

**Практический материал для педагогов на развитие логического мышления с использованием мини-робота Bee-Bot Пчела**  
**Игра «Экскурсия по ферме»**

**Цель:** закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «УМНАЯ ПЧЕЛА», тематический коврик «Ферма», фигурки домашних животных.

Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле «Ферма». Для того чтобы уточнить и обобщить, кто живет на ферме, воспитатель предлагает детям отгадать загадку. С человеком живут, помощи от него ждут, Шерсть, мясо, молоко дают. Охраняют его, берегут. (Домашние животные) Воспитатель обращает внимание детей на фигурки детенышей домашних животных, говорит, что они все перепутались и предлагает детям расселить их на ферме. А поможет в этом Пчелка, которая живет здесь уже очень давно и хорошо знает всех обитателей фермы. Каждый ребенок выбирает для себя фигурку детеныша домашнего животного, очередность участия в игре определяется с помощью карточек с загадками. Отгадав загадку, дети находят на поле место, где находится то или иное домашнее животное, называют правильно это место (птичник, конюшня и т.д.), ребенок, у которого фигурка животного, самостоятельно планирует маршрут, задает программу и доходит с Пчелкой до нужного места. Дети рассказывают, чем питается это домашнее животное, какую пользу приносит людям.

**Игра «С какого дерева лист?»**

**Цель:** закрепление знаний детей о разнообразии деревьев, умение различать их и находить нужное растение

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», игрушка «Пчелка», тематический коврик «Осень», корзинка, фишки разных цветов, карточки с изображением деревьев и карточки с изображением листьев деревьев, картинки-ободки листьев для мини-робота.

Воспитатель приветствует детей, говорит, что пригласила гостей и предлагает отгадать, кто это. Загадка: Чёрно-жёлты, полосаты, в домике живут, ребята. Хоть они и жалят больно, их работой все довольны? (Пчелы). Воспитатель предлагает придумать Пчелкам имена, подружиться и поиграть с ними. Вместе с воспитателем дети рассматривают тематический коврик «Осень» и размещенные на нем картинками с изображением деревьев и листьев. Воспитатель рассказывает о том, что звери в лесу готовятся к празднику осени и решили сделать красивую гирлянду из листьев деревьев, но у них только по одному листочку, гирлянда не получается. Как помочь лесным зверушкам? (Собрать листья).

**Игра «Прогулка по зоопарку»**

**Цель:** создать условия для познавательного развития детей, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

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

Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила посетить зоопарк, но, к сожалению, она ничего не знает про животных. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить Пчелку до этого животного и рассказать о нём.

**Загадки:** Посмотрите, детвора, в клетке топает гора. Это серый чужестранец. Он индус или африканец. Зверь трубит из клетки гулко, хоботом хватает булку. (Слон) Полюбуйтесь поскорей! Перед вами - царь зверей, Всколыхнулась чудо-грива, шелковиста и красива. (Лев) Вот лошадки, все в полосках, Может быть, они в матросках? Нет, они

такого цвета. Угадайте, кто же это? (Зебры) Летом гуляет, зимой отдыхает. (Медведь) С виду грозный этот зверь, но не злобный он, поверь. На носу огромный рог. Кто же это? (Носорог) С длинной шеей великан - житель африканских стран. Не поместится зверь в шкаф. Как зовут его? (Жираф) Этот мишка бело-черный. Он доверчивый, незлобный. Очень редко встретишь, правда, мишку по прозванию... (панда)

#### ***Игра «Фотографии»***

**Цель:** развитие у детей дошкольного возраста мелкой моторики, развитие умения составлять алгоритмы.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Зоопарк», карточки с изображениями животных.

Ведущий рассказывает детям, что когда Пчелка гуляла по зоопарку, она решила сфотографировать животных. А сейчас ей хочется передать фотографии их владельцам. Ведущий просит ребят помочь Пчелке и раздать животным фотографии. Дети выбирают картинки, самостоятельно продумывают маршрут, программируют Пчелку и доводят ее до нужной клетки.

#### ***Игра «Пчёлка-строитель»***

**Цель:** развитие у детей мелкой моторики, логического мышления, умения работать в группе.

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

Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила стать строителем. Она просит детей стать её помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры и выстроить по образцу.

#### ***Игра «Пчелка – пожарный»***

**Цель:** развитие у детей умения ориентироваться на плоскости, закрепление знаний правил дорожной безопасности.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», маска пожарного для мини-робота, карточки с изображением зданий и пожара.

Возле дома №3 (карточка) загорелось дерево. Жители дома вызвали пожарных. Пчелка-пожарный должна найти короткий путь к месту пожара.

#### ***Игра «Пчелка изучает знаки дорожного движения»***

**Цель:** закрепление знаний детей о дорожных знаках, развивать внимание.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», два комплекта карточек с изображением знаков дорожного движения.

На поле размещены карточки с изображением дорожных знаков. Нужно найти и показать: - разрешающие знаки; - знаки сервиса; - запрещающие знаки.

#### ***Игра «Пчелка-пешеход»***

**Цель:** формирование у детей старшего дошкольного возраста понятия «безопасный путь».

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», карточки с изображением дома и детского сада.

Определить безопасный маршрут от дома до детского сада, запрограммировать и провести «Пчелку-пешехода». 7

#### ***Игра «Овощи и фрукты»***

**Цель:** закрепить знание у детей об овощах и фруктах.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Осень», карточки с изображением фруктов и овощей.

Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле с размещенными на нем карточками. Игровая задача – собрать овощи или фрукты. Дети выполняют задания, самостоятельно выбирая и программируя маршрут. Работа может выполняться как

индивидуально, так и группой детей. Доведя «Умную пчелу» до нужной клетки, ребенок называет, что изображено на карточке. Задания могут усложняться с учетом формы, цвета овощей и фруктов и т.п. Воспитатель наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует их работу. Примеры заданий: 1. Собрать только овощи. 2. Собрать только фрукты. 3. Пчелке нужно собрать урожай только красного цвета (зеленого, желтого и т.д.) или только фрукты (овощи) определенного цвета, определенной формы и т.п.