

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД №92»

ПРИНЯТО:  
на педагогическом совете  
МАДОУ «Детский сад №92»  
ПРОТОКОЛ №1  
«07» августа 2024г.

УТВЕРЖДАЮ:  
ЗАВЕДУЮЩИЙ МАДОУ  
«Детский сад №92»  
А.С. Коза  
Приказ №100 от 12.08.2024г.

Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности по стимулированию  
всестороннего развития детей 4-5 лет и  
их логического мышления

**"УМНЫЕ ПЧЕЛКИ"**

Срок реализации программы 1 год

Составитель программы:  
Воспитатель  
МАДОУ «Детский сад № 92»  
Корепанова Татьяна Викторовна

г. Ижевск  
2024

## РАЗДЕЛ №1

### *Пояснительная записка*

Современные дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации. Технические достижения всё быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике. Технические объекты окружают нас повсеместно, в виде бытовых приборов и аппаратов, игрушек, транспортных, строительных и других машин.

Благодаря разработкам мини-роботов «Bee-Bot» на современном этапе появилась возможность уже в дошкольном возрасте знакомить детей с основами элементарного программирования.

Кроме того, актуальность по формированию основ программирования значима в свете внедрения и реализации ФГОС ДО, так как:

- ✓ являются великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников;
- ✓ осуществляются в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка;
- ✓ поддерживают инициативу детей;
- ✓ позволяют педагогу построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования;
- ✓ приобщают детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства;
- ✓ формируют познавательные интересы и познавательные действия ребенка в различных видах деятельности; развивают первоначальные навыки программирования;
- ✓ формируют познавательную активность, способствует воспитанию социально- активной личности, формирует навыки общения и сотворчества;

- ✓ объединяют игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляют ребенку возможность экспериментировать и создать свой собственный мир, где нет границ.
- ✓ компенсирует отсутствие образовательной деятельности, направленной на формирование навыков начального программирования;

***Направленность программы:*** техническая.

***Актуальность программы заключается в следующем:***

- востребованность развития широкого кругозора у дошкольников начиная с раннего возраста;
- деятельность, направленная на формирование навыков начального программирования;
- программа отвечает требованиям направления муниципальной и региональной политики в сфере образования - развитие основ научно-технического творчества детей в условиях модернизации образования.
- деятельностный характер технологического образования, направленность содержания на формирование предпосылок умений и навыков, обобщенных способов учебной, познавательной, коммуникативной, практической, творческой деятельности позволяет формировать у дошкольников способность ориентироваться в окружающем мире и формировать предпосылки учебной деятельности.
- программа разработана с опорой на общие педагогические принципы: актуальности, системности, последовательности, преемственности, индивидуальности, конкретности (возраста детей, их интеллектуальных возможностей), направленности (выделение главного, существенного в образовательной работе), доступности, результативности.

***Новизна Программы:***

Научно-техническая направленность обучения, которая базируется на новых информационных технологиях, способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества.

***Адресат программы:*** дети среднего дошкольного возраста (4-5 лет)

***Срок освоения программы:*** 1 год

**Форма обучения:** очная

**Форма организации:** подгрупповая.

**Форма объединения:** кружок

**Состав группы:** постоянный

**Периодичность занятий:** 1 раз в неделю по 20-25 минут

**Количество занятий:** в год 36 занятий

### **Цели и задачи:**

Использование технической новинки, в частности робототехнического устройства Beebot «Умная пчела» особо значимо, так как:

- осуществляется в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка;
- формирует познавательные интересы и познавательные действия ребенка в различных видах деятельности; развивает первоначальные навыки программирования;
- поддерживает инициативу детей;
- позволяет педагогу построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования;
- развивает интеллектуальные способности;
- учит детей структурированной деятельности;
- формирует познавательную активность, способствует воспитанию социально-активной личности, формирует навыки общения и сотворчества;
- способствует умению работать в коллективе;
- развивает воображение;
- предлагает массу возможностей для изучения причинно-следственных связей;
- объединяют игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляют ребенку возможность экспериментировать и созидать свой собственный мир, где нет границ.
- Приобщают детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.

## Учебный план

<b>№</b>	<b>Этапы реализации программы</b>	<b>Продол-ть занятий</b>	<b>Количество занятий в неделю</b>	<b>Количество занятий в месяц</b>	<b>Количество занятий в год</b>
1	Сентябрь	20-25 мин.	1	4	34
2	Октябрь	20-25 мин.	1	4	
3	Ноябрь	20-25 мин.	1	4	
4	Декабрь	20-25 мин.	1	4	
5	Январь	20-25 мин.	1	4	
6	<b>Февраль</b>	20-25 мин.	1	4	
7	<b>Март</b>	20-25 мин.	1	4	
8	<b>Апрель</b>	20-25 мин.	1	4	
9	<b>Май</b>	20-25 мин.	1	4	

## Учебно-тематический план

	месяц	Цели и задачи деятельности	
1.	сентябрь	Играй-отдыхай!	<p>Цель: познакомить детей с элементарным понятием роботы. Развивать воображение, формирование ориентировки в пространстве. Закрепление налево, прямо, направо назад. Умение сотрудничать в паре.</p> <p>Оборудование: игровое поле для детей</p> <p>Беседа что такое робот? Показ презентации о роботах.</p> <p>Игровая ситуация «Мы роботы» дети работают в парах, один ребенок выполняет роль робота, второй - программиста.</p>
2.	сентябрь	В поисках клада.	<p>Цель: развивать ориентацию в пространстве, мелкую моторику пальцев рук, зрительное восприятие. Познакомить детей с правилами работы с ковриком: не наступать на него, находиться рядом.</p> <p><b>оборудование:</b> мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море», различные предметы, связанные с морской тематикой (камушки, ракушки и т.п.).</p> <p>Повторение игры с прошлого занятия «Мы роботы» усложнение задания выполняются по карточкам: прямо, поворот, назад.</p> <p>В поисках клада. Дети выстраивают маршрут для своего героя, используя мелкие игрушки и знаки направления.</p>

3	сентябрь	Веселый счет с пчелкой.	<p>Цель: дать представления детей о основах программирования через знакомство с мини роботом «Пчелка». Команда X и вперед.</p> <p>Оборудование: игровой кубик с точками, прямая дорожка цветная, пчелки.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Счет до пяти.</p> <p>Повторение пульта управления пчелки команда X - забыть программу и команда вперед, познакомить с карточками.</p> <p>Игра веселый счет. Дети по очереди бросают кубик и программируют движение пчелки вперед на количество шагов, которое выпало.</p>
---	----------	-------------------------	--

День рождение пчелки.

Цель: Расширить представления детей о основах программирования через знакомство с мини роботом «Пчелка». Способствовать созданию положительного эмоционального фона в детском коллективе. Познакомить детей с мини роботом «Пчелка» и элементами ее управления.

Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку

Ход:

1. На тематическом коврикe расположены картинкИ с изображением пчелок. Воспитатель говорит детям о том, что в гости к ним прилетела Пчёлка-Майя, что у неё сегодня День рождения,и она решила пригласить к себе в улей своих друзей. Предлагает детям вместе с Майей собрать всех пчелок в улей. Дети выбирают картинку, продумывают маршрут, программируют мини- робота и доводят до нужной клетки. В ходе игры можно придумать имена всем пчелкам, рассмотреть подарки, которые они приготовили.

В процессе беседы воспитатель с детьми повторяет правила этикета (как правильно и вежливо пригласить на День рождения, как вести себя в гостях и т.д).

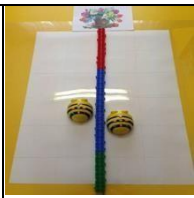
Подведение итогов. Воспитатель благодарит детей за то, что помогли Пчелке-Майе пригласить друзей на День рождения, хвалит за выполненную работу.

2.Игра-соревнование «Кто первый подарит букет цветов пчелке?»




(педагог кладет на стол ватман, сверху пластик, разделитель-дорожка из лего-кубиков, картинка «букет цветов», две пчелки-робота)

Чья пчелка-робот первая доедет до букета, тот ребенок и дарит букет (картинку) пчелке на День Рождения.





5	октябрь	Лабиринты	<p>Цель: дать представления детей об основах программирования через знакомство с мини роботом «Пчелка». Команда X, направо, налево и вперед.</p> <p>Оборудование: игровой кубик с точками, дорожка цветная с поворотами, пчелки.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игра «Мы роботы»</li> <li>2. Чья пчелка первая выберется из лабиринта.</li> </ol>
6	октябрь	Пчелка в саду.	<p><b>Цель:</b> закреплять знания овощей и фруктов, развивать внимание, мелкую моторику пальцев рук, ориентацию в пространстве. Обучение программированию пчелки <b>по заданному образцу.</b></p> <p>Оборудование: Коврики, схемы для программирования, картинки овощей и фруктов. Смарт доска для игры овощи, фрукты.</p> <p>Беседа про осень. Что значит дары осени?</p> <p>Игра Овощи фрукты.</p> <p>Работа с логороботом индивидуально, ребенку необходимо запрограммировать свою пчелку по образцу – схеме. (у одних детей пчелка собирает фрукты, у других овощи) в конце задания ребенок дает устный ответ о том, что собирала его пчелка в саду.</p>

7	октябрь	«Помоги пчелке найти дорогу домой»	<p>Цель: развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. Учить основам программирования. Закрепление счета до 5.</p> <table border="1" data-bbox="548 148 828 416"> <tr> <td></td> <td></td> <td>□</td> <td></td> </tr> <tr> <td>△</td> <td>□</td> <td></td> <td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Где живут пчелы? Беседа</p> <p>Игра: «Помоги своей пчелке найти дорогу домой». Дети выстраивают маршрут из элементарных шагов вперед до дома пчелки. У каждого ребенка маршрут отличается от количества шагов ( программирования)</p>			□		△	□		□	□							
		□																	
△	□		□																
□																			
																			
8	октябрь	Пчелки танцоры.	<p>Цель: Расширить представления детей о основах программирования через знакомство с мини роботом «Пчелка».</p> <p>1. Продолжать знакомить детей с мини роботом</p>																

9

ноябрь

«Пчелка» и элементами ее управления по готовой схеме.

2. Развивать познавательную активность детей.

«Геометрические фигуры».

3. Воспитывать толерантное отношение к ответам детей, чувство дружбы, взаимовыручки;

1. Игра «Мы роботы» в парах.

2. Моя пчелка танцует. Выполнение программирования по готовой схеме.

3. Произвольный танец. Дети самостоятельно пробуют составить произвольную программу для логоробота.

«Прогулка по зоопарку»

**Цель:** создать условия для познавательного развития детей, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

**Необходимое оборудование:** мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Зоопарк», карточки с загадками.



### **1. Ход занятия:**

Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила посетить зоопарк, но, к сожалению, она ничего не знает про животных. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить Пчелку до этого животного и рассказать о нём.

### **Загадки:**

Посмотрите, детвора, в клетке топает гора.

Это серый чужестранец. Он индус иль африканец.

Зверь трубит из клетки гулко, хоботом хватает булку. *(Слон)*

Полюбуйтесь поскорей! Перед вами - царь зверей,

Всколыхнулась чудо-грива, шелковиста и красива. *(Лев)*

Вот лошадки, все в полосках, Может быть, они в матросках?

Нет, они такого цвета. Угадайте, кто же это? *(Зебры)*

Летом гуляет, зимой отдыхает. *(Медведь)*

С виду грозный этот зверь, но не злобный он, поверь.

На носу огромный рог. Кто же это? *(Носорог)*

11	ноябрь	Продолжение Зоопарк.	<p><b>«Фотографии»</b></p> <p><b>Цель:</b> развитие у детей дошкольного возраста мелкой моторики, развитие умения составлять алгоритмы.</p> <p><b>Необходимое оборудование:</b> мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Зоопарк», карточки с изображениями животных.</p> <p><b>Ход игры</b></p> <p>Ведущий рассказывает детям, что, когда Пчелка гуляла по зоопарку, она решила сфотографировать животных. А сейчас ей хочется передать фотографии их владельцам. Ведущий просит ребят помочь Пчелке и раздать животным фотографии. Дети выбирают картинки, самостоятельно продумывают маршрут, программируют Пчелку и доводят ее до нужной клетки.</p>
12	ноябрь	«Путешествие в страну Спортландию»	<p>Цель: Дать представление детям о видах спорта используя мини-робота «Пчелка»</p> <p>1 Составлять несложные программы для мини - робота.</p> <p>2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины с использованием коврика «Геометрические фигуры».</p> <p>3. Развивать коммуникативные навыки общения.</p> <p>Ход:</p> <p>1. Виды спортивных игр.</p> <p>2. Пчелка спортсмен. Выстраивание маршрута по заданной цели: до мяча, до ракетки.</p>

13	декабрь	«Собираем цветы»	<p><b>Цель:</b> 1 Составлять несложные программы для мини - робота. По готовой схеме.</p> <p>2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку,</p> <p>3. Закрепить у детей знания о цветах.</p> <p><b>Материалы и оборудование:</b> мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик картинки с изображением различных цветов.</p> <p><b>Ход занятия:</b></p> <p>Воспитатель проводит беседу с детьми о пчёлах, о том, что они собирают пыльцу и нектар, перелетая с цветка на цветок. Повторяют названия цветов, рассматривают тематический коврик «Подсолнуховое поле». Далее детям предлагается вместе с Пчёлкой отправиться на поле, где растут различные цветы и помочь ей собрать пыльцу и нектар.</p> <p>Дети выбирают картинку с изображением цветка, называют его, выбирают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки.</p> <p><b>Подведение итогов.</b> Воспитатель благодарит детей за то, что помогли Пчелке собрать пыльцу и нектар. Дети называют, с каких цветов они с Пчелкой собирали пыльцу и нектар, высказывают свои мнения о том, интересно было играть или нет, трудно было или легко, что было самым сложным.</p>
----	---------	------------------	---

14	декабрь	Будь осторожен! (ОБЖ)	<p>Цель: Знакомить детей с опасными предметами с использованием мини-робота «Пчелка» 1.</p> <p>Составлять несложные программы для мини-робота с использованием коврика</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку.</li> <li>3. Развивать коммуникативные навыки общения.</li> </ol> <p>Ход:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игра опасно не опасно.</li> <li>2. Повторение обозначений для программирования.</li> <li>3. Составление безопасного маршрута для пчелки.</li> </ol>
15	декабрь	«Какая пчелка первая доберется до финиша»	<p>Цель: развивать глазомер, навыки ориентации в пространстве. Учить самостоятельно выбирать пути решения.</p> <p>Оборудование: дорожки мерки на шаг пчелки.</p> <p>Мотивация: Пчелки поспорили, какая из них быстрее умеет бегать.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Предлагает детям посмотреть внимательно на длину дороги, выстроить схему из знаков.</li> <li>2..Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.</li> <li>3.Совместно с детьми подводит итоги.</li> </ol>



16	декабрь	«Кто, где живет»	<p>Цель: формирование умения детей соотносить изображение животных с его местом обитания, правильно называя животное. Учить программировать маршрут пчелки по заданной цели.</p> <p>Мотивация. Слоненок подружился с лесными зверями и решил навестить их. Но он не знает, кто, где живет. Как помочь слоненку?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Педагог предлагает детям вытянуть картинку с животным.</li> <li>2. Педагог предлагает детям выстроить маршрут к дому животного.</li> <li>3. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует работу воспитанников.</li> <li>4. Совместно с детьми подводит итоги.</li> </ol>
17	январь	« На помощь к умной пчеле»	<p>Цель: Совершенствовать умения детей в решении проблемных задач. Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе через использование мини-робота «Пчелка».</p>

18	январь		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дать возможность детям составлять несложные программы для мини робота.</li> <li>2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, около, между, рядом.</li> <li>3. Воспитывать нравственные качества детей.</li> </ol> <p>Оборудование: коврик магазин, коврик комната, стены с окнами и дверью из картона по периметру игрового коврика.</p> <p>Ход занятия:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Пчелка собралась дома поменять обстановку. Беседа о названиях мебели и ее назначении. Познакомить детей со значением слов буфет, комод, стеллаж.</li> <li>2. Идем в магазин выбирать мебель для пчелки.</li> <li>3. Расставь мебель в комнате у пчелки.</li> </ol>
19	февраль	«Путешествие по стране сказок»	<p>Цель: Совершенствовать умения детей в решении проблемных задач.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Систематизировать знания детей сказок и сказочных персонажей. Дать возможность детям составлять несложные программы для мини-робота к заданной сказке.</li> <li>2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, развитие речи.</li> <li>3. Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений во время совместной деятельности.</li> </ol>

«Найди животных»

Цель: Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе через использование мини-робота

«Пчелка».

Дать возможность детям составлять несложные программы для мини-робота с использованием коврика. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины

1.Развивать коммуникативные навыки общения.

Цель: развитие у детей умения ориентировки на плоскости и ассоциативного мышления.

Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с изображением животных.

Организация деятельности

Мини-робот «Bee-Bot» выступает в роли спасателя (разведчика, следопыта), в зависимости от игровой ситуации, и должен найти животных.

Варианты заданий:

- животные спрятались за большой желтой елочкой,
- за красным пеньком,
- за большой желтой избушкой,
- за маленькой зеленой елочкой,
- за маленьким красным цветочком и т.д.

Игра заканчивается тогда, когда дети найдут всех животных.

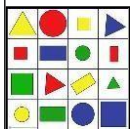
Примечание: карточки с изображением животных на игровом поле перевернуты картинкой вниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой. Варианты ответов детей могут быть различными, главное условие-пояснение ребенком своего выбора. Ассоциациями в данной игре являются геометрические фигуры, изображенные на тематическом коврике и предметы из заданий.

Подведение итогов. Варианты могут быть следующими: найти всех животных, кто больше нашел животных, нашли столько, сколько нужно и т.д., и зависеть от игровой ситуации.

21	февраль	«Путешествие в страну загадок»	Цель: Продолжать знакомить детей с обитателями морей и океанов через использование мини-робота «Пчелка». 1. Дать возможность детям составлять несложные программы для мини-робота к ответу заданной загадки.
----	---------	--------------------------------	---

22			<p>2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины</p> <p>3. Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе.</p>
23	март	Водоем и его обитатели	<p>Цель: Продолжать знакомить детей с обитателями морей и океанов через использование мини-робота «Пчелка».</p> <p>1. Дать возможность детям составлять несложные программы для мини робота с использованием многофункционального коврика</p> <p>2. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, умение читать схемы.</p> <p>3. Развивать коммуникативные навыки общения</p> <p>Ход занятия:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Беседа «Чем занимаются рыбы зимой и весной в водоеме»</li> <li>2. Игра МЕМО с рыбами.</li> <li>3. Собери на поле речные или морские рыбы.</li> </ol>

«Пчёлка-  
строитель»

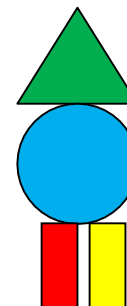
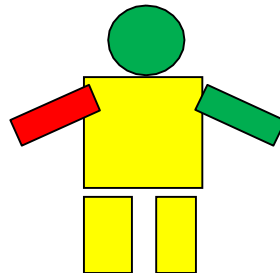
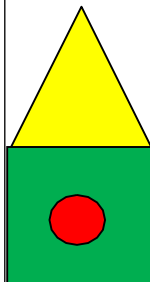


**Цель:** развитие у детей мелкой моторики, логического мышления, умения работать в группе.  
**оборудование:** мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с заданиями, картинки с изображением геометрических фигур.

### *Ход игры*

Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила стать строителем. Она просит детей стать её помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры и выстроить по образцу.

*Пример:*



25	март	«Чей хвост?»	<p><u>Цель:</u> закрепить знания о животных, развивать память, мышление, внимание и мелкую моторику рук.</p> <p><u>Дидактический материал:</u> Карточки с изображением хвостов диких животных, Игровой коврик «Лес», мини-робот Bee-bot.</p> <p><i>Ход игры:</i></p> <p>Однажды утром лесные звери проснулись и видят, что у всех хвосты перепутаны: у зайца — хвост волка, у волка — хвост лисы, у лисы — хвост медведя... Расстроились звери. Разве подходит зайцу хвост волка? Помогите зверям найти свои хвосты, ответив на вопрос «Чей это хвост?» Вот хвост волка. Какой он? (серый, длинный). Чей это хвост? — волчий. А это чей такой хвост — маленький, пушистый, белый? — зайца.</p> <p>И т. д. Теперь все звери нашли свои хвосты.</p>
26		«Пчелка-пешеход»	<p><u>Цель:</u> формирование у детей старшего дошкольного возраста понятия «безопасный путь».</p> <p><u>Материалы и оборудование:</u> мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», карточки с изображением дома и детского сада.</p> <p><u>Игровая задача:</u> Определить безопасный маршрут от дома до детского сада, запрограммировать и провести «Пчелку-пешехода».</p>

## Мир профессий

## 1. “Кто больше знает профессий”

- Цель. Учить детей соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).

- Дидактический материал: карточки с профессиями, игровой коврик «город профессий», мини-робот Bee-bot.

- Ход игры.

Воспитатель. Я работаю в школе учителем. Это моя профессия. Я учу писать, читать, считать, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю вам стихотворения, рассказы, ... Это моя профессия — учить вас. А какая профессия у ...? Она нам готовит обед. Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии?

(Ответы.) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает повар? (Дети: Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.) Что делает врач? (Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.) Что делает портной? (Кроит, наматывает, порет, гладит, примеряет, шьет.)

## 2. “Кто чем занимается”.

- Цель. Закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.

- Дидактический материал: карточки с профессиями, игровой коврик «город профессий», мини-робот Bee-bot.

- Ход игры: Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар... (варит еду), врач... (лечит людей), учитель... (учит детей), строитель... (строит дома), художник... (рисует картины), машинист... (ведет поезд), пилот... (летает на самолёте).

## 3. «Кому принадлежит?»

- Цель. Закрепить названия инструментов, необходимых для работы людям разных профессий.

- Дидактический материал: карточки с инструментами, игровой коврик «город профессий», мини-робот Bee-bot.



28	апрель	«Лесная прогулка»	<p>Цель: формирование элементарных экологических знаний у детей закрепление формы предложного падежа существительных.</p> <p><u>Дидактический материал:</u> Карточки с жилищами диких животных, игровой коврик «лес», мини-робот Bee-bot.</p> <p><u>Ход игры:</u> детям раздаются карточки с жилищами диких животных, нужно проложить маршрут к нужному животному.</p> <p>Белка живет в дупле.</p> <p>Медведь живет в берлоге.</p> <p>Лиса живет в норе.</p> <p>Волк живет в логове.</p> <p>Заяц живет под кустом.</p> <p><b>«Накорми животное»</b></p> <p><u>Цель:</u> закрепить знания детей о разных видах питания животных в природе.</p> <p><u>Дидактический материал:</u> карточки с видами питания диких животных, игровой коврик «лес», мини-робот Bee-bot.</p> <p><u>Ход игры:</u> детям раздаются карточки с видами питания диких животных, нужно проложить маршрут к нужному животному.</p>
29	апрель	«Лабиринт»	<p>Цель: Формировать понимание целесообразности и взаимосвязи всего в природе.</p> <p>1. Совершенствовать умения составлять несложные программы для мини-</p>

30			<p>робота с использованием коврика «Лес».</p> <p>2.Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку.</p> <p>3.Развивать коммуникативные навыки общения.</p>
31	апрель	«Морские обитатели»	<p><u>Цель:</u> закрепить у детей знания об обитателях моря</p> <p><u>оборудование:</u> мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море», карточки с изображением обитателей морей.</p> <p><u>Ход игры:</u> На поле разложены перевернутые карточки с изображением морских обитателей. Дети выбирают любую карточку, не переворачивая ее, программируют «Умную пчелу», доходят до нужной клетки, переворачивают карточку, называют обитателя моря и рассказывают все, что о нем знают.</p>
32	апрель	«Помоги пчелке найти дорогу к	<p><u>Цель:</u> развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. 1.Продолжать учить определять положение объекта на листе бумаги</p>

33	май	Винни-Пуху»	<p>с помощью простейшей системы координат.</p> <p>2.Формировать навыки чтения плана.3.Воспитывать отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микро-группах, умение договариваться.</p>
34	май	«Строим дом»	<p>Цель: закреплять умения определять местоположение звука в слове.</p> <p>1. Совершенствовать умение понимать и моделировать предметно-Пространственные отношения, ориентироваться в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам. 2.Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, мышление</p> <p>3. Воспитывать отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микро-группах, умение договариваться.</p>

35	май	«Мореплаватели»	<p>Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.</p> <p>оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море».</p> <p>Организация деятельности</p> <p>Одновременно могут играть не более 4 детей. Воспитатель предлагает устроить соревнование. Задача - из разных отправных точек как можно быстрее добраться до прибывшейся к берегу бутылки с посланием. Но на карте есть очень опасные места, где нельзя пройти, поэтому, при выборе маршрута нужно быть предельно внимательными. Кто первый выполнит задание, распечатывает послание.</p> <p>Подведение итогов. Воспитатель хвалит победителей и ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.</p>
36	май	«Бусы для Ньюши»	<p>Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.</p> <p>Материалы и оборудование: мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с «бусами» (последовательность фигур).</p> <p>Ход игры: У Ньюши наступил День рождения, она пригласила к себе Умную пчелу. Умная пчела в магазине выбирала для Ньюши бусы, но они были разной последовательности. Выберите какие бусы будет дарить ваша Пчёлка Ньюше.</p>

### ***Планируемые результаты освоения Программы:***

- ✓ ребенок проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования мини-роботом ВЕЕ-ВОТ, познавательно - исследовательской деятельности;
- ✓ ребенок способен выбирать участников команды, малой группы (в пары);
- ✓ ребенок обладает установкой положительного отношения к роботопрограммированию, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства;
- ✓ ребенок способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;
- ✓ ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах исследовательской деятельности, программировании;
- ✓ ребенок знаком с основными компонентами управления мини-роботом ВЕЕ-ВОТ; понятиями, применяемыми в робототехнике; различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;
- ✓ ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, способен объяснить техническое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации творческо-технической и исследовательской деятельности;
- ✓ у ребенка развита крупная и мелкая моторика, он может контролировать свои движения и управлять ими при работе с мини-роботом;
- ✓ ребенок способен к волевым усилиям при решении программных задач, может следовать социальным нормам поведения и правилам в техническом соревновании, в отношениях с взрослыми и сверстниками;
- ✓ ребенок проявляет интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно - следственными связями, склонен наблюдать, экспериментировать.

## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для определения готовности детей к работе мини-роботом «Bee-Bot» 2 раза в год проводится диагностика с учётом индивидуальных особенностей детей на основе диагностической карты. Она позволяет определить уровень развития интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребёнку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребёнка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.

### *Диагностика уровня знаний и умений на конец года у детей 5 лет.*

Высокий	Ребенок действует самостоятельно, воспроизводит модель предметно-пространственных отношений, ориентируется в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам или образцу, не требуется помощь взрослого.
Средний	Ребенок делает незначительные ошибки при работе по образцу, схеме, правильно выбирает предметно - пространственные отношения по образцу, схеме, но самостоятельно «путем проб и ошибок» исправляет их.
Низкий	Допускает ошибки в выборе и расположении предметно - пространственных отношений готовая модель движения робота не имеет четких ориентиров в предметно –пространственной среде. Требуется постоянная помощь взрослого.

## РАЗДЕЛ №2

### Основные формы и методы при работе с мини-роботом Bee-bot:

- программирование, творческие исследования, соревнования между группами;
- словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный (показ, видеопросмотр);
- практический (составление программы);
- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).

### *Планирование образовательной деятельности по образовательной робототехнике.*

Знакомство с устройством мини-робот ВЕЕ-ВОТ, организация рабочего места, техника безопасности.

Правила поведения при работе с мини-роботом ВЕЕ-ВОТ. Алгоритм создания программы.

Логические игры на ковриках.

Запись программ.

Создание логических ковриков и масок для героев – роботов.

Составление программы по образцу, установление закономерностей.

Интерактивная программа «Умная пчела».

Программа предполагает организацию совместной и самостоятельной деятельности один раз в неделю с группой детей среднего дошкольного возраста.

Предусмотренная программой деятельность может организовываться как на базе одной отдельно взятой группы, так и в смешанных группах.

### ***Материально – техническое обеспечение реализации Программы:***

Комплект программируемых мини-роботов ВЕЕ-ВОТ (6 шт.), развивающие коврики ВЕЕ-ВОТ.

Ведется систематическая работа по созданию предметно-развивающей среды.

### ***Информационно-методическое обеспечение реализации Программы:***

Ноутбук, мультимедиа проектор, принтер, выход в интернет.

**Организация предметно-развивающей среды является неизменным компонентом элементом для осуществления педагогического процесса, носящего развивающий характер.**

Материалы и оборудование создают оптимально насыщенную (без чрезмерного обилия и без недостатка), мобильную среду и обеспечивают реализацию вариативной части основной образовательной программы в совместной деятельности взрослого и ребенка, и самостоятельной деятельности ребенка, с учетом его потенциальных возможностей, интересов и социальной ситуации развития.

В настоящее время в ФГОС ДО заявлено, что дошкольное образование должно быть ориентировано не на формальную результативность, а на поддержку интересов, способности ребёнка, на его самореализацию. Как известно, развитие ребёнка происходит в деятельности. Никакое воспитывающее и обучающее влияние на ребёнка не может осуществляться без реальной деятельности его самого.

Для удовлетворения своих потребностей ребёнку необходимо пространство, т.е. та среда, которую он воспринимает в определённый момент своего развития. Насыщение окружающей ребёнка среды детского сада постоянно претерпевает изменения в соответствии с развитием потребностей и интересов ребёнка младшего и старшего дошкольного возраста. В такой среде возможно одновременное включение в активную коммуникативно-речевую и познавательно-творческую деятельность как одного ребёнка, так и детей группы. Поэтому предметно - развивающая имеет характер интерактивности.

Игрушки и материалы также имеют признаки интерактивности: они предполагают, как совместно-последовательные, так и совместно-распределённые действия ребёнка и его партнера, организацию деятельности ребёнка по подражанию, образцу, с одной стороны. С другой стороны – по



памяти и по аналогии, с внесением творческих изменений и дополнений.

### **Предметно-пространственная среда обеспечивает:**

1. Возможность реализации сразу нескольких видов интересов детей.
2. Многофункциональность использования элементов среды и возможность её преобразования в целом.
3. Доступность, разнообразие автодидактических пособий (с возможностью самоконтроля действий ребёнка).
4. Наличие интерактивных пособий, сделанных детьми, педагогами и родителями.
5. Использование интерактивных форм и методов работы с детьми, позволяющих «оживить» среду, сделать её интерактивной.

### **Развивающая среда выстраивается на следующих принципах:**

- *насыщенность среды*, предусматривает оснащённость средствами обучения и воспитания (в том числе техническими), соответствующими материалами, в том числе расходным игровым, спортивным, оздоровительным оборудованием, инвентарем;

- *трансформируемость* пространства предполагает возможность изменений предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей;

- *полифункциональность* предусматривает обеспечение всех составляющих воспитательно-образовательного процесса и возможность разнообразного использования различных составляющих предметно-развивающей среды;

- *вариативность* среды предполагает, наличие в группе различных пространств (для игры, конструирования, уединения и пр.), а также разнообразных материалов, игр, игрушек и оборудования, обеспечивающих свободный выбор детей; периодическую сменяемость игрового материала, появление новых предметов, стимулирующих игровую, двигательную, познавательную и исследовательскую активность детей;

- *доступность* среды предполагает, доступность для воспитанников, в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов, всех помещений, где осуществляется образовательная деятельность; свободный доступ детей, в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья, к играм, игрушкам, материалам, пособиям, обеспечивающим все основные виды детской активности; исправность и сохранность материалов и оборудования;

- **безопасность** предметно-пространственной среды предполагает соответствие всех ее элементов требованиям по обеспечению надежности и безопасности их использования;

- **учета полоролевой специфики** - обеспечение предметно-развивающей среды как общим, так и специфичным материалом для девочек и мальчиков;

- **учета национально-культурных особенностей** города.