

Картотека игровых ситуаций с мини-роботом «Пчёлка»

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.

Работа по выполнению задачи:

Дети высказывают свои предложения

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.
5. Совместно с детьми подводит итоги.

Работа по выполнению задачи:

Дети высказывают свои предположения

1. Дети выбирают гриб и по внешнему виду определяют его название.
2. Дети находят дерево, под которым растет 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 «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.

Работа по выполнению задачи:

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».

4. 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.

Работа по выполнению задачи:

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.

5. Игровая ситуация «Волшебные звуки»

Цель: закреплять умения определять местоположение звука в слове.

Мотивация:

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.

Работа по выполнению задачи:

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.

6. Игровая ситуация «Волшебные слоги»

Цель: закреплять умение анализировать слоговую структуру слов.

Мотивация:

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.

Работа по выполнению задачи:

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.