

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение – детский сад комбинированного вида № 55

620050 Свердловская обл. г. Екатеринбург, ул. Минометчиков 32

mdou-kombvid55@eduekb.ru +7 (343) 366-53-75

Городская Лаборатория Активных Дошкольников



Екатеринбург, 2025г.

**Городская Лаборатория Активных Дошкольников
на 2025-2026 учебный год**

ФИО и должность Аванесян Лилит Левоновна, заместитель заведующего;
педагога Веретнова Анна Станиславовна, учитель-дефектолог, учитель-логопед;
 Белькова Любовь Сергеевна, воспитатель;
Краткое МБДОУ – детский сад комбинированного вида № 55
наименование (Адрес: ул. Минометчиков 32)
ДОУ

Мастер-класса для педагогов ДОО

«Робомышь в мире открытий: пробуждаем любопытство дошкольников и обучаем программированию!»

Цель: знакомство педагогов с возможностями применения РобоМыши для развития любознательности и обучения программированию детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- Ознакомить участников с конструктивными особенностями и функциональностью РобоМыши.
- Познакомить участников мастер-класса с приемами алгоритмизации при работе с РобоМышью;
- Продemonстрировать методы интеграции РобоМыши в различных видах детской деятельности.

Планируемые результаты:

Предметные навыки:

- Участники познакомятся с вариантами применения РобоМыши в различных образовательных областях, научатся составлять алгоритмы;
- Участники составят памятку по этапам обучения программированию дошкольников.

Метапредметные:

- Участники мастер-класса ознакомятся с возможностями формирования метапредметных навыков у дошкольников при применении РобоМыши

Личностные:

- участники в ходе мастер-класса составят картотеку заданий, игр для обучения программированию при помощи РобоМыши.
- Участники мастер-класса расширят профессиональные горизонты, овладеют практическими методами и техниками, которые могут использовать в своей работе, что положительно скажется на общем климате в группе. Педагоги осваивая новые методы интеграции РобоМыши в образовательной практике могут использовать полученные знания для повышения своей профессиональной компетенции.

Оборудование: ноутбук, проектор, экран для презентации, игровой набор РобоМышь (*Code&GoRobotMouse*) – 1 шт., тематические поля – 1 шт., комплект «Алгоритмика в деском саду с «РобоМышью».

К какому направлению ФОП ДО относится. РобоМышь относится к Stem-образованию. Применение РобоМыши способствует развитию памяти, внимания, мышления, развитию речи, интеграции образовательных областей: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» в зависимости от поставленных задач.

Какие ценности формируются. Формирование ценности познания (вовлечение ребенка в самостоятельную деятельность, развитие его воображения и любознательности). Также формируются навыки поиска нестандартных решений, умение задавать вопросы, обыграть проблемную ситуацию.

Ход мастер-класса.

Этап и цель	Методы и приемы (деятельность и речь ведущего)	Действия участников	Примечание / оборудование
1. Эмоциональный якорь. Знакомство.	Приветствие. Ведущий представляет спикеров мастер-класса (ФИО, должность, № ДОУ). Приём «Grapescocktail» Работаем на модерационных карточках 3 правила работы с модерационной картой - держим горизонтально; - пишем маркером; - пишем крупно, печатными буквами. *Как Вас зовут? *Что дает Вам энергию? *Ваши ожидания от встречи? 3 встречи – обменяться информацией. Цель: Укрепление групповой сплоченности. Участники становятся ближе друг к другу, что способствует созданию командного духа и сотрудничества.	Слушают. Отвечают. Участвуют в диалоге.	
2. Познавательный якорь.... Организационный момент МОТИВАЦИЯ – побуждение к действию, обуславливающее субъективно-личностную заинтересованность индивида в его свершении.	Слайд с картинками. Перед вами ряд иллюстраций, выберите ту, которая у вас ассоциируется с вами, объясните, почему? (Ведущий спрашивает желающих или предлагает ответить нескольким участникам, при выборе той или иной иллюстрации другим участникам предлагается дать знак, если выбор совпал, ведущий их называет единомышленниками. На данном этапе достаточно 3-5 комментариев). Цель приема – обозначить ключевое понятие как подведение к теме, а также настроить участников на активную коммуникацию.	Участвуют в диалоге. Работают в рабочей тетради	

3. Краткий анонс (рассказ о технологии)	Цель: знакомство педагогов с возможностями применения РобоМыши для развития любознательности и обучения программированию детей старшего дошкольного возраста. Мастер-класс направлен на повышение квалификации педагогических кадров, формирования у них практических навыков эффективного использования инновационных методов и технологии в образовательной деятельности. Спикеры представят практические приемы формирования любознательности старших дошкольников, обсудят возможности применения РобоМыши в повседневную работу педагога. Вступительное слово: Мы живем в эпоху информационных технологий, активной цифровизации и роботостроения. В наше время дети постоянно окружены предметами технологического прогресса, которые не могут не вызывать у них интерес. Все эти технологичные устройства, окружающие ребенка, становятся все более умными и продвинутыми. С самого рождения дети сталкиваются с разнообразными гаджетами, что естественно вызывает у них живой интерес. Но, к большому сожалению, дети умеющие работать с гаджетами не всегда используют их во благо своему здоровью и развитию. Задача нас взрослых направить детские интересы по взаимодействию цифровыми ресурсами в правильное русло, создать все необходимые условия для воспитания и всестороннего развития ребёнка; который бы легко адаптировался в любых жизненных ситуациях и находил нестандартные решения, был инициативным, активным, был способен решать разнообразные творческие задачи. В нашем детском саду мы ведем активную деятельность в данной области. Сегодня мы с удовольствием познакомим вас с программируемым роботом и комплектом «Алгоритмика» в детском саду с «РобоМышью». Данный набор подходит для работы с детьми среднего и старшего дошкольного возраста с педагогом, занятий дома с родителями. Программирование сейчас стало универсальным навыком грамотности, как когда-то было чтение. Сейчас трудно представить человека, который не умеет читать и писать. Точно так же и с программированием. Возникает вопрос: «В чем заключается смысл обучения дошкольников программированию, не рано ли?». IT-технологии пронизывают все сферы нашей жизни. Эта жизненная необходимость, мы должны помочь нашим детям влиться в современную структуру жизни.	Участники слушают, отвечают на вопросы спикеров, конспектируют ключевые моменты в рабочую тетрадь.	
--	--	---	--

	Чтобы люди были востребованы, как специалисты, в будущем, необходима техническая грамотность и программирование. Конечно, не все дети в итоге станут программистами. Уважаемые коллеги, прошу вас перечислить, какие универсальные учебные навыки формируются в дошкольном возрасте? Какие из них перечисленных навыков могут быть сформированы при помощи программирования? (Ответы участников). Хочется подвести краткий итог, что применение РобоМыши способствует формированию метапредметных навыков, которые не появляются сами — их нужно встраивать образовательный процесс.: • Умению выделять главное (ученик, который умеет вычленять суть, быстрее запоминает и лучше понимает). • Навык задавать вопросы (не просто слушать педагога, а уточнять: почему так, что будет, если по-другому, как связать с другим материалом). • Умению работать с ошибками (умение разобраться с ошибками, сделать из них шаг вперёд). • Планированию (умение составить план, не перегрузиться, сделать паузы). • Рефлексии - умение подумать о своём опыте, что получилось, что нет, почему. Нужно отметить, что в совокупности программирование учит критическому и аналитическому мышлению, логическим операциям, умение работать индивидуально и в команде, навыкам рассуждения и коммуникации, пространственным понятиям и расчету расстояния. Теоретическая часть Описание системы педагогической деятельности Почему я выбрала РобоМышь? Я думаю, что это средство одно из ярких примеров средств, которые обогащают процесс образования в вопросах формирования предпосылок функциональной грамотности у дошкольников. Первое знакомство детей с робототехникой в нашем детском саду произошло благодаря набору «Робомышь. Базовый набор». Яркий цвет РобоМыши, красочные кнопки и карточки-схемы для выстраивания алгоритмов вызвали неподдельный интерес детей. На первом этапе работы познакомила детей с понятиями «алгоритм», «программирование», «маршрут», «шаг», «последовательность действий», дети познакомились с РобоМышью, узнали о её функциях. На втором этапе мы совместно пробовали задавать РобоМыши небольшие алгоритмы. В игровой форме мои юные программисты учились азам в управлении роботом и создании последовательных программ для какого-либо действия РобоМыши. Следующим шагом стало включение РобоМыши в образовательную деятельность: дети перешли к самостоятельному программированию; выполняли предложенные задания с РобоМышью на специальных тематических полях. С помощью РобоМыши дети узнавали новые знания или закрепляли полученный ранее материал. Далее я предложил воспитанникам самостоятельно		
--	--	--	--

	подготовить тематические поля по тем темам и вопросам, которые их интересуют, и дети с удовольствием откликнулись. Для подготовки каждого поля они придумывали сюжет, по которому нужно будет выстроить маршрут. Дети включились в этот процесс и подготовили небольшую картотеку. Также в процессе работы с Робомышью активно включились родители воспитанников.		
4. Ход мастер-класса или осуществления действий Прописываются особенности организации деятельности участников мастер-класса.	Практическая часть. Коллеги предлагаю вам приступить к практической части нашего мастер-класса. Итак, давайте научимся программировать Робомышь. Шаг 1 Рассматривание тематических полей для Робомыши (заводские и изготовленные детьми со взрослыми). Перед вами образец базового поля, которое легко сделать своими руками с разным количеством клеток, разной формы, также карточки с заданиями и карточки, указывающие направление движения мыши (карточки кодирования). При этом обязательно соблюдение пропорций (12,5 см на 12,5 см) при создании клеток поля и карточек по теме занятия. Шаг 2 Рассматривание Робомыши. Ознакомление с кнопками (командами программирования). Описание Робомыши: робот-мышка с кнопками управления: вперед, назад, влево, вправо; зеленая круглая кнопка – начало программы, желтая кнопка стирает ранее набранную программу, красная круглая кнопка – спец движение (может быть звук, шаг назад-вперед или светящиеся глаза). Шаг 3 Ознакомление с карточками-схемами для составления алгоритмов. Построение маршрута с использованием карточек-схем. Итак, начнем. Робомышь, как и все мыши, любит сыр. Предлагаю вам выбрать любую из карточек с заданием: «Цель: Мышь должна добраться до сыра». Спикеры дают инструкцию: «Расположите карточки с направлением движения на поле для Робомыши (составим маршрут). Для удобства, накроем их специальной прозрачной обложкой, чтобы они не смещались, и карточками кодирования покажем движение Робомыши от старта до сыра (финиша). Наша задача, чтобы Робомышь добралась до финиша. <i>(Участники проговаривают маршрут движения, выкладывают его карточками кодирования, программируют Робомышь – выполняют задание).</i> -Молодцы, вы здорово справились, это очень интересно и увлекательно, согласны? Таким образом можно применять Робомышь на любом этапе образовательной деятельности и на любую тему. Как, например, по экологии для детей старшего возраста я разработала игру по теме сортировки мусора «Уберем с полянки мусор». Главными героями нашей игры являются эколята, каждому из которых Робомышь помогает собирать отходы из пластика, бумаги, стекла и металла.	Просмотр презентации участниками, заполнение рабочей тетради.	

	Уважаемые участники, что делать тем, у кого нет в детском саду РобоМыши? Или тем воспитателям и специалистам у кого воспитанники младшего дошкольного возраста? Правильнее начинать не сразу с программирования РобоМыши, а вводить «подготовительный этап». Также эти инструкции будут актуальны для тех, у кого в данный момент нет РобоМыши. Мы начинаем заниматься азами программирования начиная со средней группы детского сада. Для этого на полу в игровой прорисовываем (изолентой, либо цветным скотчем) клетки поля аналогичные полю РобоМыши. И предлагаем детям поиграть: Задание 1. Игра «Космонавты»: (используем тематические маски, космонавт/командир космического корабля должен найти планету, добраться до нее можно по схеме, нарисованной на космической карте у воспитателя; воспитатель устно дает инструкции, космонавту/командиру космического корабля; задача командира слушать инструкции и правильно пропрыгать до предполагаемого места приземления корабля; прыгает один ребенок; группа поддержки-до 5 детей «Штаб центра управления полетами» следит за правильностью траектории командира/космонавта и в случае ошибки в выполнении маршрута, помогает командиру ее исправить); Задания 2. «Лабиринт». По устной инструкции педагога ребенок должен пропрыгать так, чтобы «ракета» не столкнуться метеоритом Задание 3 «Тень». По устной инструкции педагога, ребенок должен пропрыгать до тени своего космического корабля(тень – космический корабль). Задание 4 «Числовая ракета». Выстроить маршрут заполнив числовой ряд (космический корабль – числовая ракета). Дети проговаривают маршрут движения, капитан прыгает по маршруту. Задание 5 «Собери пазл». По устной инструкции педагога, ребенок двигается по маршруту, чтобы найти пару пазлу и собрать его! (пазл 1– пазл 2). Задание 6. «Домик»/»Гнездышко». Мы предлагаем детям очутиться в волшебном лесу и найти мышке/лисичке/птичке и тд дорогу к норке или гнезду, в которой ждут детки (в данном случае группой поддержки также выступают дети в количестве до 5 человек, им достается роль мышат, лисят, птенчиков). Вариантов игры может быть масса. Так как это детки младшего возраста, мы предпочитаем использование ярких аксессуаров, а не просто схемы движения по полю. Стараемся обыгрывать, придумываем различные варианты. Для того, чтобы это было максимально просто мы сделали маски, с липучками. На липучку клеится нужный нам персонаж. Для поощрения используем наклейки-медали. Возможно, вы придумаете свои варианты атрибутов, но мы используем именно такие аксессуары, так как они эстетичны и долговечны. В летний период времени, мы можем играть в подобные игры и на веранде прогулочного участка. Поле чертится мелом на веранде. Также можно сделать поле на игровом столе и проигрывать действия персонажами-игрушками. Главное, чтобы игрушка-персонаж была соответствовала размеру клетки.		
--	--	--	--

	Важное уточнение: как педагоги мы ставим для себя задачи и с помощью игры, развития детского воображения решаем их. Важно понимать, что до того, как дети начнут играть в подобные игры у детей должно быть сформированы пространственные представления. Ребенок должен понимать где правая/левая рука, движение вперед/назад и главное детям должно быть интересно! Уважаемые коллеги, сейчас мы хотим предложить вам просмотреть видео фрагмент, далее мы представим некоторые краткие комментарии к материалам. Тематические приключения. Желающие участники садятся за стол, с полем и мышью, спикер озвучивает задание и предлагают создать игру, составить схему, запрограммировать РобоМышь, провести демонстрацию слушателям. На подготовку дается 3-5 минут, участники проводят демонстрацию и презентуют свой продукт. Благодарим вас за участие, готовы ответить на ваши вопросы.		
Рефлексивный итог	«Одним словом». Участникам мастер-класса предлагается на модерационных карточках написать «Что стало ясно?», «Что находится в зоне облачности?». Для выполнения этой работы даётся 2–3 минуты. По истечении времени ведущие мастер-класса собирают листочки. На заранее подготовленном макет приклеиваются все листовки. После этого ведущий делает краткий анализ полученных результатов.	Записывают на маленьких листочках бумаги одно слово	Ручки. Карандаши. Маркеры. Раздаточные листовки.