

Тематическое поле "Зоопарк", RM1003

для робота "Мышиный код"

Педагогам дошкольных учреждений и родителям

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 РобоМышкой и тематическим полем, взрослый должен изучить и освоить 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 РобоМышкой следует проводить в сочетании с другими развивающими занятиями, чтобы достичь максимального положительного эффекта.

В процессе использования тематического поля для РобоМышки дети исследуют увлекательные игровые ситуации, которые помогают развивать чувство независимости и уверенности и стимулируют интерес к получению новой информации.

Занятия с РобоМышкой способствуют развитию:

- логического мышления
- мелкой моторики
- умения составлять алгоритмы
- умения ставить цель и выбирать маршрут движения
- навыков работать в команде
- пространственной ориентации
- словарного запаса
- умения считать.

Представляем некоторые варианты использования программируемого робота РобоМышь в педагогической деятельности с детьми среднего и старшего дошкольного возраста с использованием тематического поля "Зоопарк".

ПРОСТЫЕ ОПЕРАЦИИ: ВПЕРЕД, НАЗАД И ПОВОРОТ

Например:

- Где окажется Мышка, если сделает 3 шага вперед?
- Куда нужно повернуть Мышке, чтобы добраться от желтого Медвежонка к Синему?
- Помоги Мышке сделать два шага вперед и вернуться назад.

ИСПОЛЬЗУЕМ ВСЕ КНОПКИ НА РОБОМЫШКИ

2 типа заданий:

1. Указать место, куда должна пойти Мышка, а ребенок сам программирует путь.
2. Показать выстроенный путь из карточек, а ребенок должен определить, где окажется мышь и проверить.

ПРЕПЯТСТВИЯ НА ПУТИ

- Выбираем цель, куда мышонok должен добраться, и кладем на нее карточку «сыр».
- Расставляем на поле «препятствия». Это могут быть кубики, фигурки животных, камешки и проч.
- Даем ребенку возможность продумать схему движения и запрограммировать Мышку с условием, что нужно обойти препятствия.
- Проверяем программу: запускаем Мышку и смотрим, оказалась ли она у цели.

ПРИМЕРЫ ПРОСТЫХ АЛГОРИТМОВ

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

ПРИМЕРЫ ЛОГИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

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

УГАДАЙ КТО

Цель: Закрепление знаний детей о животных, умение различать и находить нужного животного.

Ход игры: Игрокам даются загадки про животных зоопарка. Ребёнок, отгадавший загадку, должен с помощью РобоМышки проложить маршрут к животному, которое указано в загадке.

Примеры загадок:

Есть копытный великан. Шея как подъемный кран, С рожками, пятнистый, Но не очень быстрый (Жираф)	Как большая кошка он Грациозен и умён. Но не любит разных игр Полосатый грозный... (Тигр)
---	--

Большая птица Мороза не боится. С крыльями, а не летает. Ловко прыгает, ныряет (Пингвин)	Почти что сливаясь с листвою, В далеком бразильском краю, Висит он вниз головою И думает думу свою (Ленивец)
---	---

ЧЕЙ ХВОСТ

Цель: Развитие внимания, логики, памяти, мелкой моторики.

Дополнительный материал: карточки с изображением хвостов тигра, льва, зебры, слона (см.материалы для печати)

Ход игры: Ребёнку дается задание. Подобрать хвост для каждого животного и проложить маршрут до нужного животного. Назвать у какого животного, какой хвост (длинный, короткий, пушистый, толстый, маленький, большой и т.д.).

ЧЕЙ МАЛЫШ

Цель: Развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

Дополнительный материал: карточки с изображением детенышей обезьяны, панды, пингвина и белого медведя (см.материалы для печати)

Ход игры: Ребятам предстоит помочь мамам разыскать своих малышей. Также при игре можно закрепить понятие у малышей большой и маленький, домашние животные. В игре могут участвовать от одного до четырех человек.

ЧЬЯ ТЕНЬ

Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дополнительный материал: карточки с изображением теней ленивца, медведя, слона и льва (см.материалы для печати)

Ход игры: Предложить ребёнку найти, где чья тень и проложить маршрут к нужной картинке.

КТО КРИЧИТ

Цель: развивать у детей слух, навыки звукоподражания. Научить различать животных по их внешнему виду и издаваемым звукам.

Дополнительный материал: карточки с QR-кодами, на которых записаны голоса и звуки животных (см.материалы для печати)

Ход игры: Предложить ребёнку прослушать запись, и проложить маршрут к нужному животному.

НАКОРМИ ЖИВОТНЫХ

Цель: Закрепление знаний детей о животных и об их питании, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: карточки с едой для животных (см.материалы для печати).

Вариант 1.

РобоМышка решила накормить всех животных (педагог кладет карточки с едой на центр поля В-3). Предложите детям разобрать карточки и проложить маршрут из центра поля до животного, которому предназначен корм на карточке.

Вариант 2.

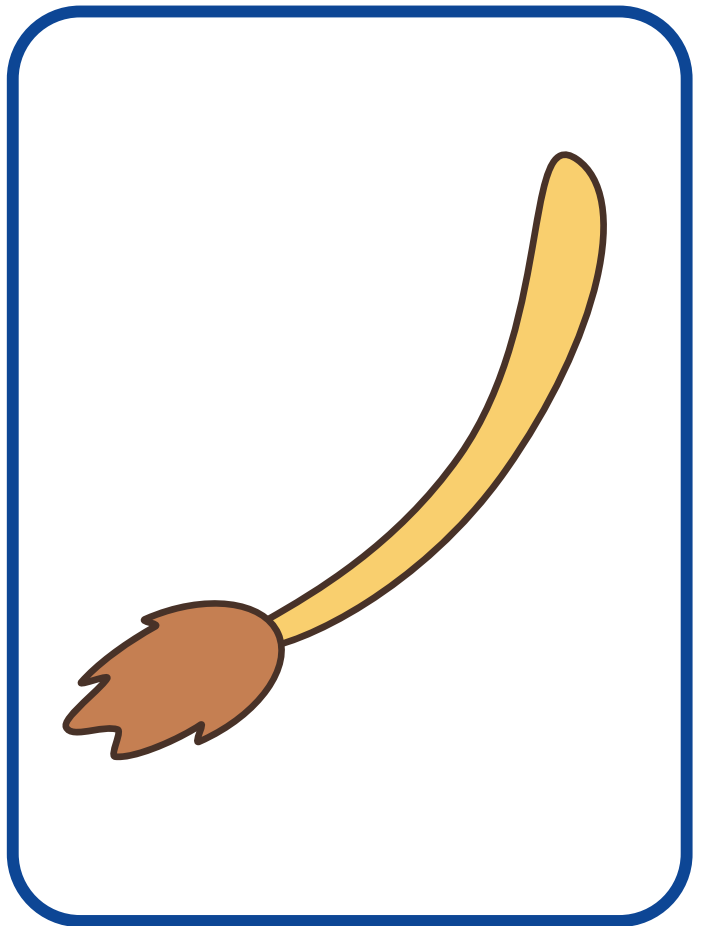
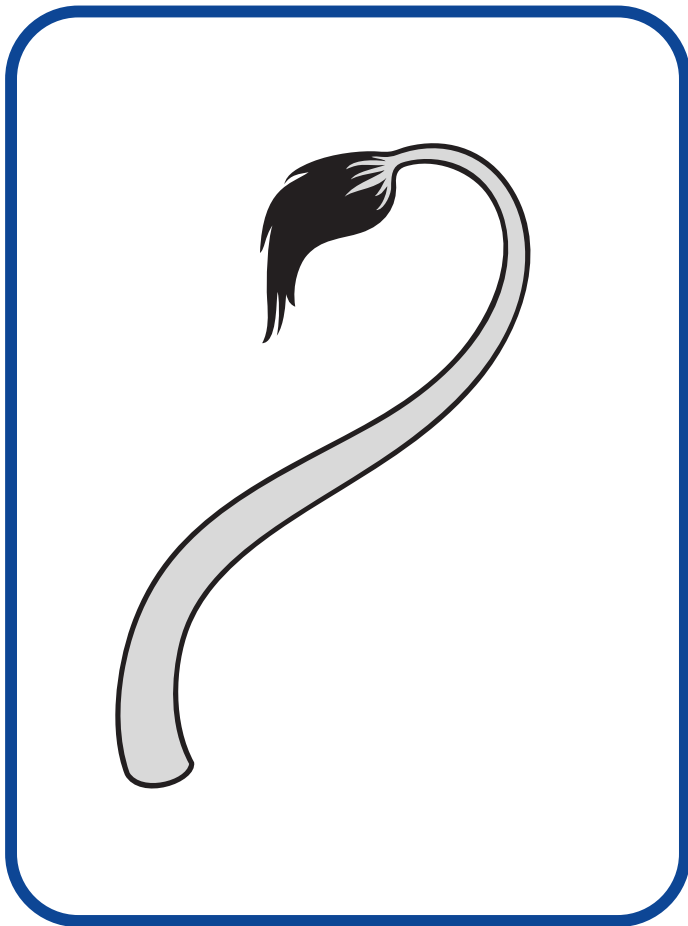
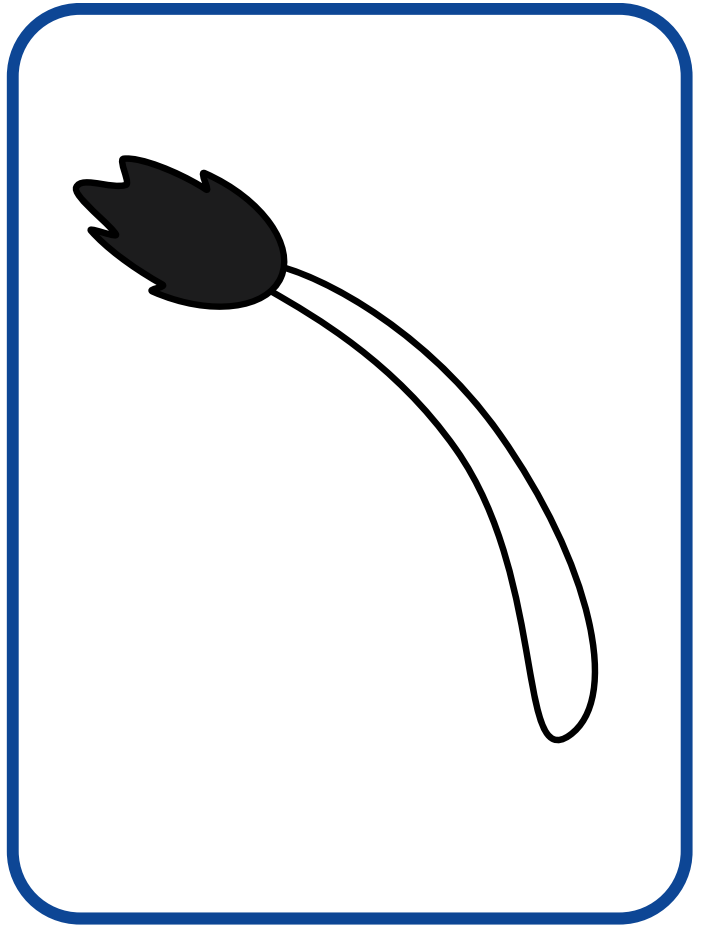
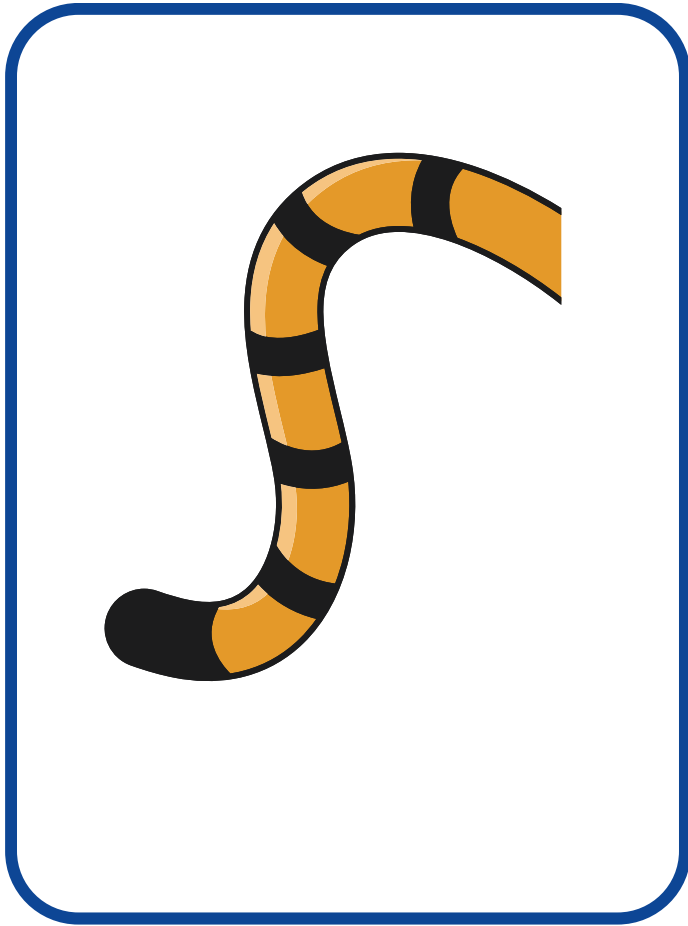
РобоМышка накормила животных, но они не хотят кушать еду, которую Мышка им принесла (педагог кладет карточки 2 или 4 карточки с едой животным неправильно, например, тиграм - листья бамбука, а ленивцам - кусок мяса). Педагог предлагает детям найти ошибки и исправить их. Задача детей - развезти еду к нужным животным.

РобоМышь продается отдельно:

LER2841 - набор "Мышиный код Базовый"

LER2831 - набор "Мышиный код Делюкс" www.MySensorium.ru

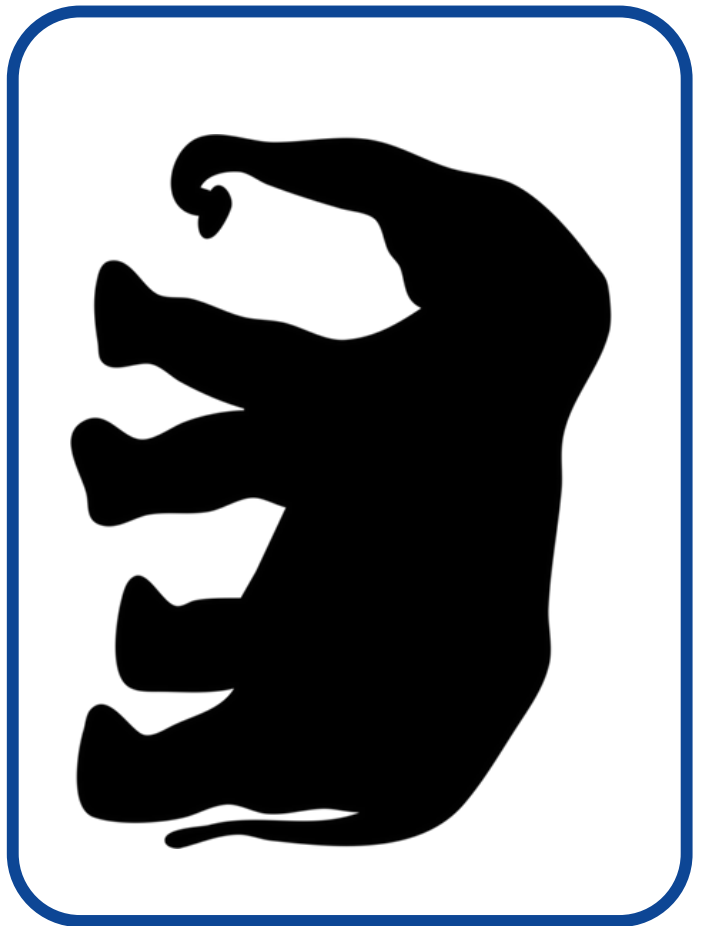
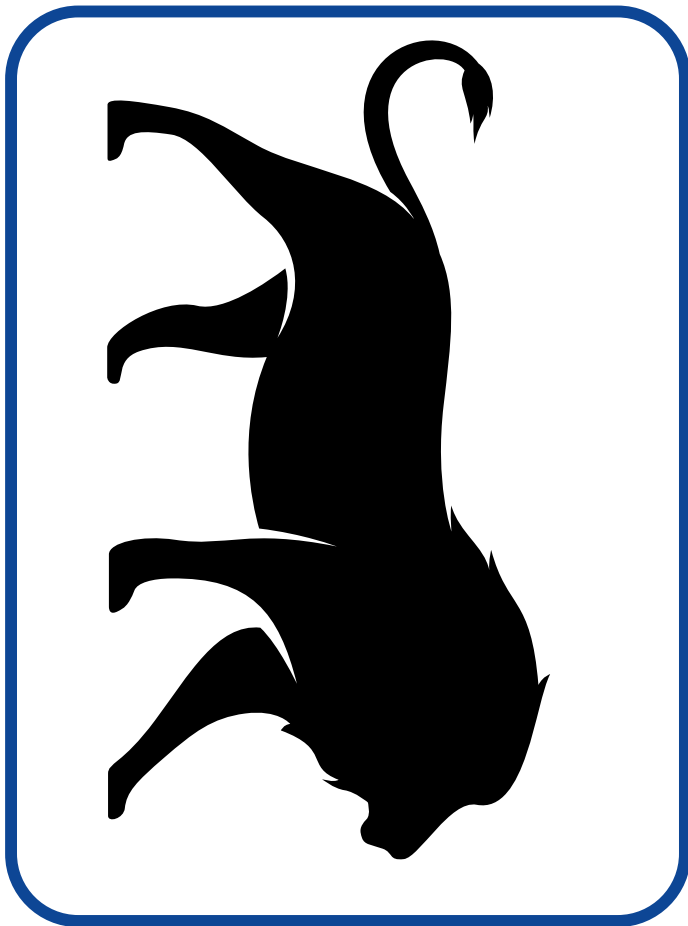
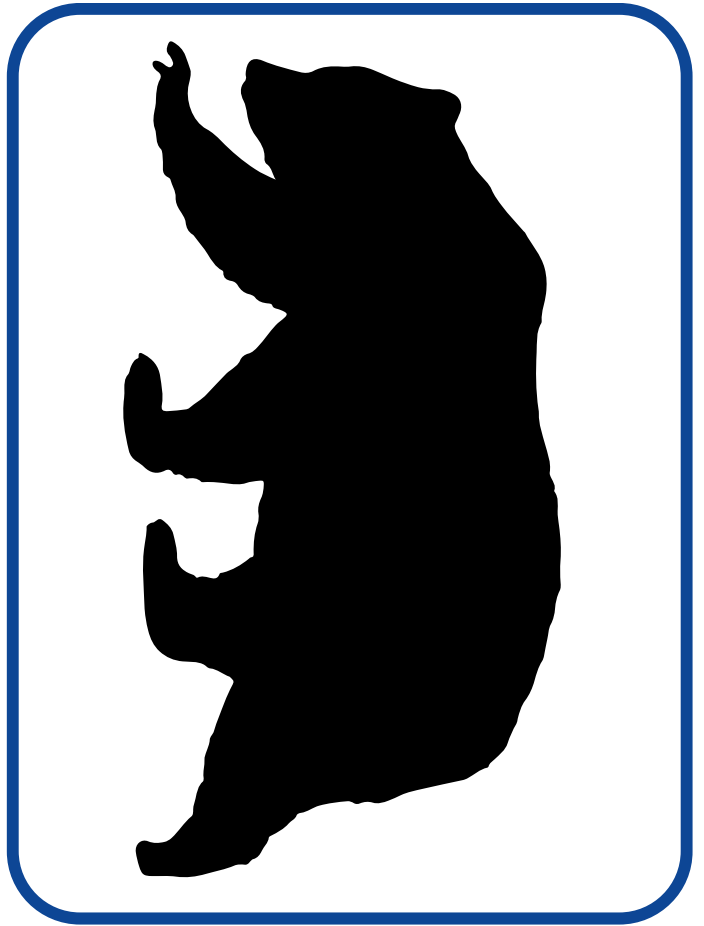
Дополнительные материалы для печати
Карточки для игры "Чей хвост"



Дополнительные материалы для печати
Карточки для игры "Чей малыш"



Дополнительные материалы для печати
Карточки для игры "Чья тень"



Дополнительные материалы для печати

Наведите телефон на QR-код, чтобы услышать звуки животных для игры "Кто кричит"



Белый медведь



Жираф



Зебра



Тигр



Обезьяна



Панда

