

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ УЧЕНИЯ И ОБУЧЕНИЯ

ЛогоРобот ПЧЕЛКА

Программируемый робот, предназначенный для игрового обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Этот яркий, простой в управлении мини-робот является прекрасным инструментом для решения множества образовательных задач с использованием ИКТ.

Задавая команды и играя с ЛогоРоботом Пчелка, дети учатся управлять роботом и приобретают начальные навыки программирования.

Использование подобных мини-роботов в образовательном процессе способствует развитию логического и пространственного мышления, формированию универсальных действий, предметных знаний, а также способности к планированию деятельности.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ, РЕШАЕМЫЕ С МИНИ-РОБОТАМИ



Мини-роботом очень просто управлять. Он откликается на управляющие команды и может двигаться вперед, назад, поворачиваться направо и налево.

Команды задаются с помощью кнопок, расположенных на корпусе. Чтобы запустить робота, нужно нажать кнопку GO. Получив команду, мини-робот подмигивает и издает звуковой сигнал, показывая, что он ее понял и теперь будет действовать согласно введенной программе. Одновременно робот помнит более 40 команд.

ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ ЛогоРобота Пчелка

	Вперед на 15 см
	Назад на 15см
	Влево на 90°
	Вправо на 90°
	Пауза 1секунда
	Очистка памяти
	Запуск программы на выполнение





Занятия с ЛогоРоботом Пчелка можно проводить в комплексе с другими обучающими и развивающими занятиями как в начальной школе, так и в детских садах. Робота можно с успехом использовать для развития речи, при изучении основ математики, окружающего мира, в ролевых играх и в проектной деятельности.

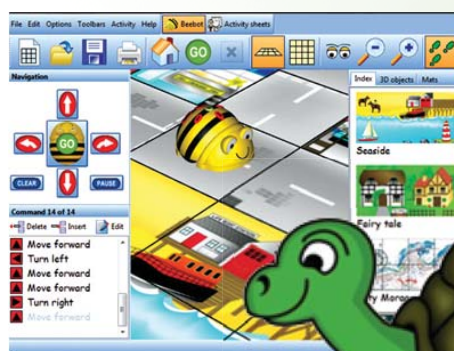
Большое разнообразие аксессуаров для мини-роботов позволяет организовать увлекательные занятия по различной тематике.

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ-КОВРИКИ

Поля размечены на квадратные секторы, стороны которых равны одному шагу робота.

Использование полей-ковриков превращает занятия с роботом в увлекательные путешествия, в приключения с героями сказок, в поиски клада на острове сокровищ, в прогулки по берегу моря, в знакомство с правилами дорожного движения и поведением на дороге в городе, с жизнью на ферме, и все это происходит в увлекательной игровой форме.

Специально разработанная подставка обеспечит надежное хранение и быструю зарядку комплектов ЛогоРоботов.



АЗЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

При изучении алгоритмизации и начал программирования на уроках информатики и технологии возможно комбинирование заданий для материального и виртуального роботов.

ЛогоРобот Пчелка и Черепашка Лого имеют одинаковую систему команд. Однако Пчелка обитает на игровых ковриках или в пространстве, самостоятельно созданном детьми, а Черепашка живет только в виртуальном мире Лого.

Поэтому, играя с Пчелкой, дети получают наглядный практический опыт программирования, а работая на компьютере с Черепашкой в среде ПервоЛого, они расширяют свои знания.

