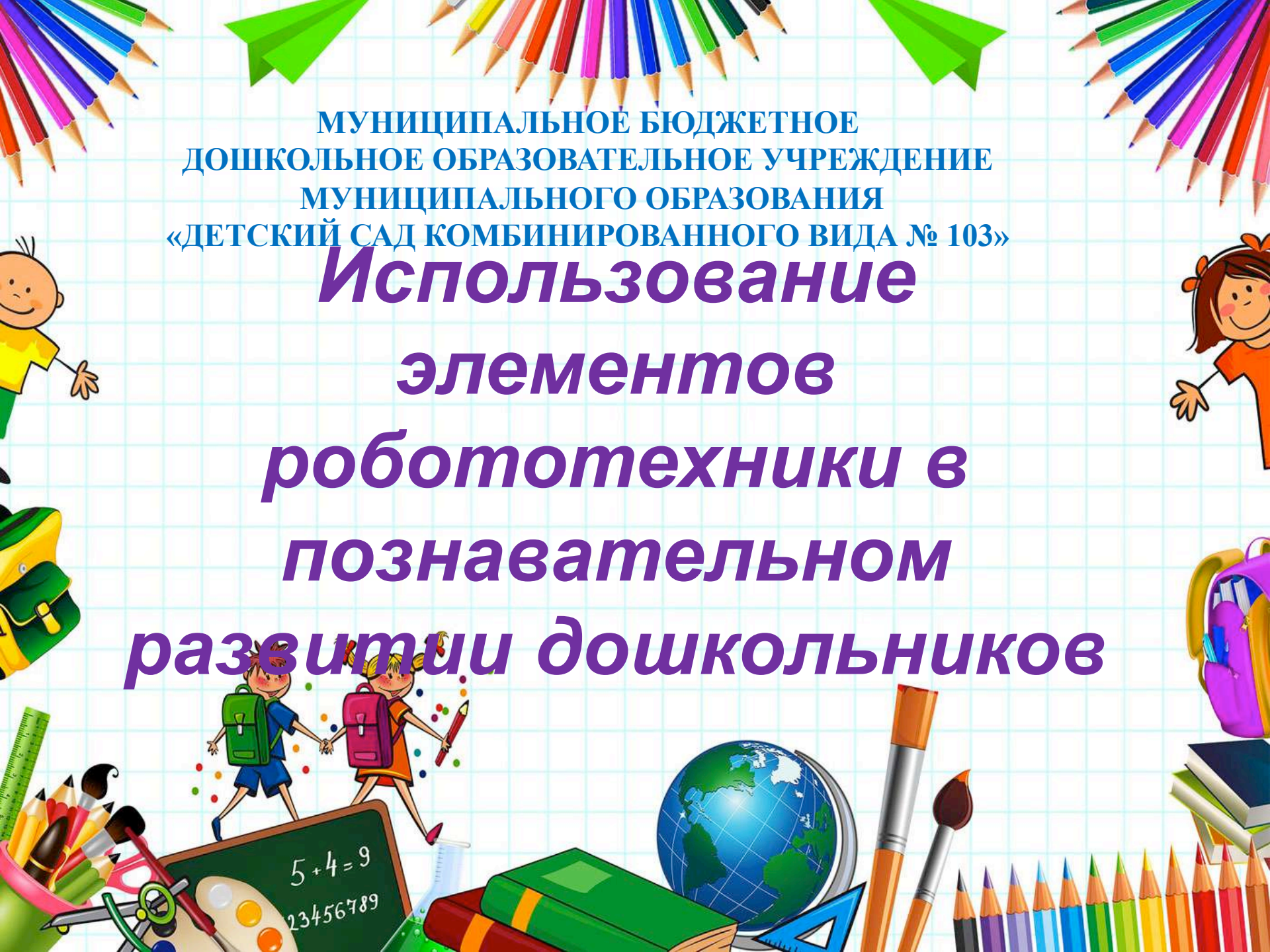
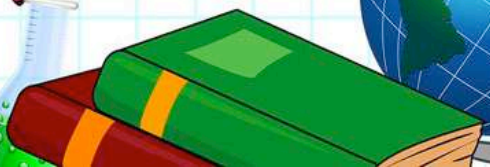
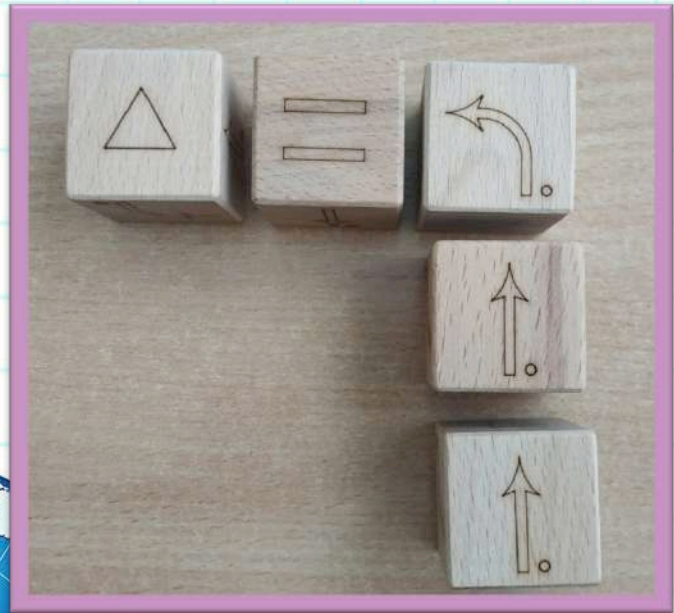


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 103»

















**Использование
элементов
робототехники в
познавательном
развитии дошкольников**

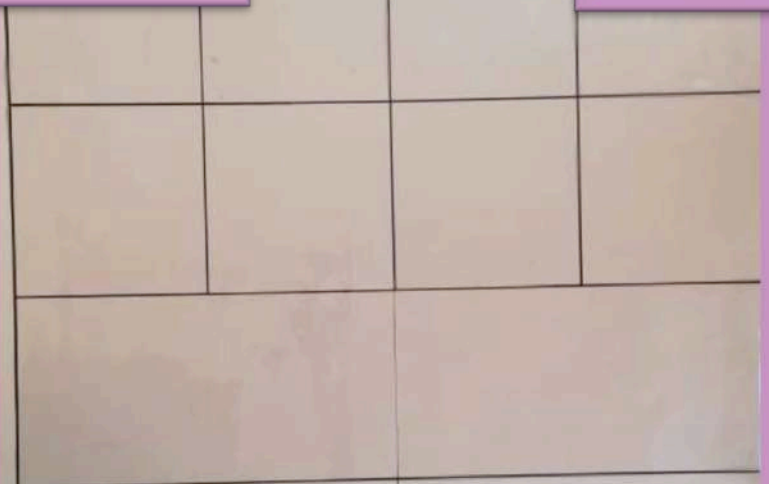






1	0	9	5
-	2	6	+
:	7	3	×
8	10	=	4

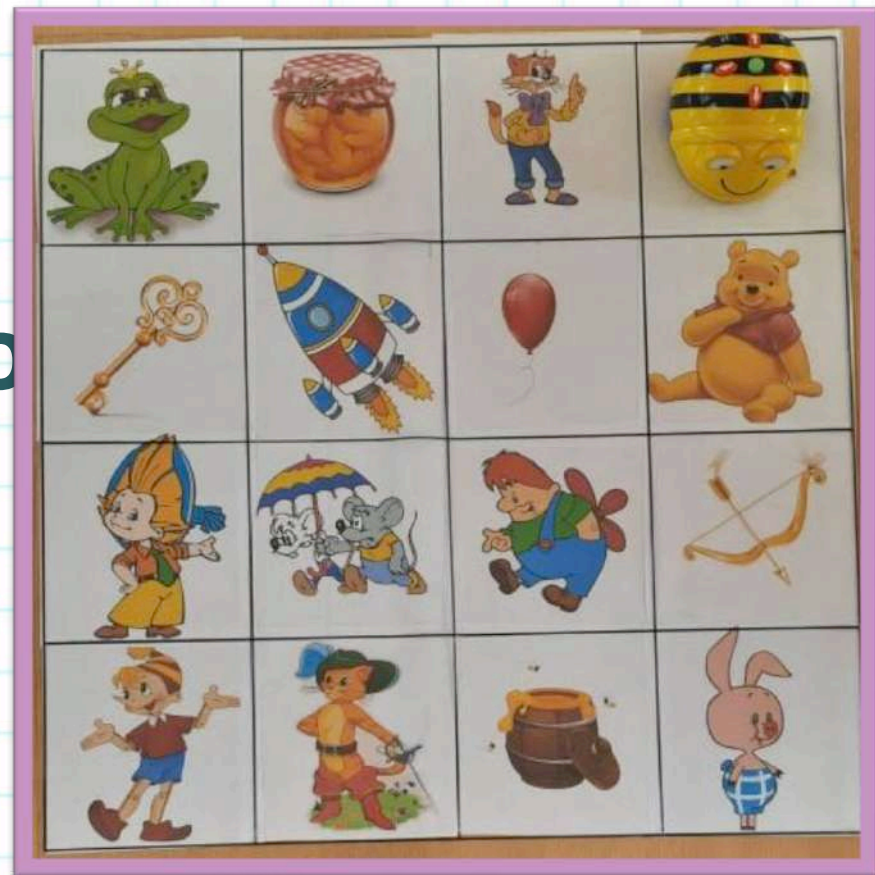
			
			
			
			



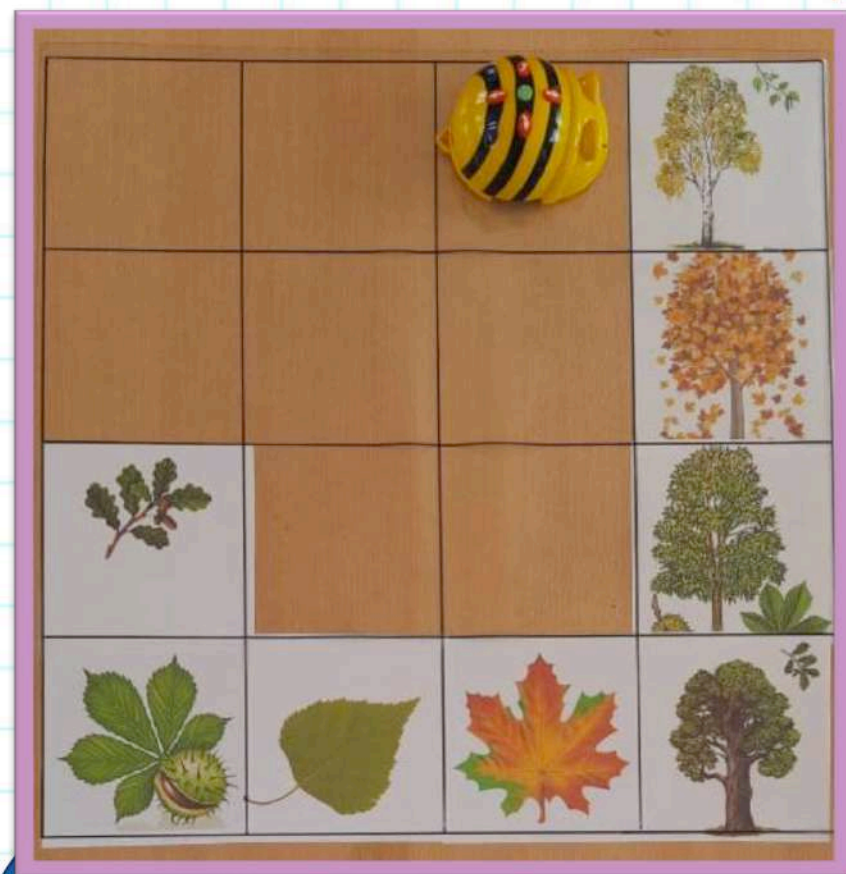
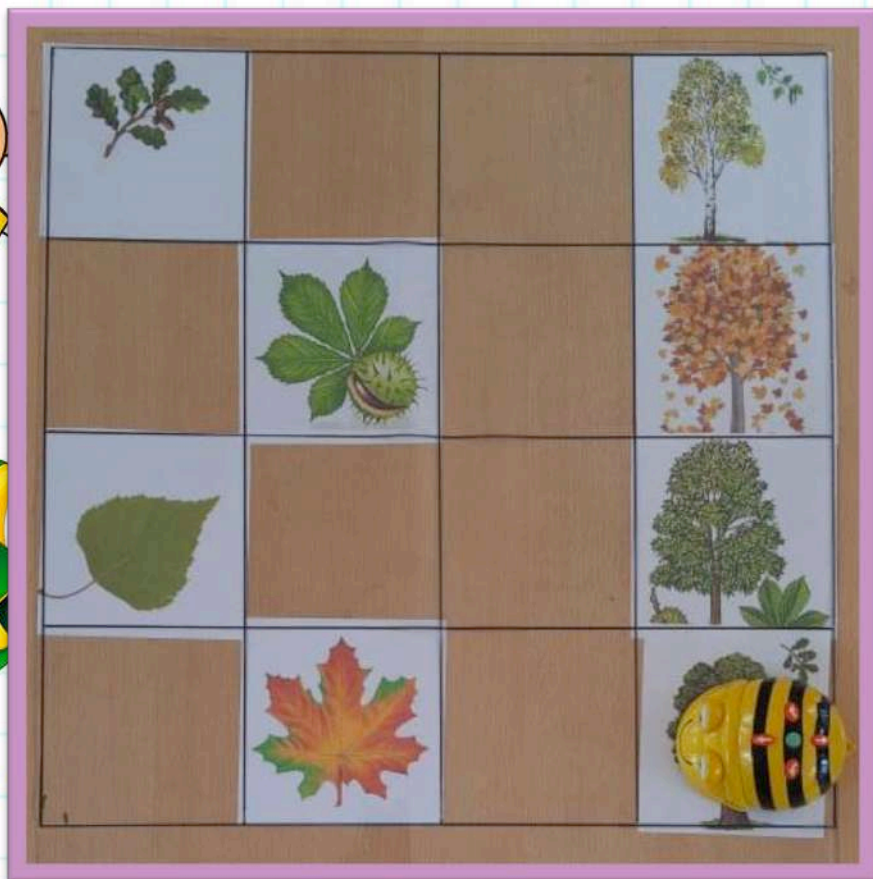
«Сказочные путешествия»



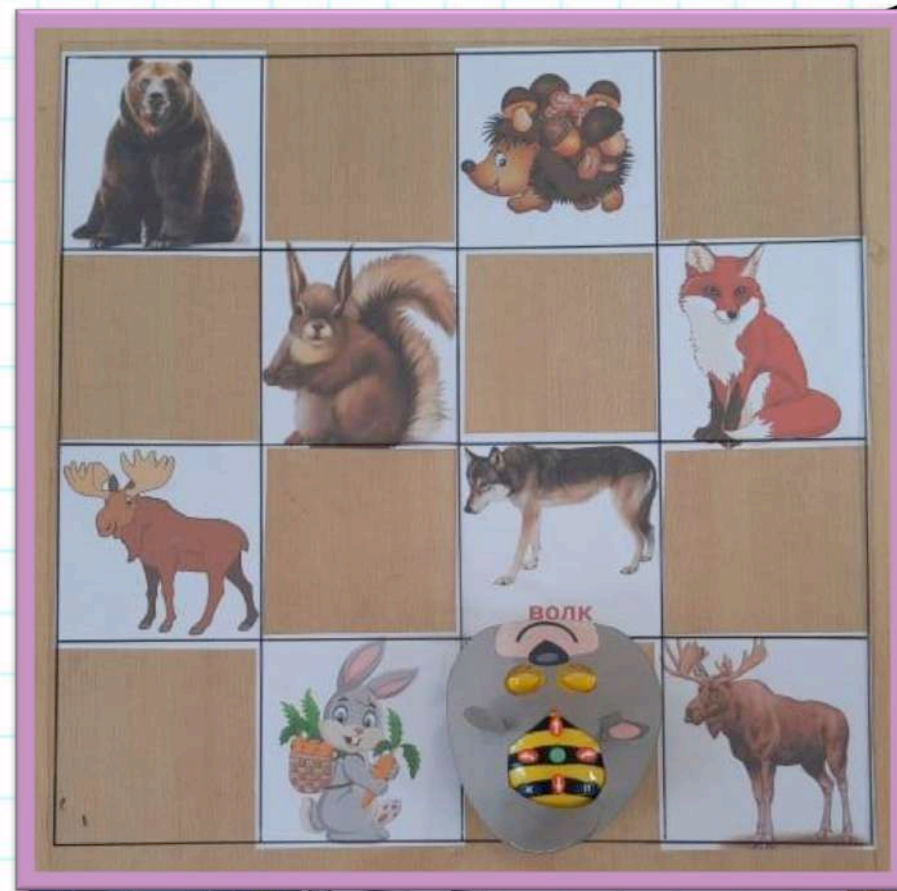
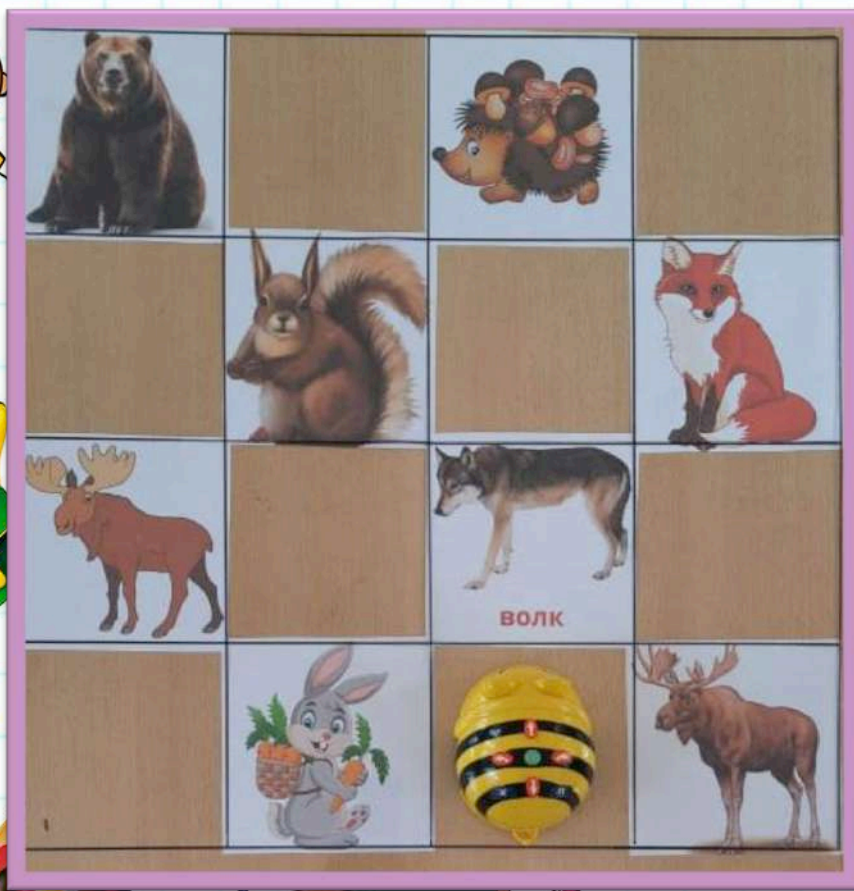
«Угадай, чей предмет?»



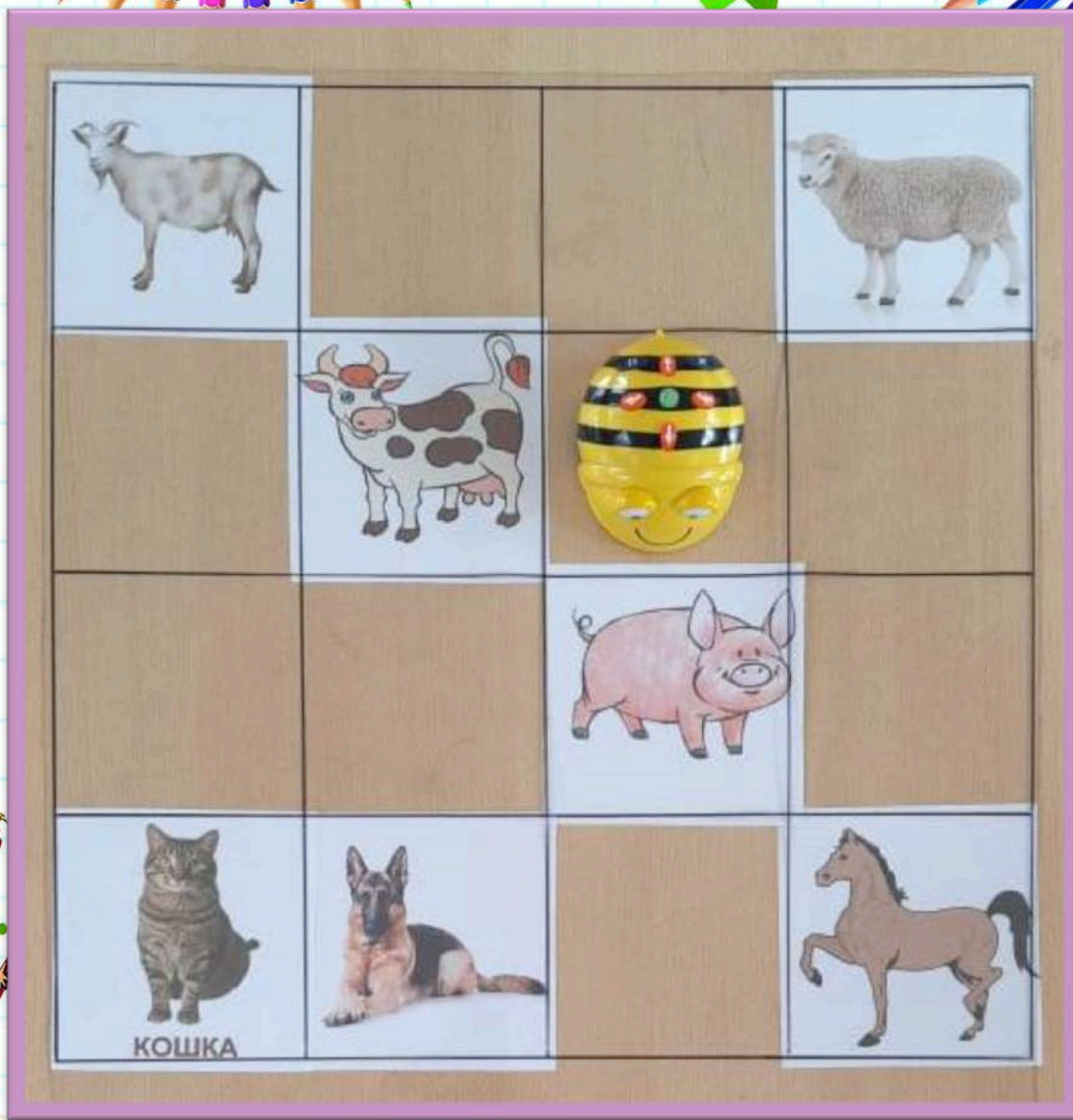
«С какого дерева листок?»



«Кто живёт в лесу?»



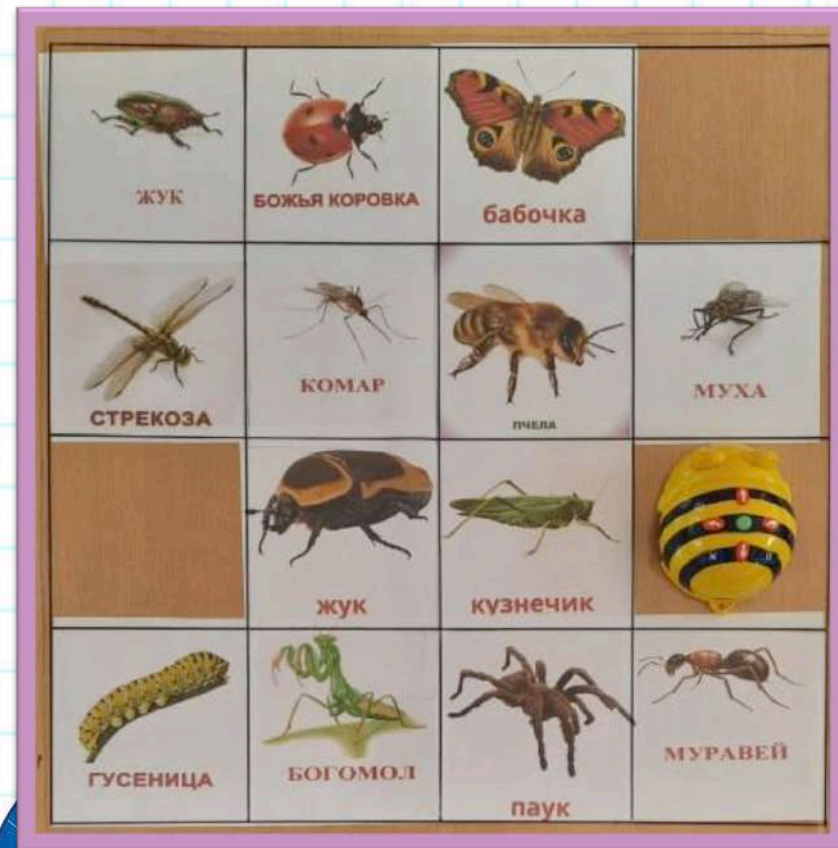
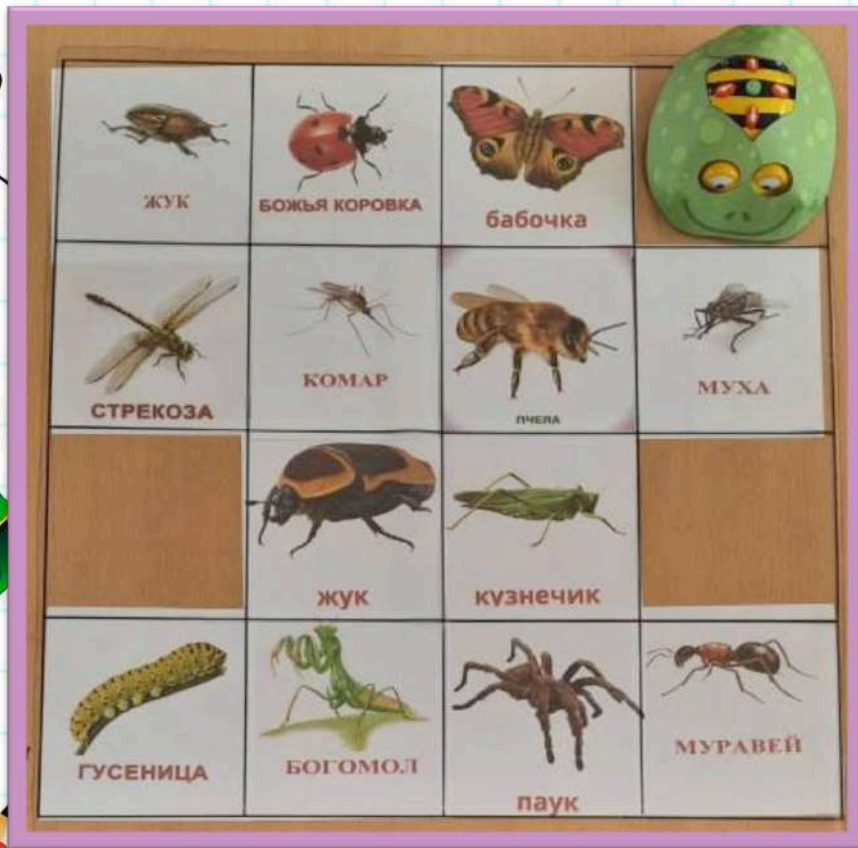
«Домашние животные»














«Чей малыш?»

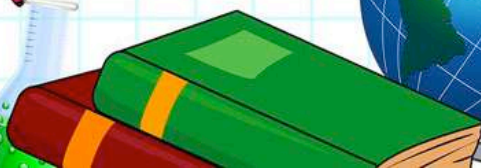


«Насекомые»













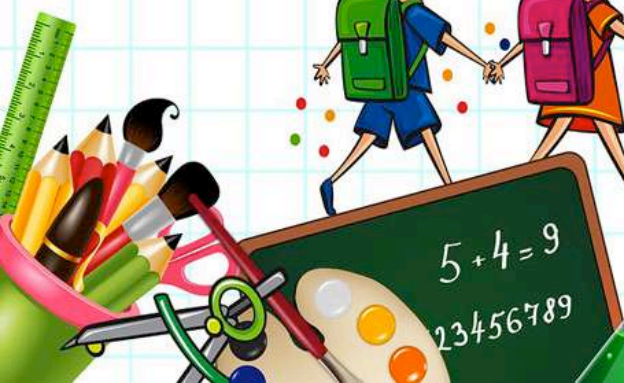
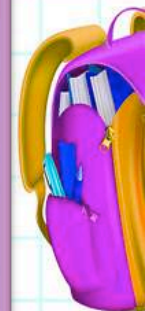
«Овощи»

 капуста белокочанная	 помидор	 лук	 огурец
	 кукуруза	 свекла	
 морковь			 картофель
	 кабачок	 баклажан	

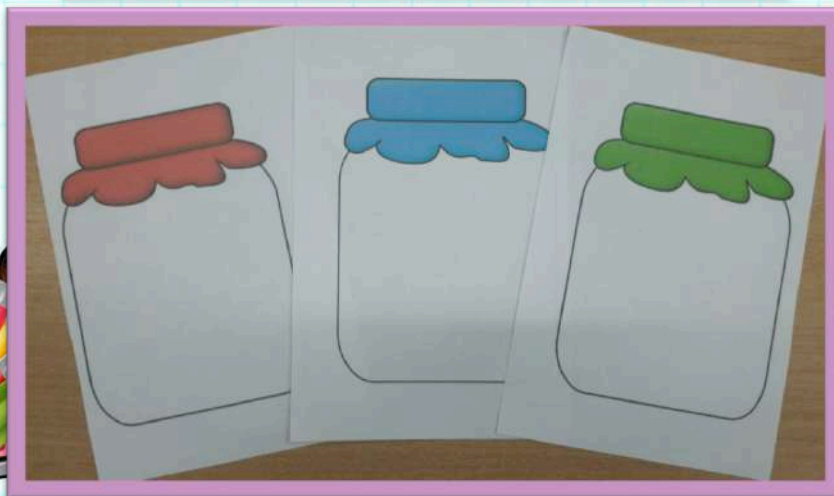
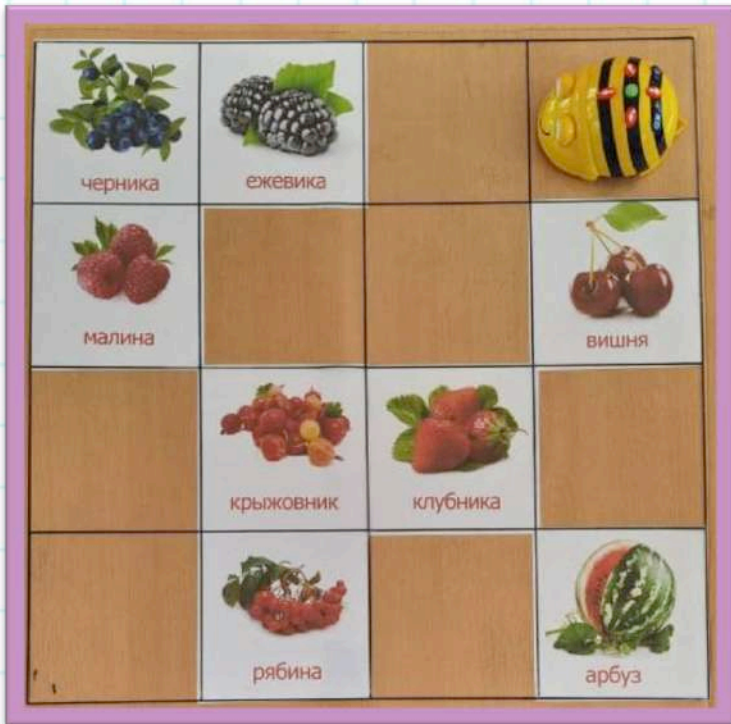


«Фрукты»










 слива		 киви	
	 яблоко		 груша
 апельсин		 гранат	
	 мандарин	 ананас	 абрикос



«Ягоды»

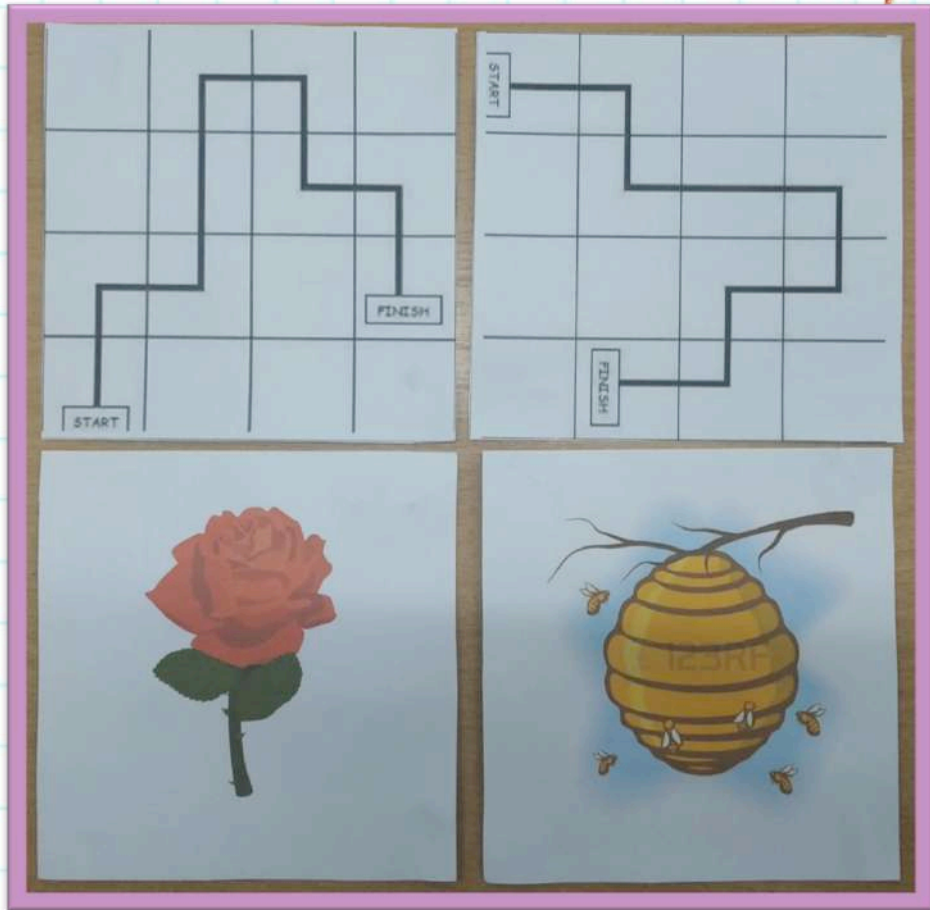


«Цветы»

	 <p>РОЗА</p>	 <p>ГВОЗДИКА</p>	
		 <p>ВАСИЛЕК</p>	 <p>КОЛОКОЛЬЧИК</p>
 <p>МАК</p>	 <p>РОМАШКА</p>		
	 <p>ОДУВАНЧИК</p>	 <p>ТЮЛЬПАН</p>	

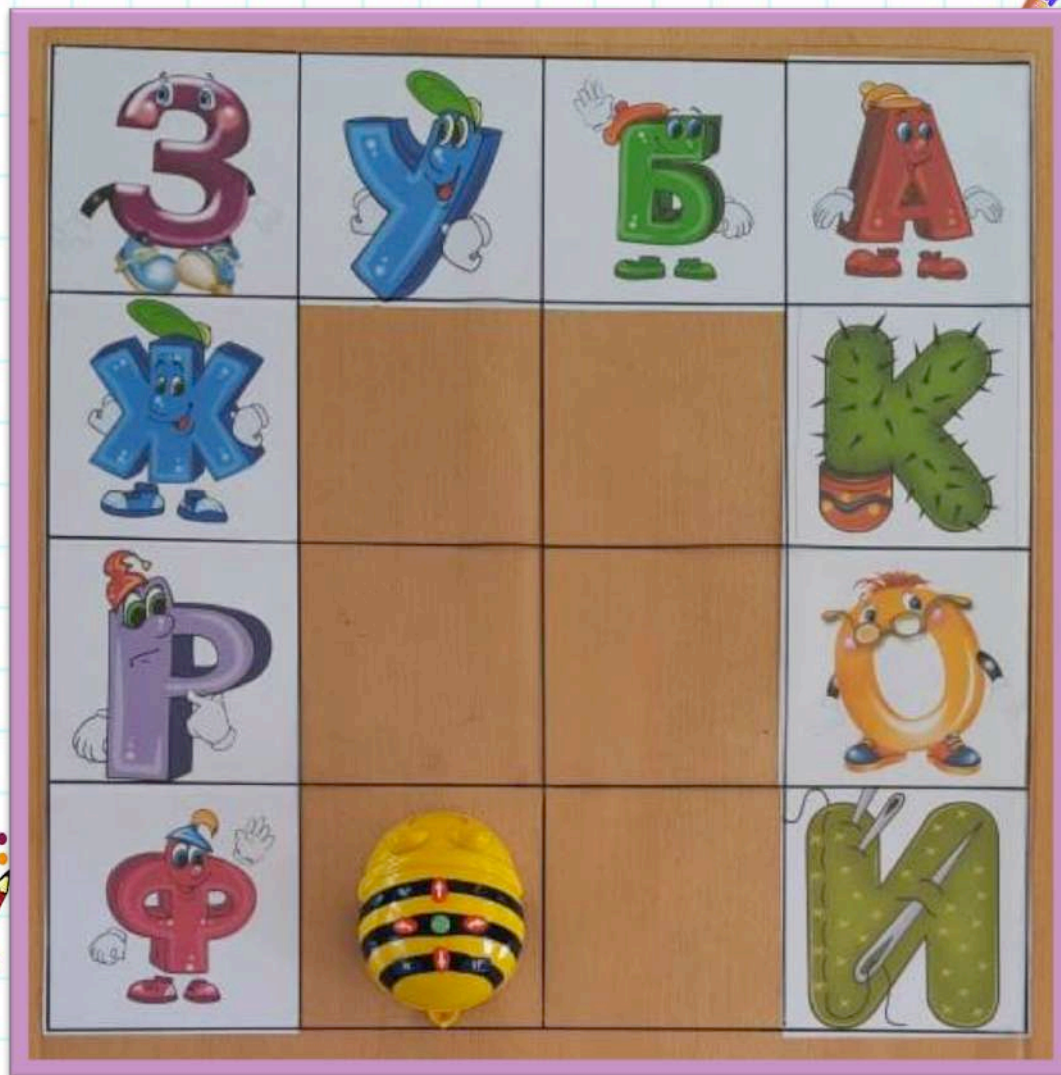


«Проверь себя»



$5 + 4 = 9$
23456789

«Весёлые буквы»



$$5 + 4 = 9$$

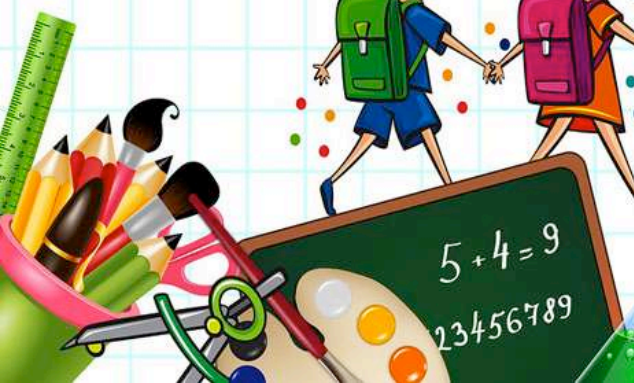
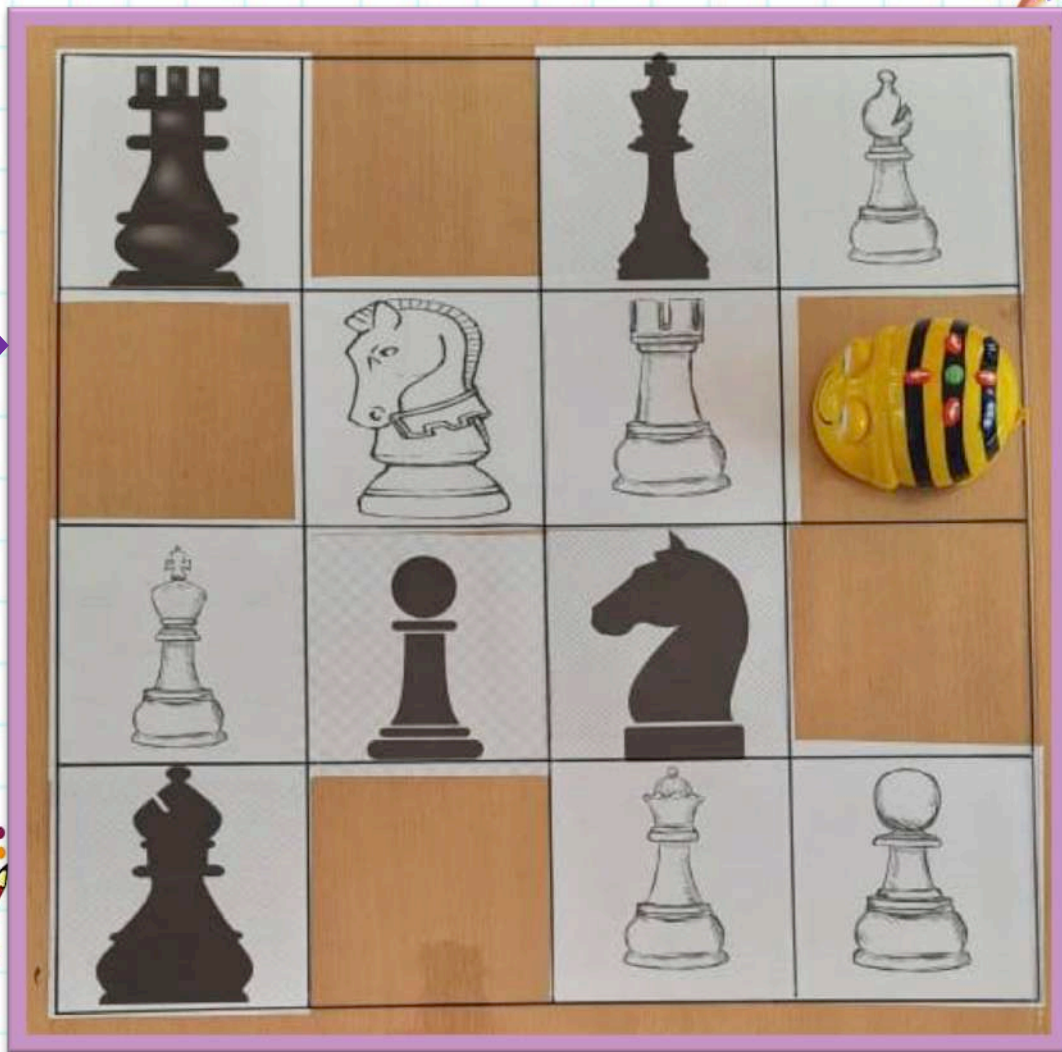
23456789

«Английский на ладошке»

flowers Ff	duck Dd	house Hh	but
ice cream Ii	onion Oo	apple Aa	grapes Gg
mouse Mm	lion Ll	tree Tt	nestling Nn
elephant Ee	queen Qq	palm Pp	jellyfish Jj



«Шахматное королевство»



МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
НА ТЕМУ:
«ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРОГРАМИРУЕМОГО МИНИ-РОБОТА
BEE-BOT «УМНАЯ ПЧЕЛА»

«Угадай кто?»

Цель. Закрепление знаний детей о животных, умение различать и находить нужного животного.
Дидактический материал. Игровой коврик, карточки с загадками про домашних животных (как на картинке), мини-робот Bee-Bot.

Ход игры. Игра для детей от 3х лет. Игра для 3-5 человек. Игрокам даются загадки про домашних животных. Ребенок, отгадавший загадку, должен с помощью мини-робота проложить маршрут к животному, которое указано в загадке.

Примеры загадок:

- В темн под деревом лежит
И двор и сад наш сторожит.
Не то что настоящий вор -
Презабав не хайку во двор,
А нас он любит, признает,
Учтиво лапу подает.
(Собака)
- Вся испещрена морщинка,
И заплата рубашка,
В пачочке две дырочки,
Хвост — крючок извилистый!
(Свинья)

• Не корова, а с рогами,
«Кто же я?» — узнайте сами.
Тонка, травку я жую,
Тонка, мелкого дитя,
Утром рано просыпаюсь,

«Найди домашнее животное»

Цель. Закрепление знаний детей о животных, умение различать и находить нужного животного.
Дидактический материал. Игровой коврик, карточки с домашними животными (как на картинке), мини-робот Bee-Bot.

Ход игры. Игра для детей от 3х лет. В игру могут играть 3-5 человек. Игрокам раздают игровые карточки. Ведущий вытаскивает из специального непрозрачного мешочка маленькую карточку, игрок или ведущий находит животное. Ребенок с помощью мини-робота должен проложить маршрут к животному, которое указано в его карточке.

Для детей от 5 лет игру можно усложнить. Назвать одним словом животных, изображенных на одном игровом поле.

«Чей хвост»

Цель. Развитие внимания, логики, памяти, мелкой моторики.
Дидактический материал. Карточки с изображением хвостов домашних животных, игровой коврик, мини-робот Bee-Bot.

Ход игры. Ребенку дается задание. Подобрать хвост для каждого животного и проложить маршрут до нужного животного. Назвать у какого животного, какой хвост (длинный, короткий, пушистый, толстый, маленький, большой и т.д.)

«Чей малыш»

Цель. Развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.
Дидактический материал. Карточки с изображением детёнышей животных, игровой коврик, мини-робот Bee-Bot.

Ход игры. Ребяткам предстоит помочь мамам разыскать своих малышей. Также при игре можно закрепить понятие у малышей большой и маленький, домашние животные. В игре могут участвовать от одного до четырех человек.



БЛАГОДАРИМ ЗА
ВНИМАНИЕ!

