



МАДОУ
детский сад комбинированного вида
"Рябинушка"

Игры со STEM - набором "Робомышь"

(карточки - схемы)



Подготовила
воспитатель
Джумагазиева Ж.З.

город Покачи
2020 год

Игры со STEM - набором «Робомышь»

(карточки – схемы)

Обучающий STEM - набор «Робомышь» - это комплект дидактических карточек, позволяющий в доступной для дошкольников форме организовать изучения основ алгоритмики и программирования. Отличительной особенностью набора является отсутствие необходимости использовать компьютер или мобильное устройство для программирования.

Программа задается нажатием определенной комбинации кнопок управления на спинке мыши: вперед, назад, влево, вправо; зеленая круглая кнопка – начало программы, желтая кнопка стирает ранее набранную программу, красная круглая кнопка – специального движения (может быть звук, шаг назад-вперед или светящиеся глаза).

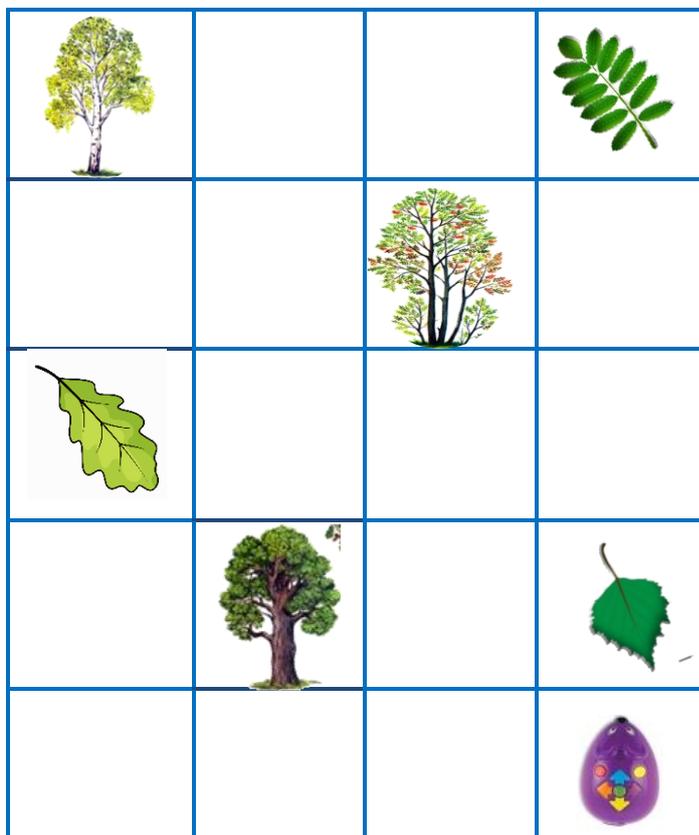
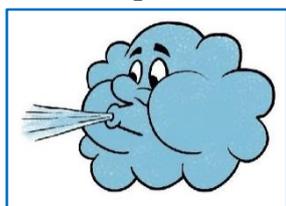
В процессе выполнения заданий дети создают свой лабиринт, а затем с помощью карт кодирования, шаг за шагом задают маршрут движения программируемого робота-мыши. Задав последовательность шагов, ребенок может запустить программу на выполнение, а затем наблюдать, как мышь движется по лабиринту, чтобы найти объект поиска. Возможности набора позволяют создавать свои игровые поля и задания к ним по темам недели.

Цель игр с Робомышью: формирование у детей элементарных навыков программирования, развитие алгоритмического мышления, коммуникативных навыков, готовности к сотрудничеству в команде.

«С какого дерева лист?»

Цель: расширить у дошкольников представления о разнообразии деревьев, умение различать их.

Однажды летним вечером налетел ветер и разбросал листья деревьев по всему лесу. Как вернуть листья деревьям? Педагог предлагает детям выбрать листья деревьев, определить и найти с какого дерева лист. Дети разбиваются на пары, выбирают лист дерева, называют с какого дерева лист, находят дерево на игровом поле. Самостоятельно планируют маршрут. Программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с изображением нужного дерева.

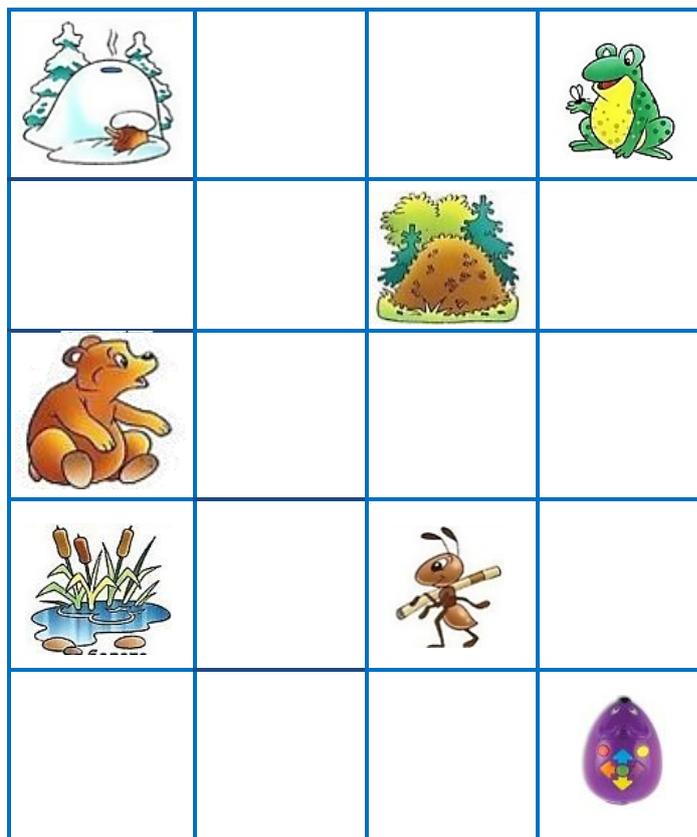


«Найди жилище»

Цель: формировать умения детей соотносить изображение животных с его местом обитания, правильно называя животное.

Львёнок подружился с лесными зверями и решил навестить их. Но он не знает, кто, где живет. Как помочь львёнку?

Педагог предлагает детям выбрать картинки с изображением животного. Дети объединяются в группы, ищут на поле место обитания животного и прокладывают путь. Программируют робота и отправляют его с отправной точки до жилища.



«Ко что ест?»

Цель: расширить у дошкольников представления о питании животных в природе.

Волчонок празднует свой день рождения и решил угостить своих друзей, но не знает, кто, чем питается. Как помочь волчонку?

Педагог предлагает детям маршрутный лист. Дети ищут на поле пищу для своего животного и на маршрутном листе прокладывают путь. Программируют робота и отправляют его с отправной точки до своего «лакомства».



«В гости к лесным птицам»

Цель: расширить представления детей о питании лесных птиц.

Синичка прилетела в гости в лес к лесным птицам с подарками. Но не знает как подарить вкусные гостинцы. Как помочь синичке?

Педагог предлагает детям найти на поле гостинцев для каждой птицы и на маршрутном листе прокладывают путь. Программируют робота и отправляют его с отправной точки раздавать подарки птицам.



«Найди жилище насекомых»

Цель: формировать умения детей соотносить изображение насекомого с его местом обитания, правильно называя насекомое.

Пчела Майя решила пригласить на праздник друзей - насекомых. Но не знает где они живут. Как ей помочь? Педагог предлагает детям картинки с изображением насекомых. Предлагает найти места обитания насекомых. Назвать их. Дети на маршрутном листе прокладывают путь. Программируют робота и отправляют его с отправной точки к местам обитания насекомых.



«В гости к слонёнку»

Цель: расширить представления детей о хищных и травоядных животных жарких стран.

Слонёнок захотел пригласить животных к себе на День рождения. Как помочь слонёнку пригласить травоядных животных, а не хищников?

Педагог предлагает детям выбрать на поле травоядных животных и на маршрутном листе прокладывают путь. Дети разбиваются на пары,



программируют робота и отправляют его с отправной точки раздавать приглашения животным.