

Мастер-класс

**«Основы программирования в ДОО:
обучение детей структурированной
деятельности, развитие мышления и логики»**

**Фоменко Татьяна Николаевна,
старший воспитатель МБДОУ д/с № 30
г. Арзамас**

Возможности мини-робота Bee-bot для формирования основ элементарного программирования



**дружественный
ребенку
программируемый
мини-робот**



Мини-робот Bee-bot

Соответствует:

- ✓ Гигиеническим требованиям
- ✓ Эстетическим требованиям
- ✓ Психолого-педагогическим требованиям

Преимущества мини-робота Bee-bot

Робот Bee-bot вышел за пределы компьютера

Свободно перемещается в пространстве

Не зависит от источника питания

Безопасен с точки зрения сохранения и укрепления здоровья детей

Педагогический потенциал мини-робота Bee-bot





Методические рекомендации для педагогов

6



Прежде чем дать игрушку ребенку, взрослый осваивает ее сам.



Место организации игры является важной составляющей ее эффективности. До начала игры педагог готовит игровую площадку. Она должна быть достаточной площади и иметь гладкую, без трещин и бугорков, поверхность.



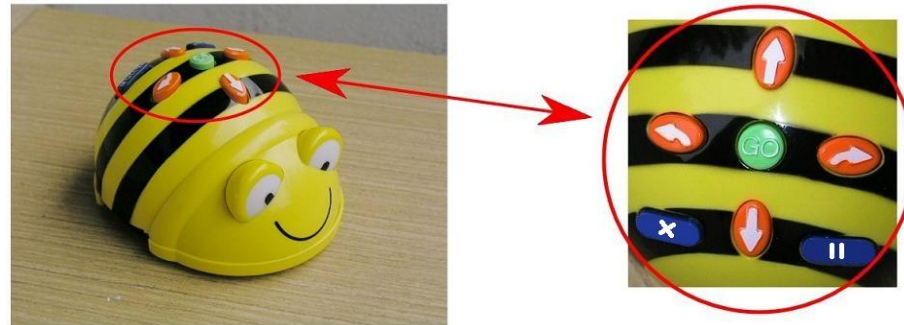
Если у ребенка не получилось с первого раза точно выполнить задание, дайте ему еще один шанс исправить свои ошибки. Помогите ему спланировать маршрут.



Рассказывайте родителям воспитанников о полезных и педагогически целесообразных игрушках.

Элементы управления мини-роботом Bee-Bot на спинке «пчелы»

7



↑	Вперед
↓	Назад
←	Поворот налево на 90°
→	Поворот направо на 90°
II	Пауза продолжительностью 1 секунда
X	Очистить память
GO	Запустить программу

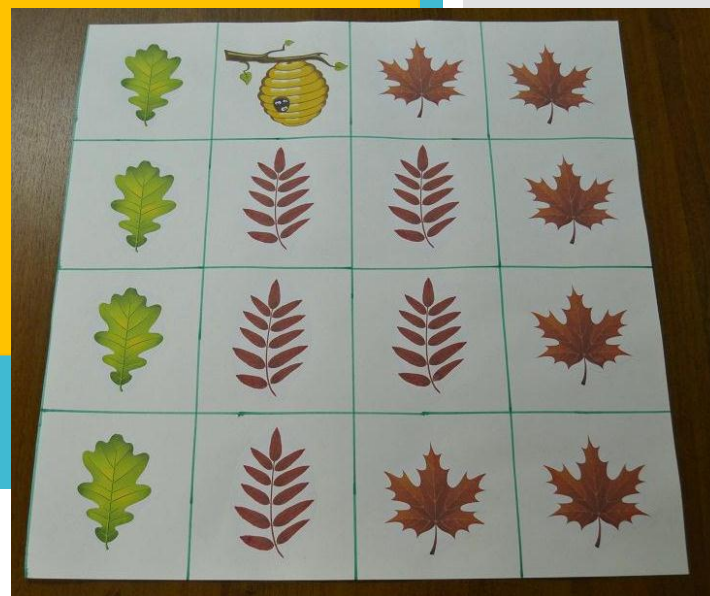
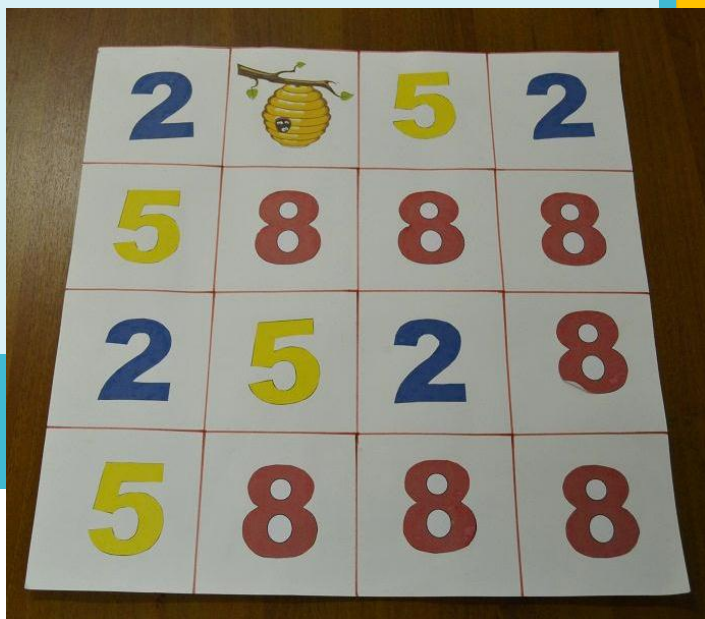
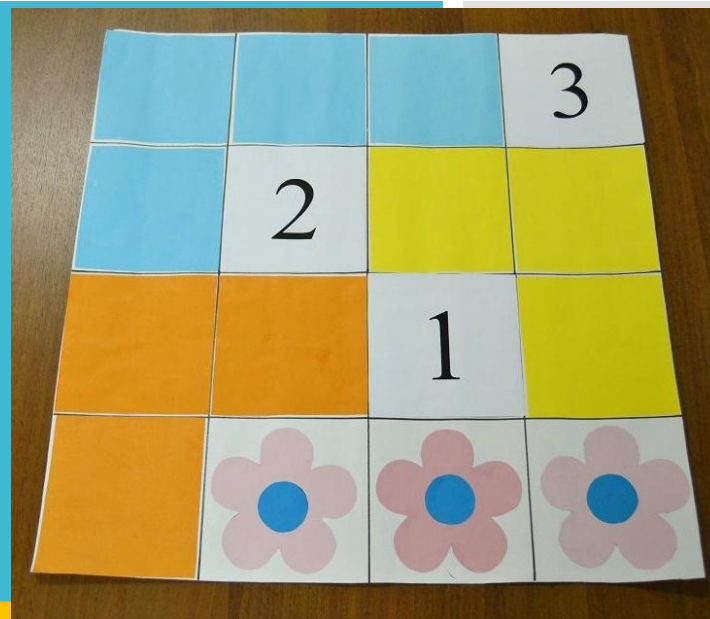
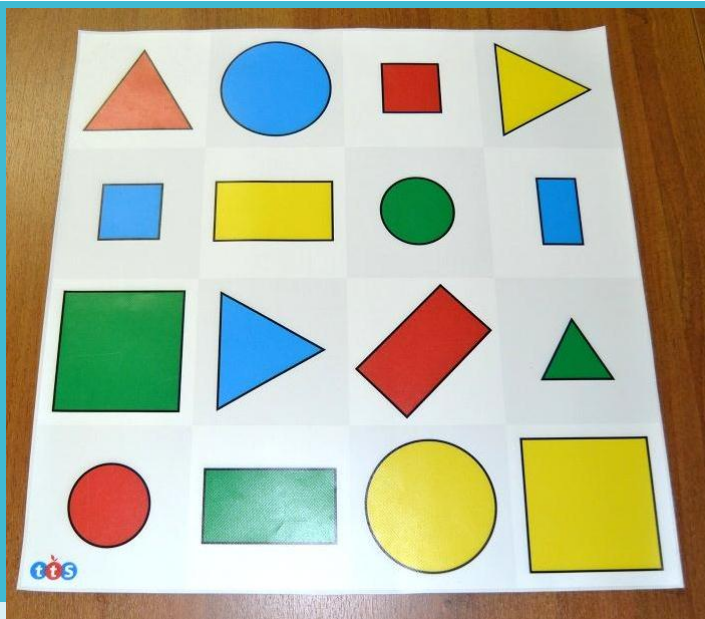
Элементы управления мини-роботом Bee-Bot на брюшке «пчелы»

USB charging socket	Гнездо для зарядки (USB)
OFF/ ON	ОТКЛ. / ВКЛ.
POWER	ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ
SOUND	ЗВУК



Дополнительное оборудование (коврики)

9







Участникам мастер-класса предлагается запрограммировать роботов в соответствии с предложенными схемами.

Памятка по программированию робота Bee-Bot

↑	Вперед
↓	Назад
←	Поворот налево на 90°
→	Поворот направо на 90°
II	Пауза продолжительностью 1 секунда
X	Очистить память
GO	Запустить программу