

RM1018 Тематическое поле «Русские народные сказки» (1 элемент)

Тематическое поле «Русские народные сказки»:

- является дополнением к программируемому роботу РобоМышь (Мышиный код);
- охватывает 13 отечественных произведений литературы. Позволяет развить связное повествование и программировать маршруты по сюжетным точкам.

Работа с полем позволяет освоить навыки программирования и кодирования при параллельном интерактивном изучении природных, архитектурных, историко-культурных и техногенных объектов России.

Рекомендуемый возраст: 4–7 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 РобоМышью 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 РобоМышью 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 РобоМышью дети исследуют увлекательные игровые ситуации, которые помогают развивать чувство независимости, уверенности и стимулируют интерес к получению новой информации.

Занятия с РобоМышью 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 РобоМышь в педагогической деятельности с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Простые операции: вперёд, назад, поворот

Например:

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

Используем все кнопки на пульте управления

2 типа заданий:

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

Препятствия на пути

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

Примеры простых алгоритмов

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

Примеры логических задач

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

Примеры занятий с тематическим полем «Русские народные сказки»



Сложность маршрута и его длина определяются, исходя из уровня развития детей и их готовности воспринимать информацию. Не следует стараться дать как можно больше, так как задача занятий с дошкольниками в ходе изучения кодирования и алгоритмики, в первую очередь, направлена на развитие процессного мышления, ориентированного на результат, а не на формирование навыка попасть в нужное место как можно быстрее.

Следует также учитывать продолжительность занятий каждой возрастной группы детей. Предлагается планировать минимум 15 занятий в год, с учетом 13 возможных сюжетных занятий по сказкам и 2 творческих занятия, которые должны показать, как дети самостоятельно воспринимают и создают сказочный мир в своем воображении.

Максимально планирование часовой нагрузки ограничивается временными условиями образовательной среды детей, но она не

должна превышать норм, рекомендованных для детей соответствующей возрастной группы.

В основу положены следующие произведения:

- Маша и медведь
- Колобок
- Теремок
- Репка
- Рукавичка
- Петушок, золотой гребешок
- Гуси-лебеди
- Волк и лиса
- Заюшкина избушка
- Курочка Ряба
- Лисичка со скалочкой
- Жихарка
- Лиса и кот

Читаем сказку вместе

Изображения на поле носят универсальный характер и могут использоваться как элементы мнемотехники для запоминания и пересказа.

Педагог рассказывает детям сказку. Далее можно предложить:

- найти все изображения, которые относятся, по мнению детей, к этой сказке, посчитать их общее количество;
- определить, какой сюжет за каким следует;
- определить правильную последовательность повествования по картинкам.

Дети вместе с педагогом выкладывают маршрут, алгоритм движения робота, программируют и проверяют правильность маршрута по содержанию сказки и сюжетным изображениям.

Развиваем память и связное повествование

Детям предлагается:

- пересказать сказку;
- по изображениям этого повествования выстроить маршрут прохождения по сюжету;
- создать алгоритм для робота и проверить правильность сюжета и кода.

Сказку выбирает педагог из списка заложенных в сюжетной карте сказок (13 сказок), исходя из того, насколько сказка известна детям. Дети выбирают изображения сюжета. Для удобства можно пронумеровать изображения по порядку их прохождения в алгоритме.



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