

# Тематическое поле "Семейка медведей.Счет"

## для робота "Мышиный код"

Поле-маршрутизатор (далее «поле») является дополнительным аксессуаром к наборам Мышиный код. Поле разработано при непосредственном участии педагогов и логопедов в традициях STEAM обучения.

Каждое поле разделено на квадратные сектора. Размер одного квадрата 12,5см на 12,5 см., что соответствует одному шагу РобоМыши.

- Лаконичный дизайн, интересный и близкий ребенку, исключает подмену понятий
- Может использоваться как для индивидуальных, так и для групповых занятий

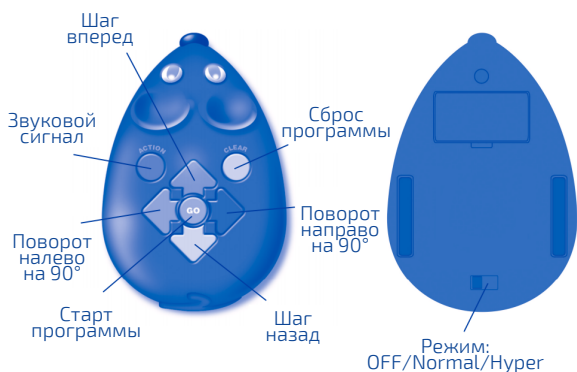
### ЧТО РАЗВИВАЕТ:

- Помогает выстраивать свои собственные алгоритмы и понимать чужие
- Учит последовательному решению поставленной задачи
- Пространственное мышление и ориентация в системе координат
- Способствует увеличению словарного запаса
- Логическое и критическое мышление

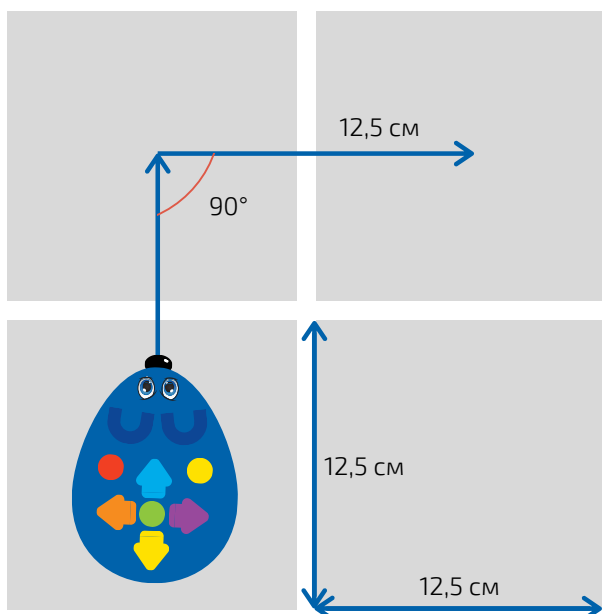
### ИНСТРУКЦИЯ

1. Проверьте заряд РобоМыши.
2. Выберите место для занятия: игровая зона должна быть достаточной площади и иметь ровную поверхность без наклона и неровностей. Мы рекомендуем играть на полу или за столом.
3. Расположите игровое поле таким образом, чтобы всем игрокам было удобно разместиться вокруг него.
4. Разложите используемые в игре карточки движения по стопкам (вперед, поворот налево/направо, сигнал, сыр).
5. Выберите игрока, который начнет игру.
6. Основные принципы работы

### ОСНОВНЫЕ КНОПКИ И КОМАНДЫ



### ПРИНЦИПЫ ДВИЖЕНИЯ РОБОМЫШИ



### ПРОСТЫЕ ОПЕРАЦИИ: ВПЕРЕД, НАЗАД И ПОВОРОТ.

Например:

- Где окажется Мышка, если сделает 3 шага вперед?
- Куда нужно повернуть Мышке, чтобы добраться от цифры 1 до цифры 2?
- Помоги Мышке сделать два шага вперед и вернуться назад.

### ИСПОЛЬЗУЕМ ВСЕ КНОПКИ НА РОБОМЫШИ.

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.

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

### ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

- 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

### ПОСТРОЙ МАРШРУТ.

Мышонки стоят в центре поля на знаке «равно», носик смотрит на цифру 8. Мышонку нужно добраться до цифры 6.

Дополнительные вопросы:

- Сколько цифр пройдет мышонки?
- Какие цифры пройдет мышонки?
- Какой самый короткий путь?
- Как пройти до цифры 6, используя 5 команд?

### СЧИТАЕМ ВСЛУХ.

Запрограммируйте Мышонка самостоятельно на прохождение пути по цифрам. Задача ребенка называть цифры в тот момент, когда Мышонки проходят по ним.

### УСТНЫЕ ПРИМЕРЫ.

Вариант 1.

Взрослый озвучивает ребенку пример (допустим, 5 минус 2). Задача ребенка построить маршрут Мышонки до верного ответа.

Вариант 2.

Играть можно вдвоем, разбившись на команды, или выбрать водящего, который будет давать задания. Для этой игры понадобятся карточки с цифрами от 1 до 10 (можно сделать самим на непрозрачной бумаге). Водящий тянет карточку, смотрит выпавшую цифру. Он должен составить такой пример, чтобы результатом решения примера стала выпавшая цифра.

Например, выпала цифра 3. Водящий говорит: 6 минус 3. Задача игрока верно решить в уме задачку и запрограммировать мышку дойти до цифры 3. Как только мышка дошла, водящий показывает карточку для проверки, верно ли был решен пример.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ С ФИГУРКАМИ ДЛЯ СОРТИРОВКИ "СЕМЕЙКА МЕДВЕДЕЙ"

- Фигурки можно выстраивать по количеству на клетки цифр
- Выстраивать по цвету, размеру и количеству на клетки с мишками
- Ставить ребенку задачу с помощью счетного материала.
- Мишки могут выступать в качестве препятствия или цели.

Внимание: фигурки для сортировки продаются отдельно.

**РобоМышь продается отдельно:**

LER2841 - набор "Мышиный код Базовый"

LER2831 - набор "Мышиный код Делюкс" [www.MySensorium.ru](http://www.MySensorium.ru)