МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 3 ИМЕНИ АНАТОЛИЯ АНТОНОВИЧА ИВАСЕНКО»

Направление: *«Практики применения современных методов и форматов обучения, направленных на развитие метапредметных навыков, навыков проектной, учебно-исследовательской деятельности, взаимное обучение».*

«Развитие логико-математических операций у старших дошкольников с использованием роботов Bee Bot»

Автор: Кудряшова Т.Г., воспитатель

НЕФТЕЮГАНСК, 2026

Современный мир стремительно меняется, и уже в дошкольном возрасте важно закладывать основы математической грамотности, логического мышления, умения решать задачи, планировать свои действия и работать в команде. Одним из эффективных и увлекательных инструментов, позволяющих совместить игру и обучение, выступает образовательный робот — пчёлка Bee-Bot.

Данное средство помогает детям осваивать такие важные понятия, как направление движения, последовательность действий, счёт и пространственная ориентировка — всё это в игровой, доступной и эмоционально насыщенной форме. Ребята в ходе деятельности с роботом-пчёлкой не просто учатся «программировать» её маршрут, но и развивают логическое мышление, внимание, память и навыки сотрудничества..

Специально организованные условия дают ребёнку возможность действовать самостоятельно, получать результат, но в безопасных условиях, то есть осуществлять пробу в культурных формах

1. ***Наименование практики*** «Развитие логико-математических операций у старших дошкольников с использованием роботов пчелок Bee Bot» «Роботы Bee Bot в развитии дошкольников»

Старт практики-2025год

2. ***Место реализации практики и целевая аудитория.*** Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №3 им. А. А. Ивасенко» Юридический адрес: 628303 ХМАО-Югра г. Нефтеюганск, 9 микрорайон, 35 здание, Кудряшова Татьяна Геннадьевна, воспитатель, 83463225808, sevene77@mail.ru.
Целевая аудитория: воспитанники старшего дошкольного возраста 5-7 лет, родители, педагоги.

3. ***Актуальность практики.*** Актуальность внедрения программируемых роботов Bee-Bot («Умная пчёлка») для логико-математического развития детей старшего дошкольного возраста обусловлена соответствием требований современного образования, развитием умения ребенка выстраивать внутренний план действия, формированием логико-математических категорий по разделам: пространственные представления, геометрические фигуры, количественный и порядковый счет.

4. ***Проблема***: при реализации математической грамотности не выделен раздел для развития логических операций, отработки практических методов алгоритмики и моделирования с применением навыков работы с «оффлайновой» техникой, способствующих развитию у учащихся навыков мыслительных операций, необходимых для успешной самореализации в будущем.

5. Инновационный характер практики. Новизна практики с использованием робота-пчелки Bee-Bot проявляется в качественном преобразовании содержания, методов и результатов логико-математического развития дошкольников, проявляющиеся в манипулировании на уровне «одушевлённой математики» (команды вперёд, назад, поворот), в кинестетическом моделировании логических структур, в развитие оперативной памяти и внутреннего плана действий. Новизна Bee-Bot — в создании дидактической системы, которая трансформирует логико-математическое развитие из области усвоения готовых знаний в область практического интеллектуального конструирования**.** Она закладывает основы компьютационного мышления (computational thinking) — умения решать проблемы способом, понятным компьютеру (роботу), что является ключевой компетенцией XXI века, адаптированной к психофизиологическим возможностям ребёнка-дошкольника. Это не «ещё одна игрушка», а принципиально новая педагогическая технология деятельностного типа**.** Это создает атмосферу, в которой ошибки воспринимаются как часть процесса обучения и делает эту практику ***нестандартной и оригинальной.***

Практика строится на основе научных трудов Марины Умашер (Бостонский университет). Труды отражают, как программируемые игрушки (включая Bee-Bot) развивают у детей последовательное, причинно-следственное и алгоритмическое мышление**.**

Цель и задачи, которые решались в рамках реализации практики.

Цель: развитие у воспитанников логико-математических операций у детей старшего дошкольного возраста посредством интеграции образовательной робототехники (робота Bee-Bot) в педагогический процесс

Задачи:

Обучающие:

- Познакомить со средой программирования;
- Дать первоначальные знания по робототехнике;
- Познакомить с правилами безопасной работы с использования мини-роботов «Bee-Bot»;

Развивающие:

- Формировать начальные навыки программирования;
- Формировать навыки логического мышления;
- Развивать логико-математические способности детей подготовительного к школе возраста используя программируемого мини-робота Bee-bot;
- Развивать умения выделять причинно-следственные связи, составлять алгоритмы движения мини-робота Bee-bot, пространственной ориентации, считать;

- Формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу;

- Развивать речь;

Воспитательные:

- Формировать способность к волевым усилиям при решении задач программирования, следуя социальным нормам поведения и правилам в техническом соревновании, в отношениях со взрослыми и сверстниками;

- Воспитывать способность договариваться, учитывая интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других.

Ожидаемые результаты:

• у воспитанников улучшаются навыки пространственной ориентировки, количественного и порядкового счёта, умения выстраивать последовательность действий и следовать алгоритму.

• дети учатся планировать маршрут, предвидеть результат своих действий, анализировать ошибки и вносить коррективы.

• у дошкольников укрепляются навыки самоконтроля, целеполагания, сотрудничества и коммуникации в процессе совместного решения задач.

• создание устойчивой положительной установки к познанию, основанной на успешном опыте взаимодействия с цифровыми технологиями.

• повышение педагогической компетентности воспитателя в области применения цифровых инструментов в развитии математических представлений у дошкольников.

6. Содержание практики. Практика включает в себя создание проекта , в рамках которого дети программируют маршрут перемещения робота по карте для решения какой-либо игровой задачи (добраться до домика, переправившись через ручей по мосту, или проехать через город, не нарушая правил дорожного движения) и одновременно с этим практикуются в счете, секвенировании, оценке, расширяют словарный запас, учатся выполнять последовательность команд и алгоритмов, исследуют азы программирования. Практика представляет собой целостную, системную и практико-ориентированную модель, направленную на развитие логико-математических операций у старших дошкольников через активное, осмысленное и радостное взаимодействие с образовательной робототехникой.

Содержательные основания практики:

Концепция вариативности решения: вариативность алгоритмических решений, предусмотренных при реализации опыта заключается в гибкости логических функций

каждого ребенка (когда ход робота можно проложить разными способами, наиболее длинным, кратчайшим).

Командная работа и индивидуальная деятельность: сочетание индивидуальной и командной деятельности в работе с Bee-Bot позволило не только эффективно развивать логико-математические операции, но и формировать у дошкольников важнейшие социально-коммуникативные компетенции, необходимые для успешной адаптации к школьному обучению.

Процесс разработки проекта: Проект начинается с анализа проблемы и диагностики детей (выявления их стартового уровня и потребностей). Воспитанники через игру исследуют основы алгоритмики и математической логики, превращаясь из пассивных исполнителей в активных исследователей и «инженеров», которые проверяют гипотезы и ищут решения.

Целевые ориентиры: Практика способствует формированию целевых ориентиров, таких как:

1.Алгоритмическое мышление — умение планировать последовательность шагов для достижения цели.

2.Моделирование — создание и использование схемы, плана маршрута.

3.Логические операции — анализ условий задачи, синтез (составление программы), сравнение разных решений.

4.Пространственное мышление — мысленное преобразование и удержание траектории движения.

Обратная связь и рефлексия: Важной частью опыта является получение обратной связи от сверстников. Обратная связь от сверстников делает процесс осознанным, социальным и рефлексивным. Она поднимает деятельность с уровня простого управления игрушкой до уровня проектной и исследовательской работы в команде.

Применение результатов: Завершив проект, воспитанники могут увидеть практическое применение своих идей и решений. Это также создает возможность для обсуждения и дальнейшего улучшения проектов другими участниками. Сформированные навыки алгоритмического мышления и логических операций проявились не только в работе с Bee-Bot, но и в переносе компетенций в другие сферы деятельности:

повседневная жизнь: планирование собственной деятельности, ориентировка в пространстве группы и на местности;

учебная деятельность: ориентировка на листе бумаги и в здании, умение выстраивать последовательность шагов и достигать поставленной цели;

социальное взаимодействие: способность распределять обязанности в команде, договариваться и работать сообща.

Средства и способы реализации опыта.

Практическую реализацию проекта представляет структурно-содержательная модель с использованием приемов программирования и алгоритмирования :

Структурно-содержательная модель реализации опыта

Совместная с детьми (совместная организованная деятельность, занятия ФЭМП)

Самостоятельная деятельность (в режимных моментах_)

1 этап	**2 этап**	**3 этап**
Подготовительный этап Подготовка → Постановка задачи	***Основной этап Исследование→ апробирование Тестирование → добавление новых функций***	***Заключительный этап Презентация-Рефлексия***
Цель: Определить задачи, ресурсы и организационные моменты.	**Цель:** обобщить и закрепить полученный детьми опыт, проанализировать результаты, оценить эффективность проекта и наметить вариативность использования технического средства в дальнейшей деятельности.	**Цель:** Поделиться результатами и обсудить опыт

Подготовительный этап		
Элементы	Содержание	Прием
1.**Введение в проект**	Внедрить в образовательный процесс ДОУ элементы ранней алгоритмики и робототехники	Прием пошаговых достижений.
2.Постановка задачи	Знакомство с роботом и базовыми командами: Дети осваивали функции кнопок Bee-Bot (вперёд, назад, поворот влево/вправо, «GO», «CLEAR»). Ориентировка на клетчатом поле.	Работа с инструкцией
Основной этап		
3. **Апробирование**	Разработать и апробировать цикл игровых заданий с Bee-Bot, направленных на развитие последовательности, пространственного мышления, умения работать по схеме и составлять простые алгоритмы. Составление линейных алгоритмов На коврике с координатной сеткой дети определяли направление и количество шагов.	Прием алгоритмирования пути. Работа с тематическими ковриками.
4.Тестирование (добавление новых функций)	Дети составляют цепочки из 2–4 команд, чтобы достичь цели на игровом поле.	

	Дети создают собственные маршруты и придумывают сюжеты. Поиск и исправление ошибок: педагог намеренно предлагал ошибочный алгоритм.	Прием корректировки маршрута
Заключительный этап		
5.Презентация ответов	Демонстрация маршрутов и алгоритмов: Каждый ребёнок (или пара) представил свой авторский маршрут для Bee-Bot, используя максимальное количество функций.	Прием «Придумай игру по теме»
6.Обратная связь и рефлексия	Анализ полученного опыта: что нового узнали, какие навыки развили. Выставка творческих работ. Мини выступления детей.	Демонстрация тематических ковриков

Практика с роботом Bee-Bot развивает у старших дошкольников:

• Логико-математические операции — умение планировать последовательность действий (алгоритмы), ориентироваться в пространстве, классифицировать и сравнивать.

• Алгоритмическое мышление — способность составлять программу из шагов, прогнозировать результат и исправлять ошибки.

• Произвольность и саморегуляцию — ребёнок учится действовать по плану, а не импульсивно.

• Гибкость мышления — понимание, что задачу можно решить разными способами.

• Готовность к школе — навыки работы с инструкциями, концентрации внимания и учебной мотивации. Открытое решение превращает ребёнка из пассивного исполнителя в активного исследователя, который учится думать, пробовать и находить решения самостоятельно.

Кейс игр с программируемым роботом-пчелой Bee-Bot:

Игры на закрепление геометрических фигур и пространственной ориентировки	
	<u>Цель игры:</u> Закрепление знаний о геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, ромб и др.), развитие умения распознавать их по существенным признакам, а также формирование навыков ориентировки на плоскости и выполнения программированных действий.
Игра «Решние примеров»	

	<u>Цель игры:</u> Формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10, развитие умения применять математические знания в игровой ситуации, а также развитие внимания, памяти и мотивации к решению арифметических задач. Необходимо найти табличку с примером, запрограммировать «Пчелку» так, чтобы она доехала до примера, ответ которого известен.
Игра « Путешествие по городу» «Мой город – Нефтеюганск»	
	<u>Цель игры:</u> Развитие пространственной ориентировки и умения составлять алгоритм маршрута по словесной инструкции в условиях моделирования городской среды. Спрограммировать робот так, чтобы он добрался по наименьшей траектории до нужного объекта инфраструктуры.
Игра «Найди предметы по колличеству»	
	<u>Цель игры:</u> Формирование навыка соотнесения числа и количества через программирование маршрута к заданному множеству предметов.
Игра «Съедобное-несъедобное»	
	<u>Цель игры:</u> Формирование навыка разделения предметов на съедобные и несъедобные**,** расширение представления об окружающих предметах и закрепление их названия, перемещаясь по полю с помощью робота, программируя его на загаданный объект.
<u>Игра «Чья тень»</u>	

	<u>Цель игры:</u> сформировать умение сопоставлять предметы с их теневыми изображениями**,** развивать зрительное восприятие, внимание, наблюдательность и логическое мышление**,** закреплять знания о диких животных, перемещаясь по игровому полю с помощью робота
<u>Игра «Тетрадный лист»</u>	
	<u>Цель игры</u>: закреплять умение ориентироваться на листе бумаги, определять стороны и углы листа. Необходимо запрограммировать мини-робота, используя линейный алгоритм движения (можно двигаться по левой стороне поля в верхний левый угол поля, по верху в верхний правый угол поля; по правой стороне в нижний правый угол поля; по низу в нижний левый угол поля).
<u>Игра «Веселый календарь»</u>	
	<u>Цель игры:</u> Закреплять представления о последовательности времен и месяцев. Запрограммировать мини-робота, так, чтобы пчела прошла весь год последовательно по месяцам начав движение с зимнего сезона с целью закрепления времен года.
<u>Игра «Остров сокровищ»</u>	

 	<u>Цель игры:</u> Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, умение определять местоположение предметов относительно друг друга. Игроки должны программировать мини-робота и собирать предметы «сокровища», как можно больше. Проговаривать местоположение предмета относительно других предметов. В конце игры подсчитывают собранные находки и определяются победители

Условия реализации практики:

Необходимые ресурсы:

Кадровые: педагог с опытом работы с роботами Bee-Bot

Методические: методическое обеспечение практики представлено перечнем научной литературы, пособий, учебных материалов, записей практических занятий по теме проекта.

Информационные: материалы практики размещаются в электронных СМИ, на сайте образовательной организации, распространяются на городских методических объединениях.

Материально-технические. Помещение:

Финансовые: Роботы Bee-Bot: 1 шт. на 2–3 ребёнка (минимум 3–4 робота на группу 12–15 детей; Зарядное устройство (1 на комплект); Запасные батарейки (при использовании обычных AA); Планшеты/коврики для игровых полей (пластиковые или самодельные из картона).

Дидактические: Тематические коврики: «Город», «Цифры 1–10», «Геометрические фигуры», «Времена года»; Карточки с изображениями предметов разного количества, цвета, формы, величины; Схемы-подсказки со стрелками для детей с низким уровнем (для поддержки); Карточки с заданиями разного уровня сложности.

Организационные: Групповая работа: оптимально 2–3 ребёнка на одного робота — обеспечивает общение, совместное планирование и смену ролей («программист»,

«наблюдатель», «проверяющий»).

Подготовка педагога: изучение базовых команд робота (5 кнопок управления), продумывание 2–3 вариантов маршрутов к каждому заданию.

Безопасность: робот не имеет острых углов, не требует подключения к интернету, не излучает вредных волн — полностью соответствует СанПиН 2.4.3648-20.

7. **Данные о результативности Реализация данной системы работы позволила достичь устойчивых положительных результатов:**

Количественные результаты		Качественные результаты
Всероссийский конкурс по конструированию и робототехнике «Robo КВАНТ» https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/17/pluzhnikova_eseniya.jpg?itok=kIcq7OQf	Победитель 1 человек	Представлен опыт в разрезе талантливых детей и педагогов
Международный конкурс «Лига эрудитов» победители https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/17/diplom_proekta_liga_eruditov_1.jpg?itok=Yb7ycLfW 2.https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/17/diplom_proekta_liga_eruditov_2.jpg?itok=x-dvp-G7 3.https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/17/diplom_proekta_liga_eruditov.jpg?itok=7GLttjYT	Победители 3 человека (из дошкольной группы)	30% -обучающихся смогли решить задание по инструкции, и нашли пути решения
Всероссийская олимпиада «Марафон юных интеллектуалов» 1. https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/30/diploma-2994025_5_page-0001.jpg?itok=lKbOBMXj 2. https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/30/diploma-2994029_3_page-0001.jpg?itok=yOnNPT7j 3. https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/30/diploma-2994033_4_page-0001.jpg?itok=sD0g8rwm 4. https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/30/diploma-2994395_3_page-0001.jpg?itok=1fyrdpLo 5. https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/30/diploma-2994593_3_page-0001.jpg?itok=7ORBaYcF 6. https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/30/diploma-3152838_1_page-0001.jpg?itok=lBuAMG9u	7 призеров, 4 победителя (из 27 участников группы)	В 2 раза увеличилась мотивация участия в конкурсе 41% обучающихся стали победителями, 30% у обучающихся увеличились навыков работы в команде (метод наблюдения)

7. https://nsportal.ru/sites/default/files/styles/media_gallery_large/public/gallery/2024/12/30/diploma-3152842_1_page-0001.jpg?itok=83J3zThL		
Всероссийская онлайн-олимпиада для дошкольников https://disk.yandex.ru/i/XVfeV7WSeo5qFg https://disk.yandex.ru/i/kgbL-eLnSDlkRA https://disk.yandex.ru/i/AZStlzgV1t1BWQ	Участие 3человека	11% обучающихся продемонстрировали: умение работать в команде, научились строить простейшие алгоритмы управления роботами.
Всероссийская познавательная онлайн-олимпиада для дошкольников https://disk.yandex.ru/i/mfrsI3xll036Og https://disk.yandex.ru/i/Hp36M7RtFOYV-w	Участие 4 человек победител и 2 человека	
Международные онлайн-соревнования по робототехнике «Кто в мешке» https://drive.google.com/file/d/11NGQrC8-Lt4Zv9Pd0Bl6gNKhvp47Mee2/view?usp=drive_link	Участие 2 человека	строят алгоритмы управления роботами до нужного объекта.

Диагностика уровня развития логико-математических операций (сравнительный анализ на начало и конец учебного года):

Показатель	Начало года	Февраль 2026	Динамика
Понимание пространственных отношений (слева/справа, вперед/назад)	45%	92%	+47%
Умение составлять последовательность действий (алгоритм)	32%	88%	+56%
Способность анализировать схему и следовать ей	40%	85%	+45%
Умение планировать деятельность и предвидеть результат	38%	82%	+44%
Навыки работы в паре/команде (договариваться, распределять действия)	50%	95%	+45%

Риски проекта

Риски	**Ресурсы для преодоления риска**
Перегрузка детей Слишком сложные маршруты для неподготовленных детей	Диагностика исходного уровня: может ли ребёнок выполнить маршрут из 3 команд? Правило «маленьких побед»: каждый ребёнок должен завершить занятие успешным запуском
Технические сбои — Разряд батареек во время занятия — Поломка кнопок/колёс робота — Недостаточное количество роботов	Заряжать роботов накануне занятия . Приобрести минимум 3–4 робота на группу (или использовать поочерёдно: пока один работает — другие выполняют подготовительное задание на

	карточках). Держать «запасной» робот в заряженном состоянии
Высокая стоимость компонентов	Приобрести аналог — например, российский «Робот-помощник»); Самодельное поле: 4 листа А4 с нарисованными клетками 15×15 см, скреплённые скотчем

Видео результаты:

Умение выстраивать маршрут через фрагмент игры «Путешествие по Нефтеюганску»	https://drive.google.com/file/d/1cdBvNYn8GufdR8cpSWoekPHNQ_IqwVfG/view?usp=sharing
Алгоритмика при решении примеров	https://drive.google.com/file/d/1c37Z2vODZ4uID1NIoR7G7sKc1HnfkNvp/view?usp=sharing
Выстраивание маршрутов при организации самостоятельной игры	https://drive.google.com/file/d/1HIGew85WSrwrNQ8JcBHasd7JdJpY0nea/view?usp=sharing
Управление и программирование роботов с проговариванием маршрута	https://drive.google.com/file/d/1VbX_Z0yw_xDvH5SlrDB7rmhbIBLXh0BA/view?usp=sharing

8. Возможность использования предоставленного материала в опыте работы образовательных организаций системы дополнительного образования детей.

Реализация данного опыта доступна многим педагогам, желающим развивать логическое мышление дошкольников современными, но безопасными методами — без сложного программирования, дорогого оборудования и специальной технической подготовки.

Интеграция в образовательной деятельности.. Включение элементов практики при реализации образовательной деятельности разной направленности (ФЭМП, развитие речи, окружающий мир) Например, на занятиях по ФЭМП можно работать с числами, геометрическими фигурами, при закреплении ориентировки.

Конкурсы и соревнования. Проведение конкурсов и соревновательных проектов с другими образовательными учреждениями (МДОУ «Детский сад №1 «Рябинка»), где имеется оборудование, в ходе которых участники могут представить свои идеи и решения на соревновательной основе. (находя кратчайший маршрут или маршрут безопасный выстраивая алгоритмические решения).

Примеры тиражирования практики в других регионах, компаниях, организациях (при наличии).

27 февраля 2026 г.

№GB 626-37240

ДИПЛОМ

Кудряшова Татьяна Геннадьевна

1 место

Представление опыта работы на городском МО, участие в III-ий Всероссийский открытый конкурс по робототехнике и программированию для детей и взрослых «Увлекательная робототехника» , представлена работа «Интерактивные возможности Bee-Bot в комплексном развитии Дошкольников», участие в конкурсе профессионального мастерства «Педагогическая мозаика-2026».

Использование роботов Bee-Bot в образовательном процессе позволяет не просто обучить детей основам программирования, а стать эффективным инструментом развития логико-математических операций, алгоритмического мышления и социально-коммуникативных навыков. Инновационность подхода заключается в органичном соединении игровой деятельности и современных технологий, что полностью соответствует требованиям ФГОС ДО и запросам современных детей.

Литература:

1. Образовательная робототехника. [Электронный ресурс]: Режим доступа: http://robot.edu54.ru/content/188, , 15. 09.2014

2. Тандалова А.Н. «Развитие пространственной ориентации дошкольника посредством мини-робота BEE - BOT» [Электронный ресурс]: Режим доступа: http://1.vospitately.ru/publikacii-vospitateley/fevral/no-2012-master-klass-razvitie-prostranstvennoy-orientacii-doshkolnika-posredstvom-mini-robota-bee-bot/, 06.02.2017

3.Денисова Д., Дорожин Ю. Математика для дошкольников. Подготовительная группа 6+. М.: Мозаика-Синтез, 2007. 2.Звонкин А.К. Малыши и математика. Домашний кружок для дошкольников. /М.: МЦНМО, МИОО, 2006

Приложение 1

Элементы управления роботом.

↑	Вперед
↓	Назад
←	Поворот налево на 90° (как по часовой стрелке, так и

	против)
→	Поворот направо на 90°
II	Пауза продолжительностью 1 секунда (возможно задать паузу после выполнения одной команды перед началом другой)
X	Очистить память (перед тем как программировать пчелу на следующие действия, нужно очистить память)
GO	Запустить программу (как только задан маршрут передвижения пчелы нажимаем кнопку **ГОУ**)

Приложение №2

Результативность участия в конкурсах

Приложение№3

Мониторинг отслеживания логико-математических операций и работы в команде:

ФИО	К	Д	В	А	С	Я	М
1. **Коммуникация**							
Умение выражать свои мысли и идеи.							
Активное слушание и уважение к мнению других.							
Использование вежливых фраз и поддержка друг друга.							
2. **Сотрудничество**							
Работа в группах для выполнения заданий							
Поддержка друг друга и совместное решение проблем.							
3. Логико-математические операции							
Оперируют понятиями «влево», «Вправо» , «вверх», «Вниз» при построении траектории движения							
Сравнивают и анализируют пути передвижения роботов							
Удерживают маршрут при программирования робота							
3. **Распределение ролей**							
Четкое понимание, кто за что отвечает в команде							
Участие каждого ребенка в обсуждении алгоритма и маршрута							
4.Целеполагание:							
Совместная установка целей для групповой работы.							
Обсуждение шагов, необходимых для достижения этих целей.							
5.Ответственность:							
Принятие ответственности за свою часть работы.							
0- нет 1-да 0,5 частично							

Проект представлен на городском МО старших воспитателей	
Фрагменты практики представлены в сети интернет , на городском конкурсе профессионального мастерства «Педагогическая мозаика»	 МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3 ИМЕНИ АНАТОЛИЯ АНТОНОВИЧА ИВАСЕНКО» ПРИКАЗ 05.02.2026 № 118 Об участии в конкурсе профессионального мастерства «Педагогическая мозаика – 2026» среди педагогических работников В соответствии с планом работы департамента образования Администрации города Нефтеюганска на 2025-2026 учебный год, приказом департамента образования Администрации города Нефтеюганска №55-п от 30.01.2026 года «О проведении конкурса профессионального мастерства «Педагогическая мозаика – 2026» среди образовательных организаций, реализующих программы дошкольного образования», с целью повышения профессиональной компетенции педагогических работников в соответствии с требованиями профессионального стандарта педагога по обновлению содержания образования, поддержки новых технологий в организации образовательной деятельности, выявления и распространения эффективных педагогических практик при организации образовательной деятельности. ПРИКАЗЫВАЮ: 1. Принять участие в конкурсе профессионального мастерства педагогических работников «Педагогическая мозаика-2026» в период с 16.02.2026 по 27.02.2026 года по теме «Использование интерактивных технологий в развитии современного ребенка – дошкольника» согласно Положения о проведении городского мероприятия. 2. Утвердить форму предъявления конкурсный материал в форме видеоролика, демонстрирующего методическую идею и ее описание. 3. Кудряшову Татьяну Геннадьевну, Кануниковну Татьяну Владимировну, назначить ответственными за подготовку конкурсного материала. 3.1. Ответственным: 3.1.1. Кудряшовой Т.Г., воспитателю, составить описание методической идеи по теме: «Робот отвеза BEE-BOT как интерактивная технология для развития дошкольника» согласно требованиям Положения. 3.1.2. Кануниковой Т.В., воспитателю, подготовить видеофрагменты, иллюстрирующие деятельность с воспитанниками. 4. Контроль исполнения настоящего приказа возложить на заместителя директора Гуттаеву Татьяну Евгеньевну. Директор А.А. Скопова
III-ий Всероссийский открытый конкурс по робототехнике и программированию для детей и взрослых «Увлекательная робототехника» , представлена работа «Интерактивные возможности Bee-Bot в комплексном развитии дошкольников».	 27 февраля 2026 г. №GB 626-37240 ДИПЛОМ Кудряшова Татьяна Геннадьевна Нефтеюганск 1 место III-ий Всероссийский открытый конкурс по робототехнике и программированию для детей и взрослых «Увлекательная робототехника» ФИО куратора(-ов) -