

1. Шарыповский муниципальный округ
2. Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Холмогорский детский сад «Домовенок»
3. МБДОУ Холмогорский ДС «Домовенок»
4. Авторский коллектив:
Кузнецова Т.В.- воспитатель комбинированной группы,
Ледовская А.Н.- педагог-психолог,
Климова М.Р.- учитель-логопед.
5. Применение мини-робота Bee- Bot «Умная пчела» в коррекционной работе с детьми с ОВЗ
6. <http://дс-домовенок.рф/metodichka/>
7. Дети с ОВЗ, воспитатели, педагог-психолог, учитель-логопед, учитель-диффектолог, родители (законные представители).

8. Представляем опыт коррекционной работы с применением мини-роботов Bee-Bot в деятельности логопеда, педагога-психолога и воспитателя на фронтальных, подгрупповых и индивидуальных занятиях с детьми старшего дошкольного возраста ТНР.

Проблема: У детей с нарушениями речи наряду с задержкой коммуникативных навыков, нередко страдает эмоционально-волевая, познавательная, двигательная сферы. Работая в детском саду, мы видим, что с каждым годом растет число детей с тяжелыми нарушениями речи. У большого количества детей с тяжелыми нарушениями речи, у детей с задержкой психического развития отмечается низкая заинтересованность на занятиях, неустойчивое внимание, их трудно увлечь привычной кабинетной обстановкой.

Поэтому одна из центральных проблем в работе логопедов, педагогов-психологов и воспитателей – это проблема мотивации: как заинтересовать ребенка, привлечь его внимание, чтобы он с удовольствием ходил на занятия. Использование в логопедической работе разнообразных нетрадиционных методов и приемов предотвращает утомление детей, поддерживает у детей с различной речевой патологией познавательную активность, повышает эффективность коррекционно-развивающей работы в целом.

Именно поэтому мы решили применять в своей практике, программируемого напольного робота Bee-Bot «Умная пчела», делая занятия более интересными и увлекательными, а также создавая у детей с ОВЗ дополнительную мотивацию, большую наглядность. Вышеперечисленное оборудование имеет огромный развивающий потенциал, делает взаимодействие ребенка и педагога более эмоциональным, возбуждает интерес ребенка к занятиям. Использование «Умной пчелы» на занятиях позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при

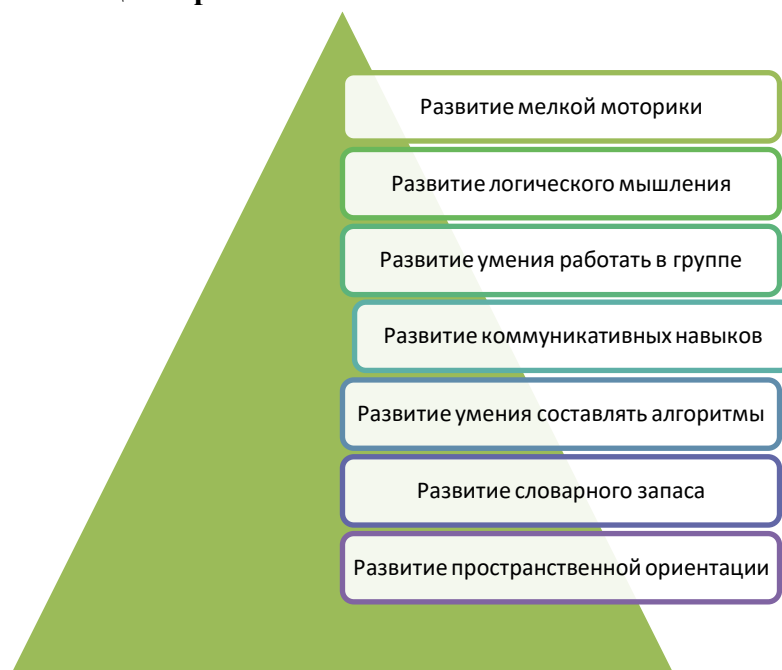
котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия - это способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками с ОВЗ.

Цель: использование в практике учителя-логопеда, педагога- психолога и воспитателя программируемого напольного робота Bee-Bot «Умная пчелка» для повышения мотивации в коррекционной работе с детьми с ОВЗ.

Задачи:

- повысить качество образования через активное внедрение в воспитательно-образовательный процесс интерактивных технологий;
- сделать образовательную деятельность более наглядной и интенсивной;
- активизировать познавательный интерес;
- реализовывать личностно-ориентированный и дифференцированный подходы в обучении;
- активизировать мыслительные процессы (анализ, синтез, сравнение и др.);

Педагогический потенциал робота Bee-Bot «Умная пчелка»



Формы, методы и средства реализации практики

- программирование, творческие исследования, соревнования между группами;
- словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный (показ, работа по инструкции);
- практический (составление программ);
- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);

Алгоритм организации совместной деятельности

Обучение с использованием мини-робота «Bee-bot», состоит из 4этапов:

- Установление взаимосвязей

- Программирование
- Рефлексия
- Развитие

Установление взаимосвязей.

При установлении взаимосвязей дети получают новые знания, основываясь на личный опыт, расширяя, и обогащая свои представления. Каждая образовательная ситуация реализуемая на занятии проектируется на задании комплекта, к которому прилагаются развивающие коврики «Лес», «Город», «Геометрические фигуры».

Программирование.

Новые знания лучше всего усваивается тогда, когда мозг и руки «работают вместе». Работа с мини-роботом «Bee-bot», базируется на принципе практического обучения: сначала обдумывание, а затем создание маршрута движения робота.

Рефлексия и развитие.

Обдумывая и осмысливая проделанную работу, дети углубляют, конкретизируют полученные представления. Они укрепляют взаимосвязи между уже имеющимися у них знаниями и вновь приобретённым опытом. На этом этапе педагог получает прекрасные возможности для оценки достижений воспитанников.

Деятельность в рамках проекта

Подготовительный этап.

Изучение опыта работы по применению мини-робота Bee- Bot «Умная пчела» в работе с детьми дошкольного возраста

Изучение возможностей решения образовательных задач посредством использования мини-роботов Bee-bot в деятельности с детьми ОВЗ

Мастер-класс для воспитателей «Использование робота-пчелы Bee-bot в процессе педагогической деятельности с детьми в ДОУ»

Анкетирование родителей «Роль роботехники в познавательной активности детей старшего дошкольного возраста »

Деятельностный этап.

План работы воспитателей (Приложение 1)

План работы учителя-логопеда (Приложение 3)

План работы педагога-психолога (Приложение 2)

Организация мониторинга.

Заключительный этап.

Фотовыставка «Мы играем и развиваемся!»

Семинар практикум «Развиваем предметно пространственную ориентацию с использованием роботов «Bee-bot»».

Проведение квеста совместно с детьми ««Космический квест» <http://дс-домовенок.рф/den-kosmonavtiki-v-detskom-sadu-veselo-i-yarko/>

Презентация опыта работы «Использование робота-пчелы Bee-bot в процессе педагогической деятельности с детьми в ДОУ» на Межмуниципальном методическом мосту работников дошкольных образовательных организаций Западной группы районов Красноярского края.

Реализация практики:

Применение программируемого робота Bee-Bot позволяет моделировать различные ситуации. Игровые компоненты, включенные в коррекционно-развивающую деятельность, активизируют познавательную и речевую активность и усиливают усвоение материала.

Суть игры в том, чтобы запрограммировать пчелку Bee Bot на перемещение из одной точки в другую по заданному маршруту. На спинке робота есть кнопки с направлением движения. Ребенок должен определить, сколько шагов необходимо сделать роботу до поворота, сколько раз повернуться, чтобы продолжить движение.

Работа с умной пчелой начинается всегда с команды «очистить», иначе наша пчелка запомнит и старую программу и новую. Затем с помощью стрелок задаётся маршрут. После установки устройства на отправную точку, нажимаем кнопку «Старт». На одном коврике одновременно могут перемещаться до 4 роботов.

Коврик «Остров сокровищ» выполнен в виде пиратской карты.

Коврик «Цвета и формы». Развивает познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины.

Коврик «Ферма» знакомит детей с жизнью на ферме, разными видами животных и сельскохозяйственных культур.

На коврике «Город» составляем несложные программы для мини-робота с использованием дорожных знаков.

С помощью коврика «Классификация объектов» дети смогут обобщить свои знания по основным категориям: птицы, посуда, одежда, насекомые, обувь, домашние и дикие животные, мебель, продукты питания.

Коврик «Сказка» помогает ребенку вспомнить последовательность сказки и учит пересказывать её. У ребенка развивается лексико-грамматический строй речи, эмоциональная выразительность, коммуникативные способности (сказки «Теремок», «Гуси – лебеди»).

Ориентируясь на символы коврика «Лого-грамматика», дети называют предмет или объект, в том числе и в уменьшительно-ласкательной форме, описывают его признаки, изменяют слово-название в роде, во множественном числе и во время порядкового счёта.

Но самый вариативный коврик, это базовый. На нём нет изображений, но он разделён на сектора. Один сектор, это 1 шаг пчёлки. Возможности этого коврика безграничны, он позволяет решать образовательные задачи по любой тематике.

Игровые поля-коврики создаются в зависимости от целей и задач педагогов, от деятельности или интересов детей. (Приложение 2)

Результаты:

Коррекционно - развивающие занятия с использованием робота стали намного ярче и динамичнее, как для детей, так и для педагогов. Благодаря внедрению в деятельность данного оборудования дети активно работают на занятии, у них повышается мотивация, концентрация внимания, улучшается понимание и запоминание материала. Обучение детей дошкольного возраста становится более привлекательным и захватывающим, а взаимодействие ребенка с педагогами и специалистами результативнее и эмоциональнее. Каждому ребенку хочется запрограммировать умную пчелу, поэтому он уже с большим старанием выполняет предложенные задания. Дети в свободной деятельности придумывают друг другу задания и создают маршруты для робота.

Способы определения эффективности занятий оцениваются исходя из того, насколько ребёнок успешно освоил тот практический материал, который должен был освоить. В связи с этим, два раза в год проводится диагностика уровня развития способностей. (Приложение)

Перспективы развития:

1. Развитие научно-технического и творческого потенциала личности дошкольника через обучение элементарным основам элементарного программирования.
2. Участие в профессиональных конкурсах.

9. Нет

Примерные игровые ситуации с использованием Вее-Вот «Умная пчелка» в работе воспитателей

1.Игровая ситуация: «С какого дерева лист»

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

Мотивация. Звери готовятся к празднику и решили сделать красивую гирлянду из листьев деревьев, но у них только по одному листочку с дерева. Как помочь животным?

- 1.Педагог предлагает детям фишки разного цвета.
- 2.Педагог предлагает детям выбрать лист с дерева.
- 3.Педагог предлагает детям маршрутный лист.
- 4.Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.
- 5.Совместно с детьми подводит итоги. Дети высказывают свои предложения

Ход игры:

- 1.Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.
- 2.Дети берут лист с дерева, называют с какого дерева лист, находят дерево на игровом поле.
3. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.
4. Программируют робота. После этого ставит робота на отправную точку и запускает его до клетки с изображением этого дерева.

2.Игровая ситуация: «Где растут эти грибы»

Цель: формировать умение детей образовывать однокоренные слова: берёза-подберёзовик и т. д. Развивать словарь, обогащая его названиями различных грибов, учить разным приёмам словообразования на примерах названий грибов. Формировать понимание целесообразности и взаимосвязи всего в природе.

Мотивация. Лисичка собирается в гости к белочке и решила принести в подарок грибы, но не знает, под каким деревом растут эти грибы.

- 1.Педагог предлагает детям выбрать гриб из корзинки
- 2.Педагог предлагает по названию гриба найти место его произрастания в лесу
- 3.Педагог предлагает детям маршрутный лист.
- 4.Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

Ход игры:

- 5.Совместно с детьми подводит итоги.
Дети высказывают свои предположения
- 1.Дети выбирают гриб и по внешнему виду определяют его название.
- 2.Дети находят дерево, под которым растёт гриб.
3. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.
4. Программируют робота. После этого ставит робота на отправную точку и запускает его до клетки с изображением этого дерева.

3.Игровая ситуация «Кто, где живет»

Цель: формирование умения детей соотносить изображение животных с его местом обитания, правильно называя животное.

Мотивация. Слоненок подружился с лесными зверями и решил навестить их. Но он не знает, кто, где живет. Как помочь слоненку?

- 1.Педагог предлагает детям выбрать маску животного для своего робота.
2. Педагог предлагает детям маршрутный лист.

3. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

4. Совместно с детьми подводит итоги.

Дети высказывают свои предположения

Ход игры:

1. Дети объединяются в микро-группы и выбирают маску животного.

2. Ищут на поле его место обитания и на маршрутном листе прокладывают путь.

3. Программируют робота, одевают на него маску и отправляют его с отправной точки до своего «дома».

4. Игровая ситуация «Накорми животное»

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных в природе

Мотивация. Волчонок празднует свой день рождения и решил угостить своих друзей, но не знает, кто, чем питается. Как помочь волчонку?

1. Педагог предлагает детям выбрать маску животного для своего робота.

2. Педагог предлагает детям маршрутный лист.

3. Наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

4. Совместно с детьми подводит итоги. Дети высказывают свои предположения

Ход игры:

1. Дети объединяются в микро-группы и выбирают маску животного.

2. Ищут на поле пищу для своего животного и на маршрутном листе прокладывают путь.

3. Программируют робота, одевают на него маску и отправляют его с отправной точки до своего «лакомства».

5. Игровая ситуация «Помоги пчелке найти дорогу домой»

Цель: развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров.

Учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей системы координат. Формировать навыки чтения плана.

Мотивация. Педагог ставит перед детьми проблему «пчелка заблудилась». У каждой пчелки своя дорога, зашифрованная на карте.

1. Предлагает детям выбрать план-карту для своей пчелки.

2. Педагог предлагает детям маршрутный лист.

3. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

4. Совместно с детьми подводит итоги.

Ход игры:

1. Дети объединяются в микро-группы и выбирают план-карту.

2. Ориентируясь по плану, дети прокладывают путь на маршрутном листе.

3. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его.

6. Игровая ситуация «Волшебные звуки»

Цель: закреплять умения определять местоположение звука в слове.

1. Педагог предлагает детям фишки разного цвета.

2. Педагог предлагает карточку для определения местоположения звука в слове.

3. Педагог называет звук, местоположение которого необходимо найти.

4. Педагог предлагает детям маршрутный лист.

5. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.

6. Совместно с детьми подводит итоги.

Ход игры:

1. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.
2. Дети рассматривают карточку.
3. Дети называют дерево в названии, которого есть определенный звук и его местоположение в слове. Затем находят это дерево на игровом поле.
4. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.
5. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с изображением этого дерева.

7. Игровая ситуация «Волшебные слоги»

Цель: закреплять умение анализировать слоговую структуру слов.

1. Педагог предлагает детям фишки разного цвета.
2. Педагог предлагает детям карточки с цифрами. Детям нужно закрыть картинки цифрами соответствующими количеству слогов в словах.
3. Педагог предлагает детям маршрутный лист.
4. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.
5. Совместно с детьми подводит итоги.

Ход игры:

1. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.
2. Дети называют цифру и ищут на коврике картинку, название которой соответствует количеству слогов.
3. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.
4. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с изображением этой картинки. Закрывают картинку карточкой с цифрой.

Дидактические игры педагога – психолога с использованием мини-робота Bee-Bot «Умная пчела».

«Угадай кто?»

Цель: развитие логического мышления, внимания, восприятия.

Закрепление знаний детей о животных, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «ферма», карточки с загадками про домашних животных (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: игра для детей от 3х лет. Игра для 3-5 человек. Игрокам даются загадки про домашних животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен с помощью мини-робота проложить маршрут к животному, которое указано в загадке.

Примеры загадок:

В тени под деревом лежит

И двор и сад наш сторожит.

Не то что настоящий вор -

Прохожий не зайдет во двор.

А нас он любит, признаёт,

Учтиво лапу подаёт.

(Собака)

Вся испачкана мордашка,

И щетиниста рубашка,

В пяточке две дырочки,

Хвост — крючок извилистый!

(Свинья)

Не корова, а с рогами:

«Кто же я?» – узнайте сами.

Тоже травку я жую,

Тоже молоко даю,

Утром рано просыпаюсь,

На лужок я отправляюсь,

Там до вечера пасусь,

Ну, и как же я зовусь? (Коза)

С людьми животное живёт.

Его стригут два раза в год.

Даёт нам шерсть, чтоб мы оделись,

В одежде шерстяной согрелись.

В отаре на лугу пасётся.

Как то животное зовётся?

(Овечка)

В сарае, в клетке он живёт,

Морковку сладкую грызёт.

Ох и острые же зубки,

Он всегда в пушистой шубке,

Лопухий, хвост как нолик.

Все узнали это...

(Кролик)

Ее любят все на свете,

Больше всех, наверно, дети.

Как красива и сильна,

Очень ласкова она.
Гриву надо расчесать,
Ну и сахарок подать
(Лошадь)
Ходит она по полям,
По лугам.
Сколько ей лет –
Узнают по рогам.
Носит в себе
По ведру молока
Белого-белого,
Как облака.

(Корова)

Во дворе стоит забор,
За забором **птичий двор**.
Тут галдёж и суета
Начинается с утра:
Кукарекают, гогочут,
Громко крикают, болбочут
Гуси, утки, индюки,
Куры и петухи.

«Чей хвост»

Цель: Развитие внимания, логики, памяти, мелкой моторики.

Дидактический материал: Карточки с изображением хвостов домашних животных, Игровой коврик «ферма», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Ребёнку дается задание. Подобрать хвост для каждого животного и проложить маршрут до нужного животного. Назвать у какого животного, какой хвост (длинный, короткий, пушистый, толстый, маленький, большой и т.д.).

«Чей малыш»

Цель: Развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

Дидактический материал: Карточки с изображением детёнышей животных, игровой коврик «ферма», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Ребятам предстоит помочь мамам разыскать своих малышей. Также при игре можно закрепить понятие у малышей большой и маленький, домашние животные. В игре могут участвовать от одного до четырех человек.

«Чья тень»

Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дидактический материал: Карточки с изображением теней животных, игровой коврик «ферма», мини-робот Bee-bot.

Ход игры: предложить ребёнку найти, где чья тень и проложить маршрут к нужной картинке.

«Бусы для Ньюши»

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с «бусами» (последовательность фигур).

Ход игры: У Ньюши наступил День рождения, она пригласила к себе Умную пчелу. Умная пчела в магазине выбирала для Ньюши бусы, но они были разной последовательности. Выберите какие бусы будет дарить ваша Пчёлка Ньюше.

«Пчёлка-строитель»

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

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

Ход игры: Ведущий рассказывает детям, что Пчёлка решила стать строителем. Она просит детей стать её помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры и выстроить по образцу.

«Спасатели»

Цель: развитие у детей умения ориентировки на плоскости и ассоциативного мышления.

Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с изображением животных.

Ход игры: Мини-робот «Bee-Bot» выступает в роли спасателя (разведчика, следопыта), в зависимости от игровой ситуации, и должен найти животных.

Варианты заданий:

- животные спрятались за большой желтой елочкой,
- за красным пеньком,
- за большой желтой избушкой,
- за маленькой зеленой елочкой,
- за маленьким красным цветочком и т.д.

Игра заканчивается тогда, когда дети найдут всех животных.

Примечание: карточки с изображением животных на игровом поле перевернуты картинкой вниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой.

Варианты ответов детей могут быть различными, главное условие – пояснение ребенком своего выбора. Ассоциациями в данной игре являются геометрические фигуры, изображенные на тематическом коврике и предметы из заданий.

Подведение итогов. Варианты могут быть следующими: найти всех животных, кто больше нашел животных, нашли столько, сколько нужно и т.д., и зависеть от игровой ситуации.

«Проверь себя»

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с заданиями.

Ход игры: на одной стороне карточки изображена схема, запрограммировать мини-робота «Bee-Bot», а на обратной стороне – правильный ответ. Ведущий предлагает детям выбрать карточку, выполнить задание по схеме и проверить результат.

Примечание: тематический коврик должен быть расположен всегда одинаково по отношению к каждому ребенку, схемы составляться исходя из данного положения тематического коврика. Карточки могут иметь разный уровень сложности заданий в зависимости от возможностей детей и их индивидуальных различий.

Подведение итогов. Ведущий хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок, ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

«Сбор урожая»

Цель: развитие логического мышления, внимания, ориентировки в пространстве.

Закрепление знаний детей о разнообразии овощей и фруктов, умение различать их и находить нужный овощ.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Овощи и фрукты», корзинка, муляжи овощей и фруктов.

Ход игры: Психолог 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).

Психолог предлагает придумать Пчелкам имена, подружиться и поиграть с ними. Вместе с педагогом дети рассматривают тематический коврик «Овощи и фрукты» и размещенные на нем картинками с изображением овощей и фруктов. Педагог рассказывает о том, что звери в лесу готовятся к празднику осени и решили собрать урожай. Но им нужно помочь, потому что им нужны для праздника только овощи.

Примеры заданий:

1. Собрать только овощи.
2. Собрать только фрукты.
3. Пчелке нужно собрать урожай только красного цвета (зеленого, желтого и т.д.) или только фрукты (овощи) определенного цвета, определенной формы и т.п.

«Искатели приключений»

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море».

Ход игры: Одновременно могут играть не более 4 детей. Ведущий предлагает устроить соревнование. Задача – из разных отправных точек как можно быстрее добраться до прибывшей к берегу бутылки с посланием. Но на карте есть очень опасные места, где нельзя пройти, поэтому, при выборе маршрута нужно быть предельно внимательными. Кто первый выполнит задание, распечатывает послание.

Подведение итогов. Ведущий хвалит победителей и ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

«История»

Цель: развивать воображение, логическое и аналитическое мышление, внимание.

Материалы и оборудование: Пчёлки, коврик, маркеры для доски.

Ход игры: придумать и нарисовать историю.

«Съедобные и ядовитые»

Белка попросила своих маленьких бельчат собрать на полянке грибы. Бельчата с радостью побежали в лес и набрали полную корзинку красивых грибочков. И принесли ее маме белке. Белка внимательно посмотрела на принесенные грибы и сказала: «Не все грибы из этой корзины можно есть. Пусть они и очень красивые... Но эти грибы ядовитые.» И мама-белка показала лапой на ядовитые грибы. Теперь бельчата навсегда запомнили какие грибы можно есть, а какие нельзя. А вы, ребята, знаете, какие грибы съедобные, а какие ядовитые?

Найдите на поляне сначала съедобные грибы и назовите их. А теперь ядовитые. Запрограммируйте пчелку-робота, так, чтобы она остановилась на правильных ответах.

Игры ситуации.

№1. «Осень»

Скоро осенняя ярмарка! И воспитатель в детском саду дала детям очень интересное задание. Смастерить из овощей или фруктов и принести в садик осеннюю поделку. Костя с мамой сделали ёжика из картофеля;

Катя с бабушкой смастерили единорога из моркови; Сеня принес в садик автомобиль из кукурузы;

Маше помогал дедушка, и они сделали мышку из репы; Даша придумала стрекозу из стручков зелёного горошка; Наташа сделала целую картину из луковой шелухи;

Стас принес самолет из моркови;

Найди на поле овощи, которые пригодились ребятам для поделок.

Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Bee-Vot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

№2. «Птицы»

Ворона Каркуша была на лесном совете в березовой роще. И у журавля узнала, что птицы собираются на юг, потому что стало холодать. Дни стали короче. Корма становится меньше. Приближается хмурая осень, а за ней голодная зима. Каркуша не знает нужно ли ей лететь на юг.

Помоги Каркуше разобраться какие птицы перелетные, а какие зимующие и нужно ли ей улетать в теплые края.

Найди на поле сначала перелетных птиц, назови их. А затем зимующих.

Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Bee-Vot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответами.

№3. «Транспорт»

Добрый доктор Айболит получил тревожное письмо из Африки. Акула- Каракула зовет на помощь в Лимпопо. У бедных несчастных африканских животных заболели животики и им срочно нужна медицинская помощь. Доктор бросился на помощь. И прибыл к берегу синего моря. А как перебраться на другой берег не знает.

На чем доктор Айболит может пересечь глубокое море?

Найдите на поляне карточки с изображением водного транспорта.

Задание детям: Запрограммируйте лого – робота Bee-Vot таким образом, чтобы он останавливался на картинках с правильными ответа

**Игры по речевому развитию детей, с использованием мини-робота *Bee-Bot*
«Умная пчела».**

Игра «Веселые пчелки»

Цель: совершенствование у детей навыка определения месторасположения согласных и гласных звуков в слове, развитие связной речи, слухового внимания, обогащение словаря у детей, формирование ориентировки в пространстве.

Материалы и оборудование: мини-робот «*Bee-Bot*», поле для роботов, картинки с изображением различных предметов.

Ход игры:

1 вариант. Воспитатель или логопед объясняет детям, что у Пчелки все картинки перепутались. И предлагает помочь Пчелке. Загадывает предмет и его описывает только прилагательными, например, она может быть красивая, новая, большая, длинноволосая и т. д. (*кукла*). Дети отгадывают, подбирают предмет по описанию и определяют первый звук. Вместе с Пчёлкой отправляются на поле, где разложены разные картинки и помогают ей добраться. Выбирают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки. Дойдя до нужной клетки дети придумывают предложения, используя слова – признаки. Потом можно усложнить дети сами по очереди загадывают предметы и их отгадывают.

2 вариант. На поле для роботов разложены картинки с определенным звуком, например, со звуком «*И*». Логопед дает задание: найти картинку, где звук «*И*» в начале слова (в середине слова, в конце слова, и до нее дойти).

Игра «Раздели слово»

Цель: развитие у детей слоговой структуры слова, совершенствование навыка деления слов на слоги. Различать одно-, двух-, трех-, и четырехсложные слова, развитие слухового внимания детей, формирование ориентировки в пространстве.

Материалы и оборудование: мини-робот «*Bee-Bot*», поле для роботов, картинки с изображением различных предметов (*можно картинки заменить небольшими предметами*).

Ход игры

На поле для роботов разложены картинки. Воспитатель или логопед дает детям задание. Один ребенок с помощью пчелки собирает все картинки (*предметы*) в которых один слог, другой ребенок собирает где два слога и т. д. Задания выполняют дети по очереди. Можно задание усложнить, например, ребенку дают задание за один раз собрать две картинки (*одна с одним слогом, другая – с тремя*).

Игра «Что сначала, что потом»

Цель: развитие у детей связной речи, логического мышления, формирование пространственного ориентира

Материалы и оборудование: мини-робот «*Bee-Bot*», поле для роботов, дидактическая игра «*Что сначала, что потом*».

Ход игры:

На поле для пчелок разложены картинки на одну тему их дидактической игры «*Что сначала, что потом*». Дети с помощью пчелки собирают последовательно картинки, начиная с самой первой, и заканчивая самой последней. После чего дети составляют рассказ.

Картотека игр, используемых в работе учителем-логопедом, с использованием мини-робота Bee- Bot «Умная пчела».

<p>Игра: «Спой песенку звука» (коврик № 1 – гласные звуки, коврик № 2 – согласные звуки)</p>	<p>Мотивация. Пчелка решила научиться петь. Но она не знает, как выглядят буквы и как поются звуки. Давайте ей поможем, споем вместе. (При произнесении согласных звуков дается инструкция «прошип, прогуди, просвисти» и т. д. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников. Оценивает качество воспроизводимого звука, длительность и плавность речевого выдоха.</p>	<p>Ребенок слушает, как произносит звук педагог, затем находит соответствующие буквы на поле, затем отправную точку на методическом коврике и программирует пчелу так, чтобы она прошла по дорожке из букв. Пока пчела движется по дорожке из букв (3 буквы), ребенок, сделав вдох через нос, на выдохе произносит звук как можно дольше.</p>
<p>Игра: «Назови цепочку слов» (коврик №3 – свистящие звуки)</p>	<p>Мотивация. Наша умная пчелка увидела картинки и хочет узнать, как они называются и как правильно произносятся слова. Давайте назовем по цепочке те слова, в которых есть один и тот же звук. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников. Совместно с детьми подводит итоги.</p>	<p>Дети высказывают свои предположения, как называются картинки и какой звук у них общий. Затем находят букву, которая обозначает этот звук – она и будет отправной точкой. Самостоятельно планируют маршрут. Программируют робота. После этого ставит робота на отправную точку и запускает его по клеткам с картинками. Пока пчела движется, ребята называют слова, правильно произнося трудный звук.</p>
<p>Игра «Отгадай загадки» (коврик № 4 – картинки с явлениями природы и начальные буквы слов)</p>	<p>Мотивация. Сегодня пчелка попала на необычную полянку, где происходят разные изменения. Она сможет узнать, как меняется погода в природе, а мы ей в этом поможем.</p>	<p>Дети слушают загадку, находят отгадку и определяют первую букву в этом слове. Она будет являться отправной точкой маршрута робота. Ищут на поле место расположения картинки-</p>

	<p>Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников. Совместно с детьми подводит итоги.</p>	<p>отгадки и прокладывают путь. Программируют робота, и отправляют его с отправной точки до нужной картинки.</p>
<p>Игра «Послушай и повтори», «Придумай свою историю» (коврик № 5 – картинки-слова)</p>	<p>Мотивация. Ребята, давайте поиграем в игру с пчелкой. Мы научимся вместе с ней говорить правильно, красиво и придумывать свои истории, а она поможет нам в этом. Педагог произносит сложные предложения с тремя-четырьмя опорными картинками на поле. Наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников. Педагог усложняет задание, предлагая детям самим придумать любые предложения с любым количеством слов-картинок при условии их расположения по-соседству друг с другом и сохранении смысла высказывания. Совместно с детьми подводит итоги.</p>	<p>Дети слушают, затем повторяют сложное предложение. Находят подходящие картинки, которые следуют друг за другом по цепочке. Прокладывают маршрут, соблюдая правильную последовательность слов. Программируют робота, и запускают его по цепочке картинок. Одновременно с передвижением пчелы-робота дети воспроизводят предложение с опорой на картинку. Дети самостоятельно придумывают и составляют предложения с использованием заданных картинок (у кого предложение получится длиннее).</p>

Диагностика познавательных процессов детей дошкольного возраста

Методика	Цель проведения	Начало года	Конец года
Мышление Что здесь лишнее? Нелепицы	Исследование процессов образно-логического мышления у ребенка, умения устанавливать связь между сюжетами.		
Внимание Найди отличия Корректирующая проба	Исследование концентрации объема и переключаемости внимания.		
Память 10 слов 10 предметов	Исследование зрительной и слуховой памяти, оценки механического запоминания.		
Восприятие Разрезные картинки Покажи такую же фигуру	Исследование восприятия, уровня пространственной ориентации, зрительно-моторной координации.		
Речь Пересказ текста Расскажи что нарисовано	Исследования развития активной и связной речи, словарного запаса, понимание смысла текста.		
Воображение На что похожи фигуры	Исследование уровня развития воображения.		
Коммуникативные навыки Рукавички	Исследование общения со сверстниками в совместной деятельности		

