

СБОРНИК

**игр и упражнений с использованием
программируемого мини-робота Bee-Bot**

«УМНАЯ ПЧЕЛА»

для детей дошкольного возраста



Игра «Экскурсия по ферме»

Цель: закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах.

Материалы и оборудование: мини-робот «УМНАЯ ПЧЕЛА», тематический коврик «Ферма», фигурки домашних животных.

Организация деятельности

Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле «Ферма». Для того чтобы уточнить и обобщить, кто живет на ферме, воспитатель предлагает детям отгадать загадку.

С человеком живут, помощи от него ждут, Шерсть, мясо, молоко дают.

Охраняют его, берегут. (Домашние животные)

Воспитатель обращает внимание детей на фигурки детенышей домашних животных, говорит, что они все перепутались и предлагает детям расселить их на ферме. А поможет в этом Пчелка, которая живет здесь уже очень давно и хорошо знает всех обитателей фермы. Каждый ребенок выбирает для себя фигурку детеныша домашнего животного, очередность участия в игре определяется с помощью карточек с загадками. Отгадав загадку, дети находят на поле место, где находится то или иное домашнее животное, называют правильно это место (птичник, конюшня и т.д.), ребенок, у которого фигурка животного, самостоятельно планирует маршрут, задает программу и доходит с Пчелкой до нужного места. Дети рассказывают, чем питается это домашнее животное, какую пользу приносит людям.



Воспитатель при необходимости корректирует работу детей.

Загадка 1.

Коровушка, коровушка, рогатая головушка!

Малых деток не бодай, молока им лучше дай!

У козы – козленок. У кошки-котенок У коровы? (Теленок).

Загадка 2.

Ходит барыня пешком, землю роет пяточком. До чего ж толста она- Шея просто не видна! У ней песенка своя

Хрю, хрю, хрю поет она!

У козы-козленок? У кошки-котенок? А у свиньи? (Поросенок).

Загадка 3.

Он за ней след в след бежит И от страха весь дрожит.

Это значит слишком рано

Называть его бараном. (Ягненок). У ягненка шерсть в колечках Мама у него...(овечка).

Загадка 4.

У козы – козленок. У кошки – котенок.

А у лошади? (Жеребенок).

Вынул шейку жеребенок, сильной лошади ребенок.

Только на копытца встал, вслед за мамой побежал.

Загадка 5.

У кошки-котенок. У козы - козленок?

Загадка 6.

Это утки на лужок пришли. Утки червяка нашли.

Вот удача, кря-кря-кря! Они пришли сюда не зря. У утки кто? (Утенок).

Загадка 7.

У козы - козленок? У коровы - коровенок?

У собаки - собаченок? У кошки - котенок?

А у курицы? (Цыпленок).

Подведение итогов. Воспитатель хвалит детей за то, что они вместе с Пчелкой помогли детенышам домашних животных вернуться к себе домой. Хвалит детей, которые все сделали правильно, и ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

Игра «С какого дерева лист?»

Образовательные области: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие.

Возраст воспитанников: 4-5 лет.

Материалы и

оборудование: мини-робот «Умная пчела», игрушка «Пчелка», тематический коврик «Осень», корзинка, фишки разных цветов, карточки с изображением деревьев и карточки с изображением листьев деревьев, картинки-ободки листьев для мини-робота.



Цель - закрепление знаний детей о разнообразии деревьев, умение различать их и находить нужное растение.

Ход игры:

Воспитатель приветствует детей, говорит, что пригласила гостей и предлагает отгадать, кто это.

Загадка:

Чёрно-жёлты, полосаты, в домике живут, ребята.

Хоть они и жалят больно, их работой все довольны? (Пчелы).

Воспитатель предлагает придумать Пчелкам имена, подружиться и поиграть с ними. Вместе с воспитателем дети рассматривают тематический коврик «Осень» и размещенные на нем картинками с изображением деревьев и листьев. Воспитатель рассказывает о том, что звери в лесу готовятся к празднику осени и решили сделать красивую гирлянду из листьев деревьев, но у них только по одному листочку, гирлянда не получается. Как помочь лесным зверушкам? (Собрать листья).

Организация работы

1. Воспитатель предлагает детям фишки разного цвета. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на тематическом коврике (в соответствии с цветом фишки).

2. Педагог предлагает детям выбрать картинку с изображением листьев деревьев. Дети берут картинку, называют с какого дерева лист, находят дерево на игровом поле. Пчёлке надевают ободок-картинку с изображением такого же листа.

3. Дети самостоятельно планируют маршрут, программируют робота и доводят до клетки с изображением соответствующего дерева. Воспитатель наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует их работу.

Подведение итогов. Воспитатель хвалит детей за работу, предлагает детям поблагодарить Пчелок за то, что собрали все листочки для гирлянды. Дети высказывают свои мысли, говорят слова благодарности.

- Не поместится зверь в шкаф. Как зовут его? (*Жираф*)
- Этот мишка бело-черный. Он доверчивый, незлобный.
- Очень редко встретишь, правда, мишку по прозванию... (*панда*)

Игра «Фотографии»

Цель: развитие у детей дошкольного возраста мелкой моторики, развитие умения составлять алгоритмы.

Необходимое оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Зоопарк», карточки с изображениями животных.

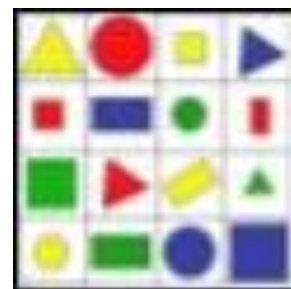
Ход игры

Ведущий рассказывает детям, что когда Пчелка гуляла по зоопарку, она решила сфотографировать животных. А сейчас ей хочется передать фотографии их владельцам. Ведущий просит ребят помочь Пчелке и раздать животным фотографии. Дети выбирают картинки, самостоятельно продумывают маршрут, программируют Пчелку и доводят ее до нужной клетки.

Игра «Пчёлка-строитель»

Цель: развитие у детей мелкой моторики, логического мышления, умения работать в группе.

Необходимое оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с заданиями, картинки с изображением геометрических фигур.



Ход игры

Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила стать строителем. Она просит

детей стать её помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры и выстроить по образцу.

Пример:



Игровое упражнение «Пчелка – пожарный»

Цель: развитие у детей умения ориентироваться на плоскости, закрепление знаний правил дорожной безопасности.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», маска пожарного для мини-робота, карточки с изображением зданий и пожара.

Игровая ситуация: Возле дома №3 (карточка) загорелось дерево. Жители дома

вызвали пожарных. Пчелка-пожарный должна найти короткий путь к месту пожара.

Игровое упражнение «Пчелка изучает знаки дорожного движения»

Цель: закрепление знаний детей о дорожных знаках, развивать внимание.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», два комплекта карточек с изображением знаков дорожного движения.

Игровая задача: На поле размещены карточки с



изображением дорожных знаков. Нужно найти и показать:

- разрешающие знаки; - знаки сервиса; - запрещающие знаки.

Игровое упражнение «Пчелка-пешеход»

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста понятия «безопасный путь». **Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», карточки с изображением дома и детского сада.

Игровая задача: Определить безопасный маршрут от дома до детского сада, запрограммировать и провести «Пчелку-пешехода».