

Тематическое поле "Алфавит Бэби Клуб"

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 СТЕМ 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

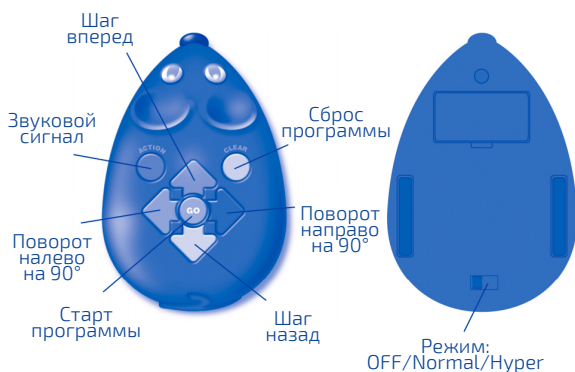
ЧТО РАЗВИВАЕТ:

- 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

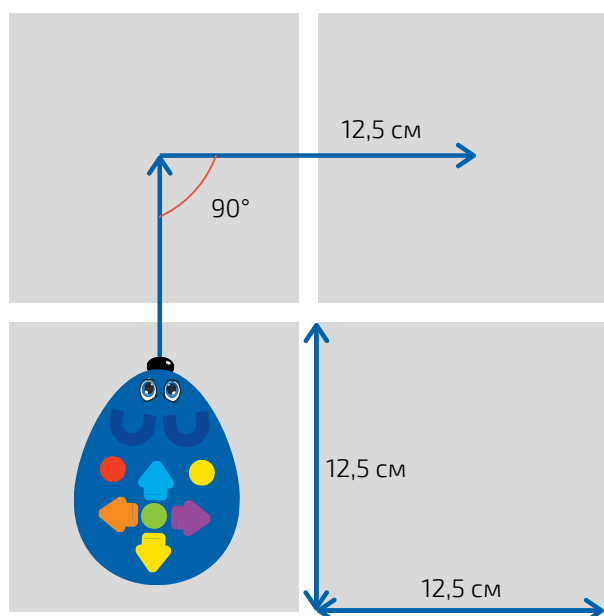
ИНСТРУКЦИЯ

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 дойти от буквы А к букве Б?
- 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 Мышка, если 2 раза нажать кнопку "право"? Проверь
- Какие кнопки нужно нажать, чтобы Мышка 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

Например, Мышка стоит в центре на букве «Р». Носик смотрит на букву «Х». Мышке надо добраться до буквы «У».

Дополнительные вопросы:

- Какие буквы пройдет Мышка?
- Сколько букв пройдет Мышка?
- Какой самый короткий путь?
- Как пройти до буквы У за 4 команды?

ГДЕ ОКАЖЕТСЯ МЫШКА?

Например: Если робомышь сделает 3 шага вперед, повернёт направо и сделает 2 шага вперед. На какой букве окажется Мышка? Дополнительные вопросы: Какие слова ты знаешь на эту букву?

СОСТАВЬ СЛОВО

Сколько шагов потребуется Мышке, чтобы составить слово «ЕЖИК»?

НАЙДИ БУКВЫ, СКАЖИ СКОРОГОВОРКУ

Например: Мышонок находится на букве «Х», как ему добраться до буквы "Ю"?

- У Любаши – юбка
- У Павлушки – шлюпка
- У Полюшки – плюшка
- У Илюшки – клюшка

ЗАГАДКИ

Взрослый загадывает ребенку загадку, ответом на которую является буква. Ребенок должен отгадать загадку и построить маршрут для РобоМыши до угаданной буквы.

Например:

- Он красивый, как огонь,
- С чёрными полосками,
- Очень грозные клыки,
- Лапы, когти – велики!

РобоМышь продается отдельно:

LER2841 - набор "Мышиный код Базовый"

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