

Тематическое поле "Дом"

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

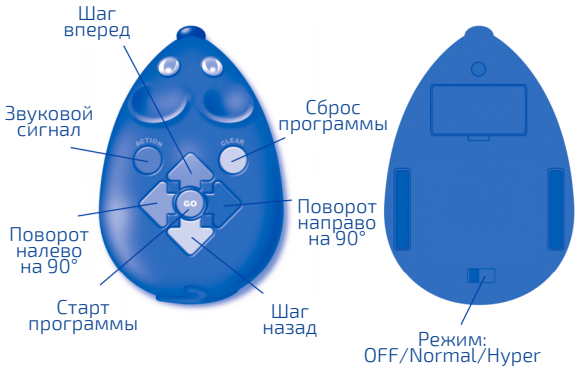
ЧТО РАЗВИВАЕТ:

- 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

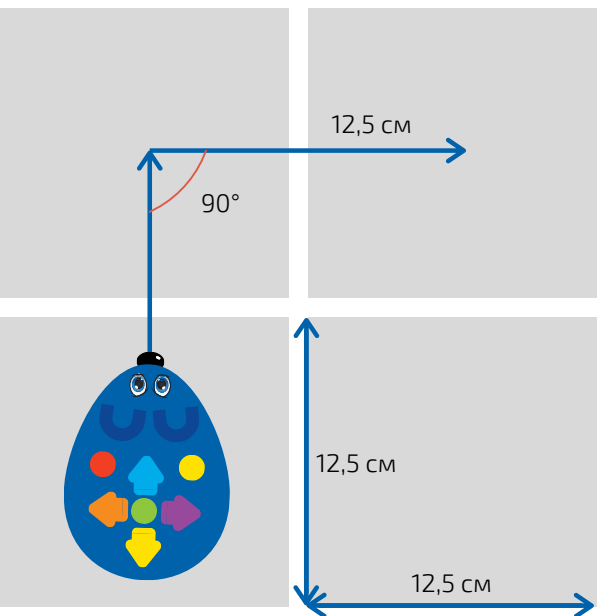
ИНСТРУКЦИЯ

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 из спальни к лестнице?
 - 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.

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

Формулировать задачи стоит в игровой форме, например:

1. Проведи Мышонка из подвала на чердак. Обрати внимание на лестницы, ведь по стенам мышка карабкаться не умеет.
2. Мышонок забрался на кухню. Но холодильник оказался пуст, и Мышонку пришлось спуститься в погреб, чтобы полакомиться сыром. Проводи его до вкусных припасов. Не попадись в лапы кошке!
3. Мышонок мылся в ванне, но вдруг вода перестала литься. Кажется, сломался душ. Наш Мышонок очень самостоятельный и знает, как все починить. Помоги ему найти инструменты и вернуться в ванную.
4. Недавно мальчику Ване, который живет в доме Мышонка, подарили огромный строительный кран. Мышонку очень хочется посмотреть на него. Проводи Мышонка в детскую, покажи ему Ванины игрушки.
5. Покажи Мышонку кухню, столовую и взрослую спальню. Там, где Мышонок увидит дверь, попроси его пропихаться!

ИГРА "СЫР"

Необходимо проложить дорогу до сыра так, чтобы не встретиться с кошкой. Игра хороша тем, что можно размещать мышь в разных местах и решение будет другим.

ИГРА "КОМНАТЫ"

Например: Где был Мышонок, если сначала он увидел куклу, а потом стол? Ребенку необходимо запрограммировать мышь так, чтобы она побывала в детской, а потом в столовой.

СОСТАВЬ СЛОВО

Для игры Вам понадобятся карточки с буквами (можно сделать их вместе с детьми). Размер 1 карточки не должен превышать 3х3см. Так же можно использовать объемные буквы из кассы букв.

Подготовка: перед началом игры необходимо разложить буквы в разные комнаты. 1 комната - 1 буква.
Задача: собрать по пути буквы для заданного слова. Запрограммировать Робомышь таким образом, чтобы она сначала добралась до первой буквы в слове, потом до второй и т.д. Из собранных на пути букв ребенок составляет нужное слово.

РобоМышь продается отдельно:

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