

RB1000 Тематическое поле «Базовое» (1 элемент)

Тематическое поле «Базовое» легко адаптировать под различные темы, например, научить детей математике, алфавиту, рассказать о животных и т.д.

Является дополнительным аксессуаром для робота Ботли.

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.)

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

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: вперед, назад, поворот

Например:

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

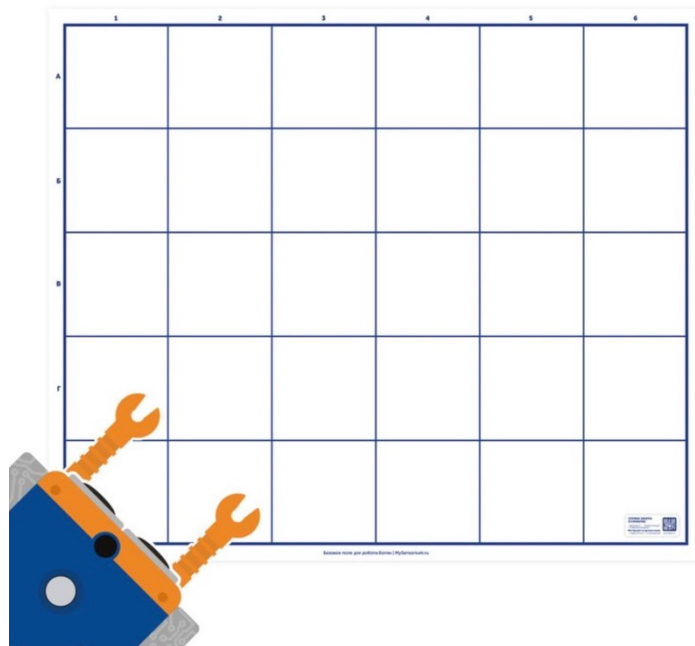
Примеры простых алгоритмов

- 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.

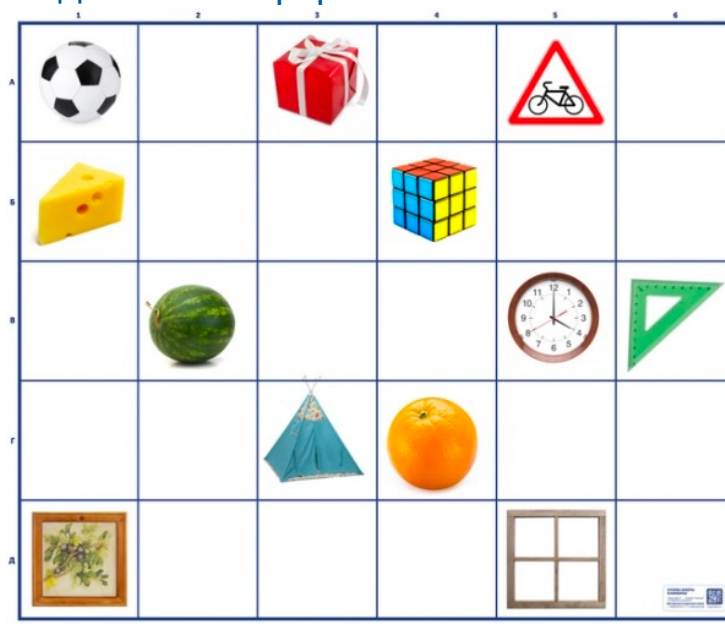
Примеры занятий с тематическим полем «Базовое»



Найди предмет такой же формы (познавательное развитие)

Дополнительные материалы: картинки с изображениями предметов, имеющих различную форму (например, апельсин, часы, чемодан, зеркало, картина, линейка, огурец и пр.).

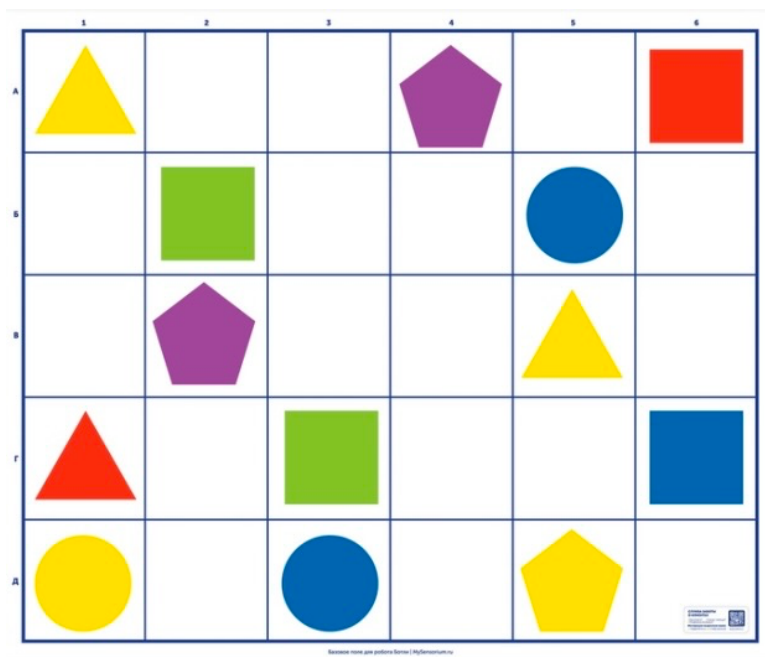
- Нужно построить маршрут так, чтобы Ботли «проехал» по предметам одинаковой формы.



Изучение геометрических фигур (познавательное развитие)

Дополнительные материалы: геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты, разноцветные треугольники и пр.).

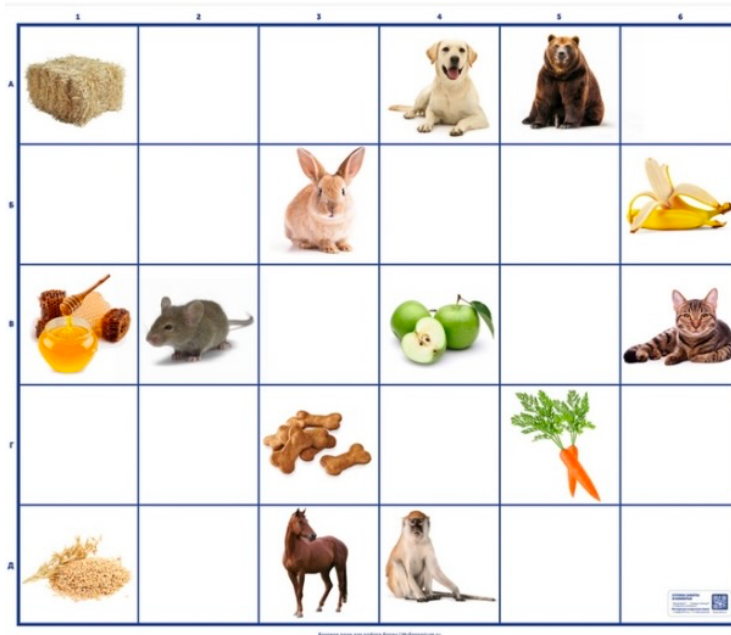
- Нужно построить маршрут так, чтобы Ботли «проехал» по геометрическим фигурам одинакового цвета или размера.



Кто что ест? (развитие речи)

Дополнительные материалы: изображения различных животных и пищи для них.

- Нужно построить путь от животного к его пище. Например, от белки к ореху. Таким образом «накормить» всех диких (или домашних) животных.



Цифры и числа (познавательное развитие)

Дополнительные материалы: карточки с цифрами (от 1 до 30).

Примеры заданий:

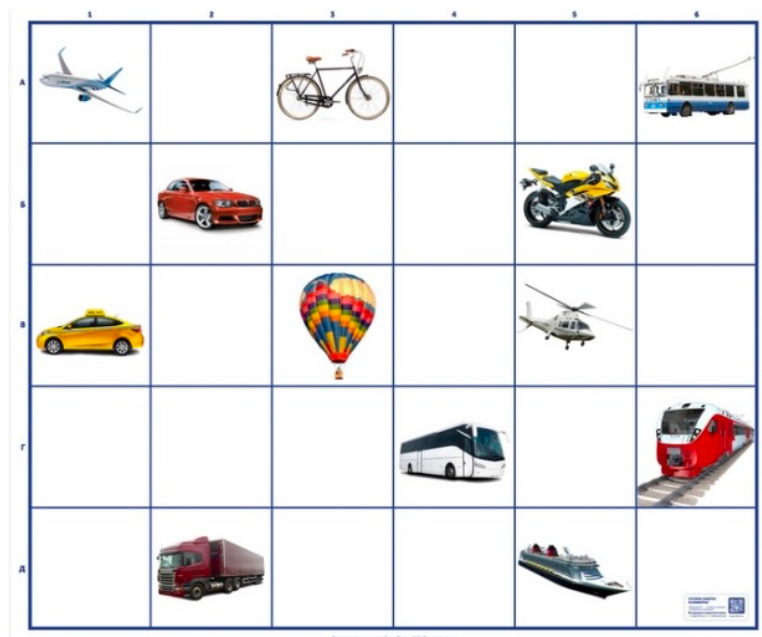
- Если к этому числу прибавить 3, то получится 5. На какой клетке должен остановиться Ботли?
- Это число больше 5, но меньше 7. Куда должен повернуть Ботли, чтобы добраться до загаданной цифры?
- Отгадай загадку: «Два конца, два кольца, посередине гвоздик». Какое слово числительное было произнесено? Запрограммируй Ботли до нужной клетки на поле.

	1	2	3	4	5	6
A	1	6			13	
B		2	10		17	20
B	12		14	7		8
Г	5	19		11	3	18
Д	9		4	15		

Транспорт (социально-коммуникативное развитие)

Дополнительные материалы: картинки с изображениями различных видов транспорта (наземного, воздушного, подземного, водного).

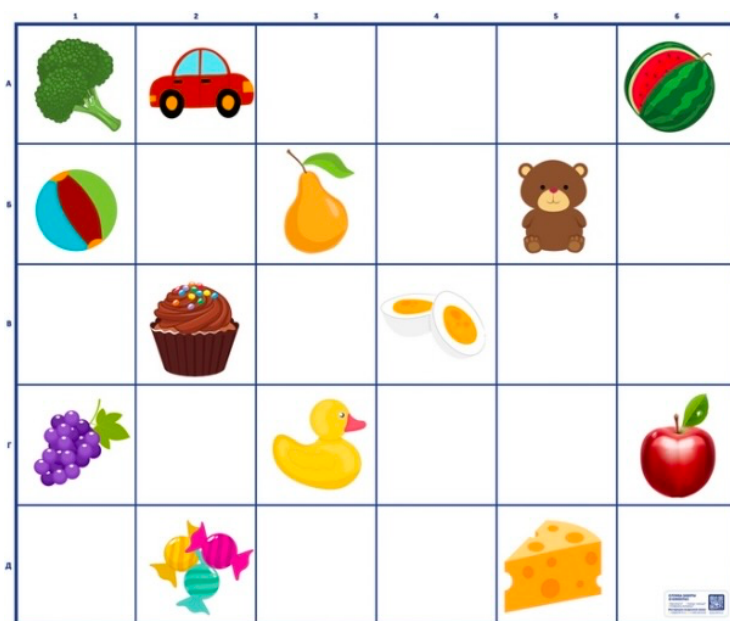
- Взрослый описывает транспорт. Нужно построить маршрут так, чтобы Ботли добрался до правильного ответа.
- Нужно построить маршрут так, чтобы Ботли «проехал» по определённому виду транспорта.



Съедобное-несъедобное (развитие речи)

Дополнительные материалы: картинки с изображениями съедобных и несъедобных предметов.

- Нужно построить маршрут так, чтобы Ботли «проехал» только по съедобным (или несъедобным) предметам.
- Нужно придумать последовательность, запрограммировать Ботли и называть все предметы, которые встретятся на пути, относя их к съедобному и несъедобному



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