОУ г. Иркутска
детского сада № 5
Дьяченко Ирина Леонидовна
Ермолаева Наталия Михайловна

г. Иркутск, 2021г.

Пояснительная записка

В данном пособии представлена картотека игр и упражнений с использованием программируемого мини-робота Bee-Bot пчела для детей дошкольного возраста, разработанные педагогами МБДОУ г. Иркутска детского сада №5» с учетом образовательных областей, обозначенных в федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования.

Представленные материалы 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.

Дидактическая игра « Транспорт ».

Цель: расширять знания детей о видах и назначении транспортных средств; развивать логическое мышление с помощью пчелки Bee-Bot.

Ход игры: воспитатель загадывает загадки про определенный вид транспорта, например самолет. Предлагает детям помочь пчелке найти этот транспорт.

Дидактическая игра « Собираем цветы »

Цель: закрепить знания о цветах: колокольчик, фиалка, ирис, астра. Дать представление о том, что пчелы собирают пыльцу и нектар, перелетая с цветка на цветок.

Ход игры: Провести с детьми беседу о пчелах. Повторить названия цветов. Предложить вместе с пчелкой пойти на поле и помочь собрать нектар, пыльцу. Дети подбирают картинку с изображением цветка, выбирают маршрут, программируют пчелку Bee-Bot и идут до нужной клетки.

Дидактическая игра « Прогулка по зоопарку»

Цель: развивать у детей ориентацию в пространстве; логическое мышление. Продолжать учить программировать пчелку бит бот и использовать ее в игре.

Ход игры: воспитатель показывает на экране картинки « животные в зоопарке». Задает детям вопросы. Далее предлагает детям стать экскурсоводами и провести экскурсию по зоопарку для пчелки Bee-Bot. Ребенок проводит пчелку до животного и рассказывает про него.

Дидактическая игра «строитель».

Цель: развивать у детей умение играть со сверстниками; мелкую моторику рук. Закрепить знания о цвете и форме предметов геометрических фигурах.

Ход игры: воспитатель раскладывает на игровом поле карточки «геометрические фигуры» картинкой вниз. Детям раздаются карточки со схемами по которым нужно запрограммировать пчелку Bee-Bot и помочь ей собрать необходимые фигуры и сделать постройку.

Дидактическая игра «День рождения»

Цель: дать представление детям о правилах этикета. Закрепить с детьми знания о предметах посуды.

Ход игры: в гости к детям пришла баба Капа. Она говорит, что у нее сегодня день рождения и ей нужно накрыть праздничный стол для гостей. Баба Капа просит детей помочь правильно подобрать посуду. Дети выбирают картинку, маршрут, программируют пчелку Bee-Bot и доводят ее до нужного места на поле.

Дидактическая игра «Угадай чей хвост»

Цель: учить детей определять хвост птиц. Закреплять названия зимующих и перелетных птиц. Развивать логическое мышление.

Ход игры: детям предлагается задание подобрать хвост для птиц. Вспомнить и назвать у какой птицы какой хвост (короткий, длинный). Дети проглаживают маршрут для пчелки Bee-Bot до нужной птицы

Дидактическая игра «Прогулка»

Цель: закрепить знания детей о предметах одежды и последовательность одевания.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отправиться на прогулку в парк и для этого им нужно найти подходящую одежду по сезону, но чтобы найти одежду подходящую нам нужно узнать сезон и запрограммировать пчелку Bee-Bot на правильный ответ.

Дидактическая игра «От какого дерева листок»

Цель: закрепить знания о деревьях, учить детей различать деревья по внешнему виду. Развивать умение находить листок от нужного дерева.

Ход игры: Педагог вместе с детьми рассматривает тематический коврик с картинками деревьев и листьев. Предлагает детям помочь лесным зверям

собрать гирлянду из листьев с помощью пчелки Bee-Bot. Дети самостоятельно прокладывают маршрут и программируют.

Дидактическая игра «Угадай вид спорта».

Цель: Найти вид спорта по спортивному инвентарю.

Ход игры: на картинках изображен спортивный инвентарь. По спортивному инвентарю найти вид спорта с помощью программирования пчелки Bee - Bot

Дидактическая игра «Виды спорта летние и зимние»

Цель: закрепить название зимних и летних видов спорта .

Ход игры: Детям предлагается выбрать среди картинок зимние виды спорта, и назвать их, далее выбрать среди картинок летние виды спорта, и найти их с помощью пчелы Bee-Bot.

Дидактическая игра «Зимние и летние виды спорта»

Цель: Найти лишнюю картинку, которая не относится к видам спорта.

Ход игры: На плакате пять картинок одна из них лишняя, нужно её найти с помощью Bee –Bot пчелы.

Дидактическая игра «Спорт и спортсмены»

Цель: Найти спорт, изображенный на картинке соответствующий спортсмену.

Ход игры: Из трёх картинок-спорт нужно выбрать с помощью пчелы Bee-Bot соответствующую спортсмену.

Дидактическая игра «Найди спортсмена»

Цель: По спортивному инвентарю найти спортсмена.Задание: с помощью

Ход игры: с помощью пчелы Bee-Bot соотнести инвентарь с определенным видом спорта.

Мяч... футболист.

Гимнастическая лента ... гимнастка.

Лыжи, спортивное ружье... [биатлонист](#).

Баскетбольный мяч ... баскетболист.

Теннисные ракетки ... теннисист.

Гольф клюшка, мяч для гольфа...гольфист

Волейбольный мяч ... волейболист.

Плавательные ласты ... пловец.

Боксерские перчатки ... боксер.

Беговая дорожка ... легкоатлет.

Шахматы ... шахматист.

Рапира для фехтования... фехтовальщик

Клюшка, шайба ... хоккеист.

Шлем боевой ... борец.

Велосипед ... велосипедист

Дидактическая игра «Определи музыкальный инструмент»

ЦЕЛЬ: Развитие произвольного внимания, зрительной памяти, обогащение словарного запаса.

Ход игры: Педагог читает детям загадки, а дети стараются в рифму угадать название музыкального инструмента и найти его картинку, далее дети задают маршрут и программирует пчелу.

1. Деревянные подружки
Пляшут на его макушке,
Бьют его, а он гремит —
В ногу всем шагать велит.
Громче флейты, громче скрипок,
Громче труб наш великан!
Он ритмичен, он отличен —
Наш веселый (барабан)

2. Деревянные, резные,
Расписные, озорные.
А в руках как застучат
Всех порадуют ребят. (Ложки)

3. Есть у нас веселый друг,
Очень любит громкий стук.
Тут ответ совсем не труден -
Знают все, что это... (Бубен)

3. Опускаем молоточки
На железные листочки,
И летит веселый звон.
Что звучит? (металлофон)

4. Тонкий прут из твердой стали,
Клавиш нет и нет педали.
В нем не больше трех углов,
Звук — как звон колоколов.
Инструмент, конечно, мал,
Но с оркестром поиграл.
Угадает даже школьник,
Инструмент наш — ТРЕУГОЛЬНИК.

5. На ремне в рядок висим,
Сухо, весело трещим.
Ритм отстукивает чётко

Звонкий инструмент ... (трещотка)
Мелодично и привольно украшают долгий путь. (Бубенцы)
6. Очень музыку любили
Две сестры, Наташа с Ниной,
И поэтому купили
Им большое... (Пианино)

Дидактическая игра «Определи музыкальный инструмент по звуку»

ЦЕЛЬ: Развитие произвольного внимания, развитие музыкального слуха, обогащение словарного запаса, научить различать звуки музыкальных инструментов.

Ход игры: Педагог включает детям звуки музыкальных инструментов, а детям необходимо узнать музыкальный инструмент и найти его картинку с помощью пчелы Bee-Bot.