

АНАЛИТИЧЕСКАЯ СПРАВКА

по итогам семинара-практикума для педагогов
«Основы программирования в игровой деятельности с мини-роботами Bee-bot»

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О МЕРОПРИЯТИИ

Параметр	Информация
Дата проведения	23 ноября 2024 года
Количество участников	34 педагога
География участников	Детские сады ГО Верхняя Пышма
Форма проведения	Семинар-практикум (мастер-класс)

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ МЕРОПРИЯТИЯ

Цель: Показать возможности решения образовательных задач посредством использования мини-роботов Bee-bot в совместной деятельности с целью формирования основ элементарного программирования в детском саду.

Задачи:

- Формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка
- Развитие первоначальных навыков программирования
- Поддержка инициативы детей
- Развитие интеллектуальных способностей
- Обучение структурированной деятельности
- Формирование навыков работы в коллективе

3. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Основное оборудование:

- Мини-роботы «Bee-bot» (Умная пчела) – 6 штук
- Тематические игровые коврики («Море», «Зоопарк», «Осень», «ПДД»)
- Тематические карточки (предметные картинки, классификационные группы)
- Разноцветные ленты
- Улей (док-станция для зарядки роботов)

Технические характеристики Bee-bot:

- Память на 40 шагов
- Размер клетки игрового поля: 15×15 см
- Одновременная работа до 4 роботов на одном коврике
- Звуковые и световые сигналы (подмигивание глазами)

4. ОБОСНОВАНИЕ АКТУАЛЬНОСТИ

Факторы актуальности:

1. **Информатизация общества** – современные условия развития общества невозможны без информационных ресурсов
2. **Требования ФГОС ДО** – система дошкольного образования претерпевает изменения, связанные с введением федерального государственного образовательного стандарта
3. **Профессиональный стандарт педагога** – освоение ИКТ становится жизненной необходимостью для современного воспитателя
4. **Высокотехнологичное общество** – воспитание и образование детей невозможно представить без использования технических и компьютерных средств

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ВЕЕ-БОТ

Формы деятельности:

- Игры с элементами программирования
- Игры, обучающие структурированию
- Игры на развитие воображения
- Игры на установление причинно-следственных связей

Развиваемые компетенции у детей: ✓ Логическое мышление

- ✓ Мелкая моторика
- ✓ Коммуникативные навыки
- ✓ Умение работать в группе
- ✓ Навыки составления алгоритмов
- ✓ Пространственная ориентация
- ✓ Словарный запас

- ✓ Навыки счета
- ✓ Установление причинно-следственных связей

6. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ СЕМИНАРА

На семинаре были представлены **4 игровые ситуации:**

№	Название	Цель
1	«Где растут эти грибы»	Формирование умения образовывать однокоренные слова (берёза-подберёзовик), развитие словаря
2	«Кто, где живет»	Формирование умения соотносить животных с местом обитания
3	«Помоги пчелке найти дорогу домой»	Развитие навыков ориентации, формирование навыков чтения плана
4	«Какая пчелка первая доберется до финиша»	Развитие глазомера, навыков ориентации

Методические принципы:

- Индивидуализация (построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка)
- Ситуация успеха (возможность исправить ошибки, получить помощь)
- Интеграция игры с исследовательской и экспериментальной деятельностью

7. АЛГОРИТМ РАБОТЫ С ВЕЕ-ВОТ

Подготовительный этап:

1. Проверить заряд Би-Бота
2. Подготовить игровую площадку (ровная поверхность без трещин)
3. Расположить коврик для удобства всех участников
4. Разложить карточки на нужных секторах
5. Выбрать игрока по жребию/считалочке

Программирование:

- Команда «очистить» (X) – начало работы
- 1 клетка = 1 шаг (стрелочка вперед)

- Кнопки «налево»/«направо» – поворот на 90° без продвижения
- Кнопка «пауза» (||) – 1 секунда
- Кнопка «GO» – старт выполнения программы
- Кнопка «сброс» (X) – очистка памяти после выполнения

8. ПРЕИМУЩЕСТВА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ VEE-BOT

Технические преимущества:

- Маленькая и прочная конструкция
- Простые и понятные инструкции
- Визуальная и звуковая обратная связь

Педагогические преимущества:

- Обучение через игру
- Развитие навыков программирования с дошкольного возраста
- Формирование умения планировать и контролировать свои действия
- Изучение причинно-следственных связей
- Возможность экспериментировать и созидать

9. ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ

Результаты семинара:

- Повышена компетентность 34 педагогов в области использования робототехники в ДО
- Продемонстрированы практические методы интеграции программирования в образовательный процесс
- Показана эффективность игрового подхода к обучению основам алгоритмизации

Рекомендации:

1. Внедрить практику использования Vee-bot в образовательный процесс детских садов ГО Верхняя Пышма
2. Разработать тематические игровые сценарии с учетом образовательных задач по ФГОС ДО

3. Обеспечить преемственность между дошкольным и начальным общим образованием в области развития алгоритмического мышления
4. Организовать обмен опытом между педагогами по использованию робототехники