



Знакомство с Умной Пчелкой «Вее-Вот»
вводная беседа



воспитатель:

Пашкова Вера Константиновна

Знакомство с Умной Пчелкой «Bee-Bot»

Хотите познакомиться с Умной Пчелкой?

«Жила-была Умная Пчелка, и звали ее «Bee-Bot». Однажды она улетела из своего домика-улья. Во время путешествия, преодолевая различные опасности, «Bee-Bot» увидела и узнала много интересного. А сегодня пчелка прилетела в гости к нам».

Давайте познакомимся с ней поближе. Умная Пчелка «Bee-Bot» не обычная, сама по себе она двигаться не может, и нам надо ей помочь. Чтобы наша пчелка полетела, мы должны ее сначала включить (переключатель «Power: Off/On» на брюшке), а затем запрограммировать. Также на брюшке пчелки есть переключатель «Sound: Off/On» (звук), регулирующий звуковое сопровождение «Bee-Bot».

Работа с «Bee-Bot» умной пчелой начинается всегда с команды «очистить» (X). Одна клеточка – это один шаг (стрелочка вперед), сколько нам нужно шагов – столько раз мы нажимаем стрелочку «вперед». Если нам нужно повернуть, то мы нажимаем стрелочку «направо» или «налево» и стрелочку «вперед». При использовании кнопок «налево» и «направо» пчелка не продвигается на плоскости, а только разворачивается в ту или иную сторону на 90°. Это обстоятельство следует учитывать при составлении программы действий для «Bee-Bot». Также есть кнопка «пауза» (||), продолжительность которой 1 секунда (возможно задать паузу после выполнения одной команды перед началом другой). После того как мы задали нужную программу, нажимаем «Go» (старт). А когда мы приедем туда, куда нам нужно, мы должны нажать на «сброс» (X), иначе наша пчелка запомнит и старую программу, и новую.

На одном коврике одновременно могут перемещаться до 4 роботов. Пчелок-роботов в комплекте 6 штук, и у них есть «домик» – Улей, в который они улетают, чтобы отдохнуть и набраться сил для новых приключений (улей представляет собой док-станцию с отдельными ячейками для подключения к ней программируемых роботов, для их зарядки от сети).

Также существует дополнительное оборудование к «Bee-Bot» – это Игровые поля-коврики размечены на квадратные секторы, стороны которых равны одному

шагу робота. Самый вариативный коврик, это базовый – на нём нет изображений, он просто разделён на сектора. Возможности этого коврика безграничны, он позволяет решать разнообразные задачи по любой тематике.

Перед началом работы с Умной Пчелкой необходимо:

1. Проверить заряд «Bee-Bot».
2. Подготовить игровую площадку: она должна быть достаточной площади и иметь ровную, без трещин и бугорков, поверхность.
3. Расположить коврик таким образом, чтобы всем игрокам было удобно разместиться вокруг него.
4. Разложить используемые в игре карточки на нужных секторах игрового коврика.
5. Выбрать по жребию (или считалочке) игрока, который начнет игру.

Помните! Если не получилось с первого раза точно выполнить задание, можно исправить свои ошибки.