

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 57

«Путешествие в страну «Безопасность»»
Методическое пособие по использованию
мини-роботов Bee-bot
«Умная пчела»

Рыбинск 2020г.

Методическое пособие адресовано педагогам детских садов и предназначено для организации работы детей дошкольного возраста с программируемым мини-роботом «Умная пчела». Предлагаются разработки игр и упражнений с его использованием для воспитанников детских садов. Разработанный методический материал способствует повышению компетентности педагогов в вопросах использования мини-роботов Bee- bot в работе с дошкольниками.

Автор: Маравская А.М., воспитатель

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

Возраст воспитанников: старший дошкольный возраст 5-6 лет

Цель: формирование элементарных представлений о здоровом образе жизни, о полезных и вредных для здоровья человека привычках.

Задачи:

- Приобщать детей к правилам безопасного для человека и окружающего мира природы поведения.
- Совершенствовать у детей осторожного и осмотрительного отношения к потенциально опасным для человека и окружающего мира природы ситуациям.
- развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, мышление
- воспитывать отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микро-группах, умение договариваться.

Содержание	Деятельность	
	педагога	воспитанников
<p>1.Игровая ситуация: «Что мы знаем о вещах?» Цель: расширение представления детей о правилах безопасного поведения в быту; развивать внимание, память; воспитывать чувство сотрудничества.</p> <p>Материалы: мини-робот «Умная пчела», карточки с изображением бытовых приборов, тематический базовый коврик, чистый листок, карандаши.</p>	<p>Мотивация. В гости к нам прилетел космический гость с Луны, робот Тобот. Он хочет побольше узнать о нашей планете, о вещах, которые создают люди. Как мы можем помочь роботу познакомиться с изобретениями человека?</p> <p>1.Педагог предлагает детям карточки с изображением бытовых приборов.</p> <p>2.Педагог предлагает детям выбрать любую карточку.</p> <p>3.Педагог предлагает детям составить свой</p>	<p>Дети высказывают свои предложения</p> <p>1.Дети объединяются в микро-группы и рассматривают карточки.</p> <p>2.Дети выбирают нужную карточку, называют её и находят на игровом поле.</p> <p>3. Самостоятельно</p>

	<p>маршрут на поле до нужной карточки.</p> <p>4.Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.</p> <p>5.Совместно с детьми подводит итоги.</p>	<p>планируют маршрут от робота до нужной карточки на маршрутном листе.</p> <p>4. Программируют робота. После этого ставит робота на отправную точку и запускает его до клетки с изображением этого предмета.</p>
<p>2.Игровая ситуация: «Помоги белочке собрать подарок» Цель: формирование умения у детей отличать опасные жизненные ситуации от неопасных; уметь предвидеть результат возможного развития ситуации; закреплять знание правил безопасного поведения; воспитывать чувство взаимопомощи.</p> <p>Материалы: мини-робот «Умная пчела», карточки с изображением грибов и ягод (или муляжи ягод и грибов), тематический коврик «Прогулка в лесу», чистый листок, карандаши.</p>	<p>Мотивация. Белочка собирается в гости к зайцу и решила принести ему вкусные грибы, ягоды. Но она не знает какие грибы и ягоды полезные, а какие ядовитые. Давайте поможем белочке собрать подарок.</p> <p>1.Педагог предлагает детям рассмотреть грибы и ягоды из корзинки.</p> <p>2.Педагог предлагает детям вспомнить какие грибы и ягоды полезные, а какие нет.</p> <p>3.Педагог предлагает детям разработать маршрутный лист.</p> <p>4.Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.</p> <p>5.Совместно с детьми подводит итоги.</p>	<p>Дети высказывают свои предположения</p> <p>1.Дети рассматривают грибы и ягоды, а затем по внешнему виду определяют их название.</p> <p>2.Дети находят и показывают не ядовитые грибы и ягоды.</p> <p>3. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе. (собирают только полезные грибы и ягоды, а ядовитые обходят)</p> <p>4. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и</p>

		запускают его.
<p>3.Игровая ситуация «Скорая помощь» Цель: закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи. Материалы: мини-робот «Умная пчела», карточки с изображением предметов аптечки, карточки с изображением опасных для здоровья ситуаций, тематический базовый коврик, чистый листок, карандаши.</p>	<p>Мотивация. В гости к бурому медведю Топтыжке приехал его друг северный мишка Потап, который всего боялся. Особенно он боялся пораниться. Мишка Топтыжка решил вылечить Потапа от трусости, чтобы он ничего не боялся. Как он может это сделать?</p> <p>1. Педагог предлагает детям выбрать карточку с различными ситуациями, в которых можно пораниться. 2. Педагог предлагает детям маршрутный лист. 3. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников. 4. Совместно с детьми подводит итоги.</p>	<p>Дети высказывают свои предположения</p> <p>1. Дети объединяются в микро-группы, выбирают и обсуждают выход из ситуации. 2. На маршрутном листе прокладывают безопасный путь. 3. Программируют робота и отправляют его с отправной точки до своего «дома».</p>
<p>4.Игровая ситуация «Наша улица, или светофор» Цель: закрепление знаний у детей о сигналах светофора, понятиях: улица, дорога, тротуар, деревья, дома; вспомнить ПДД. Материалы: мини-робот «Умная пчела», макет фрагмента улицы, карточки с изображением дорожных знаков,</p>	<p>Мотивация. Кошечка Мурка решила сходить к своей бабушке в гости. Но для этого надо перейти улицу. Как помочь Мурке?</p> <p>1. Педагог предлагает детям рассмотреть макет улицы, найти на нём опасные участки. 2. Педагог предлагает детям маршрутный лист. 3. Наблюдает за действиями детей, при</p>	<p>Дети высказывают свои предположения</p> <p>1. Дети объединяются в микро-группы и решают ситуации, которые могут возникнуть на дороге. 2. На маршрутном листе прокладывают безопасный путь. 3. Программируют робота и отправляют его с отправной</p>

<p>тематический коврик «Мой город», чистый листок, карандаши.</p>	<p>необходимости корректирует работу воспитанников.</p> <p>4. Совместно с детьми подводит итоги.</p>	<p>точки до дома бабушки.</p>
<p>5. Игровая ситуация «Опасности на прогулке» Цель: закрепление знаний у детей о правильном поведении и общении с животными, соотносить изображенное на картинках с правильными и неправильными действиями при встрече с животными. Материалы: мини-робот «Умная пчела», карточки с изображением животных, тематический базовый коврик, чистый листок, карандаши.</p>	<p>Мотивация. Педагог ставит перед детьми проблему: по дороге в детский сад пчёлка заблудилась и встретила на своём пути разных животных. Как ей поступить, спрашивать у них дорогу или нет? У каждой пчелки своя дорога, зашифрованная на карте.</p> <p>1. Предлагает детям выбрать план-карту для своей пчелки. 2. Педагог предлагает детям маршрутный лист.</p> <p>3. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.</p> <p>4. Совместно с детьми подводит итоги.</p>	<p>1. Дети объединяются в микро-группы и выбирают план-карту. 2. Ориентируясь по плану, дети прокладывают путь на маршрутном листе.</p> <p>3. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его.</p>
<p>6. Игровая ситуация «Помоги Незнайке поступить правильно» Цель: обратить внимание детей на то, что в каждой ситуации может быть два выхода: один — опасный для здоровья, другой — ничем не угрожающий;</p>	<p>Мотивация. Незнайка пришёл к нам с просьбой о помощи. Он не знает как себя вести в различных ситуациях. Давайте ему поможем, расскажем о правилах безопасности.</p> <p>1. Педагог предлагает детям фишки разного цвета. 2. Педагог предлагает</p>	<p>1. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.</p>

<p>Формирование бережного отношения к себе и другим людям, воспитывать умение защищать окружающих, не причинять боли; развивать мышление, сообразительность.</p> <p>Материалы: мини-робот «Умная пчела», карточки с изображением различных ситуаций, тематический базовый коврик, чистый листок, карандаши.</p>	<p>карточку</p> <p>3. Педагог внимательно слушает и если надо помогает.</p> <p>4. Педагог предлагает детям маршрутный лист.</p> <p>5. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.</p> <p>6. Совместно с детьми подводит итоги.</p>	<p>2. Дети рассматривают карточку.</p> <p>3. Дети рассказывают, как правильно поступить в каждой ситуации.</p> <p>4. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.</p> <p>5. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его.</p>
<p>7. Игровая ситуация «Путешествие в страну здоровья»</p> <p>Цель: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.</p> <p>Материалы: мини-робот «Умная пчела», карточки с изображением различных ситуаций, карточки-схемы слова, карточки со схемами слоговой структуры или карточки с цифрами, тематический базовый коврик, чистый листок, карандаши.</p>	<p>Мотивация. К нам из страны здоровья приехал Мойдодыр. Он решил проверить, как мы с вами заботимся о своём здоровье. Расскажем ему о правилах здоровья.</p> <p>1. Педагог предлагает детям фишки разного цвета.</p> <p>2. Педагог предлагает детям карточки с цифрами. Детям нужно закрыть картинки цифрами соответствующими количеству слогов в словах. (Слова относятся к чистоте: расчёска, мыло, вода и т.д)</p> <p>3. Педагог предлагает детям маршрутный лист.</p> <p>4. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу</p>	<p>1. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на методическом коврике.</p> <p>2. Дети называют цифру и ищут на коврике картинку, название которой соответствует количеству слогов.</p> <p>3. Самостоятельно планируют маршрут на маршрутном листе.</p> <p>4. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с</p>

	воспитанников. 5. Совместно с детьми подводит итоги.	изображением этой картинки. Закрывают картинку карточкой с цифрой.
--	--	---