«Использование программируемого робота Bee-Bot «Умная пчела» в работе с детьми дошкольного возраста».

Цель: повышение профессионального уровня, расширение кругозора педагогов, знакомство с возможностями использования ЛогоРобота Пчёлка и ЛогоРобота Робомышь в работе с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

* Представить опыт работы с использованием ЛогоРобота Пчёлка и ЛогоРобота Робомышь;
* Создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов.

Использование современных технических средств является эффективным способом повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, создаёт благоприятный эмоциональный фон, побуждает детей к поисковой и познавательной деятельности, развивает коммуникативные навыки.

В поисках современных, игровых технологий мы обратились к использованию игрового оборудования - ЛогоРобот Пчёлка и ЛогоРобот Робомышь. Использование роботов на занятиях помогает решать задачи по всем образовательным областям. С помощью роботов можно спланировать как целое занятие, так и его часть. Занятия с использованием лого роботов можно начинать проводить с детьми младшего дошкольного возраста. ЛогоРобот Пчёлка и ЛогоРобот Робомышь можно использовать и досуговой деятельности.

 Прежде чем дети начнут программировать и решать образовательные задачи, которые ставит перед ними педагог, нужно научить планировать маршрут посредством настольных и напольных игр.

Сначала мы знакомимся с роботами: на спинке и брюшке расположены элементы управления роботами. Если Вы нажимаете кнопку «Вперёд», то робот продвигается вперёд на один шаг (15 см). При включении кнопки «Назад», «пчела» отодвигается на один шаг (15 см) назад. При использовании «Поворот налево на 90°» и «Поворот направо на 90°». Робот не продвигается на плоскости, а только разворачивается в ту или иную сторону на 90°. Это обстоятельство следует учитывать при составлении программы действий для робота. Игрушка обладает памятью на 40 шагов, что позволяет создавать сложные алгоритмы. Когда программа действий задана, нажмите кнопку «Запустить программу». После того, как робот выполнит поставленные ему задачи, нажмите кнопку «Очистить память», в противном случае игрушка будет повторять ранее заданную программу. Маленькая и прочная конструкция делает игрушку удобной для детской руки. Робот издаёт звуковые и световые сигналы, тем самым привлекая внимание ребёнка и делая игу ярче.

Игровое полотно размечены на квадратные секторы, размер каждой клеточки 15 на 15 см., стороны которых равны одному шагу робота. Использование полотен превращает работу с роботом в увлекательные путешествия. В соответствие с темой, целью и задачами нами разрабатываются тематические поля.

Материал подбираем по принципу: от простого к сложному поле – дорожка (начиная с младшего дошкольного возраста), поле – квадрат (средний возраст), поле с разным количеством ячеек по вертикали и горизонтали (старший возраст).

В процессе игры с роботами, у детей происходит развитие логического мышления, мелкой моторики, коммуникативных навыков. Дети учатся работать в команде, ориентироваться в пространстве, элементарному программированию, у них развивается словарный запас.