

Российская Федерация
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Калининграда детский сад №59

Сборник дидактических игр с использованием
мини-робота «Bee bot»

Составитель:
педагог – психолог
Улакина Н.И.

Калининград
2019

Содержание

1.	Введение	3 стр.
2.	Дидактическая игра «Сбей кеглю»	6 стр.
3.	Дидактическая игра «Собери овощи и фрукты»	6 стр.
4.	Дидактическая игра «Придумай историю»	7 стр.
5.	Дидактическая игра «Составь цифру»	8 стр.
6.	Дидактическая игра «Составь букву»	8 стр.
7.	Дидактическая игра «Составь слово»	9 стр.
8.	Социально-коммуникативная игра «Танец пчел»	9 стр.
9.	Список литературы	10 стр.

Введение

Любой образованный человек на вопрос о том, что такое детство, ответит, что детство — это период усиленного развития, воспитания и обучения.

Педагоги и психологи пришли к выводу о необходимости выбора методов, форм обучения, наиболее приближенных к естественной детской деятельности, игре.

А.В. Запорожец называл игру специфически детской деятельностью, а Л.С. Выготский считал игру "девятым валом" в развитии ребенка (в игре он становится на голову выше себя). В игре, как отмечал А.Н. Леонтьев, "развиваются новые психологические прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе. Нет игры у дошкольника - нет интереса к учебе у школьника" (13).

Необходимость использования дидактической игры как средства обучения детей в дошкольный период определяется рядом причин:

1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения.
2. Имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактическая игра как раз и способствует развитию у детей психических процессов.
3. Недостаточно сформирована познавательная мотивация. Дидактическая игра во многом способствует преодолению трудностей.

А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: "Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка". (8, 13).

Дидактические игры используются для решения всех задач речевого развития. Они закрепляют и уточняют словарь, навыки быстрого выбора наиболее подходящего слова, изменения и образования слов, упражняют в составлении связных высказываний, развивают объяснительную речь. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении.

Как считают большинство педагогов и ученых, именно дидактическая игра является наиболее эффективным методом в развитии математических представлений у дошкольников всех возрастов. Дидактическая задача, как правило, скрыта от ребенка за игровыми действиями. Большинство дидактических игр строятся по принципу самообучения, в таком случае сама игра направляет ребенка на овладение определенными знаниями и умениями, а также является одним из ведущих методов обучения дошкольников.

Практика нашей работы с дошкольниками показала, что наиболее эффективным для развития словесно - логического мышления и интересным для детей является использование программируемых напольных мини-роботов «Veebot».

Преимущество логороботов в том, что для них применяется простое и понятное программирование, не связанное с использованием компьютера. Одним из этапов работы ребенка с роботом «Beebot» является умение составлять алгоритм. Игрушка обладает памятью на 40 шагов, что позволяет создавать и решать задания различной сложности. Логоробот управляется при помощи кнопок, расположенных на спинке пчелы. В игре могут принимать участие несколько детей. Мини-робот издает звуковые и световые сигналы, тем самым привлекая внимание ребенка и делая игру ярче.

Использование логороботов «Beebot» способствуют разностороннему развитию ребенка, это самый простой путь для обучения основам программирования. Процесс программирования, даже самый элементарный, предполагает проведение логических операций, таких как анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, умение строить индуктивные и дедуктивные умозаключения. И именно логоробот помогает формировать логическое мышление, осваивать методы и способы правильного рассуждения и размышления. Игры с ними развивают пространственную ориентацию. Овладевая логическими операциями, ребенок становится более внимательным, учится мыслить ясно и четко, умеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Составляя план действий для робота, ребенку необходимо просчитать количество «шагов» на плоскости, что способствует освоению счета.

Программируя логоробота, дети учатся оперировать понятиями «вперед», «назад», «направо», «налево», «посередине», «между», что также способствует формированию речи. Использование различных тематических полей позволяет ребенку расширить и систематизировать ранее полученные знания, расширить активный и пассивный словарь. Для того чтобы игра состоялась, ребятам приходится взаимодействовать друг с другом, договариваться и решать совместно игровые задачи.

Игра создает положительный эмоциональный подъем, вызывает хорошее самочувствие и, вместе с тем, требует определенного напряжения нервной системы. Двигательная активность детей во время игры развивает мозг ребенка.

Г.А.Тумакова, Г.С.Швайко, Г.М.Лямина, Л.В. Складорова указывают на необходимость использования дидактической игры в процессе воспитания детей в дошкольном учреждении. Поэтому многие отечественные и зарубежные педагоги считают актуальной проблему недостаточного использования дидактических игр в развитии дошкольников. По утверждению ряда исследователей, дети, лишённые совместной игровой деятельности со сверстниками, вырастают с низким уровнем самооценки, притязания и самоуважения. Поэтому перед педагогом стоит задача организовать работу с детьми так, чтобы детские взаимоотношения в процессе проведения дидактических игр складывались положительно.

Задача педагога - выбрать наиболее эффективные методы и приемы организации дидактических игр, которые позволили бы максимально использовать влиятельное положение лидеров, создать ситуацию успеха для

каждого ребенка /по Т.А. Репиной/. Создание условий самореализации ребенка во взаимоотношениях в совместной, увлекательной деятельности, должны выступать эффективным средством выражения индивидуальности ребенка в группе сверстников. (4; 19; 21)

В работах последних лет с сожалением констатируется, что во многих детских садах работа по воспитанию и обучению дошкольников через дидактические игры осуществляется изредка, игра не рассматривается как средство воспитания и сплочения детей в группе. Несмотря на то, что в дошкольных учреждениях обращается внимание на повышенную потребность многих родителей в хорошо воспитанном, дружелюбном, доброжелательном ребенке, игровая деятельность в этом отношении не выступает как воздействие на воспитание дружелюбия, формирование положительных взаимоотношений между детьми, на развитие познавательных и коммуникативных способностей детей. (9; 17)

Поэтому многие отечественные и зарубежные педагоги считают актуальной проблему недостаточного использования возможностей дидактических игр в обучении и воспитании дошкольников.

Цель: развитие коммуникативных и познавательных способностей посредством дидактических игр с использованием роботов «Veebot».

Задачи:

1. Развивать внимание, память, наблюдательность, зрительное восприятие;
2. Формировать навыки: действовать по алгоритму, ориентация в пространстве и умение самостоятельно принимать решение;
3. Развивать мелкую моторику пальцев рук;
4. Формировать социально - коммуникативные навыки.

Категория участников: дети дошкольного возраста, 3-7 лет.

Результат: дидактическая игра лишь отчасти отвечает требованиям полной системности знаний: иногда это - «взрыв удивления» детей от восприятия чего-то нового, неизведанного; иногда игра - «поиск и открытие», и всегда игра - радость, путь детей к мечте. Наполненность обучения эмоционально-познавательным содержанием - особенность сборника дидактических игр с использованием роботов «Veebot», которое способствует развитию у детей коммуникативных и познавательных навыков.

Дидактические игры

1. Дидактическая игра «Сбей кеглю»

Цель: развивать ориентацию в пространстве, мелкую моторику пальцев рук, зрительное восприятие.

Возраст: 3 – 6 лет

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, кегли

Ход игры:

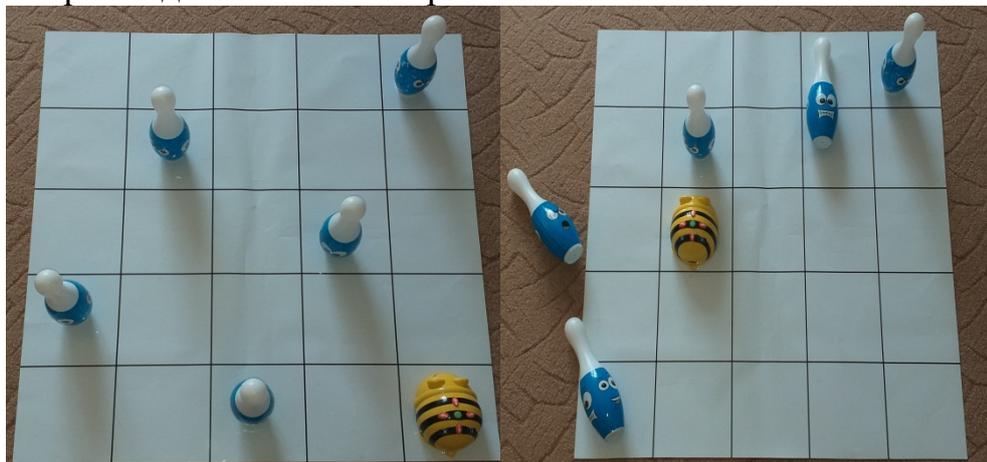
Младший дошкольный возраст: педагог кладёт перед ребёнком игровое поле со стоящими на нем кеглями и предлагает запрограммировать пчелу на шаги от одного до четырех для того, чтобы сбить кегли.

Старший дошкольный возраст: педагог предлагает ребенку программировать пчелу таким образом, чтобы она, двигаясь по игровому полю, сбива все кегли.

Младший дошкольный возраст



Старший дошкольный возраст



2. Дидактическая игра «Собери овощи и фрукты»

Цель: закреплять знания овощей и фруктов, развивать внимание, мелкую моторику пальцев рук, ориентацию в пространстве.

Возраст: 5-7 лет.

Оборудование: 2 мини-робота «Умная пчела», 2 игровых поля, корзинка с овощами, корзинка с фруктами.

Ход игры: педагог кладёт перед 1ребёнком игровое поле с овощами, перед 2 ребёнком игровое поле с фруктами.

Инструкция: «Посмотрите внимательно на свои игровые поля. На одном поле находятся овощи, а на другом фрукты. Вам необходимо проложить маршрут пчелы так, чтобы она прошла справа от каждого овоща и фрукта. Когда пчела оказывается справа от овоща или фрукта кладем их в корзину. Побеждает тот, чья пчела первая соберет весь урожай с поля в корзинку».



3. Игра «Придумай историю»

Цель: развитие словесно – логического мышления, внимания и наблюдательности, ориентировки в пространстве.

Возраст: 6-7 лет.

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, сюжетные фигурки.

Ход: педагог кладёт перед ребёнком игровое поле с фигурками людей, деревьев, животных.

1. **Инструкция:** «Посмотри внимательно на игровое поле. На нем находятся люди, животные, деревья. Необходимо проложить маршрут пчелы так, чтобы она прошла слева от каждой фигурки и как только это произойдет убираешь фигурку с поля».

2. **Инструкция:** «Расположи фигурки как хочется, придумай историю и расскажи».



4. Игра «Составь цифру»

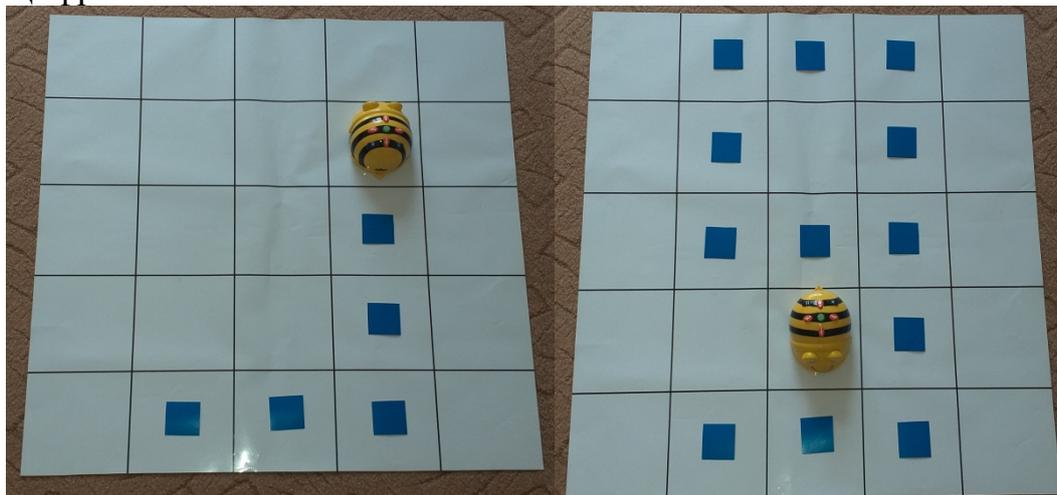
Цель: развитие элементарных математических представлений дошкольников, внимания, воображения

Возраст: 5-7 лет

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, карточки-квадраты

Ход: педагог предлагает одному ребенку проложить маршрут пчелы так, чтобы получилась какая-либо цифра, а другой ребенок по ходу пчелы кладет карточки-квадраты и отгадывает цифру.

Цифра «9»



5. Игра «Составь букву»

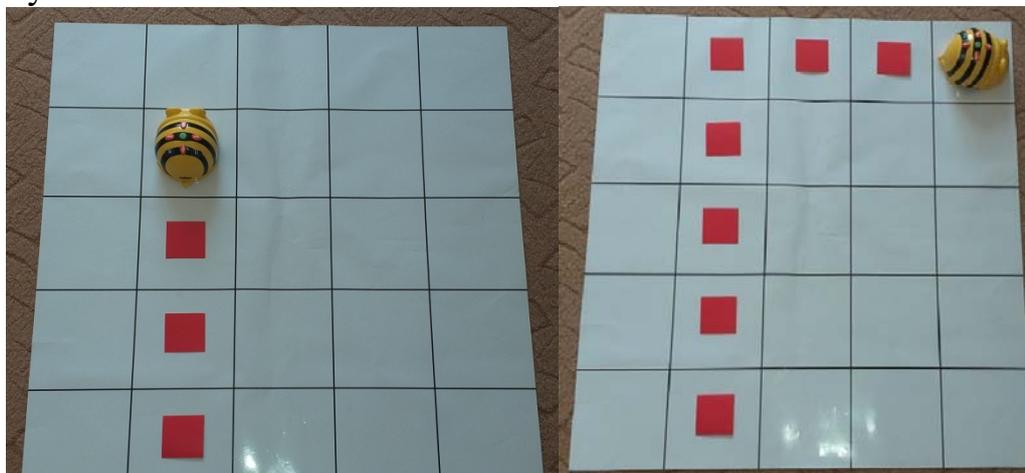
Цель: развитие ориентировки в пространстве, внимания, воображения

Возраст: 5-7 лет

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, карточки-квадраты

Ход: педагог предлагает одному ребенку проложить маршрут пчелы так, чтобы получилась какая-либо буква, а другой ребенок по ходу пчелы кладет карточки-квадраты и отгадывает букву.

Буква «Г»



6. Игра «Составь слово»

Цель: развитие речи, ориентировки в пространстве, внимания, воображения

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, буквы

Ход: педагог предлагает ребенку проложить маршрут «пчелы» так, чтобы она игровом поле. Из собранных пчелой букв необходимо составить слово.



7. Социально-коммуникативная игра «Танец пчел»

Цель: формировать социально - коммуникативные навыки, развивать внимание, способствовать формированию представления о пространстве; развитие эмоционально – волевой сферы

Возраст: 5 – 7 лет

Оборудование: мини-роботы «Умная пчела» по количеству детей

Ход игры:

1 ВАРИАНТ Мини-роботы стоят по кругу. Педагог предлагает детям запрограммировать их по определенному алгоритму. Под музыку «пчелы» начинают движение.

2 ВАРИАНТ. Мини-роботы стоят по кругу. Каждый ребенок придумывает свой «танец пчел» и по очереди дети озвучивают маршрут. Под музыку «пчелы» двигаются.



Список литературы

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой.- Москва, 1997.
2. Азаров Ю.П. Искусство воспитывать.- М., 1998.
3. Аникеева Н.П. Игра в педагогическом процессе.- Новосибирск, 2000.
4. Аникеева Н.П. Педагогика и психология игры.- Москва, 1999.
5. Аркин Е.А. Ребёнок в дошкольные годы.- М., 1968.
6. Баданина Л. Организация адаптации родителей к детскому саду.// Дошкольное воспитание, - № 5, 2007.
7. Божович Л.И. Возрастные закономерности формирования личности ребенка. – М., 1998.
8. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте.- М., 1998.
9. Бондаревская Е.В. Теория и практика личностно ориентированного образования. - Ростов- на- Дону, 2000.
10. Бондаренко А.К. Словесные игры в детском саду.- М., 1998.
11. Буре Р.С. Когда обучение воспитывает.- СПб., 2002.
12. Елистратова И. Давай с тобой поиграем. //Мой ребенок.- №11.-2006.
13. Запорожец А.В., Маркова Т.А. Игра и её роль в развитии ребенка дошкольного возраста.- Москва, 1998 г.
14. Игры для детей от 2 до 6 лет. -Москва : Росмэн, 2000 г.
15. Карельская Е.Г. Подбираем свой ключик.// Мой ребёнок.-№2-2007.
16. Комарова Т.С Дети в мире творчества.- М.: Мнемозина, 1998.
17. Кищенко Е.Г., Пошибайло М.В. Гуманизация образовательного процесса в ДОУ через личностно-ориентированные технологии.-М.,2006.
18. Ладенко И.С. Игровое моделирование методологии и практики.- Новосибирск: изд-во Наука, 1997 г.
19. Логвинов И.И. Дидактика: от здравого смысла к научной теории. - М., 2005.
20. Минский Е. М. От игры к знаниям. – М.: Просвещение, 1998г.
21. Николенко Л. А. Игры в педагогическом процессе. Методические рекомендации. - Псков, 1997г.
22. Новоселова С.Л. Развивающая предметная среда.- М.:Просвещение, 1997.
23. Прима Е.В., Филиппова Л.В, Кольцова И.Н., Молостова Н.Ю. Развитие социальной уверенности у дошкольников.- М., 2002.
24. Развитие творческого мышления у детей./ Под ред. А. Симановского. - Ярославль: Гринго, 1998г.
25. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. - М., 1998.
26. Усова А.П. Игра. - Москва, 1998 г.
27. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1998г.
28. Цвынтарный В.В. Играем пальчиками и развиваем речь.- СПб, 2001.
29. Швайко Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи. - М., 1999.