

## **RM1012 Тематическое поле «Зоопарк» (1 элемент)**

Тематическое поле «Зоопарк»:

- является дополнительным аксессуаром для робота РобоМышь (Мышиный код);
- предполагает изучение видов и особенностей диких животных.

Работа с полями 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: 4–8 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 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: вперед, назад, поворот**

Например:

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

## Используем все кнопки на пульте управления

2 типа заданий:

- Указать место, куда должна пойти 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 обошла все препятствия.
- Проверяем: запускаем Мышку и смотрим, достигла ли она цели.

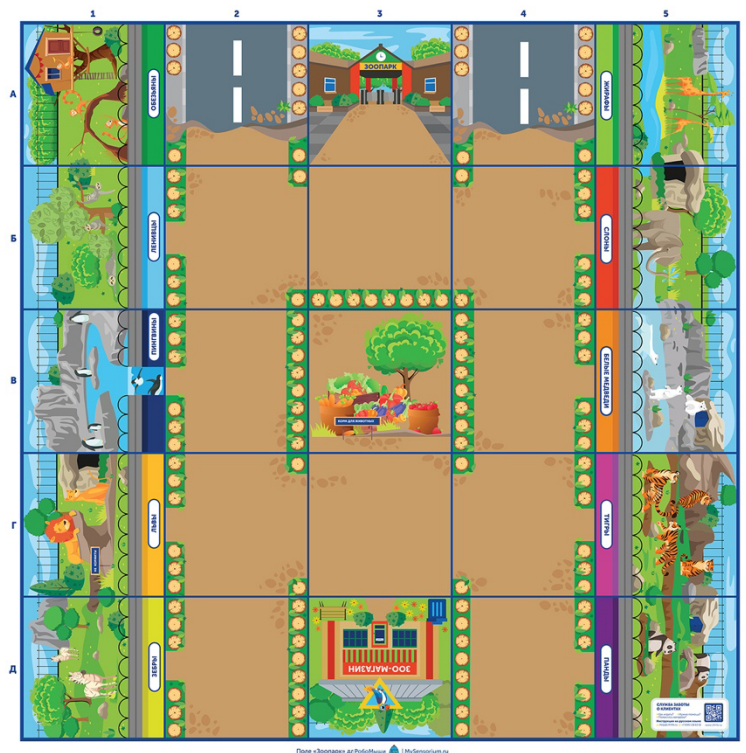
## Примеры простых алгоритмов

- 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 «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 Мышке 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 Мышке 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. Мышка хочет накормить всех животных (педагог располагает карточки в центре поля – на клетке В3). Дети по очереди вытягивают карточки и прокладывают маршрут Мышке от центра до клетки с животным, кому предназначено это лакомство.
- Вариант 2. Мышка привезла 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 животного 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](mailto:help@LRinfo.ru)

Наш сайт: [LRinfo.ru](http://LRinfo.ru)