Уважаемые родители! Последнее время большое внимание уделяю в развитию технических навыков у детей. Компьютерные информационные технологии все увереннее проникают в различные сферы жизнедеятельности человека. Воспитание и образование детей сегодня невозможно представить без использования технических и компьютерных средств. В настоящее время компьютер — это универсальное дидактическое средство с широкими возможностями для применения информационных технологий в обучении и воспитании детей, средство повышения эффективности образовательного процесса.

Популярность робототехники среди дошкольников с каждым годом растет. Она позволяет детям в увлекательной форме развивать пространственное мышление; развитие мелкой моторики, логическое мышление; развитие коммуникативных навыков детей, создание дружеских взаимоотношений в группе; развитие умения составлять алгоритмы, считать.

Вашему вниманию хочу представить робототехнический набор MatataLab, который поможет освоить азы программирования – навыка, который через несколько лет будет так же необходим, как письмо или чтение. Робототехнический набор Matatalab предназначен для детей в возрасте от 4-х до 9-ти лет. В таком возрасте дети активно познают окружающий мир и любят пробовать все новое на практике. Именно это легло в основу MatataLab: ребята играют и учатся принципам программирования.

**Цель:**

Создание условий для формирования знаний у педагогов об интерактивной педагогической технологии. Обобщение и обмен педагогическим опытом.

**Задачи:**

- Повысить уровень педагогической компетентности педагогов, мотивацию на использование в практике с детьми интерактивных педагогических технологий при работе с дошкольниками.

- Передача опыта интерактивных педагогических методов и приёмов в образовательном процессе.

- Способствовать развитию профессионально-творческой активности, раскрытию внутреннего потенциала педагога.

Подготовительно-организационный этап

Сегодня я вас познакомлю сробототехническим набором MatataLab. Робот MatataLab - это маленький робот на колесах со светодиодами вместо глаз, которые расположены спереди под отсоединяемым куполом. Внутри купола находится фигурка, которую можно заменить, например, на фигурку Lego.

Он предназначен, как мы уже сказали выше для формирования основ начального программирования. Ребята играют и учатся принципам программирования. С помощью специальных кодирующих блоков они управляют забавным роботом MatataLab. Задача ребенка – выложить блоки на панели управления в желаемой последовательности и нажать большую кнопку Play, после этого специальная Командная башня считает их расположение, передаст информацию роботу, и он будет действовать согласно полученным командам.

Кодирующие блоки не только задают направление движения MatataLab: некоторые отвечают за музыку и рисование. То есть ребеноксможет создавать свои композиции, рисовать и строить графики посредством программирования. Достаточно выстроить нужную последовательность нот или движений – и робот проиграет мелодию или нарисует требуемую фигуру.

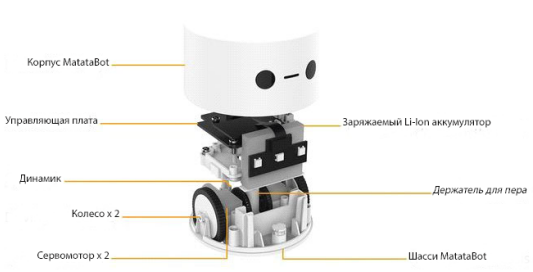
Основная часть

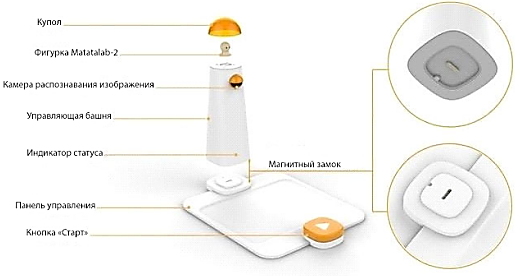
*Состав набора*: В MatataLab входят MatataLab, командная башня и панель управления, кодирующие блоки и обучающие брошюры с различными заданиями. Задания выполняются на специальных картах – они также представлены в наборе.

А теперь давайте по подробнее, расскажу о программных блоках.

Программные блоки Matatalab большие и их удобно брать в руки. Символы, изображенные на блоках, будут понятны ученикам любого возраста. Эти символы дадут детям представление о репрезентативности данных. Ученики, которые не умеют читать или незнающие английский язык, смогут обучаться без каких-либо проблем. Программные блоки крепятся к панели управления при помощи магнитов, а также при помощи небольших отверстий на задней стороне каждого блока. Цветная маркировка в нижней части каждого блока помогает расставлять их правильно для создания рабочего программного кода. Некоторые блоки обозначают движение вперед/назад, поворот на 90 градусов направо/налево. Циклические блоки отвечают за повтор движений. При присоединении числовых блоков робот получает команду сколько раз повторить определенное количество действий. Если последовательность действий обрамлена функциональным блоком (fn) это означает, что ученик создал программу или алгоритм.





Ключевыми компонентами Matatalab являются управляющая башня и панель управления. 

2.Практическая часть

Теперь я предлагаю вам немного поработать и понять суть работы с MatataLab.

Путешествие «Лес - озеро».

**Задача:** Составить алгоритм на панели управления из кодирующих блоков и запустить программу для MatataBot.