

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида № 22 города Ейска муниципального  
образования Ейский район

# «STEAM - образование детей дошкольного возраста. Модуль математическое развитие»



Подготовила старший воспитатель  
Новак О.Н.

## Образовательный модуль «Математическое развитие»

- комплексное решение задач математического развития с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей по направлениям: величина, форма, пространство, время, количество и счет.



Освоение математической действительности наиболее эффективно, если оно происходит в контексте практической и игровой деятельности. В математическом модуле STEM образования можно выделить 5 направлений:

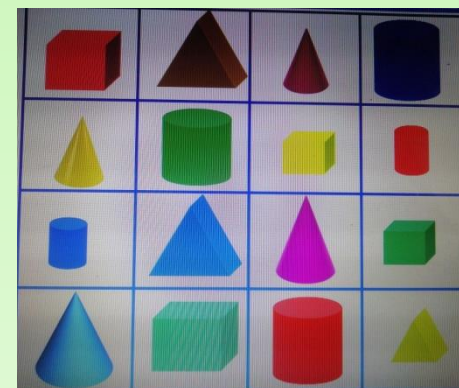
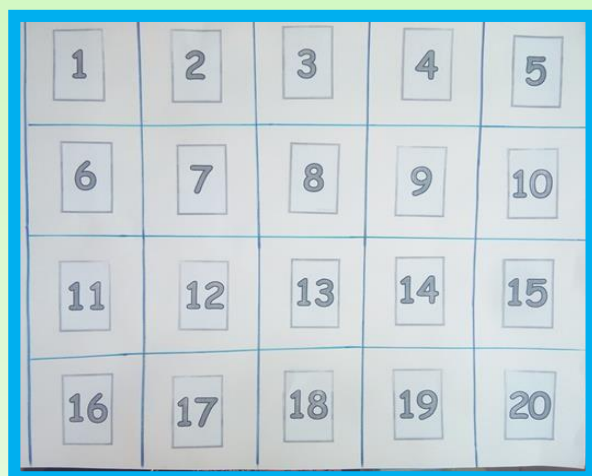
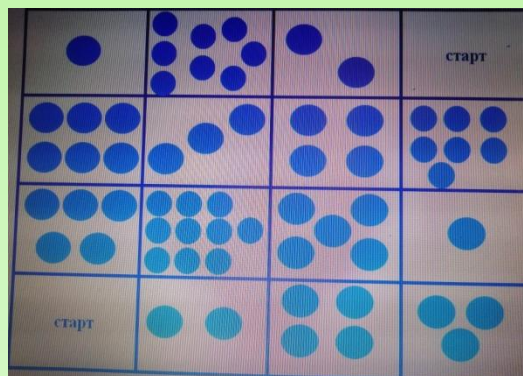
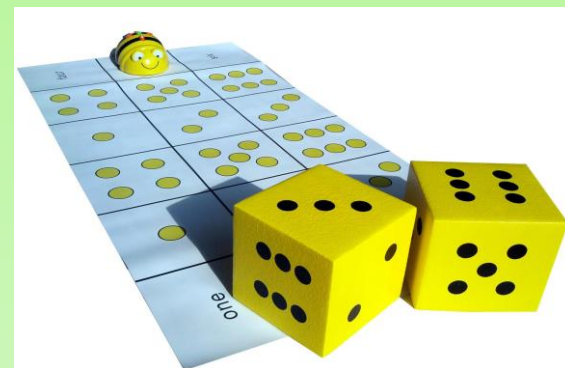
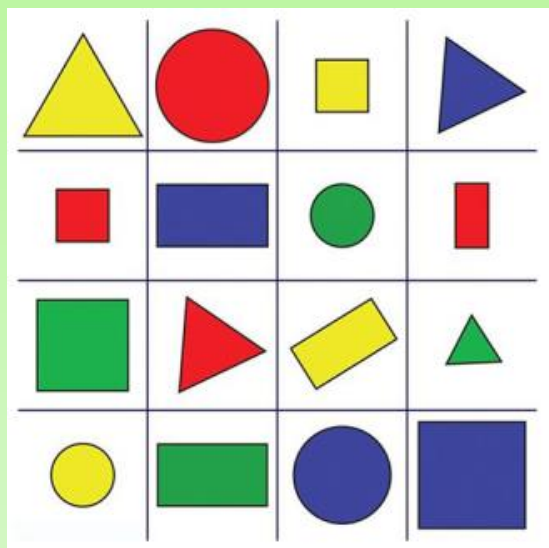
- 1 направление - Знакомство с геометрическими понятиями;
- 2 направление - Знакомство с величинами;
- 3 направление - Знакомство с числами в пределах 10 и 20;
- 4 направление - Знакомство со сложением и вычитанием.
- 5 направление – Развивающие игры



# Образовательный модуль «Робототехника»



# Использование мини-робота Вее-Вот «Умная пчела» в процессе образовательной деятельности



# Содержание игровой детской деятельности с Умной Пчелкой:

- игры,  
обучающие  
структуриро-  
ванию

- игры на  
установление  
причинно-  
следственных  
связей

- игры с  
элементами  
программирова  
ния

- игры на  
развитие  
воображения

# Педагогический потенциал Мини-робота Bee-Bot



**Мини-робот** – программируемая игрушка, которая внешне напоминает пчелу со сложенными крыльями, поэтому её и назвали «Умная пчела». На спинке «пчелы» расположены кнопки со стрелками, с помощью которых он и программируется





# Работа с умной пчелой начинается всегда с команды «ОЧИСТИТЬ» (X).

У пчёлки на спине есть основные кнопки, которые помогают задавать им программу действия.

**Стрелки** изображают движение Пчёлки **вперёд, назад, вправо и влево.**

**Синяя кнопка** с 2 полосками – это пауза в работе.

**Зелёная кнопка** по середине – это кнопка, которая отправляет Пчёлку в путь.

После работы с Пчёлкой, чтобы **убрать программу** и задать новую, надо нажать на **синюю кнопку с крестиком.**

После этого можно снова задавать Пчёлкам новую программу.

↑ - Вперед

↓ - Назад

← - Поворот налево на 90° (как по часовой стрелке, так и против)

→ - Поворот направо на 90°

П – Пауза

продолжительностью

1 секунда (возможно задать паузу после выполнения одной команды перед началом другой)

X - Очистить память (перед тем как программировать пчелу на следующие действия, нужно очистить память)

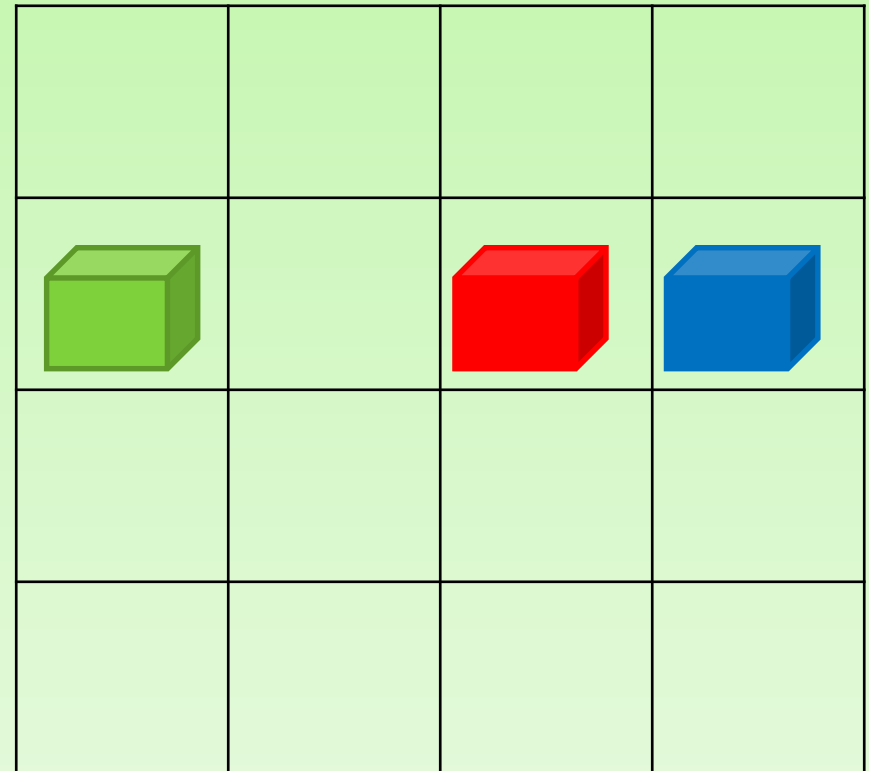
GO - Запустить программу (как только задан график передвижения пчелы нажимаем кнопку ГОУ)

## Варианты заданий:

Для первой команды: дать название игры, сформулировать цель, продемонстрировать различные варианты игры.

Для второй команды: добраться из любого угла до противоположного, не задев ни одного кубика, придумать различные варианты игры.

<b>1</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>-</b>
<b>+</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>7</b>
<b>старт</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>=</b>





***СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!!!!***