

Дидактические игры по познавательному развитию и развитию речи на родном языке посредством фольклорного жанра с использованием программируемого мини – робота Beet-Bot «УМНАЯ ПЧЁЛКА» для детей старшего дошкольного возраста.

Актуальность:

В дошкольном возрасте ознакомление детей с родным краем является одним из не менее важных направлений этнокультурного образования. Взаимодействие педагога с детьми должно осуществляться как увлекательная игровая и проблемно-познавательная деятельность, направленная на решение нравственных задач. Как показывает практика, наиболее эффективным, универсальным методом закрепления знаний и умений, является дидактическая игра.

Чтобы помочь ребёнку раскрыть мир национальных культур, расширить представления об историческом прошлом жизни людей, населяющих республику Бурятия, разработан комплекс дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста. Все они входят в целостный педагогический процесс детского сада.

Дидактическая игра с применением мини - робота Beet-Bot «УМНАЯ ПЧЁЛКА» является и игровым методом обучения дошкольного возраста, и формой обучения детей, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания ребёнка.

Картотека дидактических игр по теме: «Первые подвиги юного Гэсэра»

Дидактическая игра « Собери Гэсэра в поход»

Цель: Создание условий для познавательного развития детей, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации

Задачи:

1. Формировать умение планировать свои действия, задавать последовательность команд для достижения желаемого результата.

2. упражнять в умении выделять характерные детали одежды, доспехов и вооружения героя - Гэсэра.

3. Воспитывать интерес к предметам одежды предков.

Оборудование: Логоробот - пчёлка; коврик (карточки) с изображением атрибутов Гэсэра; атрибуты - принадлежности (доспехи) рыцаря (Гэсэра).

Организация деятельности.

Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле с размещенными на игровом поле изображения доспехов и вооружения рыцаря. Логоробот Пчёлка хочет стать Гэсэром. Помогите ему собрать оружия и доспехи, чтобы стать настоящим Гэсэром. Игровая задача – выбрать только необходимые снаряжения рыцаря Гэсэра и обосновать свой выбор.

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. Педагог наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует их работу. Примеры заданий: 1. Выбрать доспехи пчёлке «Рыцарю-Гэсэру». 2. Выбрать атрибуты для рыцаря Гэсэра.

Дидактическая игра по развитию речи «Подбери признак»

Цель: Формирование грамматического строя речи (образование прилагательных, словообразования)

Задачи:

- Закрепить умение строить предложения, используя описательные прилагательные;
- Формировать основы программирования через связную речь;
- Развивать ориентировки в пространстве;
- Пополнять словарный запас по лексическим темам;
- Развивать логические и алгоритмические мышления;
- Воспитывать интерес к родному языку

Материалы и оборудование: Лого – робот «Умная пчела», игровое поле для лого – робота – картинки с изображением фрагментов сюжета, иллюстрации (существительные)

Ход игры: Педагог предлагает детям ответить на вопросы (какой?) по сюжету картинки. Дети отвечают на вопрос по сюжету картинки. Выбирается игрок, который программирует «пчёлку» в нужном направлении, повторяют словообразование. Выбирается следующий игрок поочерёдно. Игра повторяется

Игра пчёлка - трансформер «По следам Гэсэра»

Цель: формирование связной речи с опорой на наглядный материал,

Задачи:

- способствовать развитию связной речи;
- развивать умение планировать маршрут движения для мини робота Bee-Bot.

Дидактический материал: Базовый игровой коврик он разделён на сектора. Карточки с изображениями сюжета эпоса «Гэсэр». Мини-робот Bee-bot «Умная пчела».

Игровое правило: Детям предлагается с помощью мини-робота рассказать сюжет эпоса «Гэсэр», программируя Пчёлку.

Ход игры: Карточки разложить под базовый коврик согласно развитию сюжета «Первые подвиги юного Гэсэра». С помощью робота воспроизвести сюжет эпоса «Гэсэр». Каждый сюжет рассказывает и программирует новый участник игры. После очередного шага память робота очищается, а рассказ продолжает следующий с той карточки, на которой остановилась пчела.

Речевая дидактическая игра «Охотники»

Цель: формирование умения находить заданный звук в словах

Оборудование и материалы: Программируемый робот Bee- Bot «Умная пчёлка», игровое поле, разделённое на квадратные сектора, стороны которых равны одному шагу робота, карточки с предметными картинками.

Ход игры:

На игровом поле разложены предметные картинки. Педагог предлагает ребёнку стать «охотником» и поймать определённый звук.

Задача игрока: запрограммировать «пчёлку», чтобы собрать все карточки с заданным звуком. Задаётся одна программа с паузами на карточках с заданным звуком.

По завершению движения «пчёлки» отрабатываются все выбранные карточки, проговариваются слова, выделяется голосом заданный звук.

Определяется количество правильно выбранных карточек. Следующему игроку задаётся другой звук.

Используемые источники:

1. Баранникова Н.А. Программируемый мини-робот «Умная пчела».
Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций
2. <https://akademiarechi.ru/didakticheskie-igry/v-detskom-sadu/>
3. В. Амоков: Первые подвиги юного Гэсэра



«Гэсэр» – это гимн любви к своей земле. " Не допускай врага к родной земле, не жди его, но выходи навстречу, там-то он будет побежден " – вот один из важнейших мотивов этого эпического сказания.



Приглашаем к сотрудничеству

Учреждение образования «Детский сад №1 «Строитель» г. Улан-Удэ
ул. Улан-Удэ, 10. Контактный телефон: 241 21 110
e-mail: 11@yandex.ru



МАДОУ «ЦРР-Детский сад №1
«Строитель» г. Улан-Удэ

Дидактическая игра посредством
фольклорного жанра с
использованием
программируемого мини-робота
Beet-Bot «УМНАЯ ПЧЕЛА» для
детей дошкольного возраста.



«СКАЗКОВОРОТ»

*Храпя летели кони в сторону заката.
Огню и Слову поклонялись поколения.
Молчание хранит Гэсэриада
О тайнах своего происхождения.
Но всадников потомки помнят мудро,
Откуда льется свет добра старинный:
Великий голос кочевого утра,
Уста бессмертные улигершина.*

1. Знакомимся с устным народным творчеством сказ о Гэсэре
2. Подготовка дидактического материала-игровое поле.
4. ДПИ доспехи Гэсэра к логороботу Beet-Bot «Умная пчёлка»
5. Разработка дидактических игр с логороботом Beet-Bot «Умная пчёлка»
6. Играем игру



КНИГА «Первые подвиги юного Гэсэра»



Исторические персонажи:
Бухэ Бэлигто, Манзан Гурмэ, Зургай,
Наран Гоохон, Хан Хурмас, Гэсэр



КАЛЕНДАРЬ «ВОСПИТАРИК»



Цель: Патриотическое воспитание как приобщение детей к культуре своего народа и развития интереса к родному языку с использованием логоробота Beet-Bot «Умная пчёлка»

Возрастная адресованность: дети 6-7 (8) лет

Варианты составления планирования: