

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Детский сад комбинированного вида №230»**

Методическая разработка

**«Коррекция психоэмоционального и речевого
развития детей с ограниченными возможностями
здоровья, посредством развивающих
дидактических игр и использованием мини-робота
«УМНАЯ ПЧЕЛА» «Bee - bot»**

Разработали:

Терещенко Алла Ивановна, старший воспитатель
Щадилова Анна Юрьевна, педагог-психолог
Пасынок Оксана Валерьевна, учитель-логопед

г. Краснодар
2022

Введение	3
Этапы и особенности работы мини - робота	5
«Умная пчела Bee-bot» в деятельности педагога-психолога	
Лого робот «Bee Bot» – помощник учителя-логопеда	7
Заключение	9
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Дидактические игры на развитие эмоциональной сферы.	11
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Дидактические игры на развитие внимания, памяти, зрительного восприятия.	14
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Дидактические игры на развитие формирования навыков: действовать по алгоритму, ориентация в пространстве и умение самостоятельно принимать решение.	17
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. Дидактические игры, способствующие речевому развитию детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.	20
ПРИЛОЖЕНИЕ 5. Советы и рекомендации родителям воспитанников, используя информационно-коммуникационные технологии.	25
Список литературы	28

Введение

В современном мире все популярнее становится внедрение робототехники в образование. Это обусловлено необходимостью в подготовке ребенка к жизни в обществе будущего, которое требует от него особых интеллектуальных способностей, направленных в первую очередь на работу с быстро меняющейся информацией.

Педагоги и психологи пришли к выводу о необходимости выбора методов, форм обучения, наиболее приближенных к естественной детской деятельности, игре. А.В. Запорожец называл игру специфически детской деятельностью, а Л.С. Выготский считал игру «девятым валом» в развитии ребенка (в игре он становится на голову выше себя).

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка. Характерные особенности дидактических игр заключаются в том, что они создаются взрослыми с целью обучения и воспитания детей. Однако, созданные в дидактических целях, они остаются играми. Ребенка в этих играх привлекает игровая ситуация, а играя, он незаметно для себя решает дидактическую задачу.

В игре, как отмечал А.Н. Леонтьев, развиваются новые психологические прогрессивные образования, и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе. Необходимость использования дидактической игры как средства обучения детей в дошкольный период определяется рядом причин:

1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения.
2. Имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно непроизвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа

мышления. Дидактическая игра как раз и способствует развитию у детей психических процессов и эмоциональной сферы.

3. Недостаточно сформирована познавательная мотивация. Дидактическая игра во многом способствует преодолению трудностей. А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка». Дидактические игры используются для решения всех задач речевого и эмоционального развития. Они закрепляют и уточняют словарь, навыки быстрого выбора наиболее подходящего слова, изменения и образования слов, упражняют в составлении связных высказываний, развивают объяснительную речь. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. Как считают большинство педагогов и ученых, именно дидактическая игра является наиболее эффективным методом в развитии математических представлений у дошкольников всех возрастов. Дидактическая задача, как правило, скрыта от ребенка за игровыми действиями. Большинство дидактических игр строятся по принципу самообучения, в таком случае сама игра направляет ребенка на овладение определенными знаниями и умениями, а также является одним из ведущих методов обучения дошкольников.

4. Преимущество лого роботов в том, что для них применяется простое и понятное программирование, не связанное с использованием компьютера.

Этапы и особенности работы мини - робота

«Умная пчела Bee-bot» в деятельности педагога-психолога

Одним из этапов работы ребенка с роботом «Умная пчела» «Bee-bot» является умение составлять алгоритм. Игрушка обладает памятью на 40 шагов, что позволяет создавать и решать задания различной сложности. Лого робот управляется при помощи кнопок, расположенных на спинке пчелы. В игре могут принимать участие несколько детей. Мини-робот издает звуковые и световые сигналы, тем самым привлекая внимание ребенка и делая игру ярче и занимательнее.

Использование лого роботов «Bee-bot» способствует разностороннему развитию ребенка, это самый простой путь для обучения основам программирования в детском саду. Процесс программирования, даже самый элементарный, он предполагает проведение логических операций, таких как анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, умение строить индуктивные и дедуктивные умозаключения. И именно лого робот помогает формировать логическое мышление, осваивать методы и способы правильного рассуждения и размышления. Игры с ними развивают пространственную ориентацию. Овладевая логическими операциями, ребенок становится более внимательным, учится мыслить ясно и четко, умеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Составляя план действий для робота, ребенку необходимо просчитать количество «шагов» на плоскости, что способствует освоению счета. Программируя лого робота, дети учатся оперировать понятиями «вперед», «назад», «направо», «налево», «посередине», «между», что также способствует формированию речи. Использование различных тематических полей позволяет ребенку расширить и систематизировать ранее полученные знания, расширить активный и пассивный словарь. Для того чтобы игра состоялась, ребятам приходится взаимодействовать друг с другом, договариваться и решать совместно игровые задачи.

Дидактическая игра лишь отчасти отвечает требованиям полной системности знаний: иногда это - «взрыв удивления» детей от восприятия чего-то нового, неизведанного; иногда игра - «поиск и открытие», и всегда игра - радость, путь детей к мечте.

Наполненность обучения эмоционально-познавательным содержанием – особенность методической разработки, которая способствует развитию у дошкольников речевых, коммуникативных и познавательных навыков. Поэтому в системе современных информационных технологий, использование программируемого робота Bee-boot обеспечивает когнитивное и социально-эмоциональное развитие воспитанников с ограниченными возможностями здоровья (далее-ОВЗ), позволяет включать детей в социально значимую деятельность, способствует их самореализации.

В разработку мною включены упражнения и задания для групповых и индивидуальных занятий:

- мимические и пантомимические этюды;
- упражнения на эмоции и эмоциональный контакт;
- игры (сюжетно-ролевые, словесные, подвижные, дидактические);
- коммуникативные упражнения;
- свободное и тематическое рисование.

Для меня, педагога-психолога, работающего в группах компенсирующей направленности с детьми с ОВЗ (как известно, в наших группах дети не только с тяжелыми нарушениями речи, есть ребята с различными другими нарушениями: эмоционально-волевой сферы, с нежелательным поведением, нарушениями психических функций), стоит задача создания благоприятных условий не только для бытовой, игровой, но и для образовательной деятельности. Поэтому использование современных технических средств является эффективным способом повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, создает благоприятный эмоциональный фон, побуждает дошкольников к поисковой и познавательной деятельности, развивает

коммуникативные навыки и культуру общения. Использование современных технических средств является эффективным способом повышения мотивации и индивидуализации обучения детей.

Лого робот «Bee-bot» – помощник учителя-логопеда

Наши дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Технические достижения все 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. Чем раньше ребенок станет осваивать основы работы в информационной среде, тем проще ему в дальнейшем освоить премудрости информационных средств.

Уже всем известно, что процесс обучения ребенка с речевыми нарушениями требует длительного времени (дефицит внимания, низкий уровень мотивации к обучению, минимум познавательной активности, быстрая утомляемость), постепенно у него утрачивается интерес к занятиям. Гораздо успешнее осуществлять коррекционно-восстановительную работу с детьми и решать самые различные задачи по исправлению речевых недостатков и развитию психических функций учителю-логопеду помогает дидактическая игра.

По требованиям ФГОС ДО вся образовательная деятельность строится в игре. Дети с удовольствием играют. И именно играя, они развиваются, одновременно обучаясь в деятельности, легко преодолевая трудности умственной работы и не замечая при этом усталости. В игровой форме процесс мышления протекает быстрее, а новый материал запоминается легче.

В поисках новых современных, игровых методов организации коррекционного обучения, а также с целью разнообразить творческую и

речевую деятельность детей, мы обратились к использованию нового игрового оборудования – лого робота «Bee-bot Умная пчела».

Игры с лого роботами отвлекают внимание ребенка от речевого дефекта, освобождают от неподвижности в образовательной деятельности, помогают ее разнообразить, прослеживание за роботом активизирует внимание и зрительную концентрацию за движущимся предметом. Все это является необходимыми предпосылками для улучшения функционирования речевых органов и оказывает положительное влияние на выработку у детей правильных речевых навыков.

Учитывая, что практически вся коррекционная работа строится на монотонном, многократном повторении слогов, слов, скороговорок, наряду с традиционными методами работы мы начали использовать лого роботов «Bee-bot» в своей практике для разбавления этого однообразия.

Выполняя игровые задания, дети учатся ориентироваться в окружающем пространстве, тем самым развивается пространственная ориентация, также развивается воображение, формируется логическое мышление, дети учатся мыслить алгоритмами, то есть составлять последовательный план действий.

Применение лого роботов «Bee-bot» в коррекционной работе учителя-логопеда позволяет решить следующие задачи:

– развитие слухового внимания, автоматизация и дифференциация звуков;

– активизация артикуляционного аппарата и формирование звукопроизношения⁴

– развитие фонематического слуха и навыков звукобуквенного анализа;

– уточнение и активизация словаря;

– коррекция и развитие грамматического строя речи;

– развитие связной речи;

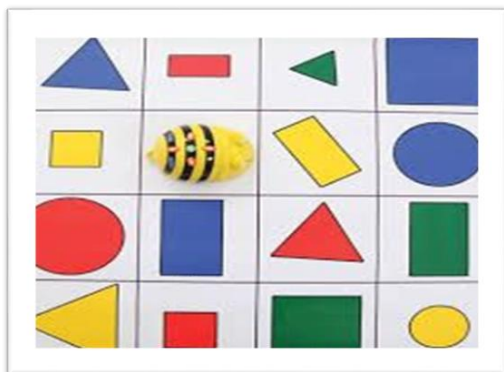
– формирование пространственных представлений.

В настоящее время развитие инженерных технологий в дошкольном образовании является новой ступенью в образовательном процессе, позволяя оптимизировать и индивидуализировать обучение детей с тяжелыми нарушениями речи, создавать в процессе обучения необходимую этим детям «ситуацию успеха». Благодаря сочетанию традиционных и информационно-коммуникационных технологий, работа педагогов в дошкольной организации становится значительно разнообразнее и эмоциональнее, а у детей проявляется творчество и радость поиска новых технических решений.

Заключение

Появление «Bee-bot» «Умная пчела» в нашем ДОО очень важно, так как остро назрела проблема активного использования современных технических средств в коррекционно-вспомогательной деятельности с детьми ОВЗ для решения образовательных проблем. Активно поддержав идею нашего президента, к началу Года науки и технологий мы вооружились знаниями о комплекте «Bee-bot» «Умная пчела», организовано пройдя курсы повышения квалификации по программе дополнительного профессионального образования «Условия организации STEM-образования дошкольников», на базе НЧОУ ДПО «Учебный центр «Персонал-Ресурс». Мы изучили методы и приемы работы с техническим оборудованием, разнообразили перечень тематических ковриков самодельными полифункциональными игровыми полями, провели мастер-класс для воспитателей детского сада и родителей воспитанников в онлайн формате на платформе ZOOM, Instagram; вели активную коррекционно-развивающую работу с нашими воспитанниками с использованием «Bee-bot». Для начала с детьми проводилась беседа о правилах и технике безопасности при работе с оборудованием. Затем предлагалось подержать в руках пчелку и ответить на вопросы: «Какая она? Мягкая или твердая? Какого цвета? Для чего ей нужны кнопки? Что такое эмоции?» и т.п.

Для обыгрывания образовательных ситуаций с мини-роботом «Bee-bot» мы разработали специальные тематические коврики: «Придумай историю», «Изобрази настроение», «Классификация чувств», тематическое занятие «Ко Дню Защитника Отечества», «День рождения!».



Таким образом, «Bee-bot Умная пчела» помогла нам разнообразить коррекционную работу с детьми с ОВЗ, мотивировать ребят к обучению, активизировать познавательные и поисковые способности, а также коммуникативные навыки и культуру общения между сверстниками.

Данная разработка рекомендована для педагогов и специалистов дошкольных образовательных организаций, родителей воспитанников.

Дидактические игры на развитие эмоциональной сферы

«Изобрази настроение»

Цель: формировать у детей старшего дошкольного возраста умение изображать эмоции с помощью мимики и пантомимики.

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, карточки «Эмоции».

Ход игры: Дети раскладывают карточки на игровом поле в произвольном порядке лицевой стороной вниз. Ребенок программирует шаги мини-робота, добирается до карточки, не показывая ее остальным ребятам; затем изображает то, что нарисовано на ней с помощью мимики и пантомимики; задача других детей отгадать эту эмоцию. Тот, кто первый догадался, продолжает игру следующим.



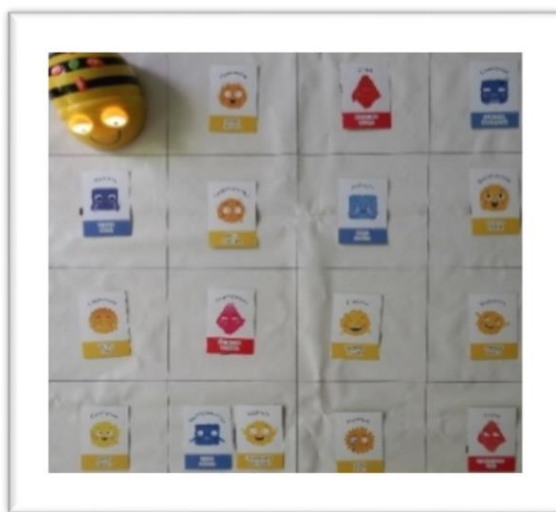
«Путешествие в страну эмоций»

Цель: развитие эмоциональной сферы детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, карточки-человечки «Эмоции».

Ход игры: Ребята отправляются в путешествие под музыку, прибывают в волшебную страну эмоций. Программируют шаги мини-робота. «Поляна

радости» – 1ая остановка, «Остров грусти» – 2ая остановка, «Пещера страха» - 3ая остановка, «Гора злости» - 4ая.



«Дружилкино»

Цель: развитие эмоциональной сферы детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, набор карточек.

Ход игры: дети встречаются с жителями чудесной страны «Дружилкино», где им предстоит найти новых друзей. Они выполняют задания, самостоятельно, выбирая и программируя маршрут. Работа может выполняться как индивидуально, так и группой детей. Доведя «Умную пчелу» до нужной клетки, ребенок называет, какая эмоция изображена на карточке. Что чувствует этот смайлик? (*радость, грусть, удивление, злость*). Как они узнали? (*по глазам, губам*). Дети все вместе изображают каждую эмоцию.

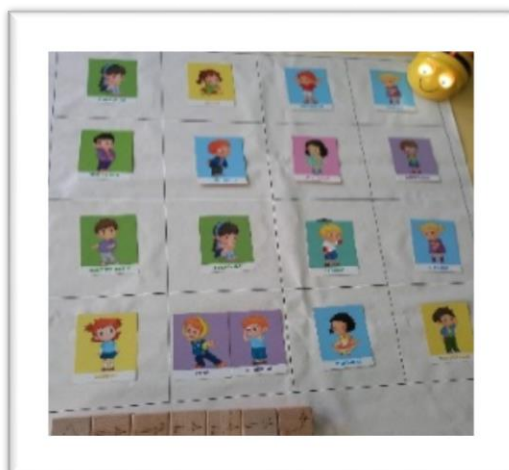


«Классификация чувств»

Цель: познакомить детей старшего дошкольного возраста с основными эмоциями (*радость, удивление, грусть, гнев, страх, стыд*).

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, карточки с разным настроением.

Ход игры: раскладываются карточки, какие нравятся ребятам, какие не нравятся. Затем программируется мини-робот «Умная пчела». Выстраивается алгоритм, как добраться к нужным эмоциям по игровому полю, назвать эмоцию изображенную, проговорить почему ребенок их так разложил и выбрал именно эту эмоцию.



Дидактические игры на развитие внимания, памяти, зрительного восприятия

«Рода Войск Российской Федерации»

Цель: развитие у детей старшего дошкольного возраста памяти, внимания, мышления, воображения, развитие способностей к решению проблемных ситуаций, развитие самоконтроля.

Оборудование: мультимедийное оборудование; флаги (*белый, красный, синий*); бескозырки; мини – робот «Умная пчела Bee – bot». Дети вместе с педагогом создают коврик, а также изготавливают одежду для умной пчелы Bee – bot.

Ход игры: дети одевают бескозырки, педагог обсуждает с детьми кто такие защитники отечества? Кого поздравляют в этот день? Каким характером должен обладать военный? Педагог предлагает детям переодеть пчелок в военную форму (*пчела – танкист, пчела – летчик, пчела – моряк, пчела – пехотинец*). Ребята помогают военным найти технику, которая соответствует роду войск и их форме. Программируют пчелок и выполняют задание, затем находят подходящую военную технику.



«Боулинг»

Цель: развивать у детей старшего дошкольного возраста память, внимание, мелкую моторику пальцев рук, зрительное восприятие.

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, кегли.

Старший дошкольный возраст: педагог кладет перед ребёнком игровое поле состоящими на нем кеглями и предлагает запрограммировать пчелу на шаги от одного до четырех для того, чтобы сбить кегли.



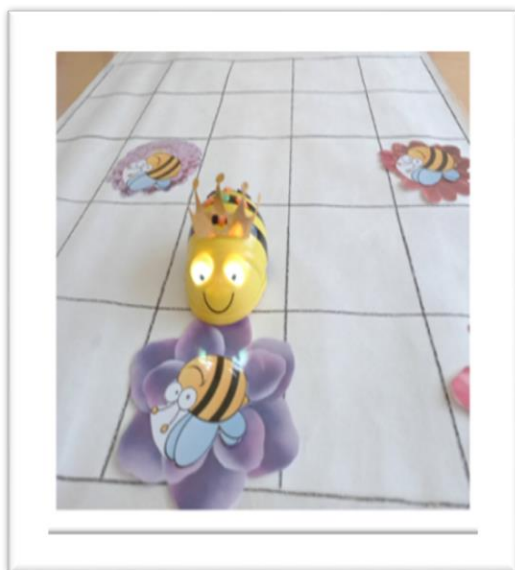
«Пчелка Мая»

Цель: развивать у детей старшего дошкольного возраста умение ориентироваться на плоскости, ассоциативного мышления.

Оборудование: мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Цветочное поле», картинки с изображением различных цветов.

Ход игры: на тематическом коврике расположены картинки с изображением цветов и пчелок. Педагог говорит детям о том, что в гости к ним прилетела Пчелка Майя, что у неё сегодня день рождения, и она решила пригласить к себе в улей своих друзей. Педагог предлагает детям вместе с Майей позвать друзей на праздник в улей. Пчелки приходят на день рождения с подарками, которые прикреплены к цветку с обратной стороны. 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.



ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Дидактические игры на развитие формирования навыков: действовать по алгоритму, ориентация в пространстве и умение самостоятельно принимать решение

«Найди такую же фигуру»

Цель: развивать у детей старшего дошкольного возраста умение ориентироваться на плоскости и в пространстве.

Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки со схемами.

Ход игры: Педагог раздает готовые схемы каждому ребенку. На одной схеме изображен запрограммированный путь мини - робота «Bee-Bot», а на другой схеме изображена фигура с цветом. Ребенок должен самостоятельно запрограммировать путь к нужной фигуре с цветом.

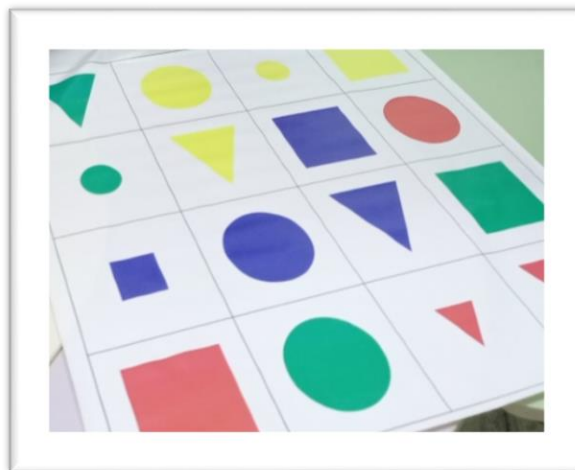


Схема 1

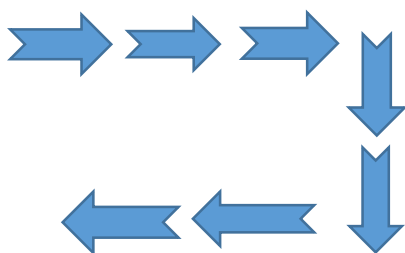
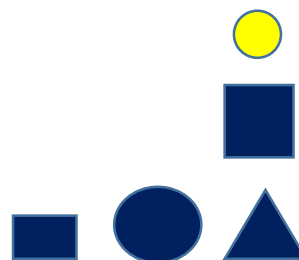


Схема 2

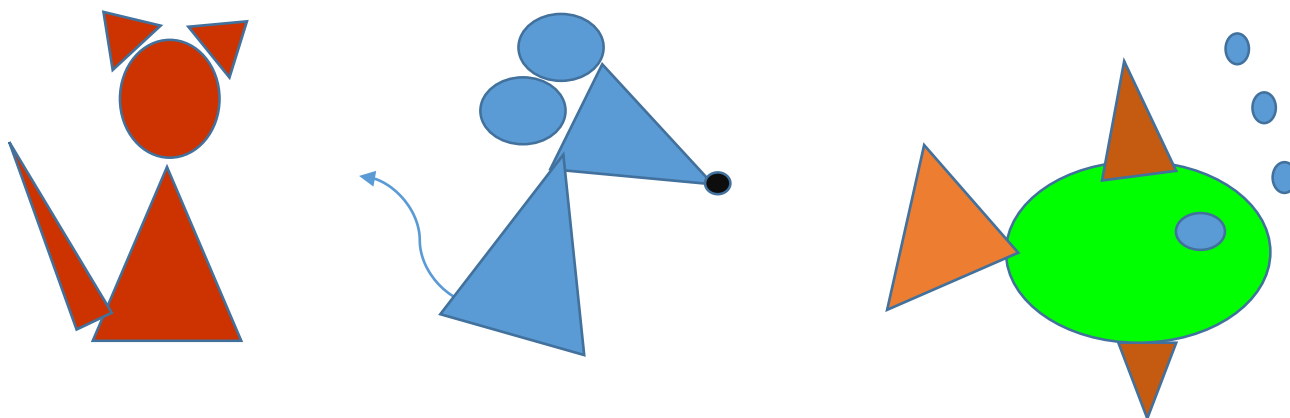


«Веселые фигурки»

Цель: развитие у детей старшего дошкольного возраста логического мышления, умения работать в группе.

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

Ход игры: Педагог предлагает детям выстроить по образцу необходимые веселые фигуры. Дети программируют пчелку, собирают карточки.



«Покорми животных»

Цель: создать условия для познавательного развития детей старшего дошкольного возраста, развитие логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Материалы и оборудование: мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Зоопарк», карточки с едой.

Ход игры: Педагог рассказывает детям про животных, живущих в зоопарке. Предлагает ребятам покормить животных. Программируется путь пчелки «Bee-Bot», затем дети выбирают нужную карточку с едой. Ребенок должен проводить пчелку к животному и покормить его.



ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Дидактические игры, способствующие речевому развитию детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья

«Слоговые дорожки»

Цель: автоматизация у детей старшего дошкольного возраста поставленного звука «Ш» в слогах.

Оборудование: мини-робот «Bee Bot», игровое поле, картинки со слогами.

Ход игры: педагог выкладывает на поле картинки со слогами, программирует робота на движение вдоль картинок. Пчелка проходит слоговую дорожку на заданный звук, а ребенок повторяет за взрослым или читает самостоятельно и нажимает соответствующие кнопочки. Игра повторяется несколько раз.



«Найди нужную картинку»

Цель: развивать у детей старшего дошкольного возраста навык ориентироваться на плоскости; выполнять упражнения артикуляционной гимнастики.

Оборудование: мини-робот «Bee Bot», игровое поле, картинки-схемы артикуляционных упражнений.

Ход игры: педагог раскладывает на поле картинки-схемы артикуляционных упражнений. Ребенок строит маршрут пчелки до заданного артикуляционного упражнения, а потом выполняет его. Игра повторяется несколько раз.



«Цепочка слов»

Цель: найти соответствующую картинку, название которой начинается на последний звук заданного слова.

Оборудование: мини-робот «Вее Вот», игровое поле, специально подобранные картинки.

Ход игры: педагог раскладывает на поле картинки, ребенок называет, что на ней изображено, затем называет следующую картинку, название которой начинается на последний звук заданного слова. С помощью робота находит ее и выкладывает цепочку из картинок.



«Слова – наоборот найди, нашу пчелку проведи»

Цель: подобрать картинку, противоположную по смыслу.

Оборудование: мини-робот «Bee Bot», игровое поле, специально подобранные картинки-антонимы.

Ход игры: педагог раскладывает одну часть картинок на поле, затем называет по очереди картинки из второй части и просит детей сказать наоборот. Ребенок называет слово, с помощью робота находит картинку с противоположным значением, выкладывает пары.



«Помоги животным»

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста навыков словоизменения – употребление творительного падежа имен существительных.

Оборудование: мини-робот «Bee Bot», игровое поле, картинки с животными и инструментами.

Ход игры: взрослый раскладывает изображения животных на коврике и просит детей помочь подобрать животным инструменты для работы.

- Чем волк будет забивать гвозди? (*Молотком*)
 - А чем медведь будет пилить дрова? (*Пилой*)
 - Расскажи, кто чем будет работать (*Заяц рубит дрова топором и т.д.*).
- Раздайте соответствующие инструменты животным с помощью пчелки.

Дети планируют и составляют маршрут доставки инструментов.



«Что сначала, что потом?»

Цель: подобрать и разложить серию картинок в определенной последовательности; составить рассказ.

Оборудование: мини-робот «Вее Вот», игровое поле, серия картинок с зимним сюжетом.

Ход игры: педагог раскладывает картинки в произвольной последовательности. Дети с помощью пчелки выкладывают их на игровом поле в правильной последовательности, затем составляют рассказ. Игра повторяется несколько раз.



Советы и рекомендации родителям воспитанников, используя информационно-коммуникационные технологии

БУКЛЕТ – ПАМЯТКА для родителей

Основные формы и методы образовательной робототехники:

- рассказывание сказок, рассказов;
- просмотр презентаций, настольного театра, видеопросмотр;
- беседа о сборке робота, объяснение, просмотр схемы;
- совместная работа по выполнению задания по инструкции;
- сюжетно-ролевая игра моделями роботов;
- творческое моделирование;
- выполнение вариативных заданий по сборке модели;
- соревнования моделей роботов;
- разработка и реализация проекта.




КОНСТРУКТОР - это мир фантазий!
Мир идей, разнообразий.
Изучая схемы в нём,
Может получиться дом.
Или мы построим замок,
Где живёт большой дракон.
Он принцессу сторожит
И огнём на всех рычит.
Конструктор руки развивает
И мечтать нам не мешает!

Подготовили:
 педагог-психолог Шадилова А.Ю.
 учитель-логопед Пасынок О.В.

2021 год

"Детский сад комбинированного вида №230"
 Г. Краснодар



Робототехника - шаг в будущее

В стране запускаются крупные промышленные проекты, в рамках которых инженерам по-настоящему интересно и амбициозно работать (В. В. Путин)


Робототехника - это создание роботов из специальных конструкторов.

Изучение робототехники сегодня начинается уже с детского сада. Однако не всем детским садам так повезло, и тому есть ряд объективных причин. Во – первых, стоимость одного робототехнического комплекса, превышает стоимость средней компьютерной системы. Во – вторых, руководить процессом робототехники должен высококвалифицированный педагог, хорошо разбирающийся и в техническом конструировании, и в микрoeлектронике.

Актуальность проблемы состоит и в том, что современные дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. 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. Детям с раннего возраста интересны двигательные игрушки.

Актуальность введения робототехники в образовательный процесс ДОО обусловлена: требованиями ФГОС ДО к формированию предметно-пространственной развивающей среды, востребованностью развития широкого кругозора старшего дошкольника, формированию предпосылок универсальных учебных действий, робототехника успешно решает проблему социальной адаптации детей практически всех возрастных групп.

Цель введения занятий робототехникой в детском саду - реализация интересов детей в сфере конструирования, моделирования, развитие их информационной и технологической культуры. Робототехника в детском саду решает несколько задач: познавательную, образовательную, развивающую, воспитательную.



Конструирование робототехникой – это одно из инновационных образовательных средств. Анализ литературы позволит разработать методологическую основу развития элементов технического мышления и творчества ребенка на деятельностном, интегративном и средовом подходах. Образовательная деятельность по робототехнике с детьми строится на комплексно-тематическом, событийном, опытно-экспериментальном принципах организации деятельности ребенка. Смоделирован образовательный процесс, который в своей структуре отражает содержание, формы, методы, приемы и диагностику развития технических способностей средствами образовательной робототехники.





«Умная пчела Bee-bot»

в работе с детьми с синдромом дефицита внимания и гиперактивности

РЕБЕНОК С СДВГ – КАКОЙ ОН?

- Невнимательный
- С трудом удерживает внимание во время выполнения заданий и во время игр
- Часто допускает ошибки из-за небрежности
- Часто складывается впечатление, что ребенок не слышит обращенную к нему речь
- Часто оказывается не в состоянии придерживаться инструкции к заданию, не доводит дела до конца
- Избегает, очень не любит задания, требующие длительного сохранения умственного напряжения.
- Часто теряет свои вещи
- Легко отвлекается на посторонние стимулы
- Часто проявляет забывчивость в повседневных ситуациях
- Наблюдаются частые беспокойные движения, ребенок крутится, вертится, что-то теребит в руках и т.п.
- Часто встает со своего места, когда нужно оставаться на месте
- Проявляет бесцельную (только чтоб выплеснуть энергию) двигательную активность: бегают, прыгает, пытается куда-то залезть и т.д. Обычно не может тихо, спокойно играть, заниматься чем-либо на досуге.

- Часто находится в постоянном движении, «будто к нему прикрепили мотор».
- Часто бывает болтливым
- Импульсивный
- Часто отвечает на вопросы, не задумываясь и выслушав их до конца
- Обычно с трудом дожидается своей очереди в разных ситуациях
- Часто мешает другим, вмешивается в игры или беседы

*Если вы наблюдаете у ребенка 5 и более признаков невнимательности из перечисленных выше и 5 и более признаков гиперактивности и импульсивности, причем они устойчивы во времени (сохраняются на протяжении как минимум 6 месяцев) и в ситуации (то есть проявляются и в детском саду и дома), то с большой долей вероятности можно говорить о наличии у этого ребенка СДВГ. А значит, для успешного обучения и развития он требует **ОСОБОГО** подхода с Вашей стороны!*

Использование лого робота «Умная пчела» с детьми СДВГ позволяет:

- концентрировать внимание на деталях;
- тренировка внимания и контроль двигательной активности;
- развивать произвольное внимание, тренировать беглость мышления;
- развивать наблюдательность;
- снятие двигательного и эмоционального напряжения;
- развитие усидчивости;
- развитие выдержки - контроля импульсивности;
- сглаживание агрессии и импульсивности.



Список литературы

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - Москва, 1997.
2. Азаров Ю.П. Искусство воспитывать. - М., 1998.
3. Аникеева Н.П. Игра в педагогическом процессе. - Новосибирск, 2000.
4. Аникеева Н.П. Педагогика и психология игры. - Москва, 1999.
5. Аркин Е.А. Ребёнок в дошкольные годы. - М., 1968.
6. Баданина Л. Организация адаптации родителей к детскому саду. // Дошкольное воспитание, - № 5, 2007.
7. Божович Л.И. Возрастные закономерности формирования личности ребенка. – М., 1998.
8. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. - М., 1998.
9. Бондаревская Е.В. Теория и практика личностно ориентированного образования. - Ростов- на- Дону, 2000.
10. Бондаренко А.К. Словесные игры в детском саду. - М., 1998.
11. Буре Р.С. Когда обучение воспитывает. - СПб., 2002.
12. Елистратова И. Давай с тобой поиграем. //Мой ребенок. - №11. -2006
13. Федеральный государственный стандарт дошкольного образования – изд. Центр педагогического образования, 2014. – [4, пункт 1,6].
14. <http://io.nios.ru/articles2/95/10/logo-robot-bee-vot-pomoshchnik-logopeda>