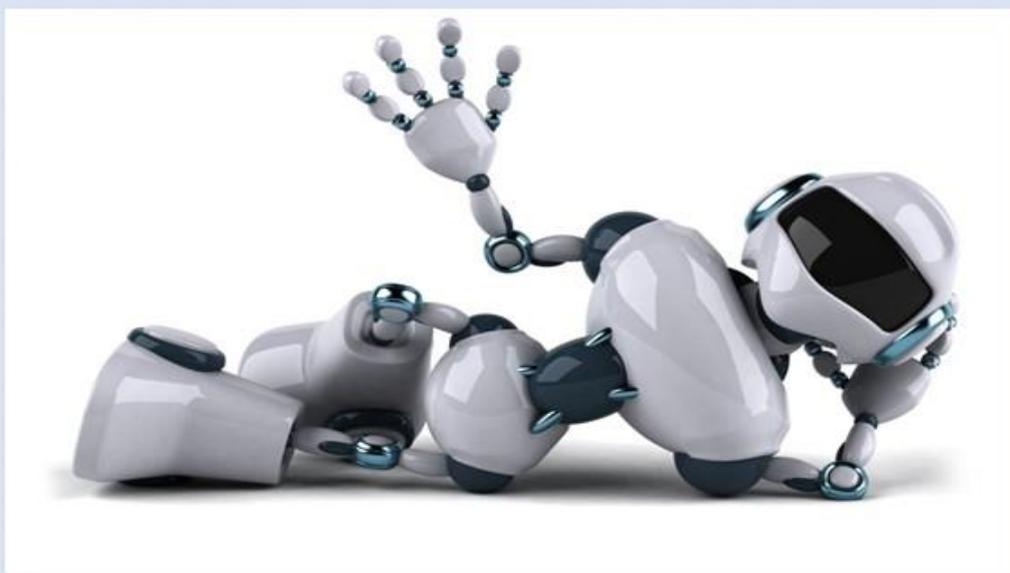




РОБО- РАЗМИНКИ



Картотека игр по робототехнике для детей дошкольного возраста

<p>«Чья команда быстрее постройт?»</p> <p>Цели: формирование навыка строить в команде, помогать друг другу; развитие интереса, внимания, быстроты, мелкой моторики рук; Оборудование: набор конструктора, образец. Ход: дети разбиваются на две команды. Каждой команде дается образец постройки, например, животное, машина с одинаковым количеством деталей. Ребенок за один раз может прикрепить одну деталь. Дети по очереди подбегают к столу, подбирают нужную деталь и прикрепляют к постройке. Побеждает команда, быстрее построившая конструкцию.</p>	<p>«Таинственный мешочек»</p> <p>Цель: формирование навыка отгадывать детали конструктора на ощупь. Оборудование: наборы деталей конструктора, мешочек. Ход: педагог держит мешочек с деталями конструктора. Дети по очереди берут из него одну деталь, отгадывают и всем показывают.</p>
<p>«Разложи детали по местам»</p> <p>Цель: закреплять названия деталей конструктора. Оборудование: коробочки, детали конструктора (заклепка, ключ, блок, детали). Ход: детям даются коробочки и конструктор. На каждого ребенка распределяются детали по две. Дети должны за короткое время собрать весь конструктор. Кто соберет без ошибок, тот и выиграл.</p>	<p>«Найди такую же деталь, как на карточке»</p> <p>Цель: закрепление названий деталей конструктора . Оборудование: карточки, детали конструктора, блок. Ход: дети по очереди берут карточку с чертежом детали конструктора, находят такую же и прикрепляют ее на блок. В конце игры дети придумывают название постройки. В подготовительной к школе группе дети уже занимаются по карточкам, строят более сложные постройки. Цель игр-развивать речь, уметь работать в коллективе, помогать</p>

	товарищу, развивать мышление и память.
<p style="text-align: center;">«Светофор»</p> <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> ·закрепление значения сигналов светофора; ·развитие внимания, памяти; <p>Оборудование: детали конструктора красного, зеленого, желтого цвета.</p> <p>1-й вариант: Педагог- «светофор», остальные дети- «автомобили». Педагог показывает красный свет, «автомобили» останавливаются, желтый-приготавливаются, зеленый-едут.</p> <p>2-й вариант: Светофор и пешеходы переходят дорогу на зеленый свет.</p> <p>3-й вариант: На красный свет дети приседают, на желтый-поднимают руки вверх, на зеленый-прыгают на месте.</p>	<p style="text-align: center;">«Назови и построй»</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ·закрепление названий деталей конструктора. <p>Оборудование: набор конструктора.</p> <p>Ход: Педагог дает каждому ребенку по очереди деталь конструктора. Ребенок называет ее и оставляет у себя. Когда каждый ребенок соберет по две детали, педагог дает задание построить из всех деталей одну постройку, придумать ей название и рассказать о ней.</p>
<p style="text-align: center;">«Не бери последний кубик»</p> <p>Цель: развитие внимания, мышления.</p> <p>Оборудование: блок с башней.</p> <p>Ход: играют два ребенка, которые по очереди снимают одну или две детали с башни. Кто снимет последний, тот проиграл.</p>	<p style="text-align: center;">«Запомни расположение»</p> <p>Цель: развитие внимания, памяти.</p> <p>Оборудование: набор конструктора.</p> <p>Ход: педагог строит какую-нибудь постройку из восьми (не более) деталей. В течение короткого времени дети запоминают конструкцию, потом педагог ее убирает, и дети пытаются по памяти построить такую же. Кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.</p>

«Рыба, зверь, птица»

Цель: развитие памяти, внимания.

Оборудование: деталь конструктора.

Ход: педагог держит в руках деталь конструктора. Дети стоят в кругу. Педагог ходит по кругу, дает по очереди всем детям деталь и говорит: «рыба». Ребенок должен сказать название любой рыбы, затем дает другому и говорит: «птица» или «зверь». Кто ошибается или повторяет, выбывает из игры.

Картотека заданий по робототехнике для детей дошкольного возраста

<p>Задание «Что изменилось?» Перед ребенком расставляют строительные детали. Просят запомнить, сколько их и как они стоят. Затем предлагают отвернуться и убирают какую-либо деталь (устанавливают детали в ином положении на плоскости стола, меняют их местами, добавляют новые). Затем дошкольник отмечает, что изменилось.</p>	<p>Задание «Меняюсь местами» Играют двое детей. Ребята сажают спиной друг к другу и предлагают разместить на листе бумаги мелкие строительные детали, поставленные плотно друг к другу так, чтобы каждая деталь соприкасалась с поверхностью листа одной из граней, и обвести получившуюся фигуру фломастером. Затем снять с листа детали, поменяться местами и вновь установить их на листе бумаги точно внутри контура. Задание тем сложнее, чем больше деталей предлагается.</p>
<p>Задание «Роботы» На карте нарисованы роботы, собранные из строительных деталей. Детям предлагают ответить на вопросы: ·Сколько роботов изображено? ·Найди двух роботов, собранных из одинаковых по форме деталей. ·Покажи, у какого робота есть деталь, которой нет у других. ·Каких роботов можно построить из строительных деталей, а каких нельзя?</p>	<p>Задание «Схема по постройке товарища» Дети придумывают и строят сооружения из строительного материала, а затем создают схемы по постройкам друг друга, изображая вид спереди, выкладывая фигурами и обводя фломастерами.</p>
<p>Игра «Расставь детали по контуру» Каждый ребенок расставляет детали на листе, создавая форму самолета, обводит фломастером контур получившейся модели, снимает детали и передает лист и детали товарищу, чтобы тот собрал его самолет, в свою очередь берет лист и детали у товарища и собирает его модель. Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием.</p>	<p>Игра «Дострой конструкцию» Ребенок начинает собирать модель из строительного материала, затем «передает» ее другому ребенку; тот продолжает сборку и «передает» модель следующему ребенку и т.д. Затем дети все вместе обсуждают, что у них получилось.</p>
<p>Игра «Закончи конструкцию» Предложить детям разбиться на пары. Каждый ребенок собирает из строительного материала какую-либо заготовку, затем меняется ею с</p>	<p>Игра «Найди одинаковые конструкции» Педагог собирает из строительного материала 5-7 похожих предметов (из них 2 предмета одинаковые) и, определив время (1 минута по песочным</p>

<p>напарником и заканчивает его конструкцию.</p>	<p>часам), дает детям задание: «Найдите одинаковые конструкции».</p>
<p>Игра «Что получилось?» Каждый ребенок сооружает любую модель из строительного материала. Затем дети угадывают, у кого что получилось.</p>	<p>Игра «Сконструируй летательный аппарат» Дети рисуют схематические изображения различных летательных аппаратов, конструируют летательный аппарат из строительного материала (анализ построек, демонстрация в действии).</p>
<p>Задание «Схема по условию» Предлагать детям создавать схемы по условиям, используя способ, указанный в предыдущем задании («Нарисуй схему машины и т.п.). Побуждайте детей самостоятельно придумывать и рисовать схемы построек.</p>	<p>Задание «Построй и создай схему» Предложить детям сделать элементарные постройки из трех, четырех деталей, а затем создать их чертежи, изображая конструкции в трех проекциях (спереди, сбоку и сверху). Способы построения те же: выкладывание фигурами и обведение, либо рисование на листочках в клетку.</p>
<p>Игра «Построй здание» Предложить детям придумать и нарисовать на листах бумаги в клетку любое здание, например, для планеты Марс, которое можно построить из строительного материала. Например, здание, стоящее на горах (над водой, на песке, под песком, на глубине; подводный дом; здание, часть которого находится под водой, а часть на воде; парящее в воздухе здание и др.). Проанализировать с детьми готовые схемы и предложить сконструировать по ним постройки. По окончании строительства проанализировать постройки с точки зрения схожести с изображениями; прочности, удобства использования; необычности, оригинальности конструктивных решений, гармоничности.</p>	<p>Игра «Что изменилось у робота?» Педагог предлагает детям рассмотреть сконструированного им робота в течение 1-й минуты. Затем дети закрывают глаза, а педагог вносит в конструкцию некоторые изменения. Дети должны сказать, что изменилось.</p>