

## **Использование интерактивной игрушки «Робомышь» в работе с детьми дошкольного возраста**

Обучение детей дошкольного возраста невозможно без использования занимательных игр, задач, развлечений. Вот и дети моей группы в непосредственной образовательной деятельности и в режимные моменты используют **STEAM - Набор "Робомышь"**.

Дети учатся программированию, задавая роботу план действий и разрабатывая для него задания. Игровые компоненты, включенные в образовательный процесс, активизируют познавательную деятельность дошкольников и усиливают усвоение материала.

Занимаясь разработкой заданий на поле и назначением путей передвижения, дети научились видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Во время игр ребята сотрудничают и активно ищут ответы на поставленные задачи. Ребята с интересом программируют и самостоятельно составляют маршруты для «Робомыши».

«Набор «Робомышь» обеспечивает реальное комплексное инновационное обучение для детей дошкольного возраста.

Обеспечивает введение в основные концепции программирования:

- Пошаговое программирование
- Логика
- Развивает навыки критического мышления
- Идеальное средство для групповой деятельности



Кажется, что это обычная игра, но она знакомит детей с азами программирования, погружает их в такую науку, как алгоритмика. Скажете - рано, дошкольники не способны сами запрограммировать робота. Давайте разберемся!

Игрушка позволяет начать знакомить с алгоритмикой детей-дошкольников. Это стало возможным после появления без текстовой методики программирования (не текст, а объекты, символы). С помощью нее ребенок может сначала составить программу из отдельных команд, а затем запрограммировать игрушку - Робомышь на выполнение определенных действий. Ведь любая программа, любой алгоритм - это что? Это набор последовательных команд, выполняя которые, объект достигает поставленной цели. В нашем случае - это последовательность шагов и поворотов, которые должна сделать Робомышь, чтобы правильно, без ошибок пройти по маршруту. Маршруты для мышки можно строить на любом игровом поле.

Вот ребенок и учится понимать чужие алгоритмы, строить свои. И поверьте, ему это интересно, легко и познавательно. Играя, он развивается!

На основе игр с Робомышь мною была придумана своя игра. Игровое поле может быть разным по Вашему желанию.

**Рассмотрим пример на алгоритмической игре «Путешествие мышонка Пика в лесу»**

**Цель:** способствовать развитию логического мышления через построение алгоритма действия.

**Материалы:** игровое поле, робомышь.

**Инструкция:** педагог с детьми рассматривают игровое поле. Взрослый акцентирует внимание ребенка на том, что мышонки не умеют плавать, поэтому ему нужно обходить ячейку с ручейком.

Педагог предлагает детям карточки со схемой движения мыши по полю. Дети программируют мышь и следуют по маршруту.

Примерные задания для детей, которые могут варьироваться по желанию. Задания могут зачитываться педагогом или быть представлены на карточках - схема

