

Тематическое поле "Остров" 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.

С игровым полем "Остров" можно составлять любые игровые маршруты. Отличительная особенность поля - монетки, разбросанные по всему "острову". В момент прохождения маршрута РобоМышкой ребенок тренирует не только пространственное воображение, но и устный счет.

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:

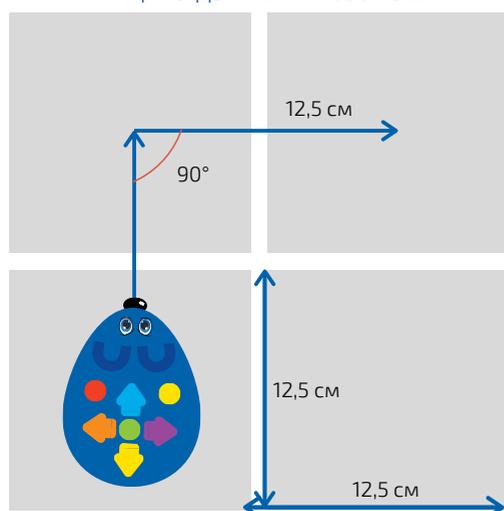
- Помогает выстраивать свои собственные алгоритмы и понимать чужие
- Учит последовательному решению поставленной задачи
- Пространственное мышление и ориентация в системе координат
- Способствует увеличению словарного запаса
- Логическое и критическое мышление

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 из спальни к лестнице?
- Помоги Мышке сделать два шага вперед и вернуться назад.

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 "поворот направо"? 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, 2 раза повернет налево и сделает 2 шага вперед?

ГДЕ ОКАЖЕТСЯ МЫШОНОК?

Стартовая точка - компас (правый нижний угол). Нос мышки смотрит на медузу.

Где окажется Мышонок, если сделает:

- 2 шага вперед
- 1 поворот налево, 2 шага вперед
- 1 поворот налево, 3 шага вперед
- 1 шаг вперед, 2 поворота налево, 1 шаг вперед
- 3 шага вперед, 1 шаг назад.

Меняйте стартовую точку и последовательность шагов.

СКОЛЬКО МОНЕТ СОБЕРЕТ МЫШОНОК?

Вариант 1.

Маршрут задает взрослый по аналогии с предыдущим заданием. Только вопрос ставится иначе - сколько монет соберет Мышонок, когда пройдет заданный маршрут.

Вариант 2 (от обратного).

Построй маршрут Мышонка так, чтобы он собрал 4, 6, 9 и т.д. монет.

Важно: Учитывайте количество монет на стартовой клетке!

СОБЕРИ БОЛЬШЕ. ДЛЯ 2 И БОЛЕЕ ДЕТЕЙ ОТ 5 ЛЕТ.

Поделите детей на команды (если детей много) или дайте возможность каждому играть за себя.

1. Выберите стартовую клетку.
2. Задача: проложить маршрут до сундука, собрав как можно больше монет.
3. Тот, кто запрограммирует Мышонка и соберет больше всего монет по пути, выиграл.

Важно: проверяем все вместе - считаем вслух. Задачу можно усложнить препятствиями и дополнительными условиями.

ПОСТРОЙ МАРШРУТ

Формулировать задачи стоит в игровой форме, например:

1. Помоги Мышонку и его другу Тукану добраться в гости к Попугаю. Только помни - Мышонок не умеет плавать.
2. Мышонок стащил у пиратов карту сокровищ! Ему нужно первым добраться до клада. Пиратскому кораблю понадобится 9 шагов, чтобы добраться до клада вплавь. Попробуй опередить пиратов и дойти за 7 шагов.

РобоМышь продается отдельно:

LER2841 - набор "Мышиный код Базовый"

LER2831 - набор "Мышиный код Делюкс"

www.MySensorium.ru