

RM1019 Тематическое поле «Город 2.0» (1 элемент)

Тематическое поле «Город 2.0»:

- является дополнительным аксессуаром для робота РобоМышь (Мышиный код);
- позволяет программировать маршруты робота с учетом городских особенностей и изучить соответствующие профессии.

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: 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.

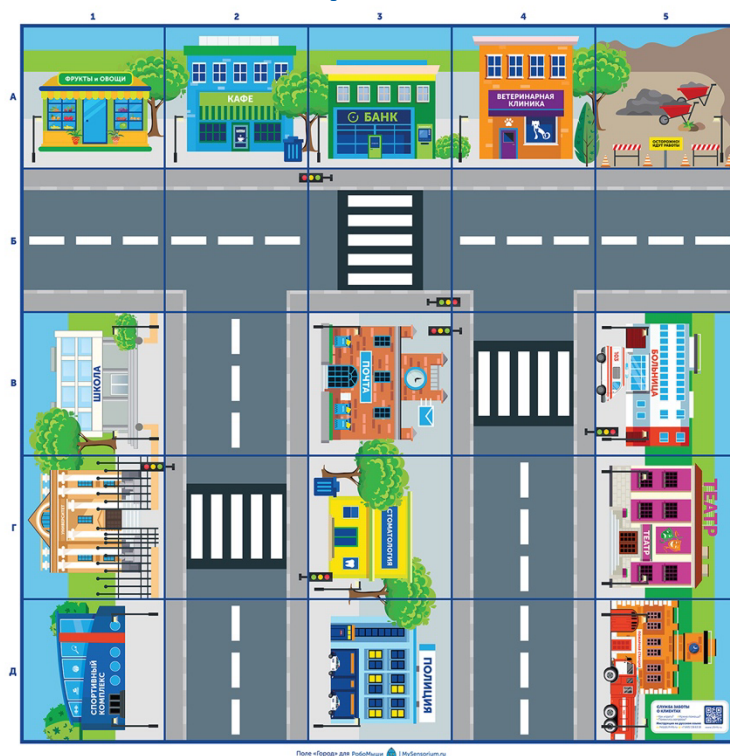
Примеры простых алгоритмов

- 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 «Город 2.0»



Куда нужно Мышонку?

Например, Мышонок приехал в новый город и поселился в отеле. Ему нужно сначала снять деньги, а потом купить продукты/сходить в музей/отправить открытку. Помогите Мышонку проложить дорогу к банку, а потом в магазин/музей/почту. Помните, Мышонок в этой игре – пешеход.

Важно: сначала даем двухступенчатую инструкцию, а потом увеличиваем количество объектов, которых должен посетить Мышонок. Можно использовать загадки.

Помните: задачи можно менять, а маршрут можно проложить как по дороге, так и по тротуару.

Угадай кто

Цель: изучение различных профессий.

Ход игры. Озвучьте загадки про профессии. Первый отгадавший прокладывает маршрут Мышке на поле до соответствующей клетки (с изображением здания, которое относится к загаданной профессии).

Примеры загадок:

Тёмной ночью, ясным днём
Он сражается с огнём.
В каске, будто воин славный,
На пожар спешит... (Пожарный)

Кто пропишет витамины?
Кто излечит от ангины?
На прививках ты не плачь —
Как лечиться, знает... (Врач)

Громко прозвенел звонок,
В классе начался урок.
Знает школьник и родитель —
Проведёт урок... (Учитель)

На витрине все продукты:
Овощи, орехи, фрукты.
Помидор и огурец
Предлагает... (Продавец)

Профессии

Цель: изучение различных профессий.

Дополнительный материал: карточки с изображениями людей определённых профессий. Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Дети по очереди вытягивают карточки и определяют, чем занимаются изображённые на них люди (повар – готовит еду, врач – лечит людей, учитель – учит детей, строитель – строит дома, актёр – играет в театре и пр.). Затем прокладывают маршрут Мышке на поле до соответствующей клетки (с изображением здания, которое относится к этой профессии).

Собери жезлы

Цель: развитие внимания, логики и памяти.

Дополнительный материал: карточки с изображениями полицейского жезла. Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Разложите карточки по полю. Задача детей – собрать их по ходу движения робота.

- Для начального уровня подготовки: выложите карточки на каждую клетку по ходу движения робота. Это позволит визуализировать маршрут и верно выполнить задание.
- Для продвинутого уровня подготовки: положите одну карточку в конечный пункт. Дети должны продумать и проложить маршрут самостоятельно.

Назови знаки

Цель: развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

Дополнительный материал: карточки с изображениями дорожных знаков. Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Разложите карточки по полю. Задача – пройти по маршруту, называя все знаки.

При занятии с двумя роботами разделите детей на две команды, каждой из которых предложите разные маршруты и карточки.

Знающий пешеход

Цель: развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

Дополнительный материал: карточки с изображениями дорожных знаков. Скачайте печатный материал или используйте собственную картотеку.

Ход игры. Задание для 2–3 детей (команд). Разложите карточки по полю. Каждый ребёнок (команда) прокладывает собственный маршрут, за который собирает равное количество знаков (например, 3). После выполнения задавайте вопросы для закрепления темы. Например, «У кого есть знак «пешеходный переход»?» (игрок (команда), у которого есть этот знак, выкрикивает: «У меня (нас) есть знак «пешеходный переход»!), и демонстрирует его сверстникам).



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