

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение детский сад
№ 21 комбинированного вида

«Природа вокруг нас»
Методическое пособие по использованию
мини-роботов ВЕЕ-ВОТ
«Умная пчела»

Авторы:

Воловик Н.В. воспитатель

Свинцова Н.А.

воспитатель первой
квалификационной категории

Г.Новосибирск 2018г.

Образовательная область использования: социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, познавательное развитие.

Возраст воспитанников: 5-7 лет

Материалы: мини-робот «Умная пчела», методический коврик «Лесная прогулка», корзинка, фишки разных цветов, карточки с изображением листа, карточки с изображением грибов, маски животных для робота, карточки-схемы слова, карточки со схемами слоговой структуры или карточки с цифрами.

Цель: формирование элементарных экологических знаний у детей

Задачи:

- совершенствовать умение понимать и моделировать предметно-пространственные отношения, ориентироваться в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам
- развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, мышление
- воспитывать отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микро-группах, умение договариваться.

Содержание
Деятельность
педагога
воспитанников

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

- 1.Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврикe.
- 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.
- 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. Слононок 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

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

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.

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.
 1. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврикe.
 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.
-
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.