Приложение 2

**Проект «Исследуем мир с БОТЛИ и РОБОмышью»**

**Пояснительная записка**

Возможности дошкольного возрaста в развитии технического творчествa, на сегодняшний день используются недостaточно. Обучение и рaзвитие в ДОО можно реaлизовaть в обрaзовaтельной среде с помощью прогрaммируемых игрушек. Aктуaльность их знaчимa и в свете внедрения ФГОС. С одной стороны это игрушка и ребенок с ней играет, а с другой ее развивающий потенциал делает игру ещё более развивающей. К тому же она хорошо работает на развитие математических способностей, чему мало уделяется внимания в процессе занятий.

**Цель:** использование программируемых игрушек для развития математических способностей детей.

**Задачи**:

- формировать умение ориентации в пространстве;

-формировать умение построения плана игровых действий каждым участником;

-развивать умение выбора стратегий и их преобразование в процессе игрового взаимодействия;

-развивать логико-математические представления;

-развивать сенсорные способы познания математических свойств;

-развивать произвольность и саморегуляцию поведения, умение доводить начатое

дело до конца;

-развивать коммуникативные навыки.

**Методы и формы работы**: утренний круг, деятельностный метод, проблемная ситуация, голосование, парные коммуникации, игровые технологии, с помощью технологии «Колесо выбора» организовала самостоятельную работу детей в центрах активности.

**Основные идеи, которые легли в основу проекта**:

-поддержка детской инициативы и самостоятельности;

-индивидуальный темп работы;

-позиция педагога – партнер, исследователь;

-уважение и принятие ребенка;

-ориентация на процесс.

**Ожидаемые результаты:** дети научатся задавать роботам программы, чтобы дойти до цели, писать простые алгоритмы действий.

**Результаты деятельности**:

Для отслеживания результативности и эффективности работы мы используем:

1. обратную связь от родителей
2. наблюдение педагога (исследование индивидуального развития ребенка)
3. анализ продуктов детской деятельности (в том числе с использование фото

фиксации)

**Этапы работы:**

1. **Организационно-мотивационный (планирование деятельности)**

С помощью метода «Модель трех вопросов» уточнить у детей знания по теме - роботы.

Мотивацией к исследованию стала программируемая игрушка РОБОмышь.

1. **Практический этап**

Составили «паутинку» нашего проекта

Основной этап включал организованную и свободную деятельность.

Нам важно, чтобы приемы, которые осваивают дети во время занятий переносились бы в игру.

**Возможные игры на ориентировку**:

«Справа слева от меня есть одно местечко…»

Дети стоят в кругу, ведущий вместе со всеми ребятами произносит слова «справа, справа от меня есть одно местечко, я хочу чтоб (выбирает) Катя встала со мной рядом постояла» . Так же слева, слева …

«Муха»

Игра позволяет довести до автоматизма процесс мыслительного перемещения точки по плоскости

игра с помощью карточек «Говорю-делаю»

Ребенок говорит направление (право, лево, вперед, назад, на сколько шагов), другой выполняет, потом меняются.

«Волшебный квадрат» и т.д.

Детям предлагается 9-клеточный квадрат (9х9)см. Каждая клетка (3х3) см имеет свой цвет. Предлагаются задания:

1. Цветовая ориентировка: (покажи квадрат голубого цвета), покажи такого же цвета как трава.
2. Счет: сосчитай все квадраты, сосчитай квадраты первого ряда и т.д.
3. Знакомство с понятиями: верхний правый угол и т.д., правая левая сторона и т.д.
4. Назови соседа: Справа от красного квадрата, слева от голубого, под желтым и т.д.

**Примеры загадок для РОБОмыши** 

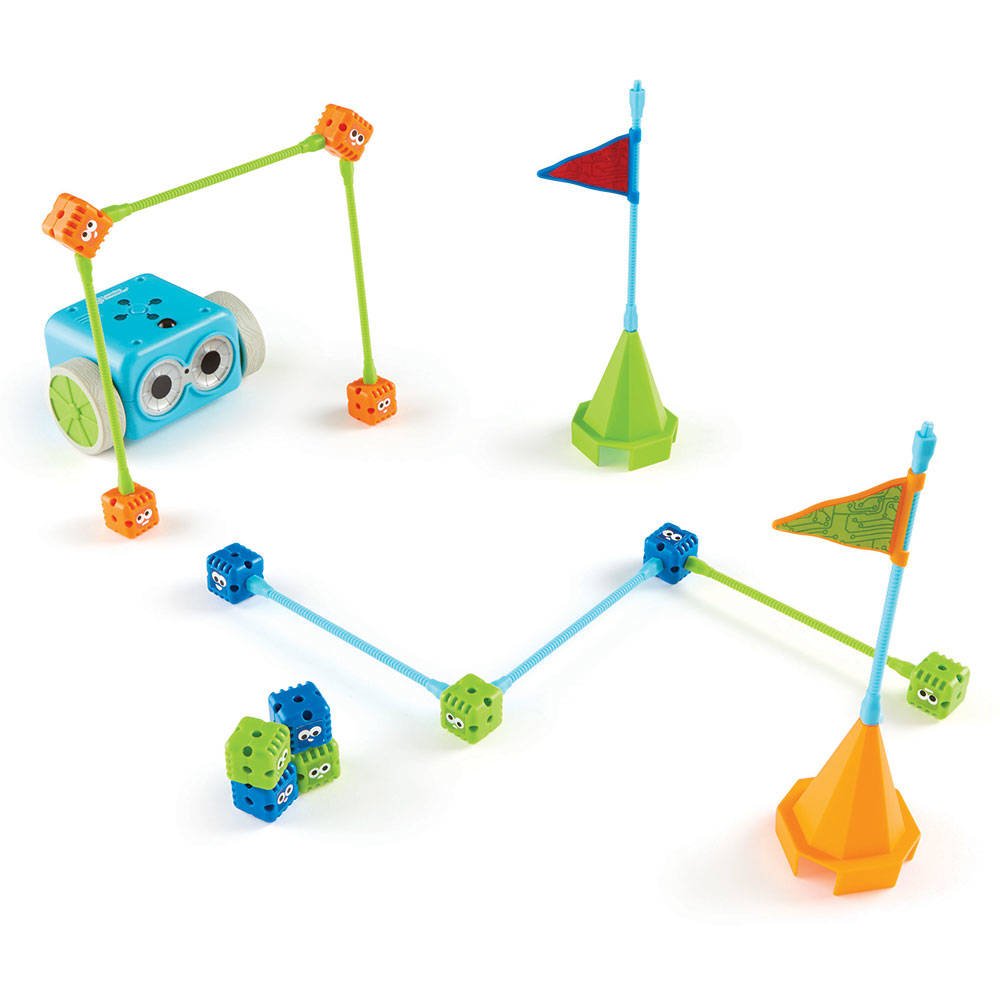
Я очень люблю сыр создай для меня самый короткий маршрут.

Кто-то расставил мышеловки, помоги мне их обойти и добраться до сыра.

Я очень люблю гулять, создай для меня маршрут прогулки. Я бы еще погуляла! Составь маршрут на 4 шага больше, чем был. А теперь на 2 меньше чем, был в первый раз.

Мы с подружкой назначили встречу в точке А, помоги нам встретиться, составь маршрут.

**Примеры загадкок для Вотли** 

Мне всегда хотелось сходить в цирк! Но дорогу туда я не знаю. Расскажите, как мне туда добраться? 

Угадайте, через какие предметы я смогу пробраться, а через какие не смогу?

**Изменения в РППС** – понятный порядок (прозрачные пластиковые контейнеры с маркировкой), функциональное разнообразие. В группе появились программируемые игрушки, новые маршруты и загадки для Ботли и РОБОмыши, созданные детьми.

1. **Рефлексивный этап**

Благодаря программируемым игрушкам, мы уже сейчас видим изменения у детей:

-дети могут видеть проблему и ставить вопросы;

-умеют доказывать;

-делать выводы и рассуждать;

-высказывать предположения и строить планы по их проверке.

-дети научились задавать роботам программы, чтобы дойти до цели, писать простые алгоритмы действий.

-строить свои алгоритмы и понимать чужие, планировать этапы и время своей деятельности, практически ощутить понятие «функция» (стрелочки);

-работать в команде, объективно оценить ситуацию и выбирать оптимальный вариант для решения задачи.