

Тематическое поле "Город" 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

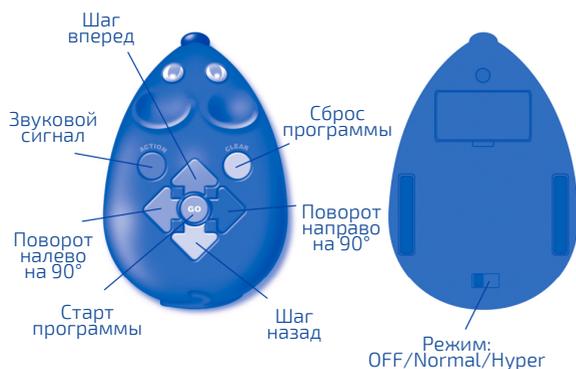
ЧТО РАЗВИВАЕТ:

- 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

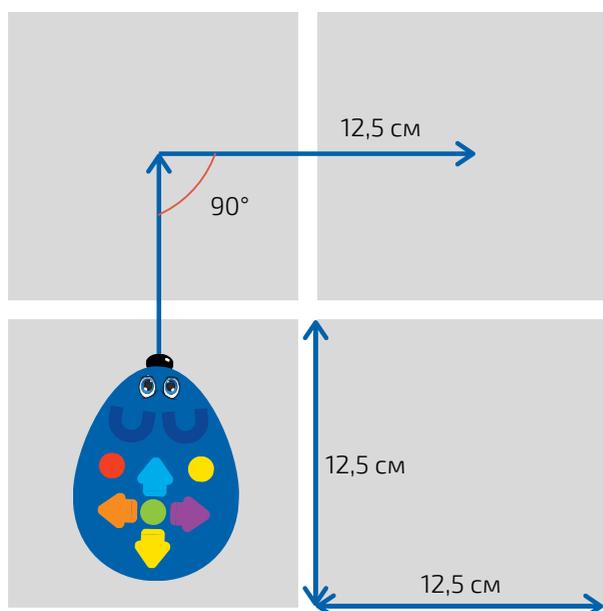
ИНСТРУКЦИЯ

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 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 мышончок 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

С помощью данного поля можно изучать базовые правила дорожного движения. Перед началом каждой игры обязательно договаривайтесь с детьми, кто сейчас Мышончок - транспорт или пешеход.

ИГРА "КУДА НУЖНО МЫШОНКУ?"

Например: Мышончок приехал в новый город и поселился в Отеле. Ему нужно сначала снять деньги, а потом купить продукты/сходить в музей/отправить открытку. Помоги Мышонку проложить дорогу к Банку, а потом в магазин/музей/почту. Помни, Мышончок в этой игре - пешеход.

Важно: сначала даем двухступенчатую инструкцию, а потом увеличиваем количество объектов, которые должен посетить Мышончок. Можно использовать загадки.

Помните: задачи можно менять, а маршрут можно проложить как по дороге, так и по тротуару.

ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ

Обратите внимание ребенка на дорожные знаки.

Прочитайте стихи про знаки, а ребенок пусть догадается, о каком знаке речь, и преведет к нему Мышонка.

«Место стоянки»:

Коль водитель вышел весь,
Ставит он машину здесь,
Чтоб, не нужная ему,
Не мешала никому.

«Место остановки автобуса»:

Под знаком столпились люди
Кататься, но не на верблюде
Зачем же стоят они тут?
Троллейбус с автобусом ждут!

«Место остановки автобуса»:

В этом месте пешеход
Терпеливо транспорт ждет.
Он пешком устал шагать,
Хочет пассажиром стать.

«Пешеходный переход»:

Здесь наземный переход,
Ходит целый день народ.
Ты, водитель, не грусти,
Пешехода пропусти!

«Автозаправочная станция»:

Не доедешь без бензина
До кафе и магазина.
Этот знак вам скажет звонко:
«Рядышком бензоколонка!»

«Дети»:

Посреди дороги дети,
Мы всегда за них в ответе.
Чтоб не плакал их родитель,
Будь внимательней, водитель!

Стихи Олеси Емельяновой .

Еще больше стихов и загадок на сайте olesya-emelyanova.ru

РобоМышь продается отдельно:

LER2841 - набор "Мышиный код Базовый"

LER2831 - набор "Мышиный код Делюкс"

www.MySensorium.ru