МБДОУ «ЦРР – детский сад №60»

Картотека
игр экологического содержания с использованием робота BOTLEY

Автор – составитель

Трущенко Л.П. – воспитатель – эколог

г. Северск – 2023

Содержание

1. Игра «ЖИВАЯ – НЕЖИВАЯ ПРИРОДА» стр. 4
2. Игра «ЦЕПИ ПИТАНИЯ» стр. 4
3. Игра «ЛЕСНИК» стр. 5
4. Игра «ПРОГУЛКА ПО ЗООПАРКУ» стр. 5
5. Игра «ФОТОГРАФИИ» стр. 7
6. Игра «ПРОГУЛКА ПО ЛЕСУ» (звери) стр. 8
7. Игра «ПРОГУЛКА ПО ЛЕСУ» (птицы) стр. 10
8. Игра «ПОДАРКИ ЛЕСНЫМ ЗВЕРЮШКАМ» стр. 12
9. Игра «ПОМОГИ НАЙТИ ДЕТЁНЫШЕЙ В ЛЕСУ» стр. 12
10. Игра «ЭКСКУРСИЯ ПО ФЕРМЕ» стр. 13
11. Игра «НАЙДИ ДЕТЁНЫШЕЙ НА ФЕРМЕ» стр. 14
12. Игра «ЕСЛИ БЫ Я БЫЛ БАБОЧКОЙ» стр. 15
13. Игра «С КАКОГО ДЕРЕВА ЛИСТ?» стр. 17
14. Игра «ОВОЩИ И ФРУКТЫ» стр. 18
15. Игра «ОБИТАТЕЛИ АРКТИКИ» стр. 18
16. Игра «АФРИКАНСКИЕ ЖИВОТНЫЕ» стр. 19
17. Игра «БЕРЕГИ ПРИРОДУ - СОРТИРУЙ ОТХОДЫ» стр.19

Актуальность

Цель данной разработки, организация образовательного процесса по экологическому воспитанию с включением в него современных технологий, в виде программируемого мини-робота BOTLEY.

Робот BOTLEY — это комплект образовательной робототехники. С помощью робота BOTLEY можно увлекательно и необычно организовать образовательный процесс, и свободное от занятий время. Огромным преимуществом этого робота является то, что его можно использовать как в совместной, так и в самостоятельной игровой деятельности ребенка, как индивидуально, так и в подгруппе детей.

Робот BOTLEY помогает педагогу развивать у детей интерес к познанию живой природы, любознательность, внимание, наблюдательность в интересной для детей форме. Игры с роботом помогают педагогу в формировании у дошкольников речевых навыков и диалогической речи, помогает ребенку увеличивать словарный запас, правильно отвечать на вопросы, вести беседу с использованием новых приобретенных слов, участвовать в диалоге, развивает умение сравнивать, излагать свое мнение, приводить примеры, соглашаться или возражать; высказываться логично, связно. Следует также отметить, что робот BOTLEY способствует развитию монологической речи детей, так как составление рассказов и рассуждений во время игры с роботом способствует развитию у детей старшего дошкольного возраста связной речи.

Игра «ЖИВАЯ – НЕЖИВАЯ ПРИРОДА»

Цель: формирование у дошкольников знания признаков живой и неживой природы

Задачи:

1. научить классифицировать объекты живой и неживой природы в соответствии с ранее изученными признаками
2. формировать интерес к природе, стремление положительно влиять на экологию
3. повышать мотивацию к познанию окружающего мира с помощью робота BOTLEY
4. развивать навыки программирования

Материалы и оборудование: карточки с изображением живой и неживой природы, карточки с загадками об этих объектах природы, игровое поле робот BOTLEY

Ход игры:

Игровой замысел: закрыть карточками с загадками, отгадками на которых изображены объекты живой или неживой природы.

Ведущий предлагает детям помочь роботу BOTLEY разобраться с объектами живой и неживой природы. Для этого им нужно выбрать на игровом поле карточки с записанными загадками. Ведущий (воспитатель) прочитывает выбранную участником игры карточку. Ребёнок находит карточку-отгадку с изображением объекта живой или неживой природы и закрывает нужную загадку с помощью робота BOTLEY, программируя его передвижение по полю. Выигрывает тот, кто больше всего дал правильных ответов и довёл робота до цели.

Игра «ЦЕПИ ПИТАНИЯ»

Цель: формирование знания о простейших цепях питания растений, насекомых, животных, рыб

Задачи:

1. упражнять детей в соответствии простейших цепей питания животных в природе
2. развивать логическое мышление, воображение
3. повышать мотивацию к познанию окружающего мира с помощью робота BOTLEY

Материал и оборудование: набор игральных карточек из 36 штук, каждая окрашена с обратной стороны зеленым цветом, а на лицевой — иллюстрации различных растений и животных, которые составляются таким образом, чтобы в итоге сложилось 18 пар (животное — корм для него). Игровое поле, робот BOTLEY.

Ход игры:

В игре принимают участие от двух до шести детей. На игровом поле расположены карточки с кормом для животных. Каждому ребенку раздается по 6 карточек. Заранее проверяется, есть ли среди них такие, которые можно составить в пары. Ребёнок выбирает на поле карточку с кормом, для животного, которому хочет составить цепь питания и программирует робота BOTLEY до этой карточки. При правильном ходе ребёнок забирает карточку. Количество карт постоянно пополняется до шести, пока они не закончатся. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньшее количество карточек.

Игра «ЛЕСНИК»

Цель: формировать бережного отношение и любови к природе

Задачи:

1. закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу
2. упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.
3. развивать умение работать в команде с помощью робота BOTLEY

Материал и оборудование: набор предупреждающих экологических знаков с изображением лесных объектов (муравейник, ягоды, ландыш, гриб съедобный и несъедобный, паутина, бабочка, скворечник, птичье гнездо, костер, еж и др.).

Ход игры:

Ведущий рассказывает детям что BOTLEY решил прогуляться по лесу и увидел в лесу знаки, о которых он ничего не знает. Ведущий предлагает детям стать лесниками и рассказать BOTLEY о каждом знаке, что он означает. Дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляют; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

Игра «ПРОГУЛКА ПО ЗООПАРКУ»

Цель: формирование знаний детей об отличительных признаках животных.

Задачи:

1. тренировать детей в отгадывании загадок
2. развивать связную речь у детей дошкольного возраста

3. развивать логическое мышление, коммуникативные навыки и пространственную ориентацию при помощи робота BOTLEY

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, игровое поле, карточки с загадками, фигурки или карточки с изображением животных зоопарка.

Ход игры:

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

Загадки:

Посмотрите, детвора,
в клетке топает гора.
Это серый чужестранец.
Он индус иль 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)

На носу огромный рог.
Кто же это? (Носорог)

С длинной шеей великан –
Житель африканских стран.
Не поместится зверь в шкаф.
Как зовут его? (Жираф)

Летом ходит без дороги
Возле сосен и берез,
А зимой он спит в берлоге,
От мороза прячет нос. (Медведь)

День и ночь по лесу рыщет,
День и ночь добычу ищет.
Ходит-бродит он молчком,
Уши серые — торчком. (Волк)

Рыжая плутовка,
Хитрая да ловкая.
Хвост пушистый,
Мех золотистый.
В лесу живет,
В деревне кур крадет. (Лиса)

Ветвистыми рогами,
Горжусь я неспроста.
С горбинкой моя спинка,
А шерсть черным-черна. (Лось)

Этот зверь с двумя клыками,
С очень мощными ногами
И с лепешкой на носу.
Роет землю он в лесу. (Кабан)

Кошка красивая, мех рыжеватый,
Кисточки уши и мощные лапы.
Только, пожалуй, ты с ней не водись -
Хищник опасный. Зовут её (Рысь)

Игра «ФОТОГРАФИИ»

Цель: закрепление представлений о диких животных

Задачи:

1. развивать связную речи дошкольника при помощи робота BOTLEY
2. развивать умения составлять алгоритмы.

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, фигурки животных зоопарка, карточки – фотографии животных зоопарка

Ход игры:

Ведущий рассказывает детям, что, когда BOTLEY гулял по зоопарку, он делал прекрасные фотографии животных. А сейчас он хочет передать фотографии их владельцам. Ведущий просит ребят помочь BOTLEY раздать животным фотографии.

Дети выбирают картинки, описывают, кто находится на фотографии, где находится это место, как нам пройти до этого животного самостоятельно продумывают маршрут, программируют BOTLEY и доводят его до нужного животного.

Игра «ПРОГУЛКА ПО ЛЕСУ»

Цель: Закрепление знаний детей о диких животных (зверях)

Задачи:

1. формировать умение различать и находить нужного животного, отгадывая загадки
2. развивать логическое мышление, коммуникативные навыки и пространственную ориентации с помощью робота BOTLEY
3. развивать связную монологическую речь дошкольников
4. развивать умение отгадывать загадки

Материал и оборудование: Игровое поле, карточки с загадками про диких животных, фигурки диких животных, робот BOTLEY.

Ход игры:

Ведущий рассказывает детям, что BOTLEY решил пойти прогуляться в лес, но, к сожалению, он ничего не знает про зверей, которых может встретить в лесу. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить BOTLEY до этого животного и рассказать о нём.

Примеры загадок:

Летом ходит без дороги
Возле сосен и берез,
А зимой он спит в берлоге,
От мороза прячет нос. (Медведь)

День и ночь по лесу рыщет,
День и ночь добычу ищет.
Ходит-бродит он молчком,
Уши серые — торчком. (Волк)

С ветки на ветку,
Быстрый, как мяч,
Скачет по лесу
Рыжий циркач.
Вот на лету он шишку сорвал,
Прыгнул на ствол
И в дупло убежал. (Белка)

Рыжая плутовка,
Хитрая да ловкая.
Хвост пушистый,
Мех золотистый.
В лесу живет,
В деревне кур крадет. (Лиса)

Много бед таят леса,
Волк, медведь там и лиса!
Наш зверёк живёт в тревоге,
От беды уносит ноги. (Заяц)

Лесом катится клубок,
У него колючий бок.
Он охотится ночами
За жуками и мышами. (Ёж)

Ветвистыми рогами,
Горжусь я неспроста.
С горбинкой моя спинка,
А шерсть черным-черна. (Лось)

Этот зверь с двумя клыками,
С очень мощными ногами
И с лепешкой на носу.
Роет землю он в лесу. (Кабан)

Есть на речках лесорубы,
В серебристо- бурых шубах,
Из деревьев, веток, глины,
Строят прочные плотины. (Бобры)

Кошка красивая, мех рыжеватый,
Кисточки уши и мощные лапы.
Только, пожалуй, ты с ней не водись -
Хищник опасный. Зовут её (Рысь)

Игра «ПРОГУЛКА ПО ЛЕСУ»

Цель: Закрепление знаний детей о диких животных (птицах)

Задачи:

1. формировать умение различать и находить нужного животного, отгадывая загадки
2. развивать логическое мышление, коммуникативные навыки и пространственную ориентацию
3. развивать умение отгадывать загадки
4. развивать навыки программирования

Материал и оборудование: Игровое поле, карточки с загадками про лесных птиц, карточки с птицами, робот BOTLEY.

Ход игры:

Ведущий рассказывает детям, что BOTLEY решил пойти прогуляться в лес, но, к сожалению, он ничего не знает про птиц, которых может встретить и услышать в лесу. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки про птиц. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить BOTLEY до этой птицы и рассказать о ней.

Стучит, стучит —
Никто не открывает,

А жильцов поедает. (Дятел)

Солнца яркого боится.
Ночью - хищник эта птица.
Ловко мышь найдет в траве.
Говорим мы о (Сове).

Белобокий Почтальон
Сто вестей разносит он.
По деревням и садам,
По деревьям, проводам. (Сорока.)

Нам часто слышится в леску
Между ветвей: - Ку-ку! Ку-ку!
Какая пёстренькая птичка
В чужом гнезде снесла яички. (Кукушка)

По весне к нам с юга мчится
Чёрная, как ворон, птица.
Для деревьев наших врач -
Насекомых ест всех. (Грач)

Эта птица у природы
Как живой прогноз погоды,
Громче всех она орёт,
Если скоро дождь пойдёт. (Ворона.)

Кто приносит на хвосте
Много разных новостей?
Всем расскажет все до срока Белобокая… (Сорока)

Кто зимой средь хвойных веток
В феврале выводит деток?
Необычный клюв — крестом,
Птичку ту зовут … (Клестом)

Игра «ПОДАРКИ ЛЕСНЫМ ЗВЕРЮШКАМ»

Цель: формирование представлений дошкольников о способах питания животных в природе.

Задачи:

1. формировать бережное, ответственное отношение к миру природы
2. развивать логическое мышление, коммуникативные навыки и пространственную ориентацию
3. выбирать оптимальный вариант для решения задачи

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, игровое поле, игрушки лесных зверей, мешочек с игрушками – угощениями для лесных зверей (рыба, шишка. жёлудь, кора дерева, веточки, жук, змея, ягоды, грибы и т.д.)

Ход игры:

Ведущий рассказывает детям, что робот BOTLEY приготовил для лесных жителей подарки – вкусные угощения. Но он немного забыл, что любят есть его друзья. Дети достают из подарочного мешочка предметы и программируют робота до картинки лесного друга, которому предназначено данное угощение.

Игра «ПОМОГИ НАЙТИ ДЕТЁНЫШЕЙ В ЛЕСУ»

Цель: закрепление знаний о диких животных и их детёнышах

Задачи:

1. развивать связную речь дошкольников при помощи робота BOTLEY и ассоциативного мышления.
2. сформировать понятия пространственных отношений
3. выбирать оптимальный вариант для решения задачи

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, набор «Блоки Дьенеша», карточки с изображением детёнышей диких животных.

Ход игры:

Робот BOTLEY выступает в роли спасателя и должен найти детёнышей животных, которые разбежались по лесу. Ребята становятся спасателями вместе с BOTLEY.

Варианты заданий:

- животные спрятались за большой желтой елочкой,

-за красным пеньком,

-за большой желтой избушкой,

-за маленькой зеленой елочкой,

-за маленьким красным цветочком и т.д.

Игра заканчивается тогда, когда дети найдут всех детёнышей животных.

Примечание: карточки с изображением детёнышей животных на игровом поле перевернуты картинкой вниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой.

Варианты ответов детей могут быть различными, главное условие - пояснение ребенком своего выбора. Ассоциациями в данной игре являются геометрические фигуры из набора «Блоки Дьенеша».

Игра «ЭКСКУРСИЯ ПО ФЕРМЕ»

Цель: закрепление знаний детей о домашних животных и их детенышах.

Задачи:

1. развивать связную речь, расширять словарный запас дошкольников
2. развивать коммуникативные навыки общения в команде
3. учить выбирать оптимальный вариант для решения задач при помощи робота BOTLEY

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, игровое поле, фигурки домашних животных и их детёнышей.

Ход деятельности:

Для того чтобы уточнить и обобщить, кто живет на ферме, ведущий 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 BOTLEY, который 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

BOTLEY до нужного места. Дети рассказывают, чем питается это домашнее животное, какую пользу приносит людям.

Воспитатель при необходимости корректирует работу детей.

Коровушка, коровушка, рогатая головушка!

Малых деток не бодай, молока им лучше дай!

У козы – козленок.

У кошки-котенок. У коровы? (Теленок).

Ходит барыня пешком, землю роет пяточком.

До чего ж толста она- Шея просто не видна!

У ней песенка своя хрю, хрю, хрю поет она!

У козы-козленок? У кошки-котенок? А у свиньи? (Поросенок).

Он за ней след в след бежит.

И от страха весь дрожит.

Это значит слишком рано.

Называть его бараном. (Ягненок).

У ягненка шерсть в колечках Мама у него…(Овечка).

У козы – козленок. У кошки – котенок. А у лошади? (Жеребенок).

Вынул шейку жеребенок, сильной лошади ребенок.

Только на копытца встал, вслед за мамой побежал.

У кошки-котенок. У козы - козленок?

Это утки на лужок пришли. Утки червяка нашли.

Вот удача, кря-кря-кря! Они пришли сюда не зря.

У утки кто? (Утенок).

У козы - козленок? У коровы - телёнок?

У собаки - щенок? У кошки - котенок?

А у курицы? (Цыпленок).

Игра «НАЙДИ ДЕТЁНЫШЕЙ НА ФЕРМЕ»

Цель: закрепление знаний о домашних животных и их детёнышах

Задачи:

1. совершенствовать грамматический строй речи, формировать навыки словоизменения и словообразования
2. развивать ассоциативное мышление дошкольников при помощи робота Ботли
3. выбирать оптимальный вариант для решения задачи
4. развивать навыки программирования

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, набор «Блоки Дьенеша», карточки с изображением детёнышей домашних животных.

Ход игры:

Робот BOTLEY выступает в роли спасателя и должен найти детёнышей животных, которые разбежались по ферме. Ребята становятся спасателями вместе с BOTLEY.

Варианты заданий:

- животные спрятались за большим коровником,

-за красным пеньком,

-за большой желтой конюшней,

-за маленькой зеленой будкой,

-за маленьким красным крольчатником и т.д.

Игра заканчивается тогда, когда дети найдут всех детёнышей животных.

Примечание: карточки с изображением детёнышей животных на игровом поле перевернуты картинкой вниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой.

Варианты ответов детей могут быть различными, главное условие - пояснение ребенком своего выбора. Ассоциациями в данной игре являются геометрические фигуры из набора «Блоки Дьенеша».

Игра «ЕСЛИ БЫ Я БЫЛ БАБОЧКОЙ»

Цель: развивать воображение

Задачи:

1. развивать умение отгадывать загадки
2. развивать умение сравнивать, обобщать, умение видеть мир глазами маленького беззащитного насекомого;
3. сформировать желание защищать насекомых любоваться ими

4. развивать фразовую речь, выразительность речи, активизировать словарь по теме «Насекомые»
5. повышать мотивацию к познанию окружающего мира при помощи робота BOTLEY

Материал и оборудование: картинки насекомых, робот BOTLEY

Ход игры:

Ведущий говорит о том, что они читали рассказы о насекомых, наблюдали за ними на прогулке, рассматривали иллюстрации. Предлагает детям «превратиться» в насекомое и побыть немного на его месте.

На игровом поле разложены карточки или фигурки насекомых, Робот BOTLEY помогает ребёнку добраться до выбранного насекомого, для этого необходимо выстроить алгоритм движения робота.

Можно использовать загадки для определения насекомого.

Всех жучков она милей
Спинка красная у ней,
А на ней кружочки
Черненькие точки. (Божья коровка)

У нее 4 крыла,
Тело тонкое, словно стрела,
И большие, большие глаза,
Называют ее …(Стрекоза)

Сок цветов душистых пьет.
Дарит нам и воск и мед.
Людям всем она мила,
А зовут ее …(Пчела)

Не жужжу, когда сижу,
Не жужжу, когда хожу.
Если в воздухе кружусь,
Тут уж вдоволь нажужжусь. (Жук)

Мы крылышки расправим-
Красив на них узор.
Мы кружимся порхаем-

Какой кругом простор! (Бабочка)

Игра «С КАКОГО ДЕРЕВА ЛИСТ?»

Цель: формирование знаний детей о разнообразии деревьев

Задачи:

1. учить использовать знания о растениях, сравнивать плоды дерева с его листьями
2. закреплять умение различать и находить нужное растение, объяснять свои ответ, развивать коммуникативные навыки
3. учить работать в команде
4. повышать мотивацию к познанию окружающего мира с помощью робота BOTLEY

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, игровое поле, корзинка, фишки разных цветов, карточки с изображением деревьев и карточки с изображением листьев деревьев, картинки-ободки листьев для робота BOTLEY.

Ход игры:

Ведущий приветствует детей, говорит, что их в гости к себе пригласил удивительный робот BOTLEY.

Вместе с воспитателем дети рассматривают игровое поле 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. И они отправили своего быстрого друга к вам за помощью. Поможем ребята лесным зверушкам собрать листья?

Организация работы

1.Воспитатель предлагает детям фишки разного цвета. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на игровом поле (в соответствии с цветом фишки).

2.Педагог предлагает детям выбрать картинки с изображением листьев деревьев. Дети берут картинку, называют с какого дерева лист, находят дерево на игровом поле. BOTLEY надевают ободок-картинку с изображением такого же листа.

3.Дети самостоятельно планируют маршрут, программируют робота и доводят до клетки с изображением соответствующего дерева. Воспитатель наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует их работу.

Игра «ОВОЩИ И ФРУКТЫ»

Цель: закрепление у детей знаний об овощах и фруктах

Задачи:

1. развивать коммуникативные навыки общения в команде.
2. обогащать и расширять словарный запас дошкольника развивать пространственные ориентиры при помощи робота BOTLEY

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, игровое поле, карточки с изображением фруктов и овощей.

Ход игры:

Дети вместе с ведущим 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 Ботли до нужной клетки, ребенок называет, что изображено на карточке, описывает полным ответом. Задания могут усложняться с учетом формы, цвета овощей и фруктов и т.п.

Ведущий наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует их работу.

Примеры заданий:

1. Собрать только овощи.

2. Собрать только фрукты.

3. BOTLEY нужно собрать урожай только красного цвета (зеленого, желтого и т.д.) или только фрукты (овощи) определенного цвета, определенной формы и т.п.

Игра «ОБИТАТЕЛИ АРКТИКИ»

Цель: формирование у детей знаний об обитателях Арктики.

Задачи:

1. развивать познавательный интерес ко всему живому, желание получать новые знания
2. развивать любознательность, наблюдательность, фантазию
3. воспитывать любовь к природе, желание оберегать ее и охранять

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, игровое поле, карточки с изображением обитателей Арктики.

Ход игры:

Ведущий рассказывает участникам игры, что робот BOTLEY отправился в путешествие в Арктику. На игровом поле разложены перевернутые карточки с изображением обитателей Арктики. Дети выбирают любую карточку, не переворачивая ее, программируют BOTLEY, доходят до нужной клетки, переворачивают карточку, называют обитателя Арктики и рассказывают все, что о нем знают.

Игра «АФРИКАНСКИЕ ЖИВОТНЫЕ»

Цель: формирование у детей знаний об обитателях Африки

Задачи:

1. развивать познавательный интерес ко всему живому, желание получать новые знания
2. развивать любознательность, наблюдательность, фантазию
3. воспитывать любовь к природе, желание оберегать ее и охранять

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, тематический коврик «Африка», карточки с изображением африканских животных.

Ход игры:

Ведущий рассказывает участникам игры, что робот BOTLEY отправился в путешествие в Африку. На поле разложены перевернутые карточки с изображением обитателей Африки. Дети выбирают любую карточку, не переворачивая ее, программируют BOTLEY доходят до нужной клетки, переворачивают карточку, называют обитателя Африки и рассказывают все, что о нем знают.

Игра «БЕРЕГИ ПРИРОДУ - СОРТИРУЙ ОТХОДЫ»

Цель: повышение уровня экологической культуры и информированности о проблеме обращения с отходами.

Задачи:

1. внимание, логическое мышление, память, наблюдательность;
2. - формировать представления детей о вторичной переработке мусора;
3. - воспитывать любовь к окружающему миру и бережное отношение к природе
4. развивать навыки программирования

Материалы и оборудование: робот BOTLEY, поле, карточки с изображением различных отходов и материалов, использованных людьми, 4 контейнера для сортировки отходов: «Перерабатываемые отходы», «Опасные отходы», «Органические отходы», «Другие отходы»

Ход игры:

Ведущий рассказывает участникам игры, что робот BOTLEY хочет помочь ребятам рассортировать отходы по контейнерам, предлагая экологическую ситуацию «Люди приехали на пикник и оставили после себя мусор» и т.д. На поле расставлены контейнеры, на столе карточки сложены в стопку Дети выбирают карточку и программируя BOTLEY доходят до нужного контейнера, и опускают карточку в контейнер.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ

1. Алексеева, М. М. Яшина, В. И. Методика развития речи и обучения родному языку дошкольников [Текст] / под ред. В. И. Яшиной. М.: Издательский центр «Академия», 2013. — 448 с
2. Горелышева Ю.М., Кунцевич Е.В. Использование робота Ботли в образовательном процессе в условиях современной дошкольной организации // Вестник дошкольного образования. 2021. № 17 (92). URL: https://files.s-ba.ru/publ/vestnik-do/92.pdf.
3. Заболоцкая В. В. Робототехника как новое направление в работе с детьми дошкольного возраста // Международный студенческий научный вестник. – 2017. – № 4-9.