

Тематическое поле "Семейка медведей.Цвета"

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.

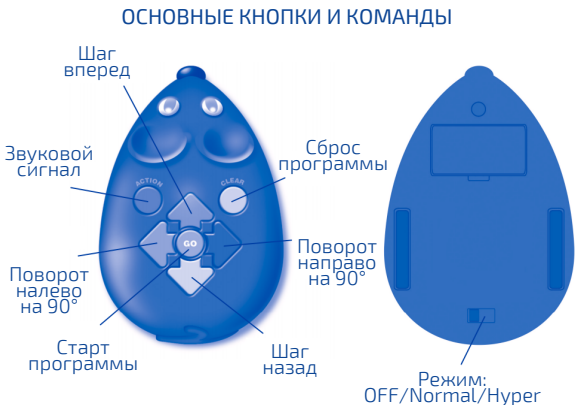
- Лаконичный дизайн, интересный и близкий ребенку, исключает подмену понятий
- Может использоваться как для индивидуальных, так и для групповых занятий

ЧТО РАЗВИВАЕТ:

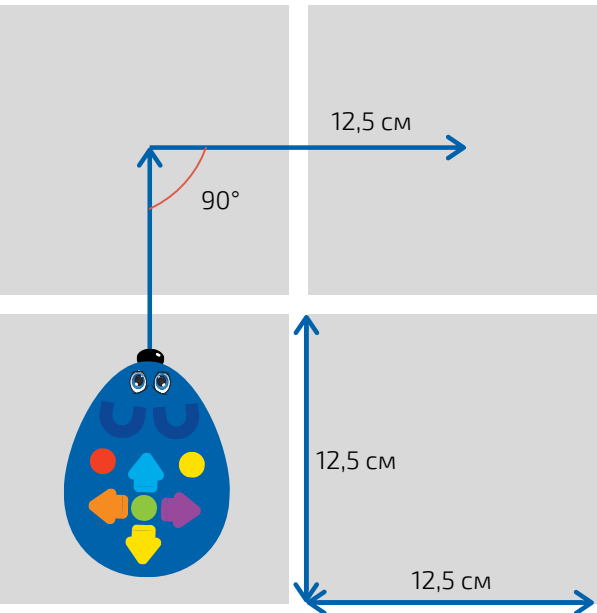
- Помогает выстраивать свои собственные алгоритмы и понимать чужие
- Учит последовательному решению поставленной задачи
- Пространственное мышление и ориентация в системе координат
- Способствует увеличению словарного запаса
- Логическое и критическое мышление

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



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 желтого Медвежонка к Синему?
 - Помоги Мышке сделать два шага вперед и вернуться назад.

ИСПОЛЬЗУЕМ ВСЕ КНОПКИ НА РОБОМЫШИ.

- 2 типа заданий:
1. Указать место, куда должна дойти 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 мышонок должен 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.

ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ

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

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

СОБИРАЕМСЯ В ГОСТИ

Например: Мышонок хочет зайти в гости к красным медведям. Ребенок должен запрограммировать робомышь так, чтобы она побывала в гостях у всех медведей красного цвета.

ПОСЧИТАЙ ДОМИКИ

Например: Необходимо посчитать все зеленые домики (квадраты). Необходимо продумать путь для мышки таким образом, чтобы она проехала по всем квадратам нужного цвета.

ГДЕ ОКАЖЕТСЯ МЫШОНОК?

Например: Если робомышь сделает 3 шага вперед, повернет направо и сделает 2 шага вперед. К какому медвежонку она придет?

ПАПА И МАЛЫШ

Ставим Мышку на маленького медвежонка и просим провести его к папе-медведю. Папа должен быть такого же цвета и жить в таком же домике. Обратите внимание: не все медведи имеют пару, а некоторые имеют несколько совпадений. Усложняйте условия задачи в зависимости от уровня ученика.

ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ.

Пусть ребенок найдет на поле двух медведей, цвета которых инвертированы. Например, фиолетовый мишка на желтом фоне должен дойти до желтого мишки на фиолетовом фоне.

ПРОЧИЕ ЗАДАНИЯ:

- Сколько медведей красного/желтого/зеленого цвета?
- Сколько квадратов красного/желтого/зеленого цвета?
- Сколько больших медведей в левом ряду?
- Сколько маленьких медведей во втором ряду справа?

РобоМышь продается отдельно:

LER2841 - набор "Мышиный код Базовый"
LER2831 - набор "Мышиный код Делюкс" www.MySensorium.ru