

RB1003 Тематическое поле «Зоопарк» (1 элемент)

Тематическое поле «Зоопарк»:

- является дополнительным аксессуаром для робота Ботли;
- предполагает изучение видов и особенностей диких животных.

Работа с полем позволяет освоить навыки программирования и кодирования при параллельном интерактивном изучении окружающего мира.

Что развивает:

- Навыки программирования, конструирования и кодирования с помощью наглядных учебных материалов (без экрана)
- Речь – через введение новых терминов и тематических знаний (объекты окружающей действительности)
- Ориентацию в пространстве и освоение соответствующих понятий (направо, налево, посередине, между и пр.)

Рекомендуемый возраст: 5–8 лет.

Подходит для индивидуальной и групповой работы.

Как играть

Тематическое поле подходит для работы с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Несколько советов по организации работы с тематическим полем:

- Перед тем как предложить детям занятия с роботом Ботли и тематическим полем, взрослый должен изучить их самостоятельно.
- Организация занятий играет важную роль в их эффективности, поэтому педагог должен подготовить игровую площадку

достаточного размера с ровной поверхностью для размещения на ней тематического поля.

- Игры с роботом Ботли следует проводить в сочетании с другими развивающими занятиями, чтобы достичь максимального положительного эффекта.
- Используйте любые тематические материалы: картинки, стикеры, кубики, фигурки животных, геометрические фигуры, изображения героев сказок. Располагайте их на поле и программируйте маршруты.

В процессе использования тематического поля с роботом Ботли дети исследуют увлекательные игровые ситуации, которые помогают развивать чувство независимости, уверенности и стимулируют интерес к получению новой информации.

Занятия с роботом Ботли способствуют развитию:

- логического мышления
- мелкой моторики
- умения составлять алгоритмы
- умения ставить цель и выбирать маршрут
- навыка работы в команде
- пространственной ориентации
- умения считать
- зрительной памяти

Представляем некоторые варианты использования программируемого робота Ботли в педагогической деятельности с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Простые операции: вперёд, назад, поворот

Например:

- Где окажется Ботли, если сделает 3 шага вперёд?
- Куда нужно повернуть Ботли, чтобы добраться до второго объекта?
- Помоги Ботли сделать 2 шага вперёд и вернуться назад.

Используем все кнопки на пульте управления

2 типа заданий:

- Указать место, куда должен пойти Ботли, а ребёнок сам программирует путь.
- Показать выстроенный путь из карточек, а ребёнок должен определить, где окажется Ботли, и проверить ответ.

Препятствия на пути

- Выбираем цель, куда должен добраться Ботли, располагаем её на поле (карандаш, ластик, фигурка и пр.).
- Расставляем на поле «препятствия» (кубики, камешки и пр.).
- Задача ребёнка: продумать схему движения и запрограммировать Ботли так, чтобы он обошёл все препятствия.
- Проверяем: запускаем Ботли и смотрим, достиг ли он цели.

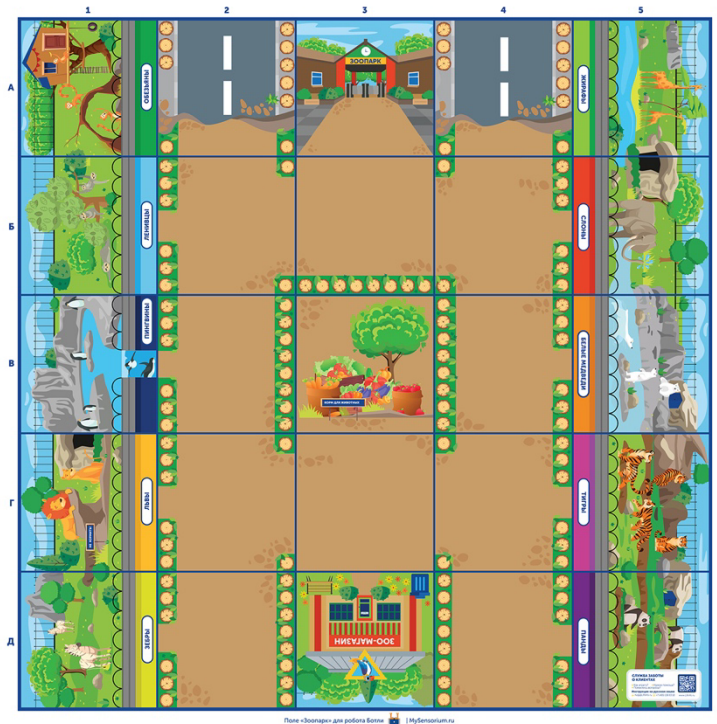
Примеры простых алгоритмов

- дойти до ...
- обойти препятствие
- пройти между ...
- найти 2 пути до объекта
- какой путь короче?

Примеры логических задач

- Куда поедет Ботли, если 2 раза нажать кнопку «право»? Проверь.
- Какие кнопки нужно нажать, чтобы Ботли сделал полный оборот вокруг себя и вернулся в исходное положение?
- Сколько может быть решений? Проверь.
- Вернется ли на своё место Ботли, если сделает 2 шага вперед, повернет налево 2 раза и сделает 2 шага назад? Проверь.

Примеры занятий с тематическим полем «Зоопарк»



Угадай кто

Цель: изучить виды и особенности животных, различать их и находить на поле по просьбе педагога.

Ход игры. Озвучьте загадки про животных зоопарка. Первый отгадавший прокладывает маршрут Ботли на поле до клетки с соответствующим животным.

Примеры загадок:

Есть копытный великан.
Шея как подъёмный кран,
С рожками, пятнистый,
Но не очень быстрый. (Жираф)

Большая птица
Мороза не боится.
С крыльями, а не летает.
Ловко прыгает, ныряет. (Пингвин)

Как большая кошка он
Грациозен и умён.
Но не любит разных игр
Полосатый грозный... (Тигр)

Почти что сливаясь с листвою,
В далёком бразильском краю,
Висит он вниз головою
И думает думу свою. (Ленивец)

Чей хвост?

Цель: развитие внимания, логики, памяти и мелкой моторики.

Дополнительный материал: карточки с изображениями хвостов животных (тигра, льва, зебры и слона). Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Задача – подобрать хвост для каждого животного, описать его (длинный, короткий, пушистый, толстый, большой, маленький и пр.). Затем проложить маршрут Ботли на поле до соответствующего животного.

Чей малыш?

Цель: развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

Дополнительный материал: карточки с изображениями детёнышей животных (обезьяны, панды, пингвина и белого медведя). Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Задача – помочь животным разыскать своих детёнышей. В процессе выполнения задания рекомендуется закрепить понятия «большой – маленький», «домашние животные».

Чья тень?

Цель: развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дополнительный материал: карточки с изображениями теней животных (ленивца, медведя, слона и льва). Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Задача – определить, тень какого животного изображена на картинке, и проложить маршрут до соответствующей клетки на поле.

Накорми животных

Цель: изучить виды животных и особенности их питания, различать их и находить на поле по просьбе педагога.

Дополнительный материал: карточки с изображением еды животных. Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры:

- Вариант 1. Ботли хочет накормить всех животных (педагог располагает карточки в центре поля – на клетке В3). Дети по очереди вытягивают карточки и прокладывают маршрут Ботли от центра до клетки с животным, кому предназначено это лакомство.
- Вариант 2. Ботли привёз угощения животным, но они не захотели их есть (педагог располагает две карточки на неправильных клетках – например, на клетке с тиграми – карточку с листьями бамбука, а на клетке с ленивцами – карточку с куском мяса). Задача – найти ошибки и развезти подходящие лакомства к соответствующим животным.

Кто кричит?

Цель: развитие слуха, навыков звукоподражания, умения различать животных по внешнему виду и издаваемым звукам.

Дополнительный материал: смартфон с Интернет-доступом, карточки с QR-кодами, на которых записаны голоса и звуки животных. Используйте те, что указаны ниже.

Ход игры. Задача – прослушать запись, определить животное и проложить маршрут к нужной клетке.



Белый медведь



Жираф



Зебра



Тигр



Обезьяна



Панда



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: help@LRinfo.ru

Наш сайт: LRinfo.ru