

## **RM1013 Тематическое поле «Стройка» (1 элемент)**

Тематическое поле «Стройка»:

- является дополнительным аксессуаром для робота РобоМышь (Мышиный код);
- способствует формированию ориентировки в пространстве;
- позволяет освоить 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.

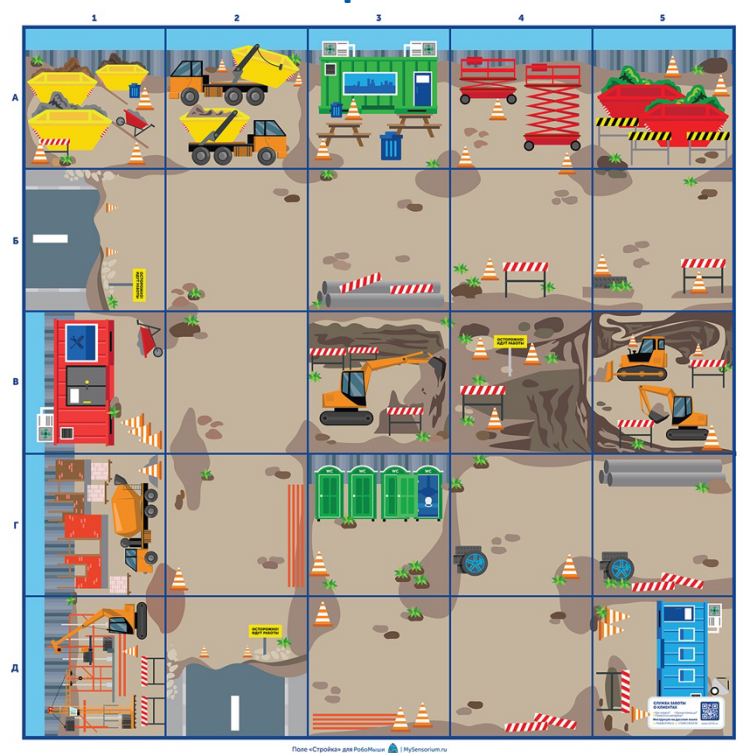
## Примеры простых алгоритмов

- 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 «Стройка»



### Угадай что

*Цель:* изучить процессы и явления, происходящие на строительных работах.

*Ход игры.* Озвучьте загадки про предметы, находящиеся на стройке. Первый отгадавший прокладывает маршрут Мышке на поле до клетки с нужной картинкой.

### Примеры загадок:

Он старательно фырчит,  
Кирпичи на стройку мчит.  
Грузы развозить привык  
Сильный, мощный... (Грузовик)

Он легко одной рукой  
Строит дом для нас с тобой  
Что за чудо-великан?  
Скажут все – ... (Подъёмный кран)

Быстро яму без лопаты  
Вырыть может... (Экскаватор)

Для цемента и бетона –  
Для постройки дачи, дома –  
Машина с бочкою-мешалкой  
Зовётся... (Бетономешалкой)

## Профессии

*Цель:* изучить различные профессии.

*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. Затем прокладывают маршрут Мышке на поле до клетки, которая относится к профессии с картинки.

## Собери конусы

*Цель:* развитие внимания, логики и памяти.

*Ход игры.* На поле изображены строительные конусы. Задача – проложить маршрут роботу и посчитать все собранные по пути конусы.

- Для начального уровня подготовки: попросите случайно задать путь роботу и считать конусы, встретившиеся на пути.
- Для продвинутого уровня подготовки: предложите задать путь так, чтобы робот собрал определённое количество конусов. Дети должны продумать и проложить маршрут самостоятельно.

*Пример:* Начальная точка – В2, конечная – Б5.

Маршрут робота: ↑ ← ↑↑← ↑↑→↑

Собрано конусов: 9 шт.

## Убираем мусор

*Цель:* развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

*Дополнительный материал:* комочки из бумаги.

*Ход игры.* Предложите детям скатать комочки из серой или коричневой бумаги. Это послужит «мусором». «Раскидайте» его по полю. Задача – проложить маршрут так, чтобы собрать весь «мусор» и отвезти его в надлежащее место (клетка А5).

При занятии с двумя роботами заранее подготовьте бумагу двух цветов и разделите детей на две команды, каждой из которых предстоит собрать мусор своего цвета.

Такое упражнение можно выполнить и с одним роботом – команды будут программировать его по очереди.

Поясните, что с первого раза может не получиться собрать все комочки. В этом случае придётся возвратиться за ними и собирать их до тех пор, пока все они не окажутся в мусорке.

Рекомендации по проведению занятия:

- располагайте комочки строго по центру клеток – роботу будет проще их собрать;
- поясните, что робот точно захватит «мусор» с собой, если проедет клетку на 1 шаг вперёд. Если Мышка будет поворачиваться на клетке с «мусором», может его потерять.



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)