

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад компенсирующего вида № 34 станицы Ленинградской
муниципальное образование Ленинградский район

И.И. Сухорукова, С.И. Малева, Е.И. Алисова, И.А. Грицай

ШАГАЕМ ВМЕСТЕ С РОБОТОМ

Практическое пособие



Ленинградская, 2021

ББК 74.102
УДК 372.3/4
Т 38

Печатается по решению педагогического совета МБДОУ детский сад компенсирующего вида № 34 станицы Ленинградской МО Ленинградский район, протокол № 2 от 22.11.2021г.

Авторы:

И.И. Сухорукова, заведующий МБДОУ детский сад компенсирующего вида № 34
С.И. Малева, воспитатели МБДОУ детский сад компенсирующего вида № 34
Е.И. Алисова, И.А. Грицай, старшие воспитатели МБДОУ детский сад компенсирующего вида № 34

Шагаем вместе с роботом: практическое пособие/ И.И. Сухорукова, С.И. Малева, Е.И. Алисова, И.А. Грицай. - станица Ленинградская, 2021. – 52 с.

Рецензент:

М.С. Голубь, кандидат педагогических наук, доцент кафедры дошкольной педагогики и психологии ФППК ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

Практическое пособие включает в себя конспекты образовательной деятельности, в которых задачи формирования у воспитанников старшего дошкольного возраста предпосылок инженерного мышления решаются в разных видах детской деятельности. Разработанные и апробированные конспекты включают в себя разнообразные методы и приемы, которые позволяют вовлечь воспитанников в совместную образовательную деятельность.

Данное практическое пособие станет актуальным при проведении образовательной деятельности по познавательному, речевому и социально-коммуникативному развитию в рамках реализации основной образовательной программы.

Пособие адресовано воспитателям дошкольных учреждений, старшим воспитателям, студентам педагогических колледжей и вузов, а также родителям.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Цель и задачи пособия	6
Планируемые результаты	7
Перспективный план работы в лаборатории «IT-град» в средней группе	8
Перспективный план работы в лаборатории «IT-град» в старшей группе	10
Перспективный план работы в лаборатории «IT-град» в подготовительной к школе группе	12
Карта индивидуального развития дошкольника 4-5 лет	15
Карта индивидуального развития дошкольника 5-6 лет	16
Карта индивидуального развития дошкольника 6-7 лет	17
Практические разработки образовательной деятельности в лаборатории «IT-град» «Робот ВЕЕ ВОТ и Новый год»	18
«Использование мини робота ВЕЕ ВОТ для развития основ программирования у дошкольников»	23
«Игра-путешествие на реку»	27
«Что можно успеть сделать за 5 минут?»	31
«Аукцион»	35
«История с посылкой»	38
Игра «Я робот»	42
«Занимательная математика»	44
Список литературы	49

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире очень актуальна проблема становления творческой личности, способной самостоятельно пополнять знания, извлекать полезное, реализовывать собственные цели и ценности в жизни. Этого можно достичь посредством познавательно-исследовательской деятельности, так как потребность ребёнка в новых впечатлениях лежит в основе возникновения и развития неистощимой исследовательской активности, направленной на познание окружающего мира. Технопарк детского сада делает акцент именно на познавательно-исследовательскую деятельность, которая направлена на получение новых и объективных знаний. Одним из значимых направлений данной деятельности является детское научно-техническое творчество, а одной из наиболее инновационных областей в этой сфере — образовательная робототехника, объединяющая классические подходы к изучению основ техники и информационное моделирование, программирование, информационные технологии.

Преимущества технопарка в детском саду состоит в том, что это оптимальная площадка для развития интеллектуальных способностей в процессе познавательно-исследовательской деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество, направленное на формирование не только компетенций, специфичных для этих видов деятельности, но и комфортного самоощущения в современном мире, создание в будущем условий для высокого качества жизни. Общий положительный результат формирует уверенность в собственных силах и ощущение эффективности работы в команде. Кроме того, в процессе коллективной деятельности в лабораториях технопарка воспитывается ценностное отношение как к процессу, так и к результатам труда, как общего, так и каждого.

Общаясь с воспитанниками, мы слышим разные истории о том, в какие игры играют дети в выходные дни. Чаще всего это игры с конструктором, игрушки персонажи из известных современных мультфильмов, компьютерные игры. Такие ответы дают дети чаще всего. Чем же можно увлечь современного ребенка?

Проект, реализуемый в нашем детском саду, решает задачи формирования предпосылок инженерного мышления через использование современного технического оборудования и формирует информационно – технических компетенции, которые будут востребованы в высокотехнологическом обществе в будущем и могут оказать помощь в профессиональном определении воспитанников.

Деятельность в лаборатории «ИТ-ГРАД» технопарка детского сада требует нового технического оборудования. Играя, дошкольник овладевает элементарными знаниями и навыками, необходимыми для программирования. Используем разнообразное оборудование техносреды и выстраиваем систему от простого к сложному. Далее вводится оборудование, в котором еще нет электроники. Программирование с дошкольниками – это организация интересной деятельности, в ходе которой дети дошкольного возраста узнают, что такое алгоритм, программа, начало и конец программы, ее составные части. Осваивают правила ее создания в соответствии с возрастными особенностями дошкольников.

На первом этапе понятие о последовательности формируется на примерах окружающего мира и жизненного опыта ребенка: временные (год, месяц, дни недели), деятельностные (порядок выполнения каких - либо действий, обозначенных символом). Дети понимают, что любое понятие и действие можно обозначить символами. Уже на данном этапе показывается линейность.

Далее вводятся программируемые роботы. Для самого раннего знакомства детей с программированием мы используем игровой набор «Кодируемые питомцы Скампер и Сникер», который имеет два режима работы.

Это режим игры для развития эмоционального интеллекта детей и режим программирования. Ребенок с помощью следов-карточек выкладывает программу, а потом программирует питомца, используя кнопки-стрелки на его спинке. С этим набором лучше всего играть на полу, так как он требует большого пространства, у Скампер большой радиус движения в этих режимах работы.

Программируемый робот ВЕЕ ВОТ «Пчелка» представляет собой новый объект в окружающей среде ребенка. Он сохраняет в памяти серию команд и последовательно их выполняет. Прекрасно подходит для использования в дошкольных образовательных учреждениях. Он чрезвычайно популярен и любим детьми за простое управление и оригинальное оформление. С помощью него дети могут с легкостью изучать программирование, задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания.

Фабричный вариант ковриков для робота ВЕЕ ВОТ уже с готовым нанесенным изображением имеют разные сюжеты.

Второй вариант – это самостоятельно изготовленный коврик. Работая в детском саду компенсирующего вида, в группе с детьми с ОВЗ, мы используем карточки для данного коврика, согласно лексической теме недели.

В самом начале внесения данного оборудования в группу педагоги сначала знакомят детей с правилами работы с роботом ВЕЕ ВОТ. «Пчелка» перемещается по специальному коврику. Воспитанники сами определяют начальную и конечную точку маршрута. Начало пути можно обозначить клеткой с красным кругом на начальном этапе.

Один ход пчелки – это одна клетка. Сначала надо посмотреть на коврик и выбрать путь, по которому робот придет к своей цели. Выложить путь стрелками рядом с ковриком. Перед началом работы нужно стереть кнопкой предыдущие команды. Стрелки обозначают направление: вперед, назад, вправо, влево.

Далее при помощи стрелок необходимо выложить нужный маршрут рядом с ковриком. Отвести пчелку к заданной цели. Отлично помогают загадки для определения начальной и конечной точки маршрута. Таким примером может послужить загадка, отгадав которую, дети определяют к какой геометрической фигуре можно привести робота.

Маршрут роботу можно задать сразу весь от начала до конца. Для этого одну за другой нажимать кнопки с направлениями. А можно делать по одному ходу. Перед каждым следующим ходом надо стирать предыдущие команды. Поворот пчелки – это еще один ход. В ходе проведения рефлексии игры у детей возникают вопросы «Что удалось в игре»? «Какие были затруднения»? «Что было легче всего в игре»? «Что нужно сделать, чтобы в следующий раз не ошибаться»? «Что мешало играть?», «Что помогало играть?».

При работе с «Умной пчелой» дети используют линейные программы с опорой на составление алгоритма, а потом возможно программирование в уме без карточек.

Робот «Ботли» делает большой шаг и позволяет перейти от линейных программ к ветвлению с помощью команды «если-то».

А использование цикла позволяет сократить линейную программу. В игровой форме не заучивая понятия, ребенок на уровне действия понимает принцип ветвления и

цикличности программы. И может на своем уровне объяснить, зачем это необходимо сделать.

Робот «Арти» имеет большой функционал, но в дошкольных учреждениях используется только два режима работы. Режим «Поинт энд клик» и «Ремове контроль».

Овладев предыдущими правилами программирования, ребенок составляет несколько алгоритмов и включает выполнение одного в другой.

Таким образом само оборудование помогает нам идти в работе с детьми от простого к сложному и это касается не только самого процесса программирования.

«Кодируемыми питомцами» и «Би-Ботом» ребенок управляет непосредственно кнопками-стрелками на спинке, «Ботли» - на расстоянии с помощью специального пульта с кнопками, а «Арти» получает сигнал через блютуз или вай-фай с компьютера или планшета. Дети осваивают разные системы управления и связи.

«Ботли» с помощью специального датчика видит черную линию и готов следовать самостоятельно по любому маршруту, нарисованному детьми.

«Арти» повторяет на бумаге то, что ребенок рисует на экране компьютера.

Мини-роботы вводятся в работу с детьми с не большим разрывом во времени, подключая их друг к другу. Работа с ними идет параллельно с чередованием.

Далее вводится оборудование, в котором нет электроники, но оно подходит к созданию программ - игра «Я – робот, найди код». Цель которой провести робота по выстроенному пути до определенной точки маршрута. Ребенок составляет путь, выкладывая карточки - символы пути (вперед, назад, влево, вправо).

Дети играют малыми подгруппами и даже устраивают Хакатон (марафон юных программистов) среди детских инженерных команд «Технотур».

Играя, закрепляют полученные ранее знания, закрепляют знание программы. Идет объединение в малые группы. Первый ребенок составляет лабиринт и ставит цель. Второй ребенок пишет программу ее достижения. Третий ребенок управляет роботом, озвучивая, составленную программу. Четвертый выполняет команду, беря на себя роль робота.

Достижение цели – это успех всей команды. Ребенок встает на позицию робота. Пропускает ее через себя.

Все наши мини-роботы имеют возможность составления простых линейных программ. Дальнейшее усложнение идет по мере усвоения материала детьми. Это объясняет поддержку постоянного интереса к программированию роботов. Принцип, заложенный в них одинаков - путь по лабиринту к цели. Но за счет разнообразия используемого оборудования, разных принципов его работы управления и имеющихся действий функционального усложнения детский интерес всегда остается на высоком уровне.

Популярность робототехники среди наших воспитанников с каждым годом растет. Она позволяет детям в увлекательной форме развивать пространственное мышление, логику, учиться работать сообща в команде, вовлекает ребенка в мир творчества, является стимулом для получения новых знаний.

Цель практического пособия – пособие посвящено проблеме IT-инженерии в дошкольном возрасте на площадке технопарка детского сада. Основная задача лаборатории «IT – ГРАД» – формирование у дошкольников с ограниченными возможностями здоровья элементарных знаний и навыков необходимых для программирования, используя наборы по алгоритмике для составления программ и мини-роботы, их самореализация в ходе экспериментально-изобретательской деятельности с учетом индивидуальных особенностей личности воспитанников.

Работа в лаборатории «ИТ-ГРАД» технопарка в детском саду решает разнообразные образовательные задачи:

- Способствовать развитию умения планировать этапы и время своей деятельности;
- Формировать умение разбивать одну большую задачу на подзадачи;
- Способствовать формированию понятия «последовательные действия», практически ощутить понятие "функция";
- Побуждать ориентироваться в пространстве;
- Способствовать развитию физической активности, создать условия для снижения дефицита движений у современных детей;
- Способствовать повышению мотивации к познанию окружающего мира.

Таким образом, игра в ИТ-граде погружает детей, казалось бы, во взрослую деятельность создания программ, но на достигнутом ими уровне и в игровой форме, а на выходе позволяет иметь большой интерес к программированию.

Планируемые результаты образовательного модуля «ИТ-град»:

- * у дошкольника развита способность устанавливать пространственные отношения между предметами;
- * у дошкольника развита способность правильно называть геометрические фигуры;
- * у дошкольника развита способность считать предметы, отсчитывать заданное количество предметов;
- * у дошкольника развита способность представление о последовательности частей суток, знает и называет их отличительные особенности;
- * у дошкольника развита способность сравнивать предметы по длине, ширине, высоте;
- * у дошкольника развита способность находить парные изображения;
- * у дошкольника развита способность находить сходства и различия на картинках;
- * у дошкольника развита способность собирать плоские головоломки «Танграм», «Коломбово яйцо»;
- * у дошкольника развита способность находить предметы, спрятанные в изображении;
- * у дошкольника развита способность ориентироваться на листе бумаги в клетку;
- * у дошкольника развита способность называть в правильной последовательности дни недели, части суток, месяцы;
- * у дошкольника развита способность различать понятия «горизонталь», «вертикаль», «диагональ», находить и изображать;
- * у дошкольника развита способность выполнять правила игры «Лабиринты»;
- * у дошкольника развита способность выкладывать маршрут стрелками - указателями на игровом поле.
- * у дошкольника развита способность высказывать суждения, делать выводы;
- * у дошкольника развита способность делать предположения, высказывать свое мнение;
- * у дошкольника развита способность договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявлять свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;
- * у дошкольника развита способность творческо-технической игры, пользуется основными понятиями, применяемые в робототехнике;
- * у дошкольника развита способность различать условную и реальную ситуации, подчиняться правилам в игровой ситуации;

* у дошкольника развита способность к волевым усилиям при решении технических задач, может следовать социальным нормам поведения и правилам в техническом соревновании, в отношениях со взрослыми и сверстниками;

* у дошкольника развита способность проявлять интерес к технической деятельности, задавать вопросы взрослым и сверстникам, интересоваться причинно-следственными связями, склонен наблюдать.

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ В ЛАБОРАТОРИИ «ИТ-ГРАД» В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ

№ п/п	Тема	Виды деятельности	сроки
1	«Размер предмета»	1.Беседа с использованием ИКТ «Предметы вокруг нас» 2.Дидактическая игра «Большие и маленькие игрушки» 3.Работа в раскрасках «Раскрась только заданные фигуры» (большие или маленькие) 4. Счет предметов (больших или мелких) 5. Игра «Загадки» (на карточках) (закрепление понятий «вверху, внизу, впереди, сзади»	сентябрь
2	«Парные предметы»	1.Игра «Составь пару» 2. Игра «Найди геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник» 3. Дидактическое упражнение «Сравни два предмета по высоте» 3. Игра «Какая игрушка выше?» 4. Игра «Отгадай - ка» (части суток) 5.Дидактическое упражнение «Сделай 3 шага» (вперед, назад) 6. Игра «Хлопки слева, справа»	октябрь
3	«Квадрат и прямоугольник»	1.Игра «Который по счету?» 2. Рисование «Превратим фигуру в предмет» (квадрат, прямоугольник) 3. Игра «Собери пазлы» 4. Игра «Быстро - медленно» 5. Игра «Когда это бывает» (части суток) 6.Правила игры на игровом поле (игровое поле и робот ВЕЕ ВОТ)	ноябрь
4	«Длинная лента, широкая река»	1. Игровое упражнение «Длинная лента, широкая река» (сравнить по длине, ширине) 2. Игра «Геометрик» (сравнить куб, шар, квадрат, круг) 3. Работа в раскрасках «Цилиндр» 4.Игра «Найди предметы такой же формы»	декабрь
5	«Далеко - близко»	1.Игра с использованием ИКТ «Далеко - близко» 2. Игра «Продолжи сериационный ряд» 3. Игра «Найди и нарисуй такой же предмет»	январь

		(куб, шар, квадрат, круг) 4. Игра «Посчитай звуки» (предметы на ощупь до 5) 5. Игра «Раскрась фигуры разными цветами» (прямоугольник, квадрат, круг, треугольник) 6. Игра «Повторялки» (слева, справа, налево, направо).	
6	«Вчера, сегодня, завтра»	1.Игра «Угадай действие» (вчера, сегодня, завтра) 2. Игра «Путешествие робота» (ориентировка на игровом поле) 3.Игра «Сравнить предметы по ширине» 5. Загадки про части суток 6.Игра «Разрезные картинки»	февраль
7	«Часть и целое»	1.Ориентировка в пространстве 2.Сравнение 5 предметов по величине 3. Игра «Найди одинаковые игрушки по цвету и величине» 4. Игра «Разложи шары и кубы по корзинкам» 5.Игра «Кто внимательный» (двигаться в заданном направлении)	март
8	«Который по счету?»	1. Игра «Отгадай на ощупь» (цилиндр, шар, куб) 2. Ориентировка на листе бумаги (стороны, углы, середина листа) 3. Рисование «Преврати геометрическую фигуру в знакомый предмет» 4.Игра «Который по счету?» 5. Дидактическая игра «Считай дальше» (в пределах 5)	апрель
9	«Играем в роботов»	1. Игра «Я - робот» 2. Игра «Назови фигуры» 3. Игра «Когда это бывает?» (части суток) 4. Игровое упражнение «Найди игрушку в лабиринте» 5. Назови цвет предмета 6. Сравнить предметы по высоте, длине, ширине	май
10	«Отличия»	1. Игра «У кого больше пуговиц» 2.Игра «День - день» (счет на слух, тактильно) 3. Игра «Который по счету?» 4. Игра с мячом: «Назови следующую фигуру» 5.Игра «Расставь по порядку» 6. Рисование «Дорисуй предмет»	июнь
11	«Лабиринты»	1.Игра «Отсчитай столько же» 2. Игра «Стройся по росту» 3. Игра «Найди предмет, похожий на фигуру» 4. Игра с мячом: «Я знаю пять названий...» 5. Игра «Найди (назови) предмет такой же формы»	июль

		6. «Геометрические бусы»	
12	«Один дома»	1. Игра «Считай дальше» (до 5) 2. Игра «Кто ушел и на каком месте стоял?» 3. Игра «Геометрическое лото» 4. Игра с мячом: «Выложи в ряд» (по высоте, ширине, длине) 5. Игра «Правильно пойдешь, секрет найдешь» 6. Ориентировка на листе бумаги «Запомни и повтори»	август

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ В ЛАБОРАТОРИИ «ИТ-ГРАД» В СТАРШЕЙ ГРУППЕ

№ п/п	Тема	Виды деятельности	сроки
1	«Цвет и форма предметов»	1. Беседа с использованием ИКТ «Наш день» (части суток) 2. Выкладывание изображений из геометрических фигур 3. Работа в раскрасках «Объемные фигуры» (шар, куб, цилиндр) 4. Счет и отсчитывание предметов в пределах 5 с помощью различных анализаторов (на ощупь, на слух) 5. Игра «Лабиринты» (на карточках) (закрепление понятий «вперед, назад, направо, налево»)	сентябрь
2	«Длинный и широкий мост»	1. Игра «Построим мост через реку» с использованием лент, полосок бумаги, математических наборов (различение понятий «длинный - короткий», «широкий - узкий») 2. Разрезные картинки «Алгоритм» 3. Составление рассказа по серии картин с использованием слов «вчера, сегодня, завтра». 4. Игра «Пазлы» 5. Дидактическое упражнение «Проведи друга к игрушке по клеткам» (игровое поле «Шашки») 6. Игра «Назови, который по счету»	октябрь
3	«Плоские и объемные фигуры»	1. Игра «Найди предметы такой же формы» 2. Рисование «Превратим фигуру в предмет». 3. Игра «На каком месте?» (в пределах 7) 4. Игра «Найди отличия» (5 отличий) 5. Сравнение предметов в возрастающей и убывающей последовательности по длине и ширине. 6. Ориентировка на игровом поле (игровое поле и робот ВЕЕ БОТ)	ноябрь
4	«Дни недели»	1. Счет предметов по образцу и на слух в	декабрь

		<p>пределах 10</p> <p>2. Сравнение предметов в возрастающей и убывающей последовательности по высоте.</p> <p>3. Игра «Превращения квадрата и прямоугольника»</p> <p>4.Игра «Найди предметы треугольной формы»</p> <p>5. Счет в пределах 10 с помощью различных анализаторов (на ощупь, счет и воспроизведение определенного количества движений).</p> <p>6. Разучивание стихотворения о днях недели «В понедельник я стирала...»</p>	
5	«Сходства и различия»	<p>1.Игра с использованием ИКТ «Посчитай и сравни количество предметов»</p> <p>2. Игра «Продолжи сериационный ряд»</p> <p>3. Игра «Найди и нарисуй такой же предмет»</p> <p>4.Построение в шеренгу. Перестроение в колонну по 2, по 3</p> <p>5. Ориентировка на листе бумаги</p> <p>6. Игра «Найди сходства и различия» (прямоугольник, квадрат, круг, треугольник).</p>	январь
6	«Ориентировка в пространстве»	<p>1.Лепка «Геометрические фигуры из пластилина»</p> <p>2.Игра «Расположи фигуры на листе бумаги по образцу»</p> <p>3. Игра «Назови дни недели по порядку»</p> <p>4.Игра «Делим яблоко на две части»</p> <p>5. Игра «Найди такой же по длине предмет» (с использованием условной меры)</p> <p>6.Игра «Найди одинаковые картинки»</p>	февраль
7	«Часть и целое»	<p>1.Ориентировка в пространстве</p> <p>2.Сравнение 10 предметов по длине</p> <p>3. Игра «Деление круга на равные части»</p> <p>4. Игра «Деление квадрата на равные части»</p> <p>5. Счет предметов в пределах 10</p> <p>6.Игра «Найди предметы, спрятанные на картинке по их контуру».</p>	март
8	«Ориентировка на листе бумаги»	<p>1. Игра «Выкладывание узора из квадратов»</p> <p>2. Ориентировка на листе бумаги (стороны, углы, середина листа)</p> <p>3. Рисование «Преврати геометрическую фигуру в знакомый предмет»</p> <p>4.Игра «Посчитай предметы»</p> <p>5. Дидактическая игра «Считай дальше» (до 10)</p> <p>6. Игра «Назови соседей чисел» (до 10)</p>	апрель
9	«Играем в роботов»	<p>1. Игра «Я - робот»</p> <p>2. Игра «Назови соседей»</p> <p>3. Игра «Когда это бывает?»</p> <p>4. Игровое упражнение «Найди выход из</p>	май

		лабиринта».	
10	«Отличия»	1. Игра «У кого больше пуговиц» 2. Игра «Динь - динь»(счет на слух) 3. Игра «Который по счету?» 4. Игра с мячом: «Назови следующее число» 5. Игра «Расставь по порядку» 6. Рисование «Дорисуй предмет»	июнь
11	«Лабиринты»	1. Игра «Отсчитай столько же» 2. Игра «Стройся по порядку» 3. Игра «Найди на один меньше (больше)» 4. Игра с мячом: «Я знаю пять названий цветов» 5. Игра «Найди (назови) предмет такой же формы» 6. «Составь узор»	июль
12	«Один дома»	1. Игра «Считай дальше» 2. Игра «Кто ушел и на каком месте стоял?» 3. Игра «Найди соседей числа» (лото) 4. Игра с мячом: «Назови число на один меньше (больше)» 5. Игра «Правильно пойдешь, секрет найдешь» 6. Ориентировка на листе бумаги «Запомни и повтори»	август

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ В ЛАБОРАТОРИИ «ИТ-ГРАД» В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЕ

№ п/п	Тема	Виды деятельности	сроки
1	«На котором месте»	1. Беседа с использованием ИКТ «На котором месте»? 2. Дидактическое упражнение «Расположи предметы» (по словесной инструкции) 3. Игра «Объедини предметы в группы» (по общему признаку) 4. Ориентировка на игровом поле «Найди клад», на листе бумаги 5. Загадки «Дни недели» 6. Игра «Посчитай – ка» (прямой и обратный счет до 10)	сентябрь
2	«Деление круга и квадрата на части»	1. Деление круга и квадрата на 2, 4, 8 частей 2. Разрезные картинки «Составь алгоритм» 3. Игра «Дни недели по порядку». 4. Игра «Определим вес предмета» 5. Дидактическое упражнение «Собери игрушки» (игровое поле «Шашки») 6. Игра «Разложи геометрические фигуры по цвету и форме» 7. Игра «Назови последующее и предыдущее	октябрь

		число» 8. Игра «Когда это было»? (сначала, потом, до, после, раньше, позже)	
3	«Времена года»	1.Игра «Назови времена года по порядку» 2. Игра «Город геометрических фигур» 3. Игра «На котором месте?» (в пределах 7) 4. Игра «Распредели предметы по весу» (картинки) 5. Игра «Подбери пропущенное число». 6.Ориентировка на игровом поле (игровое поле и робот ВЕЕ ВОТ)	ноябрь
4	«Монеты», «Часы»	1. Игра «Собери все монеты по карте» 2. Игра «Многоугольники» 4. Игра «Посчитай до 20» 5. «Геометрическая мозаика» 6. «Знакомство с часами»	декабрь
5	«Геометрический город»	1.Игра с использованием ИКТ «Геометрические фигуры в окружающих предметах» 2. Игра «Продолжи сериационный ряд» 3. Игра «Превращения геометрических фигур» 4. Часть и целое 5. Ориентировка на листе бумаги 6. Составление задач	январь
6	«Измерение длины отрезка»	1. Измерение длины отрезков прямых линий по клеткам. 2. Составление тематических композиций из геометрических фигур. 3. Игра «Дни недели по порядку» (раньше, позже, сначала, потом) 4. Игра «Определи вес предметов» 5. Упражнять в умении видоизменять геометрические фигуры. 6.Ориентировка в тетради в клетку (выполнение задания по словесной инструкции)	февраль
7	«Превращение фигур»	1.Деление круга на 8 равных частей 2.Ориентировка на листе в клетку 3. Игра «Времена года и их месяцы» 4. Игра «Превращение фигуры в предмет» 5. Моделирование пространственных отношений между объектами на плане 6.Игра «Конструирование объемных геометрических фигур». 7. Счет со сменой основания счета в пределах 20	март
8	«Измерение с помощью условной меры»	1. Измерение длины предметов с помощью условной меры 2. Ориентировка на листе бумаги 3. «Чтение» графической информации, обозначающей пространственные отношения	апрель

		<p>объектов и направление их движения</p> <p>5. Создание сложных по форме предметов из отдельных частей по представлению</p> <p>6. Объемные и плоские геометрические фигуры</p> <p>7. Игра «Назови соседей чисел» (до 20)</p>	
9	«Играем в роботов»	<p>1. Игра «Я - робот»</p> <p>2. Игра «Назови соседей» (до 20)</p> <p>3. Игра «Когда это бывает?»</p> <p>4. Игровое упражнение «Найди выход из лабиринта».</p>	май
10	«Отличия»	<p>1. Игра «У кого больше пуговиц»</p> <p>2. Игра «День - день» (счет на слух)</p> <p>3. Игра «Который по счету?»</p> <p>4. Игра с мячом: «Назови следующее число»</p> <p>5. Игра «Расставь по порядку»</p> <p>6. Рисование «Дорисуй предмет»</p>	июнь
11	«Лабиринты»	<p>1. Игра «Отсчитай столько же»</p> <p>2. Игра «Стройся по порядку»</p> <p>3. Игра «Найди на один меньше (больше)»</p> <p>4. Игра с мячом: «Я знаю пять названий цветов»</p> <p>5. Игра «Найди (назови) предмет такой же формы»</p> <p>6. «Составь узор»</p>	июль
12	«Один дома»	<p>1. Игра «Считай дальше»</p> <p>2. Игра «Кто ушел и на каком месте стоял?»</p> <p>3. Игра «Найди соседей числа» (лото)</p> <p>4. Игра с мячом: «Назови число на один меньше (больше)»</p> <p>5. Игра «Правильно пойдешь, секрет найдешь»</p> <p>6. Ориентировка на листе бумаги «Запомни и повтори»</p>	август

КАРТА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

Фамилия имя ребенка: _____

Пол: Девочка Мальчик

Дата рождения: _____

Дата заполнения диагностической карты: _____

Возраст ребенка: _____

Группа: _____

Фамилия, имя воспитателя: _____

IT - град (4 -5 лет)						
Показатели развития ребенка	Сформирован		Не сформирован		В стадии формирования	
Умеет устанавливать пространственные отношения (вверху, внизу, слева, справа)						
Называет и различает геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник)						
Считает до 5						
Называет временные представления о последовательности частей суток (утро-день-вечер-ночь)						
Показывает и различает понятия «узкий» - «широкий», «короткий» - «длинный»						
Выполняет действия с опорой на схему (алгоритм мытья рук, алгоритм одевания)						

КАРТА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

Фамилия имя ребенка: _____

Пол: Девочка Мальчик

Дата рождения: _____

Дата заполнения диагностической карты: _____

Возраст ребенка: _____

Группа: _____

Фамилия, имя воспитателя: _____

IT - град (5 -6 лет)						
Показатели развития ребенка	Сформирован		Не сформирован		В стадии формирования	
Называет временные представления о последовательности частей суток (утро-день-вечер-ночь)						
Находит парные изображения						
Решает плоские головоломки «Танграм», «Коломбово яйцо»						
Находит сходства и различия картинок						
Находит предметы, спрятанные в изображении						
Считает до 10						
Ориентируется на листе бумаги в клетку						
Находит парные изображения						

КАРТА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

Фамилия имя ребенка: _____

Пол: Девочка Мальчик

Дата рождения: _____

Дата заполнения диагностической карты: _____

Возраст ребенка: _____

Группа: _____

Фамилия, имя воспитателя: _____

ИГ - град (6 -7 лет)						
Показатели развития ребенка	Сформирован		Не сформирован		В стадии формирования	
Устанавливает пространственные и временные отношения						
Последовательно называет дни недели, времена года, месяцы						
Правильно выполняет правила игры «Лабиринты»						
Правильно выполняет правила игры «Найди отличия»						
Различает горизонталь, вертикаль, диагональ, умеет находить и рисовать их						
Правильно выкладывает маршрут стрелками – указателями на игровом поле						
Устанавливает пространственные и временные отношения						
Последовательно называет дни недели, времена года, месяцы						

ПРАКТИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ЛАБОРАТОРИИ «ИТ-ГРАД»

Практическая разработка игровой ситуации «Робот ВЕЕ ВОТ и Новый год»

Возраст воспитанников: старший дошкольный (шестой год жизни).

Виды деятельности: коммуникативная, познавательная, игровая.

Образовательные области: художественно-эстетическое развитие, познавательное развитие, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие.

Цель:

Совершенствовать формирование основ программирования у старших дошкольников.

Задачи:

- Создать условия для расширения знаний о программировании;
- Поддерживать интерес к программированию;
- Формировать представления о составлении простейших программ со старшими дошкольниками;
- Совершенствовать умение работать в команде.

Оборудование и материалы:

робот ВЕЕ ВОТ, игровое поле, 6 карточек с изображениями, набор стрелок- указателей в коробке, проектор, доска.

Предварительная работа:

1. Беседа с детьми на тему: «Новый год у ворот».
2. Рассматривание новогодних игрушек, открыток по теме.
3. Дидактическая игра «Собери из частей».
4. Сюжетно-ролевая игра «Семья. Сюжет: Украшаем дом к празднику».
5. Изобразительная деятельность: «Снегурочка», «Украшим елочную игрушку».

Ход

1 этап:

Способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель обогащает предметно-развивающую среду в Центрах детской активности атрибутами, которые относятся к новомуднему празднику. Подзывает детей. Они произвольно располагаются рядом. Ребята, скоро наступит самый яркий и желанный праздник, в котором много волшебства и радости. Как вы думаете, что это за праздник?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Почему вы так решили? Докажите.</p>	<p>- Класс!</p> <p>- Отличный ответ!</p>

<p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Мне нравятся все ваши предположения. Предлагаю вам узнать много интересного об этом празднике и присесть вокруг игрового поля (коврик для робота ВЕЕ ВОТ). Как вы считаете, кто нам может помочь? Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Я подготовила для вас игровое поле, на котором расположены карточки. Но мне кажется, что здесь чего-то не хватает. Как вы думаете?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Вы правы, робот ВЕЕ ВОТ поможет нам. Что же делать?</p> <p>Предложения детей.</p> <p>Воспитатель: Итак, с чего же мы начнем?</p> <p>Ответы детей. (Например: отвести робота на клетку с картинкой)</p> <p>Воспитатель: Что для это необходимо?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Чтобы робот добрался до нужной нам клетки что мы можем сделать?</p> <p>Ответы детей. (Например: выложить маршрут стрелками – указателями от картинке к картинке)</p>	<p>- Какой ты внимательный!</p> <p>- Супер!</p> <p>- Классно!</p> <p>- Какой ты любознательный!</p> <p>- Мне понравились ваши предложения!</p> <p>- Мне очень интересно твое предложение!</p> <p>- Здорово!</p> <p>- Интересно!</p> <p>- Превосходные идеи!</p> <p>- Я рада, что смогла заинтересовать вас!</p>
---	---

2 этап:

Способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Итак, друзья, я предлагаю вам выложить маршрут стрелками – указателями. На каждой картинке внизу нарисованы точки. Как вы считаете для чего они?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Совершенно верно! Точки на карточке обозначают с какой именно нужно начать путь нашему роботу. Одна точка, две, три и так далее.</p> <p>Воспитатель: С какой карточки начнем?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Как нам будет удобнее</p>	<p>- Замечательно!</p> <p>- Ты классно придумал!</p> <p>- Я очень рада!</p> <p>- Превосходно! (Если все дети единогласно принимают решение)</p> <p>- Какие еще будут варианты, мне интересно мнение каждого? Артем. Ты можешь понаблюдать, как ребята выкладывают маршрут. (Если мнения детей противоречат</p>

действовать по очереди или все вместе? Ответы детей.	друг другу или ребенок отказывается выполнять)
Воспитатель: Почему нам будет так удобнее? Ответы детей.	- Рада выслушать каждого! - Замечательная идея! - Супер!
Воспитатель: Как быть, если затрудняемся в чем - то? Ответы детей.	- Мы так и сделаем! Вы согласны?
Воспитатель: Как их избежать? Ответы детей.	- Ты точно подметил! - Кто с ним согласен?

3 этап:

Способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
Воспитатель: Прежде, чем приступить к работе, необходимо выложить маршрут. Предлагаю вам по очереди выкладывать маршрут стрелками. Воспитатель направляет детей наводящими вопросами, поощряет самостоятельность, инициативность, желание помочь товарищам. Воспитатель: Итак, маршрут для робота выстроен? Что дальше нам необходимо сделать? Ответы детей.	- Я уверена, у вас все получится! - Отлично получилось! - Ты абсолютно прав!
Воспитатель: Начнем вести робота по стрелкам. Мы привели робота к карточке №1. Перевернем ее и посмотрим, что нарисовано на обороте. Как вы думаете, что обозначает этот рисунок? (открытка с новогодним сюжетом) Ответы детей.	- Я согласна с тобой! - Может кто-то думает иначе?
Новый год в России любят и празднуют с удовольствием и радостью. Есть свои традиции, которые сложились за многие годы. Со временем появились современные обычаи и порядки, характерные именно для нашей страны. Какие обычаи вам известны? Ответы детей.	- Ух, ты! - Согласна с тобой!
Воспитатель: Теперь наш робот у карточки № 2. Посмотрим, что нарисовано на ее обороте. Как вы думаете, кто изображен на ней? (портрет Петра 1)	- Я рада, что ты помнишь! - Супер!

Ответы детей.

Воспитатель: У каждого народа есть свои традиции при подготовке к новому году. В России праздновать Новый Год начали при царе Петре 1, посмотрите на портрет этого человека. *(Показ на слайде)*. Пётр I Великий - московский царь из семьи Романовых. По его указу было велено всем наряжать дома ветками сосны, ели или можжевельника, веселиться и накрывать праздничные столы, но всяких безобразий не учинять. А вот красиво наряжать елку русские люди научились у французов.

Во время движения робота по игровому полю воспитатель поощряет детей. Помогает им наводящими вопросами в случае затруднения, просит детей помочь товарищам.

Воспитатель: Робот у карточки № 3. Посмотрим, что нарисовано на ее обороте. Как вы думаете, о чем рассказывает эта карточка? (украшенная новогодняя елка)

Ответы детей.

Воспитатель: На ветки дерева вешали печенье, яблоки, яркие цветы из разноцветной бумаги. И эта традиция быстро прижилась и у нас в стране. Посмотрите, какие украшения были в далеком прошлом, они все сделаны в ручную и с большой любовью. *(Показ иллюстраций на слайде)*.

Воспитатель: Я знаю интересную пальчиковую игру «Игрушки». Могу вас научить?

Ответы детей.

Пальчиковая гимнастика «Игрушки»

Дед мороз принес подарки: («Шагают» пальчиками по столу.)

Буквари, альбомы, марки,

Кукол мишек и машины,

Попугая и пингвина,

Шоколадок пол мешка

И пушистого щенка! (На каждое название загибают по одному пальчику, сначала на правой, потом на левой руке.)

Гав! Гав!

- Кто может вам помочь, если затрудняетесь с ответом?

- Интересно!

- Здорово!

- Отлично!

- Как здорово!

вы не знаете ответа?

- Класс!

- Супер!

- Ты абсолютно прав!

- Верно подмечено!

- Какие интересные сведения!

- Здорово!

- Ты очень внимательный!

Воспитатель: Друзья, подскажите где остановился наш робот? Отведем его к следующей карточке.

Ответы детей.

Поощряет желание проявить самостоятельность, находчивость, помочь товарищам.

Воспитатель: Робот у карточки № 4. Посмотрим, что нарисовано на ее обороте. Как вы думаете, о чем рассказывает эта карточка? (нарисована подарочная коробка)

Ответы детей.

Воспитатель: В давние времена юноши в Новогодние праздничные дни выбирали себе невесту и всячески старались ее задобрить. Вот отсюда и дошла до наших дней традиция дарить подарки на этот замечательный праздник. Праздник все старались встретить с чистой душой и без долгов. Обязательно одевали новую одежду, отдавали деньги, мирились с родными и соседями, просили прощения друг у друга. Посмотрите, как раньше люди встречали этот праздник в кругу семьи.

Воспитатель: Двигаемся к карточке № 5. Посмотрим, что нарисовано на ее обороте. Как вы думаете, что мы можем сказать, глядя на эту карточку? (нарисована девочка, которая поет)

Ответы детей.

Воспитатель: Предлагаю послушать новогодние песни.

Воспитатель: Наш робот оказался у карточки № 6. Что на ней нарисовано? (современная новогодняя открытка)

Ответы детей.

Воспитатель: Ребята, как мы с вами сейчас встречаем Новый год?

Воспитатель: Ель является символом новогодних праздников. Традиция наряжать ее пришла из давних времен. Вот она – лесная красавица. Большие, широкие ветви называют – еловыми лапами. Эти лапы не пропускают ветер, вьюгу, метель, поэтому в хвойном лесу прячутся птицы и звери. Ель является

- Супер! Ты точно подметил!
- Класс! Как интересно ты мыслишь!
- Какие еще есть предложения?

- Согласна. Ты верно подметил!
- Может, есть еще мнения?
- Вижу по вашему настроению, вам нравится эти песни! Я тоже с удовольствием их слушаю!

- Отлично! Ты верно подметил!
- Супер! Сразу видно, что вы помогаете родителям украшать дом к празднику!
- Какие есть еще мнения?

для лесных жителей столовой и жилищем. Почему столовой? Потому что птицы и животные питаются семенами ели, Почему жилище? Потому, что птицы вьют гнезда на ели (сорока), в корнях ее медведь готовит себе берлогу.	
--	--

4 этап:

Способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Ребята, все получилось, как мы планировали? Как мы определили, какая карточка первая, а какая последняя? Что вам для этого понадобилось? Что было самым трудным в работе? Почему? Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Мне тоже очень понравилась наша игра! У Насти и Вани получилось без ошибок выложить маршрут стрелками, Егор – очень интересно рассказал об украшении дома и ели к празднику. Оксана и Артем без ошибок сосчитать точки на карточках.</p>	<p><i>В случае, если дети недовольны достигнутым результатом:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - У тебя особое мнение! Для меня это очень важно! - Необычная идея! - Я уверена, что в следующий раз мы сможем реализовать твоё предложение! - Кто согласен? - Какие еще есть варианты? <p><i>В случае, если дети довольны достигнутым результатом:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Я согласна с тобой! - Класс! - Здорово! - Замечательно! - Супер! - Это очень важно! - Я рада, что ты сказал об этом! - Мне очень важно твоё мнение!

Практическая разработка мастер – класса для родителей в лаборатории «IT - град»

Тема: «Использование мини робота ВЕЕ ВОТ для развития основ программирования у дошкольников»

Цель:

Познакомить родителей с основами программирования для старших дошкольников.

Задачи:

- Создать условия для ознакомления с основами программирования для дошкольников;
- Поддерживать интерес к программированию;
- Формировать представления о составлении простейших программ со старшими дошкольниками;
- Совершенствовать умение работать в команде.

Оборудование и материалы:

2 робота ВЕЕ ВОТ, 2 набора карточек по темам, 2 набора стрелок- указателей в коробках.

Ход

1 этап: Мотивация

Содержание	Обратная связь на высказывания детей
<p>Родители проходят в группу, занимают места на стульях.</p> <p>- Добрый вечер, уважаемые родители! Я рада видеть вас на мастер – классе «Увлекательное программирование для дошкольников».</p> <p>Общаясь со своими воспитанниками, я слышу разные истории о том, в какие игры играют дети в выходные дни. Как вы думаете, какие ответы дают дети?</p> <p>- Совершенно верно! Игры с конструктором, игрушки персонажи из известных современных мультфильмов, компьютерные игры. Такие ответы слышу я в ответ чаще всего. На ваш взгляд, чем же можно увлечь современного ребенка?</p> <p>Посмотрите внимательно на слайд. Вы догадались, какова тема моего мастер класса? Озвучьте ее пожалуйста.</p> <p>- В рамках реализации программы «Стем-образование» я представляю вам мастер-класс и предлагаю познакомиться с основами работы с роботом ВЕЕ ВОТ «Пчелка».</p> <p>- Популярность робототехники среди наших воспитанников с каждым годом растет. Она позволяет детям в увлекательной форме развивать пространственное мышление, логику, побуждает работать сообща в команде, вовлекает ребенка в мир творчества, является стимулом для получения новых знаний.</p> <p>- Предлагаю вам посмотреть на ВЕЕ ВОТ «Пчелка» и определить, как можно управлять этим роботом? Ваши варианты ответа?</p> <p>- Вы видите разновидности ковриков для бибота:</p> <p>Первый, фабричный вариант с готовым нанесенным изображением. Представленные изображения имеют разные сюжеты.</p> <p>Второй вариант – это самостоятельно</p>	<p>Р: - Добрый вечер!</p> <p>Р: - Роботы, компьютерные игры.</p> <p>Р: - Роботами, машинами на пульте управления, интересной компьютерной игрой!</p> <p>В: - Совершенно верно!</p> <p>В: - Здорово, это робототехника!</p> <p>Р: Пультом, с компьютера.</p> <p>В: Отличные идеи!</p> <p>Р: Отлично!</p>

<p>изготовленный коврик. Работая с детьми в группе с ОВЗ я использую иллюстрационный материал для данного коврика, согласуя его с лексической темой.</p> <p>- Сегодня я предлагаю вам самостоятельно подобрать картинки для коврика в соответствии с выбранной вами темой.</p>	
<p>- Прежде чем начать работу, я хотела бы с вами поговорить о том, почему так важно обучение ребенка дошкольника основам программирования?</p> <p>- Программируемый робот представляет собой новый объект в окружающей среде ребенка. Он сохраняет в памяти серию команд и последовательно их выполняет. Прекрасно подходит для использования в дошкольных образовательных учреждениях. Он чрезвычайно популярен и любим детьми за простое управление и оригинальное оформление. С помощью данных устройств дети могут с легкостью изучать программирование, задавая роботу план действий и разрабатывая для него различные задания.</p> <p>Сегодня я предлагаю вашему вниманию мастер – класс с оборудованием, требующими минимальных затрат времени и сил, но полезных для развития логического мышления детей старшего дошкольного возраста.</p>	<p>Р: - Детям легче будет обучаться в школе. В: - Интересная мысль, кто еще как думает? Р: - Современные профессии требуют этого. В: - Совершенно верно!</p>

2 этап: Планирование деятельности.

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>- Предлагаю вам изготовить своими руками коврик для робота ВЕЕ ВОТ, который будет нужен для игры с роботом. Перед вами на столе лежат картинки по лексическим темам. Договоритесь между собой и отберите подходящие по теме 16 картинок. Картинки необходимо расположить как на образце. (4 ряда, по 4 карточки в</p>	<p>Р: - Здорово!</p>

каждом ряду).

3 этап: Реализация замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>-Вижу, вам не терпится попробовать. - Итак, можно начинать! <i>(Самостоятельная деятельность родителей).</i> - Замечательные игровые поля получились! Я предлагаю выйти ко мне тех, у кого есть снежинки. С красной снежинкой к моему помощнику Диме за 1 стол, с серебристой ко мне за 2 стол. Прочитайте загадки вслух и назовите отгадку. (Большой синий треугольник, красное яблоко) – это конечная цель маршрута. Моим помощником сегодня будет Дима. Сначала он расскажет вам о правилах работы с биботом. «Робот «Пчелка» перемещается по специальному коврику. Начало пути – это клетка с красным кругом. Один ход пчелки – это одна клетка. Сначала надо посмотреть на коврик и выбрать путь, по которому робот придет к своей цели. Выложить путь стрелками рядом с ковриком. Перед началом работы нужно стереть кнопкой Х (крестик) предыдущие команды. Стрелки обозначают направление: вперед, назад, вправо, влево». Теперь при помощи стрелок выложите нужный маршрут рядом с ковриком. Отведите пчелку к заданной цели. Отправная точка маршрута при работе с биботом может быть любая. В нашем задании она отмечена красном кругом. Чтобы робот выполнил заданную команду необходимо нажать зеленую кнопку ОК. Маршрут роботу можно задать сразу весь от начала до конца. Для этого одну за другой вы нажимаете кнопки с направлениями, и один раз зеленую кнопку ОК.</p>	<p>Р: - Интересно!</p>

<p>А можно делать по одному ходу, затем нажать кнопку ОК. Перед каждым следующим ходом надо стирать предыдущие команды кнопкой Х. Поворот пчелки – это еще один ход. (Работа родителей с ковриками и роботами).</p>	<p>Р: - Здорово! В: - Отличная работа!</p>
---	--

4 этап: Рефлексия

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Были ли у вас затруднения во время работы? Если были, то какие? Что получилось лучше всего? Как бы вы предложили игры детям с этим роботом? - Большое спасибо за то, что нашли время и возможность посетить наш мастер-класс, ждем новых встреч!</p>	<p><i>Ответы родителей</i></p>

Практическая разработка игровой обучающей ситуации по экологическому воспитанию в старшей группе «Игра-путешествие на реку»

Возраст воспитанников: старший дошкольный (шестой год жизни).

Виды деятельности: коммуникативная, познавательная, игровая.

Образовательные области: познавательное развитие, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие.

Цель:

Формировать знания детей о различных способах защиты окружающей среды.

Задачи:

- воспитывать в детях любовь к живой природе;
- приобщать детей к элементарным общественным нормам и правилам поведения в природе;
- повышать активность детей в процессе обучения;
- формировать интерес к познавательной деятельности;
- развивать эмоциональную отзывчивость.

Оборудование и материалы: макет с рекой, силуэты рыб, 4 контейнера для мусора (пластик, бумага, стекло, железо).

Материалы и оборудование: робот ВЕЕ ВОТ, игровое поле по теме «Река», набор стрелок - указателей в коробке, проектор, доска, карточки с изображением речных рыб - (щука, сом, ерш, карась), камней (3 шт.), изображенные предметы из стекла, бумаги, пластика, железа, 4 контейнера.

Предварительная работа:

1. Беседа «Какой вред может нанести природе мусор»?
2. Наблюдение на улице
3. Помощь дворнику в уборке территории
4. Наблюдение на улице

5. Просмотр презентаций
6. Рисование на тему: «Защитим природу»
7. Изготовление поделок из бросового материала

Ход

1 этап:

Способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель обогащает предметно-развивающую среду в Центрах детской активности атрибутами, которые относятся к теме.</p> <p>Подзывает детей. Они произвольно располагаются рядом.</p> <p>Воспитатель: Ребята, сегодня утром я читала газету и обратила внимание на интересную статью. В ней говорилось о том, что на реку пришла беда: стали гибнуть растения и рыбы. Авторы статьи просят ребят из детских садов помочь. Почему всё это происходит? Чем мы с вами можем помочь в этой ситуации? (Ответы детей).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Здорово! - Отличный ответ! - Неожиданное предложение! - Интересно! - Превосходные идеи! - Я рада, что ребята нашей группы предлагают такие идеи!

2 этап:

Способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Отгадайте загадку.</p> <p><i>В неё льётся, из неё льётся, Сама по земле плетётся.</i></p> <p>О чем говорится в загадке?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Ребята, посмотрите на игровое поле, что на нем изображено?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Предлагаю игру «УЗНАЙ ПО ОПИСАНИЮ»</p> <p>1. Какую рыбу называют пресноводной акулой? (Щука.)</p> <p>2. Это речная рыба, у него есть усы. Тело его покрыто очень толстой кожей, на которой нет чешуи. (Сом)</p> <p>3. Острые, колючие плавники защищают его от врагов. Иногда его называют морским ежом. (Ерш)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Может кто-то думает иначе? - Супер! - Кто может вам помочь, если затрудняетесь с ответом? - Замечательный ответ! - Совершенно верно! - Конечно! (Если дети дают правильный ответ) - Какие еще будут варианты, интересно послушать остальных ребят? Кто может помочь, если затрудняетесь? (Если мнения детей противоречат другу или дети не отвечают)

4. Дом его - заросший пруд,
Где лягушки в такт поют,
Он бывает золотой,
Но обычно он - простой. (Карась)

5. Его в горах полным – полно.
Он часто падает на дно
Ущелья со скалы крутой.
Он твёрдый, маленький, большой.
По форме разным он бывает.
Его с дороги убирают. (Камень)

6. Мы по улице идём.
С мусором пакет несём.
Раз бумажка, два бумажка,
Кинем это всё в отсек.
Пластик, банка, бумажка...
Всё в корзину, или нет?
Скажем правильный ответ.
Весь мусор собирается вместе?
Ответы детей.
Или каждый вид в отдельный пакет?
Ответы детей.

Воспитатель: В наших реках обитают такие речные рыбы, как сом, щука, карась, карп. На дне реки встречаются камни. А еще на игровом поле мы видим множество предметов, которые сделаны из разных материалов. Которые загрязняют реку. Нам необходимо выложить маршрут стрелками – указателями. Чтобы вытащить из воды все предметы, которые загрязняют воду и речных обитателей. «Выловленный» из воды мусор, я предлагаю распределить в разные контейнеры (пластик, бумага, стекло, железо).

Воспитатель: Рассмотрели игровое поле.
А сейчас предлагаю вам вспомнить правила игры с роботом ВЕЕ ВОТ.
Ответы детей.

Пальчиковая гимнастика «Рыбы»

Десять рыб поймали мы –
В речке плавали они. (Показывают ладони с расставленными десятью пальцами).

Лещ, плотва, налим, карась,
Окунь, щука, сом, ерш, язь,
А десятый угорь был (Показывают ладони с расставленными десятью

- Я согласна с тобой!
- Интересно!

- Рада выслушать каждого!
- Замечательно помните правила!
- Отлично!

- Как ловко ты разобрался в этом вопросе!
- Супер!
- Это очень важно для нас!

- Ты абсолютно прав!
- Кто еще хочет добавить?
- Верно подмечено!
- Здорово получилось!

<p>пальцами), Он сорвался и уплыл. (Хлопают 1 раз в ладоши) Показывают рукой волны. («Рисуют» в воздухе рукой волнообразную линию)</p>	
---	--

3 этап:

Способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Ближе, ближе, детвора! Начинается игра! Воспитатель: Теперь выложим маршрут так, чтобы обойти камни и собрать весь мусор, находящийся в реке. (Дети составляют путь стрелками - указателями). Приступают к игре. Воспитатель побуждает детей к коммуникативной и познавательной активности. Оказывает индивидуальную помощь детям, испытывающим затруднения. Поощряет желание проявить самостоятельность, находчивость, помочь товарищам.</p>	<p>- Я уверена, у вас все получится! - Как считаете, все верно выполнено? - Отлично получилось! - Я уверена, у вас все получится! - Это будет чудесно! - Класс! - Замечательно! - Какой ты внимательный! - Как ловко ты справился с заданием!</p>

4 этап:

Способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Ребята, чем вам понравилось наша игра? - В чем игра помогла нам сегодня? - Что запомнилось больше всего? - О чем вы хотите рассказать своим родителям и друзьям? - Какая часть игры была для вас наиболее интересной? - Где можно подробно узнать о речных обитателях и водоемах? - Я думаю, что вместе с родителями вы сможете еще больше узнать много интересной информации, а затем нам об этом расскажете. Мне тоже понравилось наша игра. Спасибо вам за то, что вы как настоящие</p>	<p><i>В случае, если дети недовольны достигнутым результатом:</i> - Какая необычная у тебя идея! - Мне важно твое особое мнение! - Интересное пояснение! - В следующий раз мы сможем реализовать твое предложение! <i>В случае, если дети довольны достигнутым результатом:</i> - Согласна с тобой! - Класс! - Супер! - Очень важное утверждение! - Я рада, что ты сказал об этом! - Мне очень важно твое мнение!</p>

защитники природы помогли разобраться в причинах загрязнения водоемов! Надеюсь, что вы будете настоящими защитниками природы!	- Превосходная идея!
---	----------------------

**Практическая разработка игрового занятия - сомнения
(исследовательская деятельность) в старшей группе**

Тема: «Что можно успеть сделать за 5 минут?»

Возраст воспитанников: старший дошкольный (шестой год жизни).

Виды деятельности: коммуникативная, познавательная, игровая.

Образовательные области: познавательное развитие, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие.

Цель:

Расширение и закрепление представлений о времени.

Задачи:

- дополнить и уточнить знания детей о времени, текучести, периодичности, необратимости.
- побуждать детей к проведению познавательной деятельности посредством исследования, используя разные способы получения информации.
- развивать чувство времени;
- развивать любознательность, внимание.
- воспитывать интерес к окружающему, исследовательской деятельности;
- формировать умение ценить время.

Оборудование и материалы:

песочные часы, номер газеты «Цветик - семицветик», материалы и оборудование к аппликации: листы бумаги, готовые цветы, клеящей карандаш, салфетки, клеенки, мультимедийное оборудование, видеоролик «5 минут».

Предварительная работа:

формирование у детей первичных представлений о времени посредством дидактических игр: «Части суток», «Сначала и потом», «Живая неделя», моделирование времен года, части года, экспериментирование, чтение художественной литературы, знакомство со способами исследования, знакомство с песочными часами и оформление мини – музея «Часы» и др.

Ход

1 этап:

Способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель обогащает предметно-развивающую среду в Центрах детской активности предметами, которые относятся к исследовательской деятельности.</p> <p>Подзывает детей. Они произвольно располагаются рядом.</p> <p>Воспитатель:</p>	

<p>Игра «Назови имя друга» Улыбнитесь всем вокруг И скорей вставайте в круг, Мячик ты передавай, Имя друга называй. Ребята, у меня в руках свежий номер газеты детского сада «Цветик - семицветик». В одной статье говорится про девочку, которая ничего не успевала делать, ей всегда не хватает времени и которая думала, что за 5 минут сделать ничего не успеешь. Ответьте мне на вопрос: «Что можно успеть сделать за 5 минут?» Ответы детей. Воспитатель: Как мы можем проверить эти варианты? Предлагаю вам провести исследование. Ответы детей.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Здорово! - Отлично получилось! - Превосходные идеи! - Мне понравились ваши предложения! - Необычный ответ! - Класс! - Я рада, что вы заинтересовались!
--	--

2 этап:

Способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Итак, друзья, я предлагаю вам посмотреть на слайд. Как вы думаете, что это такое? Какими способами можно провести исследование? Ответы детей. (Дети называют способы, воспитатель выставляет на доске схемы: - подумать самостоятельно; - провести эксперимент; - спросить у других людей; - найти информацию в книгах или в сети Интернет). Благодаря вашей помощи появился план нашего исследования «Что можно успеть за 5 минут?» 1 вариант «Подумать самостоятельно». (Дети высказывают свои предположения).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Замечательный ответ! - Интересно! - Я очень рада! - Превосходно! (Если все дети единогласно принимают решение) - Какие еще будут варианты, мне интересно мнение каждого? (Если мнения детей противоречат друг другу или ребенок отказывается выполнять) - Рада выслушать каждого!

- Замечательная идея!
- Отлично!!

3 этап:

Способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: 2 вариант «Провести эксперимент». (Предложить детям проверить можно ли сделать аппликацию за 5 минут). Как вы считаете - успеем или нет?</p> <p>Итак мы начинаем эксперимент- успеем или нет сделать аппликацию? Запускаем песочные часы на 5 минут, они помогут нам отследить время. <i>(Дети изготавливают поделку).</i> Время закончилось, отложите свои работы. Поднимите руку те, кто не успел выполнить за отведенное время. Как вы думаете, почему вы не успели? Ответы детей.</p> <p>3 вариант «Спросить у других людей». Воспитатель: Предлагаю позвать ребят из соседней группы и спросить у них, что они могут сделать за 5 минут. <i>(Дети спрашивают ребят).</i> Что удалось выяснить?</p> <p>Пальчиковая гимнастика «Магазин» (Садимся на коврик (на колени). Перебираем пальчиками ("бежим") от коленок до макушки). Мышь полезла в первый раз Посмотреть, который час. Вдруг часы сказали: "Бом!", (Один хлопок над головой). Мышь скатилась кувырком. (Руки "скатываются" на пол). Мышь полезла второй раз Посмотреть, который час. Вдруг часы сказали: "Бом, бом!" (Два хлопка). Мышь скатилась кувырком.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Я согласна с тобой! - Супер! - Кто может вам помочь, если затрудняетесь с ответом? - Может кто-то думает иначе? - Супер! - Кто может вам помочь, если затрудняетесь с ответом? - Я уверена, вы получите много интересных ответов! - Отлично получилось! - Вот какие ответы мы получили!

<p>Мышь полезла в третий раз Посмотреть, который час. Вдруг часы сказали: "Бом, бом, бом!"(Три хлопка). Мышь скатилась кувырком. Воспитатель: 4 вариант «Узнать в интернете». Предлагаю свою помощь, набрать буквы в строке «Что можно сделать за 5 минут?» Предлагаю посмотреть ролик «5 минут для дела». Мы собрали много интересных ответов на наш вопрос. А сейчас предлагаю поиграть и в игре закрепить то, что мы сегодня узнали. На карточках игрового поля нарисованы разные действия, которые можно успеть сделать за 5 минут. Нужно провести робота только по тем клеткам, на которых нарисовано действие, которое можно выполнить за 5 минут. Внимательно рассмотрите все клетки поля. (Дети рассматривают). Приступают к игре. Воспитатель побуждает детей к коммуникативной и познавательной активности. Оказывает индивидуальную помощь детям, испытывающим затруднения. Поощряет желание проявить самостоятельность, находчивость, помочь товарищам.</p>	<p>- Весело получилось!</p> <p>- Интересно!</p> <p>- Класс!</p> <p>- Ты очень внимательный!</p> <p>- Отлично! Ты верно подметил!</p> <p>- Как считаете, все верно выполнено?</p> <p>- Отлично получилось!</p> <p>- Я уверена, у вас все получится!</p> <p>- Это будет чудесно!</p> <p>- Класс!</p> <p>- Замечательно!</p> <p>- Какой ты внимательный!</p> <p>- Как ловко ты справился с заданием!</p>
--	---

4 этап:

Способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Ребята, что помогло нам сегодня ответить на наши вопросы? Что больше всего понравилось и почему? Какие знания нам пригодились? Ответы детей. Воспитатель: И мне было очень интересно с вами! Катя и Артем отгадали загадки про транспорт. Егор без ошибок выложил маршрут для робота стрелками - указателями.</p>	<p><i>В случае, если дети недовольны достигнутым результатом:</i></p> <p>- У тебя особое мнение! Для меня это очень важно!</p> <p>- Необычная идея!</p> <p>- Кто согласен?</p> <p>- Какие еще есть варианты?</p> <p><i>В случае, если дети довольны достигнутым результатом:</i></p> <p>- Я согласна с тобой!</p> <p>- Класс!</p>

Практическая разработка игрового занятия - аукцион в подготовительной группе «Аукцион»

Возраст воспитанников: старший дошкольный (шестой год жизни).

Виды деятельности: коммуникативная, познавательная, игровая.

Образовательные области: познавательное развитие, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие.

Цель:

Формировать знания детей о различных формах продажи товара.

Задачи:

- Закреплять знания детей о таких формах продажи товара, как магазин, рынок, ярмарка.
- Продолжать знакомить с особенностями продажи товара на аукционе.
- Упражнять в постепенном увеличении первоначальной цены товара.
- Развивать навыки счёта, внимание, мышление, речь.
- Воспитывать интерес к играм с экономическим содержанием.

Оборудование и материалы:

робот ВЕЕ БОТ, игровое поле, 6 карточек с изображениями, набор стрелок- указателей в коробке, проектор, доска.

Материал: письмо из Простоквашино, буквы, товар для аукциона (игрушки, книги), молоточек для аукциониста, игровые деньги «августинки», магнитофон.

Словарная работа: магазин, рынок, аукцион, ярмарка, лот, цена, товар, дешевле, дороже, торговаться.

Предварительная работа:

1. Беседа с детьми на тему: «Правила поведения в магазине».
2. Рассматривание иллюстраций по теме.
3. Дидактическая игра «Подбери правильно карточки».
4. Сюжетно-ролевая игра «Семья. Сюжет: Идем за покупками в супермаркет».
5. Изобразительная деятельность: «Магазин игрушек», «Продуктовый магазин».

Ход

1 этап:

Способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель обогащает предметно-развивающую среду в Центрах детской активности атрибутами, которые относятся к празднику.</p> <p>Подзывает детей. Они произвольно располагаются рядом.</p> <p>Воспитатель: Он продаётся, покупается, Особым словом называется Дешевле он или дороже, Но без него прожить не сможем.</p>	<p>- Класс!</p>

<p>А потому и млад и стар Все покупать идут... (товар) Ответы детей. Воспитатель: Какие товары нам необходимы? Ответы детей. Где можно купить товар? Ответы детей. Чего купить нельзя? Ответы детей.</p>	<p>- Отличный ответ! - Мне очень интересно твое предложение! - Здорово! - Интересно! - Превосходные идеи! - Мне понравились ваши предложения! - Необычный ответ! - Я рада, что смогла заинтересовать вас!</p>
--	---

2 этап:

Способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Итак, друзья, я предлагаю вам посмотреть на слайд. Как вы думаете, что на нем изображено? «Шарик с Матроскиным поспорили, где лучше покупать картошку: в магазине или на рынке? Шарик предлагает в магазине, так как он ближе, а Матроскин – на рынке, так как там дешевле». Вот так ситуация! Предлагаю обсудить и предложить ее решение.</p>	<p>- Замечательный ответ! - Интересно! - Я очень рада! - Превосходно! (Если все дети единогласно принимают решение) - Какие еще будут варианты, мне интересно мнение каждого? (Если мнения детей противоречат друг другу или ребенок отказывается выполнять) - Рада выслушать каждого! - Замечательная идея! - Отлично!</p>

3 этап:

Способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Объявляю аукцион. Ребята, кто из вас может нам рассказать, что такое аукцион? Что продаётся на аукционе? Чем отличается продажа товара на аукционе от продажи в магазине? Каждый предмет, продаваемый на аукционе, называется лот. Теперь предлагаю вам взять сумки и монетки, отправляемся на аукцион.</p>	<p>- Я согласна с тобой! - Супер! - Кто может вам помочь, если затрудняетесь с ответом? - Может кто-то думает иначе? - Супер! - Кто может вам помочь, если затрудняетесь с ответом?</p>

<p>Воспитатель: Чтобы попасть в зал, где проводится аукцион, нужно открыть «замок» - выложить в клеточках на своей карточке такой же узор из геометрических фигур, как на слайде. (Дети выполняют)</p> <p>Пальчиковая гимнастика «Магазин» Мы пришли в магазин. (Идти пальчиками по столу) Мы купили торт — один, (Показать 1 палец.) Плюшек — две, (Хлопки в ладоши 2 раза и показать 2 пальца.) Ватрушек — три, (Хлопки в ладоши 3 раза и показать 3 пальца.) А киви купили — сразу четыре! (Вертеть кулаками и показать 4 пальца.)</p> <p>Воспитатель: Объявляется «Аукцион»! На игровом поле выложены различные товары - лоты (карточки с изображенными предметами).</p> <p>Правила аукциона: Воспитатель показывает первый лот, отмечая его на игровом поле цветной фишкой, рассказывает о нём и просит игроков забрать этот лот за наименьшее количество игровых ходов. Ребенок, желающий его купить, поднимает флажок и называет количество шагов, за которое он быстрее всего сможет довести робота до названного лота. После игрок начинает выкладывать стрелками –указателями маршрут. Если ребенок выстроил путь правильно привел робота к цели, то он покупает лот, забирает карточку себе. Объявляется следующий лот и так далее. Проводится аукцион.</p>	<p>- Я уверена, у вас все получится!</p> <p>- Отлично получилось! - Как считаете, все верно выполнено?</p> <p>- Здорово получилось! - Интересно! - Класс! - Ты очень внимательный! - Отлично! Ты верно подметил!</p>
--	--

4 этап:

Способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
Воспитатель: Ребята, все получилось у нас сегодня при проведении аукциона,	<i>В случае, если дети недовольны достигнутым результатом:</i>

<p>как мы планировали? В какую игру мы сегодня играли? Что больше всего понравилось? Какие знания нам пригодились? Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: И мне было очень интересно с вами! У Дианы и Влада были интересные идеи, как помочь Шарику и Матроскину. У Евы отлично получилось рассказать ребятам, что такое аукцион.</p>	<p>- У тебя особое мнение! Для меня это очень важно! - Необычная идея! - Кто согласен? - Какие еще есть варианты? <i>В случае, если дети довольны достигнутым результатом:</i> - Я согласна с тобой! - Класс! - Здорово!</p>
---	---

Практическая разработка занятие-сомнение по ПДД для детей старшей группы «История с посылкой».

Возраст воспитанников: старший дошкольный (шестой год жизни).

Виды деятельности: коммуникативная, познавательная, игровая.

Образовательные области: познавательное развитие, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие.

Цель:

Систематизировать знания детей о правилах дорожного движения и представления о способах и особенностях передвижения человека.

Оборудование и материалы: посылка, дорожные знаки: «*Пешеходный переход*», «*Движение пешеходов запрещено*», «*Остановка автобуса*», знак – пазл «*Играть на дороге запрещено*».

Материалы и оборудование: робот ВЕЕ ВОТ, набор стрелок - указателей в коробке, игровое поле по теме «Улица», проектор, доска, карточки с изображением дорожных знаков, деревьев, транспорта.

Ход

1 этап:

Способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель обогащает предметно-развивающую среду в Центрах детской активности атрибутами, которые относятся к теме. Подзывает детей. Они произвольно располагаются рядом. Воспитатель: Ребята, мне нужна ваша помощь! Дети: Что случилось? Как мы можем вам помочь?</p>	<p>- Здорово! - Неожиданное предложение! - Интересно! - Превосходные идеи!</p>

(Ответы детей).	- Я рада, что вы откликнулись!
-----------------	--------------------------------

2 этап:

Способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: К нам в детский сад пришла посылка для детей старшей группы. Почтальон оставил её на крыльце. Она вся промокла, а в ней были очень важные и такие нужные дорожные знаки, в ней остался вот только один. Остальные ветер разбросал. Дети нашей группы теперь не смогут познакомиться с правилами дорожного движения. Что делать?</p> <p>Ответы детей.</p>	<p>- Замечательный ответ!</p> <p>- Совершенно верно!</p> <p>- Какие еще будут варианты, интересно послушать остальных ребят? Кто может помочь, если затрудняетесь? (Если мнения детей противоречат другу или дети не отвечают)</p> <p><i>(Если дети согласны)</i></p> <p>- Отлично, да мы настоящая команда!</p> <p>- Я согласна с тобой!</p> <p>- Супер!</p> <p>- Может кто-то думает иначе?</p> <p><i>(Если дети не согласны)</i></p> <p>- Я надеюсь, что ты передумаешь?</p> <p>- Присоединяйся к нам в любой момент, мы рады твоей помощи!</p>
<p>Воспитатель: На одной стороне посылки нарисован карточки – символы транспорта, дорожных знаков, которые мы можем использовать, чтобы найти остальные знаки. Предлагаю отправиться в путь. Кто со мной?</p>	<p><i>(Если дети не согласны)</i></p> <p>- Я надеюсь, что ты передумаешь?</p> <p>- Присоединяйся к нам в любой момент, мы рады твоей помощи!</p>
<p>На каком транспорте мы будем путешествовать, в этом нам поможет загадка.</p> <p>Чудесный длинный дом, Пассажиров много в нем. Носит обувь из резины И питается бензином...(Автобус)</p>	<p>- Рада выслушать каждого!</p> <p>- Отлично!</p> <p>- Как ловко ты разобрался в этом вопросе!</p> <p>- Супер!</p> <p>- Класс!</p> <p>- Это очень важно для нас!</p>

3 этап:

Способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Начнем путь на автобусе, чтобы узнать куда дальше двигаться отгадаем следующую загадку и выложим</p>	

путь стрелками к следующему транспорту на игровом поле.

Удивительный вагон!

Посудите сами:

Рельсы в воздухе, а он

Держит их руками. (Троллейбус)

Воспитатель:

Что ж, дружок, отгадай,

Только это не трамвай.

Вдаль по рельсам быстро мчится

Из избушек вереница. (Поезд)

Приступают к игре.

Воспитатель побуждает детей к коммуникативной и познавательной активности.

Оказывает индивидуальную помощь детям, испытывающим затруднения.

Поощряет желание проявить самостоятельность, находчивость, помочь товарищам.

Воспитатель: Ребята, посмотрите на игровом поле в «лужах» после дождя видны силуэты дорожных знаков. Но ветер порвал бумажные знаки. Как быть? Ответы детей.

Игра «Собери пазл» (дорожные знаки).

На дорожном знаке том

Человек идет пешком.

Полосатые дорожки

Постелили нам под ножки.

Чтобы мы забот не знали

И по ним вперед шагали.

(Пешеходный переход)

Воспитатель: Теперь соберем пазл.

Красный круг, а в нем мой друг,

Быстрый друг — велосипед.

Знак гласит: здесь и вокруг

На велосипеде проезда нет.

(Езда на велосипедах запрещена)

Затихают все моторы,

И внимательны шофёры,

Если знаки говорят:

"Близко школа,

Детский сад!" (Дети)

Воспитатель: Ребята, посмотрите на слайд, что на нем изображено?

Ответы детей.

(На слайде изображены дети, играющие

- Ты абсолютно прав!
- Кто еще хочет добавить?

- Отличная идея!
- Верно подмечено!

- Это как раз то, что нам нужно!
- Совершенно верно!
- Точно подмечено!

- Какой ты внимательный!
- Здорово получилось!
- Я уверена, у вас все получится!

- Класс!
- Замечательно!
- Какой ты внимательный!
- Как ловко ты справился с заданием!

<p>на проезжей части).</p> <p>Воспитатель: Ах вы, дети шалуны. Доведёте до беды! Разве можно здесь играть? На дороге мяч пинать? Предлагаю вам, ребята, Новый знак сейчас создать!</p> <p>Воспитатель: Вот спасибо вам, ребята! Очень вы мне помогли! Всю посылку вы собрали, Про знаки всё вы рассказали! А теперь нас ждёт игра, Собирайся, детвора!</p> <p>Игра-эстафета «Перевези пассажира». Предлагаю отдохнуть и поиграть в игру, про правила дорожного движения. Там, где шумный перекресток, ("идём" по столу указательным и средним пальцами) Где машин не сосчитать, (поочередное загибание пальцев на руках) Перейти не так уж просто, если правила не знать (покачать головой). Пусть запомнят твердо дети: верно поступает тот (показать указательный палец правой руки, остальные пальцы сжаты в кулак) Кто лишь при зеленом свете (хлопки в ладоши) Через улицу идет! ("идём" по столу указательным и средним пальцами). (Дети берут необходимые для работы материалы и рисуют дорожный знак).</p>	<p>- Отлично получилось!</p> <p>- Здорово!</p> <p>- Интересно!</p> <p>- Превосходные идеи!</p> <p>- Я рада, что смогла заинтересовать вас!</p> <p>- Вы настоящие знатоки правил!</p>
---	--

4 этап:

Способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Ребята, сколько дорожных знаков мы собрали?</p> <p>- Как вы считаете, что нас получилось лучше всего выполнить?</p> <p>- Какой транспорт помог нам?</p> <p>- С кем можно поделиться своими знаниями о правилах дорожного</p>	<p><i>В случае, если дети недовольны достигнутым результатом:</i></p> <p>- Какая необычная у тебя идея!</p> <p>- Мне важно твое особое мнение!</p> <p>- Интересное предложение!</p> <p><i>В случае, если дети довольны достигнутым</i></p>

<p>движения?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что было трудным и почему? - Что бы произошло, если бы мы не нашли потерянные дорожные знаки? 	<p><i>результатом:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Согласна с тобой! - Класс! - Супер! - Я рада, что ты сказал об этом! - Мне очень важно твое мнение! - Превосходная идея!
---	--

Практическая разработка занятия – соревнования в подготовительной группе в лаборатории «IT - град»

Игра «Я робот»

Возраст воспитанников: старший дошкольный возраст.

Виды деятельности: коммуникативная, познавательно - исследовательская.

Образовательные области: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие,

Цель: формирование позитивных установок к соревнованиям.

Задачи:

- Создать условия для формирования познавательных действий, становления сознания;
- Способствовать развитию самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий;
- Способствовать развитию опорно – двигательного аппарата;
- Поддерживать интерес к программированию;
- Формировать навыки составления простейших программ;
- Воспитывать умение работать в команде.

Оборудование и материалы:

Комплект включает: Маты размером 23 x 23см, 20 матов в четырех цветах (розовый, оранжевый, синий и зеленый), 20 кодирующих карточек, два робота, две зубчатые передачи, две пружинчатые фигуры, две стрелки, две карточки X.

Ход

1 этап:

Способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывания детей
<p>Внимание! Внимание! Объявляю «Хакатон» - марафон юных программистов. Для участия в соревнованиях приглашаются две команды. Приветствуем участников. Команда: и команда ...</p> <p>Прошу команды поприветствовать друг друга. (Жмут друг другу руки)</p> <p>Воспитатель: Правила нашего марафона. Первый участник команды выкладывает лабиринт и ставит цель. Использует для лабиринта не более 7</p>	<p>Д: «Знайки»</p> <p>Д: «Умники»</p>

<p>клеток. Ставит стартовую стрелку, робота и определяет местоположение ремонтной мастерской. Далее программист пишет программу. Итак, мы начинаем «Хакатон» - марафон юных программистов.</p> <p><i>Используя Игру «Я Робот» Детям нужно по заданной программе составить маршрут.</i></p> <p><i>(Дети читают сами или просят помощи у воспитателя)</i></p>	
---	--

2 этап: Способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Напомним командам правила! С чего начнём?</p> <p>Ответы детей. (Выберем первого участника, который составляет программу, робота, участника, который будет вести робота).</p>	<p>- Какой ты внимательный!</p> <p>- Отлично! Какие вы молодцы!</p> <p>- Класс!</p> <p>(Если дети предлагают что-то другое или не знают с чего начать:</p> <p>- Все с этим согласны? Кто нет, то почему?</p> <p>- А для чего нам друзья?</p>

3 этап: Способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>(под музыку 1 и 2 участники выполняют задания – выкладывают лабиринт и стрелки - указатели)</p> <p>С помощью жеребьевки определим, какая команда будет первой вести своего робота к цели. (Жеребьевка)</p> <p>Приглашается робот и управляющий роботом. (Робот идет по маршруту).</p>	<p><u>Поддержка детской инициативы</u></p> <p>- Я уверена, что у вас получится....</p> <p>- Какой ты внимательный</p> <p>- Молодец</p> <p>- Ух ты!</p> <p>- Класс!</p> <p>- Здорово!</p> <p>- Интересный вариант. Кто еще как думает?</p> <p>- Давайте подумаем еще</p> <p>- Если мы выбираем это....., то получится ли верно?</p>

4. Способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Команда «Знайки», как вы считаете, что вашей команде удалось в игре?</p> <p>Команда «Умники», как вы считаете, что</p>	

<p>вашей команде удалось в игре? Какие затруднения вы испытывали в игре? Что необходимо сделать, чтобы в дальнейшем у вас не было трудностей в игре? Как вы считаете, кто победил в марафоне юных программистов? Ответы детей. Предлагаю завершить наш марафон дружественным рукопожатием. (Награждение команд)</p>	<p>- Ваня составил интересный маршрут для робота. - Мне понравилось как вы самостоятельно распределили кто первым будет - Настя помогала игрокам команды советом. - Артем отвлекался, но заметил вовремя ошибку, исправил ее и этим выручил команду. - А чем помогла Вика своей команде? - За что тебя можно было похвалить? Придумайте, за что можно похвалить Вику?</p>
---	---

Возможный вывод по итогу взаимодействия
Любое дело по плечу, если вы команда!

**Практическая разработка образовательной деятельности
 «Занимательная математика».**

Возраст воспитанников: старший дошкольный возраст
Виды деятельности: коммуникативная, познавательно-исследовательская.
Образовательные области: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие.

Цель: способствовать развитию логического мышления старших дошкольников.

Задачи:

- совершенствовать умение решать арифметических задач на сложение и вычитание в пределах 10.
- создать условия для формирования познавательных действий и саморегуляции собственных действий.
- развивать мыслительные операции анализа.
- способствовать развитию внимания, памяти, логического мышления.

Материалы и оборудование: робот ВЕЕ ВОТ, набор стрелок - указателей в коробке, карточки с изображением почтового конверта 15*15 см. для игрового поля, проектор, доска, карточки с цифрами, бумажные монеты, картинка – пазл.

Ход

1 этап:

Способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывания детей
<p>Воспитатель: Приглашает детей пройти в группу. (Дети обращают внимание на лежащее на полу игровое поле, на одной из клеток игрового поля нарисован конверт). Воспитатель: Ребята, кому – то пришло письмо! Как вы думаете для кого оно? Ответы детей.</p>	<p>- Супер! - Интересный вариант! Кто еще как думает? Если дети отвечают «не знаю» - Кому интересно узнать? - Замечательное предложение! - Мне нравится твоя идея!</p>

<p>Воспитатель: Как мы можем узнать, что написано в письме? Ответы детей. Воспитатель читает письмо: («Дорогие ребята, я узнал, что вы умеете отгадывать загадки и считать, поэтому приглашаю вас выполнить задания и найти сюрприз! Двигайтесь так, чтобы собрать по порядку все конверты, на которых будут задания. Выполните их правильно! Удачи! С уважением Знайка.) Воспитатель: Итак, отправимся в путь! В каком направлении будем двигаться? Ответы детей.</p>	<p>- Неожиданное решение! - Я услышала твой ответ! Еще есть какие идеи? Если дети предлагают варианты ответа: - Отличный вариант! С удовольствием! - Прекрасная идея! Если дети не предлагают варианты ответа: - А если нам с вами отправиться Как вам такой вариант?</p>
--	---

2 этап: Способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель: Рассмотрим игровое поле. А сейчас предлагаю вам вспомнить правила игры с роботом ВЕЕ ВОТ. Ответы детей. Воспитатель: Теперь выложим маршрут так, чтобы не пропустить ни одного конверта. (Дети выкладывают путь стрелками - указателями). Приступают к заданиям. Воспитатель побуждает детей к коммуникативной и познавательной активности.</p>	<p>- Класс! - Замечательно! <i>Если дети не проявляют инициативы:</i> Рада буду услышать ваши идеи! Как еще можно определить стоимость билета? (В случае затруднения предлагает сосчитать хлопки) - Здорово! - Превосходно! - Интересный ответ!</p>

3 этап: Способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>(Задание на первом конверте). Воспитатель: Раз Знайка приготовил для нас сюрприз, то в путешествии не обойтись без транспорта. Предлагаю отгадать загадку. Что за чудо – длинный дом! Пассажиров много в нем. Носит обувь из резины И питается бензином (Автобус). В разных видах транспорта стоимость билета разная.</p>	<p>- Превосходные идеи! - Мне понравились ваши предложения! - Необычный ответ! - Внимательно слушали!</p>

Задание «Цена билета».

Высока, как палочка,
И с хвостиком большим,
Всегда повсюду первая —
Цифра (Один) **(Ребенок, угадавший загадку подходит и предложенными бумажными монетами и отчитывает нужное количество).**

Ты, да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое.)

Цифру эту угадай-ка!

Она большая зазнавай-ка.

Единицу сложишь с двойкой,

И получишь цифру ... (Тройку)

Кто-то ночью старый стул

Спинкой вниз перевернул.

И теперь у нас в квартире

Стал он цифрою ...

(Четыре)

Любимая оценка каждого ученика.

(Пять)

Если навесной замок

Вверх поднимет хоботок,

То тогда увидим здесь

Не замок, а цифру ... (Шесть)

Что за цапля, каждый знает,

За шестёркою ступает.

Да, она известна всем

Эта цапля — цифра... (Семь)

(Задание на втором конверте).

Воспитатель: Двигаемся дальше.

Ребята, перед вами загадки на слайде.

«Зверюшкины загадки».

Мама-ежиха

Нашла две свинушки,

Маленький ежик —

Четыре волнушки.

Сложили грибы возле дома ежи,

И ты их, пожалуйста, тоже сложи!

- Какое первое число вы услышали в задаче? Какое второе число в задаче?

- Сколько всего грибов стало возле дома ежей?

- Что нужно сделать, чтобы ответить этот вопрос?

- Кто из вас сможет записать решение

Если дети не дают ответа:

- Предлагаю послушать еще раз внимательно!

- Замечательный ответ!

- Интересно!

- Я очень рада!

- Совершенно верно!

- Внимательно слушали!

- Отлично!

Если дети не дают ответа:

- Послушайте внимательно задачу еще раз.

- Великолепно!

- Отлично!

- Совершенно верно!

- Интересное предположение!

- Верно!

- Замечательно посчитали!

- Необычный ответ!

- Конечно, это сундучок не простой, он с сюрпризом! **(Показ серии мультфильма «Привет мартышке»)**

<p>этой задачи? Ответы детей: $2+4=6$ - Сколько всего грибов собрали всего ежи? Какой ответ в этой задаче?</p> <p>(Задание на втором конверте). Физминутка «РАЗ-МЫ ВСТАЛИ» Раз — мы встали, распрямились. Два — согнулись, наклонились. Три — руками три хлопка. А четыре — под бока. Пять — руками помахать. Шесть — на место сесть опять.</p> <p>(Задание на третьем конверте). Воспитатель: Отведем робота к следующему конверту. «Пальчики-пятерки». - Посмотрите, мы проезжаем мимо реки, а на берегу отпечатки? Как вы считаете, чьи это отпечатки и откуда они здесь? Ответы детей.</p> <p>- Сколько пальцев на одной ладошке? - Сколько пальцев на двух ладошках? - Сколько пальцев на одной ноге? - Сколько пальцев на двух ногах? Предлагаю посчитать пальчики пятерками (5-10-15-20). (Поочередно каждый ребенок считает пятерками). - Ребята, я вижу на берегу реки справа от нас что - то лежит! Да это же сам Знайка приготовил сюрприз для вас! Что же это? Ответы детей. (Дети складывают пазл, на котором изображен сюжет из мультфильма).</p>	<p>- Здорово получилось! - Класс!</p> <p>- Отлично получилось! - Я уверена, у вас все получится! - Это будет чудесно! - Класс!</p> <p>- Замечательно! - Какой ты внимательный! - Как ловко ты справился с заданием!</p>
--	---

4. Способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>- Кто приготовил задания для вас сегодня? - Какие задания было самым интересным? - (имя ребенка), расскажи, пожалуйста, что больше всего запомнилось и</p>	<p><i>В случае, если дети недовольны достигнутым результатом:</i> - Какая необычная у тебя идея! - Мне важно твое особое мнение! - Интересное предложение!</p>

<p>почему?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что было самое необычное? Что было трудным для тебя? - Что нужно сделать, чтобы в следующий раз было легко выполнить подобные задания? - Кому можно еще предложить задать такие задания? - Ребята, я так рада, что у вас все получилось! 	<p><i>В случае, если дети довольны достигнутым результатом:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Согласна с тобой! - Класс! - Супер! - Я рада, что ты сказал об этом! - Мне очень важно твое мнение! - Замечательная идея! - Точно! Я рада, что ты запомнил! <p><i>Если дети не дают ответа:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Я думаю, что больше тренироваться! <p>Рассказать дома об этих заданиях и найти прописи с такими заданиями!</p>
--	---

Список литературы

1. Батин Н.В. «Основы информационных технологий в детском саду». - Минск: Ин-т подгот. науч. кадров Нац. акад. наук Беларуси, 2008.
2. Ревнивцева Р.М. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовательном учреждении <https://moluch.ru/conf/ped/archive/63/2786/>
3. Новосёлова С.Л. «Компьютерный мир дошкольника»
4. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду. Дошкольное воспитание, 1991г., № 5
5. Калинина Т.В. Управление ДОУ. «Новые информационные технологии в дошкольном детстве». М, Сфера, 2008
6. Полат Е.С. Новые педагогические технологии .- М., 2000г.
7. Справочник руководителя дошкольного учреждения. – М, Сфера, 2006
8. Управление инновационными процессами в ДОУ. – М., Сфера, 2008
9. Яковлев А.И. Информационно-коммуникационные технологии в образовании. 2005 г.
10. Бартенева Т.П. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе развития и обучения дошкольников. <http://xn--ilabbnckbmcl9fb.xnp1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/520166/>
11. Комарова И.И., Комарова Т.С., Туликов А.В., Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании. http://site-447713.mozfiles.com/files/447713/7970328_a4.pdf
12. Симонова А.В. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе развития дошкольников. https://kpfu.ru/staff_files/F2063063749/ispolzovanie.informacionnyh.tehnologij.pdf

