муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение –
детский сад № 8 комбинированного вида г. Татарска

МАСТЕР – КЛАСС
игры с Робомышью
«Микибот проголодался»



Авторы - составители:
Ольга Николаевна Шустинская
старший воспитатель высшей
квалификационной категории

Татарск 2025

Актуальность:

Появление новых информационных технологий в нашей жизни – это неизбежность, с которой сталкиваются современные дети. И чем раньше они будут с техникой на «ты», тем проще и легче нашим детям освоиться в сложном, современном мире техники и электроники. Ребенок не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами и основами программирования.

Цель:

повышение профессионального мастерства педагогов (участников мастер-класса); знакомство педагогов с набором «Робомышь» и его применением в работе с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

- развивать у педагогов навыки и умения работы с интерактивным оборудованием;
- показать участникам мастер-класса технологию работы с дошкольниками в области образовательной робототехники;
- формировать у участников мастер-класса мотивацию для использования образовательной робототехники на примере набора «Робомышь».

Форма проведения мастер-класса: с педагогами и для них без участия детей.

Ход мастер-класса:

Дорогие коллеги, рада приветствовать вас на нашей встрече.

Мы живём в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. По предположениям ученых, 65% современных детей вырастут, овладев профессиями, которых в настоящее время не существует. Будущим специалистам потребуется всесторонняя подготовка и знания, интегрированные из самых разных областей технологии, естественных наук и инженерии.

На пути к достижению цели *формирования современных компетенций у детей дошкольного возраста путем внедрения STEAM-технологий в образовательный процесс ДОО,* мы пополнили материально – техническую базу детского сада новым развивающим оборудованием. Приобрели **«Детскую универсальную STEAM – лабораторию»** предполагающую реализацию авторской образовательной программы Екатерины Александровны Беляк.

Полный курс **«Детской универсальной STEAM – лаборатории»** содержит более 100 занятий по 5 программам. Порядок реализации программ построен по принципу «от простого - к сложному». Работу с лабораторией мы начали с реализации программы «Основы программирования» и параллельно с ней реализуем программу «Основы чтения».

Разрешите мне познакомить Вас с программой «Основы программирования», которая нацелена на введение дошкольника в основы программирования и робототехники, я буду выступать в роли взрослого, а вы в роли детей, согласны?

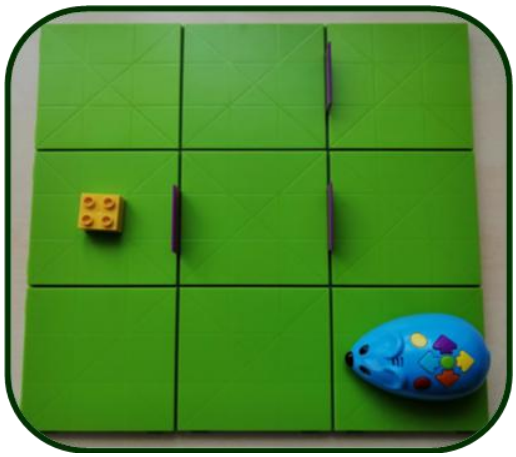
- Здравствуйте, ребята. Как ваши дела? Чем интересным сегодня вы занимались? Ребята, а у меня для вас сюрприз, сегодня я пришла к вам в гости не одна. Я при-

шла с новым другом, хотите с ним познакомиться? (*На экране появляется изображение робомыши, ведущий показывает робомышь присутствующим)*
- Ребята, это робот, на кого он похож? Верно, а зовут его Микибот, он прилетел к на м с далёкой планеты, на которой живут умные мышки. Они решили изучить нашу планету, но самим в космос лететь далеко и не безопасно, поэтому они создали похожего на них робота и отправили его к нам на планету. А попал Микибот именно в наш детский сад потому, что у нас самые умные и воспитанные дети. Мы познакомим робота с нашим миром, и он обо всём расскажет умным мышкам, согласны?
- А сейчас предлагаю вам покормить нашего Микибота, ведь его путь был долгим и он проголодался. Как вы думаете, что любтит есть наш робот? Но лакомство робот должен найти сам, а мы ему в этом поможем.
Предлагаю познакомиться с особенностями управления роботом. Давайте рассмотрим его яркие кнопки управления:



- **голубая копка - стрелка** – шаг вперёд;
- **фиолетовая** – поворот вправо;
- **оранжевая** – поворот влево;
- **желтая** – шаг назад;
- **зеленая круглая** – старт;
- **красная круглая** – звук;
- **жёлтая круглая** – очистка всех запрограммированных шагов, очистка памяти.

Предлагаю Вам построить лабиринт как на экране, из пластмассовых плиток зеленого цвета, установить перегородки для формирования лабиринта (они могут быть как фиолетового цвета, так и синего) и установить робота и сыр в лабиринте так, как показано на экране.



- Ну а теперь, используя карточки с направлениями движения для создания последовательности пути мыши, запрограммируйте нашего робота для поиска сыра по самому длинному пути.

Практическая деятельность, в ходе неё педагоги программируют робота и проверяют правильность путём запуска. Далее ведущий предлагает запрограммировать робота на короткий путь.

Красочные карты кодирования помогают отслеживать каждый шаг в последовательности. На каждой карточке изображено направление или шаг, который используется для программирования робота. Карты согласованы по цвету, чтобы соответствовать кнопкам мыши.

Яркие цвета, кнопочки на мышке и красочные карточки с заданиями вызывают неподдельный интерес детей, формируя позитивное отношение к программированию, увлекаясь, дети активно развивают мышление, память, внимание, координацию движений и ориентацию в пространстве и на плоскости.

Ребенок может играть с роботом как один, так и совместно с другими детьми, что создает условия и для развития коммуникативных навыков.

Цель каждой игры - составить нажатием кнопок управления на корпусе программу для мышонка, позволяющую ему найти, например, заветный сыр.

Алгоритм движения мышки выкладывается внизу под полем слева направо.

На первых этапах педагог самостоятельно выкладывает алгоритм, предлагая ребенку запрограммировать робота для достижения цели.

На втором этапе — алгоритм просчитывается и выкладывается совместно взрослым и ребенком.

Дети быстро осваивают принцип работы.

И уже третьим этапом, после понимания детьми основы работы с «Робомышью», дети самостоятельно выкладывают и программируют робота. На этом этапе осуществляется творческое программирование. Здесь возможно использование тематических полей таких как «Город», «Село», «Лес» и другие. Тематические поля для игр можно придумать и сделать самим, учитывая что один шаг мышки равен 13 сантиметрам.

Можно придумать игру – квест, в ходе которой дети получают определённые карточки-схемы. В итоге с их помощью дети выкладывают алгоритм движения и достигают цели.

Можно на поле разместить геометрические фигуры разного цвета, и предложить детям собрать фигуры только определённого цвета. В общем, как видите, игры с робомышью дают широкий круг возможностей для творчества педагогов.

Хочется также узнать, на сколько мастер-класс был полезен для вас. Оцените его с помощью таблицы



Что я знал о робомыши до мастер - класса	*Что я хотел узнать*	*Что я узнал*

Благодарю вас за сотрудничество.