



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребёнка – детский сад № 100»

Мастер-класс «От простого - к сложному с роботом Вее-Вот «Умная пчела»



Учитель-логопед:

Абакумова Светлана Ивановна

Учитель-логопед:

Пшиченко Анна Николаевна

Цель и задачи мастер-класса

*Скажи мне — и я забуду,
покажи мне — и я запомню,
дай мне сделать — и я пойму.*

Конфуций

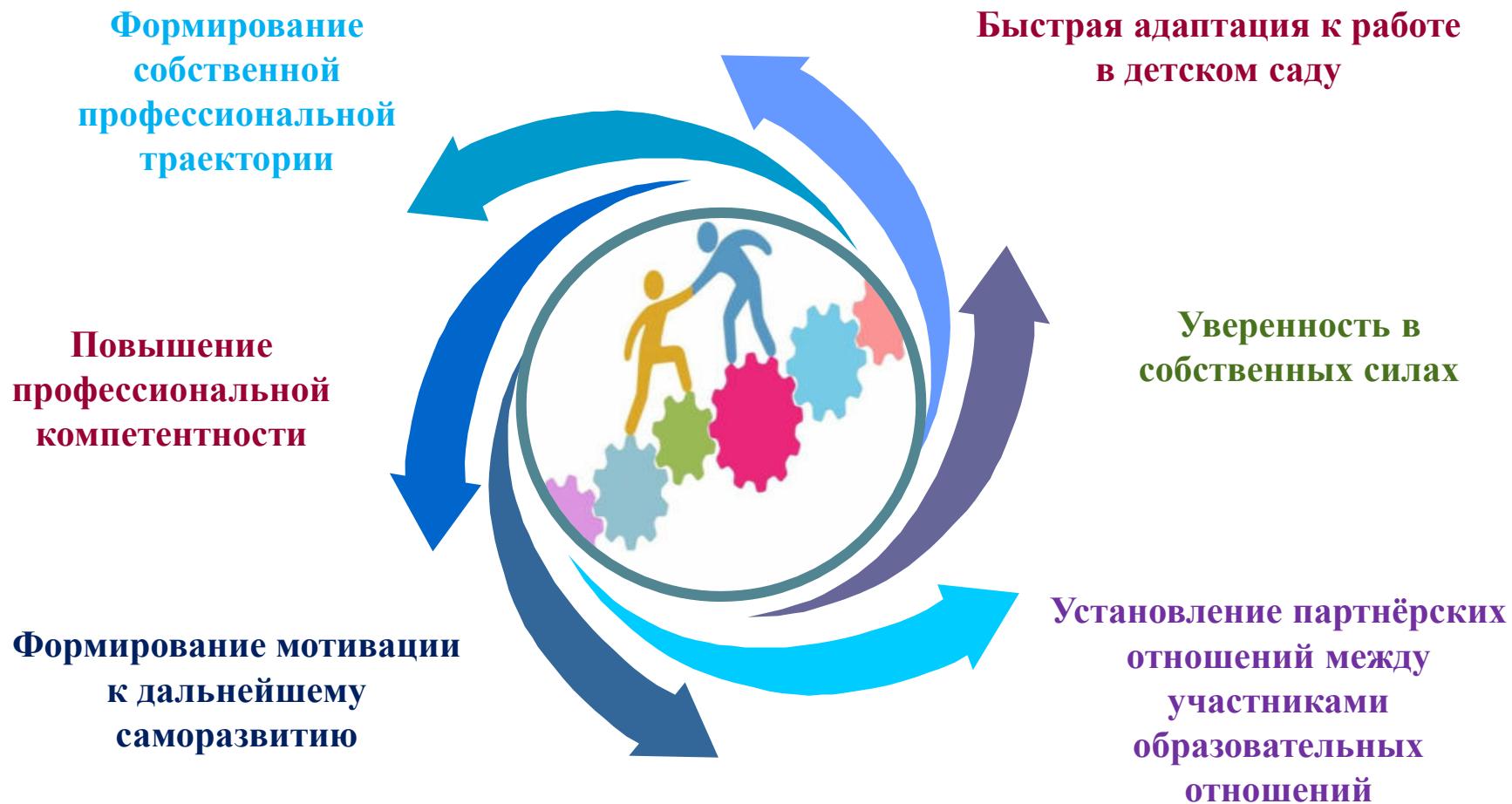
Цель:

Показать возможности STEM-оборудования как для решения образовательных задач в работе со старшими дошкольниками, так и в работе с молодыми педагогами.

Задачи:

- ✓ Знакомство с инновационным направлением в современном образовании.*
- ✓ Демонстрация мастерства использования лого-роботов в ДОО.*
- ✓ Создание условий для применения новых знаний (практическая работа по программированию лого-робота, создание игровых ковриков).*
- ✓ Рефлексия полученных результатов.*

Итог работы с молодыми педагогами



Элементы управления
лого-роботом Bee-Bot на брюшке «Умной пчелы»

USB charging socket	Гнездо для зарядки (USB)
OFF/ ON	ОТКЛ. / ВКЛ.
POWER	ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ
SOUND	ЗВУК

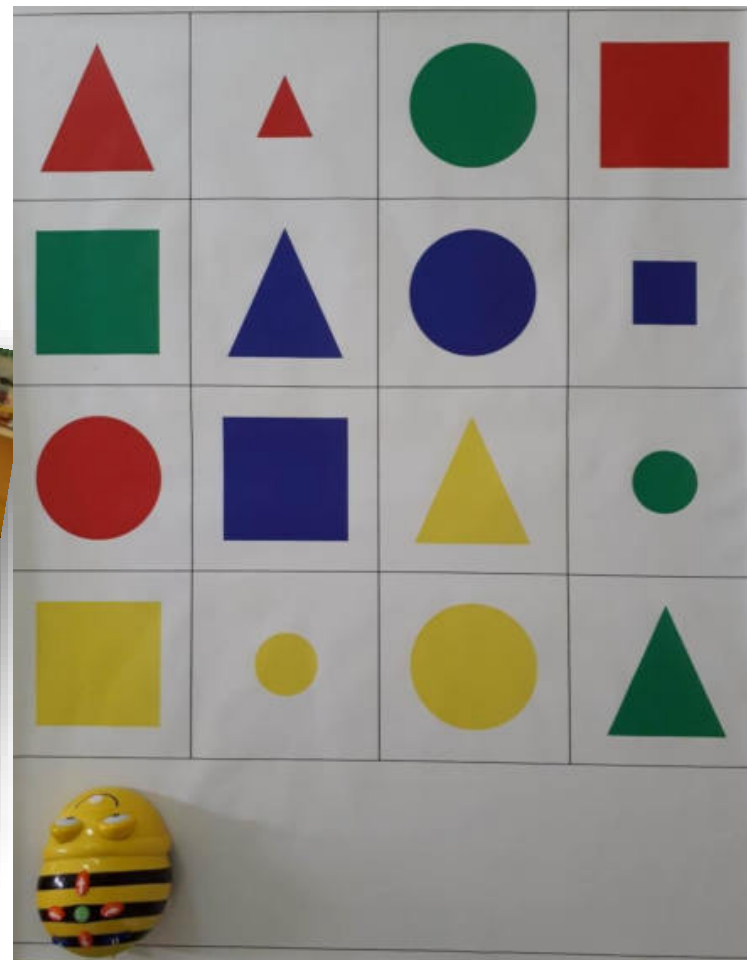


Элементы управления лого-роботом Bee-Bot на спинке «Умной пчелы»

↑	Вперед
↓	Назад
←	Поворот налево на 90°
→	Поворот направо на 90°
⏸	Пауза продолжительностью 1 секунда
X	Очистить память
GO	Запустить программу



Базовый игровой коврик «Цвет и форма»



Игровые коврики

Животные жарких стран

Домашние животные

Цель: упражнять в придумывании сказки и программировании робота.



Игровые коврики

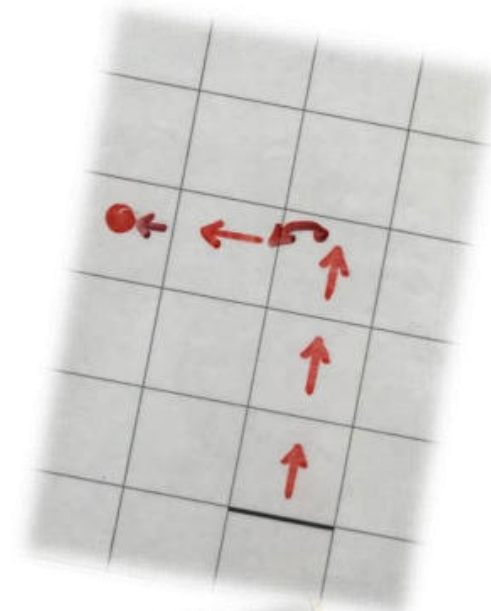
Посуда



Игрушки



«Чтение» графической информации и программирование



Игровые коврики

Одежда



Транспорт



Самостоятельное создание ковриков по лексическим темам из предметных картинок и рисунков детей



Перед началом работы с лого-роботом необходимо:

- ❖ Проверить заряд лого-робота.
- ❖ Подготовить игровую площадку: игровая площадка должна быть достаточной площади и иметь ровную, без трещин и бугорков, поверхность.
- ❖ Расположить коврик таким образом, чтобы всем игрокам было удобно разместиться вокруг него.
- ❖ Разложить используемые в игре карточки на нужных секторах игрового коврика.
- ❖ Выбрать по жребию игрока, который начнет игру.
- ❖ Помните! Если у ребенка не получилось с первого раза точно выполнить задание, дайте ему еще один шанс исправить свои ошибки. Помогите ему спланировать маршрут.

Игровые коврики

Линейный коврик «Сосчитай и расскажи»



Игровые коврики

Упражнение «Мой, моя, моё»

Фрукты и ягоды



Дорожные знаки



Педагогический потенциал лого-робота Vee-Bot



**Развитие
мелкой
моторики**

**Развитие
логического
мышления**



**Развитие
коммуника-
тивных
навыков**

**Развитие
умения
работать в
группе**

**Развитие
умения
составлять
алгоритмы**

**Развитие
предметны
х знаний**

**Развитие
пространст-
венной
ориентации**

**Развитие
словарного
запаса**

**Развитие
умения
считать**

РЕФЛЕКСИЯ

- ❖ **1 строка** – **существительное** – ключевое слово, определяющее тему и содержание синквейна.
- ❖ **2 строка** – **два прилагательных**, характеризующих данное понятие.
- ❖ **3 строка** – **три глагола-описания** действия в рамках этой темы.
- ❖ **4 строка** – **короткое предложение из четырех слов**, раскрывающее суть темы.
- ❖ **5 строка** – **одно слово-синоним** к первому. Обычно существительное, через которое человек выражает свои чувства, ассоциации, связанные с данным понятием.

Пример:

Книга

Мудрая, вечная.

Учит. Лечит. Ведет.

Я люблю читать книги.

Информация.





Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребёнка – детский сад № 100»

Спасибо за внимание!



тел./факс (861)992-22-33
e-mail: detsad100@kubannet.ru