



**Ашинский муниципальный район
Управление образованием
Муниципальное казенное дошкольное образовательное
учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 22»
города Аши Челябинской области**

Настольная игра «РОБОХОДИК»

**К.В. Мадеева
учитель-логопед, педагог
дополнительного образования
МКДОУ № 22 г. Аши**

Аша, 2020 г.

Настольная игра «Робоходик»

Цель игры: изучение основ алгоритмики и программирования, развитие элементарных математических представлений, логическое мышление, самостоятельное решение практических и познавательных задач.



На занятиях по легоконструированию и робототехнике часто используются дидактические игры из серии «Инженерные Кадры России»: кодики-ходики, алгоритм, мемо-кубики... Со временем дети, бывает, теряют интерес даже к самым понравившимся вначале играм. Как же можно было бы разнообразить давно знакомые игровые наборы?!

Например, «Кодики-ходики» и, многим известное, приложение «Пиктомир». Как их можно объединить?



**Игра рассчитана на 1 – 2 участников в
возрасте 5 – 7 лет.**



Задачи игры:

Игра проводится в два этапа.

Вначале, используется поле для игры «Кодики-ходики». Ребенку предлагаются карточки с заданиями, на которых зашифровано размещение объектов на поле при помощи обозначения координат в виде: цифра-фигура. Ребенок размещает нужные объекты на своих местах и приступает ко второму этапу.



Следующая задача ребенка – помочь роботам долететь до космодрома с остановками на всех планетах на поле. А для написания алгоритма используются пиктограммы по мотивам приложения Пиктомир и цифры, нужные для обозначения количества шагов.



Технические характеристики игры «Робоходик»



4. Поле для написания алгоритма 20x25 см – 1 шт.
(Материал: дерево+металл)

5. Карточки с заданиями
(Материал: пластик)



1 РАЗМЕСТИ ОБЪЕКТЫ НА ПОЛЕ

1 ○	3 ○	3 △	5 △	5 □

Преимущества:

- формирование алгоритмических умений;
- обучение кодированию/декодированию информации;
- развитие навыков различения фигур;
- яркий увлекательный материал.

