



**Играем и развиваемся
с робототехническим набором
MatataLab**

Методическое пособие для педагогов ДОУ

УДК 373.24
ББК 74.1
В 27

Играем и развиваемся с робототехническим набором MatataLab:
методическое пособие для педагогов ДООУ / Евстропова М.В., Идрисова Л.Р.,
Ли О.В., Окатова И.А., Сафиева Ф.Г., Мухарамова Э. И., Шумова С. М. –
Челябинск: Цицеро, 2020– 86с.

Методическое пособие предназначено педагогам дошкольных образовательных учреждений, реализующим ФГОС ДО, содержание образовательной области «Познавательное развитие» и «Художественно-эстетическое развитие» в части формирования конструктивных компетенций детей.

ББК 74.1
УДК 373.24

Рецензент:

Яковлева Г.В. – заведующий кафедрой развития
дошкольного образования ГБУ ДПО ЧИППКРО, к.п.н., доцент

Авторский коллектив, 2020

Содержание

Введение.....	5
Что такое MatataLab и как работает этот набор?.....	6
Принцип работы MatataLab.....	6
MatataLab как средство развития логического мышления и изучения программирования во время игры.....	6
Новизна данного пособия	7
Условные обозначения при построении маршрута.....	8

Комплекты инструкций по составлению маршрута использования робототехнического набора MatataLab

в соответствии с календарно-тематическим планированием

1. «Детский сад».....	9
2. «Наш край. Народные промыслы Урала».....	10
3. «Собираем урожай. Овощи».....	12
4. «Собираем урожай. Фрукты».....	14
5. «Осенняя пора».....	16
6. «Деревья осенью».....	18
7. «Деревья осенью».....	20
8. «Труд людей осенью».....	21
9. «Перелётные птицы».....	23
10. «Одежда. Обувь».....	25
11. «Моя страна – Россия».....	27
12. «Зоопарк».....	28
13. «Домашние животные».....	30
14. «Мой организм. Моё здоровье».....	32
15. «Спорт».....	34
16. «Зимушка-зима».....	36
17. «Зимующие птицы».....	38
18. «Животные Урала зимой».....	40
19. «Новый год у ворот. Зимние забавы».....	42
20. «Библиотека сказок».....	43
21. «Мебель».....	45
22. «Посуда».....	46
23. «Транспорт».....	48
24. «Юные исследователи».....	50
25. «Защитники Отечества».....	51
26. «Этикет».....	53
27. «Моя семья. Международный женский день».....	55
28. «Весна-Красна».....	57
29. «Весна-Красна».....	59
30. «Водный мир».....	60
31. «Водный мир».....	62
32. «Птицы и животные весной».....	63
33. «Писатели детям».....	65
34. «Космические приключения».....	66
35. «Космос».....	68
36. «Деревья весной».....	70
37. «Деревья весной».....	71
38. «Такие разные дома».....	73

39. «Такие разные дома».....	74
40. «Профессии. Орудия труда».....	76
41. «Профессии. Орудия труда».....	77
42. «День Победы. Города-герои».....	79
43. «Насекомые. Цветы».....	80
44. «Мир природы. Насекомые».....	82
45. «Мир природы. Цветы».....	84
46. «Какие мы стали большие».....	85
Список использованной литературы.....	86

Введение

Одной из задач Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является сохранение и поддержка индивидуальности ребенка, развитие индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с людьми, миром и самим собой [10]. Развитию творческих способностей личности в современной психолого-педагогической науке уделяется большое внимание. Творческие способности – это индивидуальные особенности качества человека, которые определяют успешность выполнения им творческой деятельности различного рода. Так как элемент творчества может присутствовать в любом виде человеческой деятельности, то справедливо говорить не только о художественных творческих способностях, но и о технических творческих способностях, о математических творческих способностях, и т.д.[6]

С каждым днем наш мир становится все технологичнее и прогрессивнее. Наши дети без труда разбираются с техникой, которую взрослые осваивают, изучая инструкции. Дошкольное образование не может оставаться таким, каким было 10 и даже 5 лет назад, мы движемся вперед и вносим в работу с детьми инновационные технологии. Одной из таких технологий является робототехника и программирование, в частности. Возможно, кто-то скажет, что дошкольный возраст не подходит для этого, но мы ответим, что очень даже подходит.

Чем раньше начать изучение основ программирования, тем легче будет даваться материал, ребенок научится мыслить логически и получит от учебы немалое удовольствие. Тем более, что есть множество инструментов — игры, приложения, специальные среды программирования для детей, которые позволят ребенку освоить этот навык быстро, легко и весело. Через пять-десять лет базовые навыки программирования будут настолько же обычны и необходимы, насколько сегодня знание английского языка [7].

Все выше сказанное актуализирует проблему развития конструктивно-модельных навыков детей средствами робототехники.

Что такое MatataLab и как работает этот набор?

Обучающий набор MatataLab- это комплект дидактических альбомов, программируемое цифровое устройство, панель с управляющей башней, блоки программирования и дополнительные детали для организации работы с набором,



позволяющий в доступной для дошкольников форме организовать изучение основ алгоритмики и программирования. Отличительной особенностью набора является отсутствие необходимости использовать компьютер или мобильное устройство для программирования. [4]

Принцип работы MatataLab:

- С помощью пластмассовых блоков с интуитивно понятными символами составляется определенная программа.
- Блоки располагаются в желаемой последовательности на специальном поле в зоне видимости камеры управляющей башни.
- При нажатии на кнопку старта на контрольной панели, камера на управляющей башне считывает составленную программу, и она передаётся в работу.
- После этого робот начинает действовать согласно полученным командам. [5]

MatataLab как средство развития логического мышления и изучения программирования во время игры

Дети познают мир посредством игры, а набор MatataLab позволяет обучаться в игровой форме. Эксперименты с MatataLab расширяют умственные и творческие способности, развивают воображение ребенка. [2]

Возможности набора позволяют создавать свои квесты и истории, комбинировать их, создавая вокруг стандартных решений всё новые и новые пространства, соревноваться в умении программировать движение робота. Каждое занятие с использованием MatataLab особенное. Как показывает практика, с помощью оригинальных элементов, наполняющих игровое поле, можно легко пробудить в непоседливых ребятах интерес к познанию, заложить начальные технические навыки, умение работать в команде, а заодно и развить в них творческий подход к делу!

Новизна данного пособия

Работая с базовым набором MatataLab, мы пустили в ход свою фантазию и самостоятельно разработали игровые поля и задания к ним по темам недели. Нами были использованы практичные и интересные решения, чтобы игра выглядела уникальной и каждый раз новой.

Игровые поля и инструкции по составлению маршрута для робототехнического набора MatataLab разработаны в соответствии с календарно-тематическим планированием для старшего дошкольного возраста (образовательная область - познавательное развитие). Новизна методических и дидактических разработок заключается в адаптации программируемой игрушки MatataLab в образовательный процесс ДОУ с учетом возрастных особенностей для детей дошкольного возраста.

Разработанные нами игровые поля адаптированы для печати: поле для набора MatataLab можно распечатать в формате А3 (размер поля 3*4 клетки, размер клеток будет соответствовать шагу MatataBot, и равен 9*9 см, с интервалом в 1 см).



Игровые поля можно использовать как разрезные карточки для моделирования новых игровых полей, либо по предложенному образцу. Педагоги разработали и изготовили органайзер, состоящий из 12 квадратных ячеек, сверху выдвигающая прозрачная панель для продвижения робота MatataBot по игровому полю в заданном направлении.



Для удобства использования, схемы игровых полей размещены на электронный носитель, который прилагается к данному пособию.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 231 г. Челябинска»
Инструкция по составлению маршрута для робототехнического набора Matrio
 по теме: «Писатели детям»
 (образовательная область: познавательное развитие)
 Старший дошкольный возраст

 - шаг вперед
 - шаг назад

 - поворот на месте

 - количество шагов или выбор действия

 - начало цикла
 - завершение цикла

 - танец
 - музыка

1. Комплекты инструкций по составлению маршрута использования робототехнического набора MatataLab в соответствии с календарно-тематическим планированием

1. «Детский сад»

Цель: расширение представлений детей о профессиях сотрудников детского сада, посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Расширять и обогащать представления детей о профессиях, трудовых действиях, орудиях труда, результатах труда сотрудников детского сада.
- Развивать умения ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать внимание, логическое и пространственное мышление.
- Воспитывать познавательный интерес и уважение к труду сотрудников детского сада.

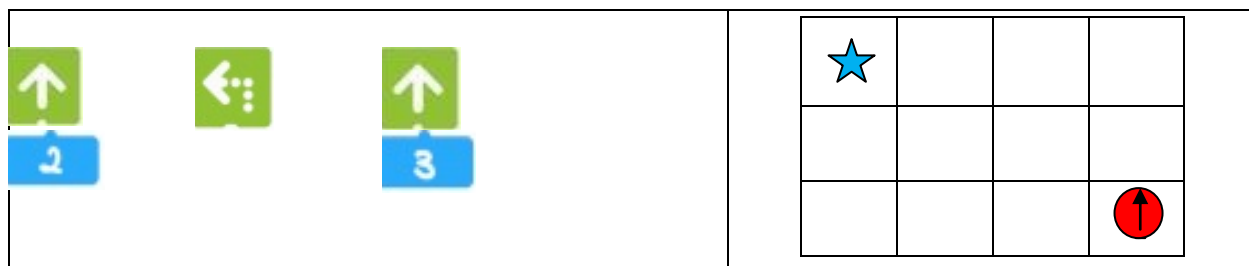


Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает построить маршрут от кружочка до карточки «Детский сад».

Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже красным кружочком, конец маршрута обозначен зеленой звездочкой. Один из возможных построения пути представлен ниже.



Задание 2

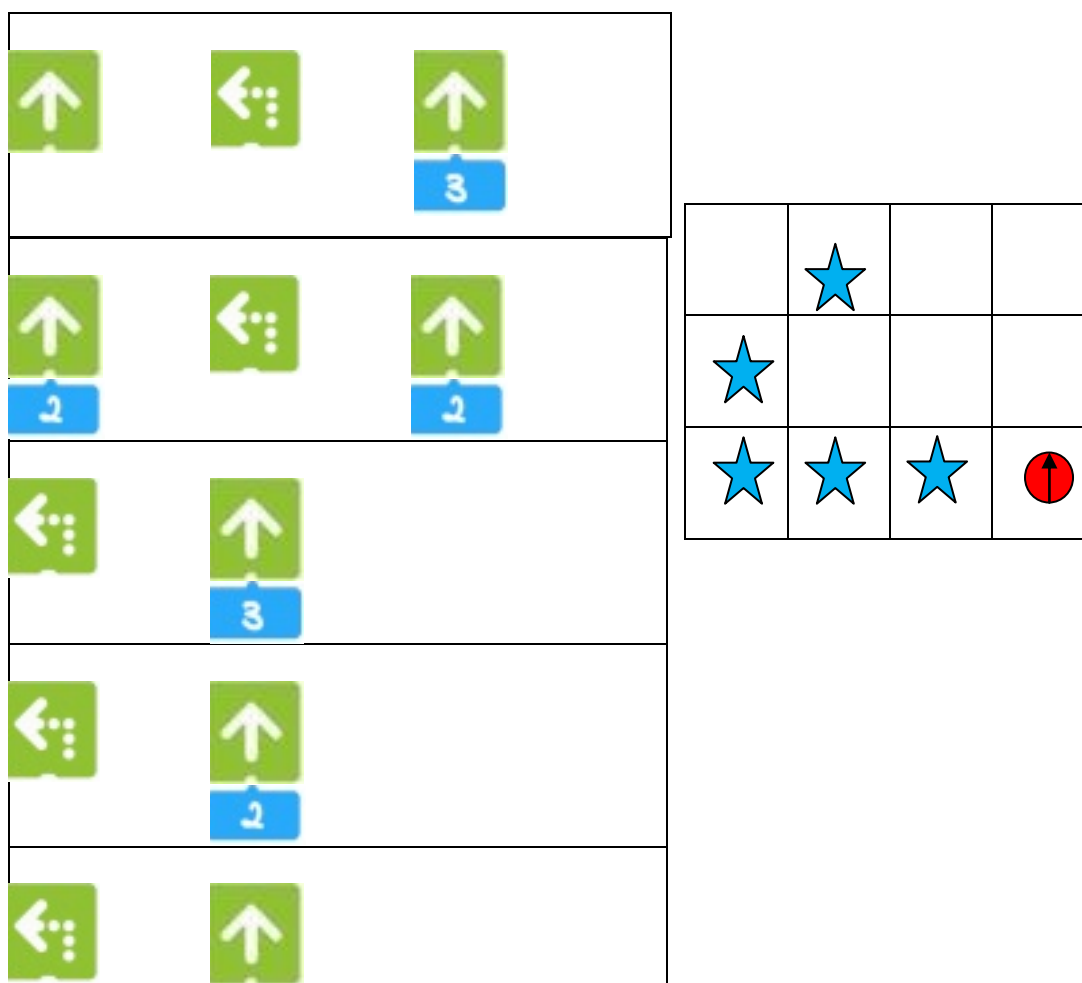
«Отгадай профессию по описанию»

1. Следит за чистотой в группе, получает еду на кухне, накрывает на стол, помогает детям одеваться на прогулку. (*Помощник воспитателя*)
2. Встречает детей в группе, проводит интересные занятия, гуляет с детьми, играет. (*Воспитатель*)
3. Ее называют хозяйкою сада, любую проблему она вмиг решит, поможет, подскажет, когда это надо, всеми сотрудниками она руководит. (*Заведующий*)

4. Играет на пианино, поёт с детьми, танцует, проводит музыкальные занятия, праздники. *(Музыкальный руководитель)*

5. Занимается с детьми спортом, проводит утреннюю гимнастику, физкультурные занятия, спортивные развлечения. *(Инструктор по физической культуре)*

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до отгаданной профессии работника детского сада. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже красным кружочком. Возможные варианты построения пути представлены ниже.

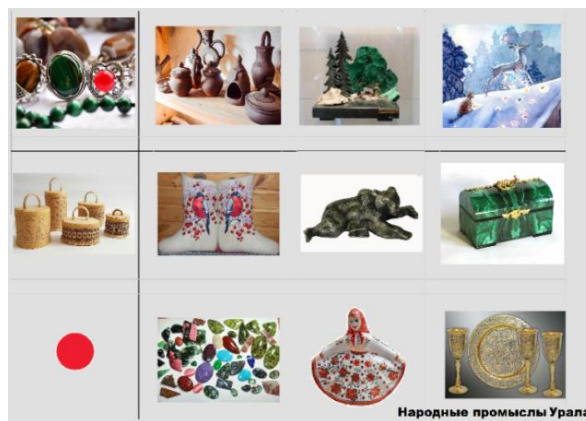


2. «Наш край. Народные промыслы Урала»

Цель: систематизация и обобщение знаний детей о родном крае через ознакомление с народными промыслами Урала посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

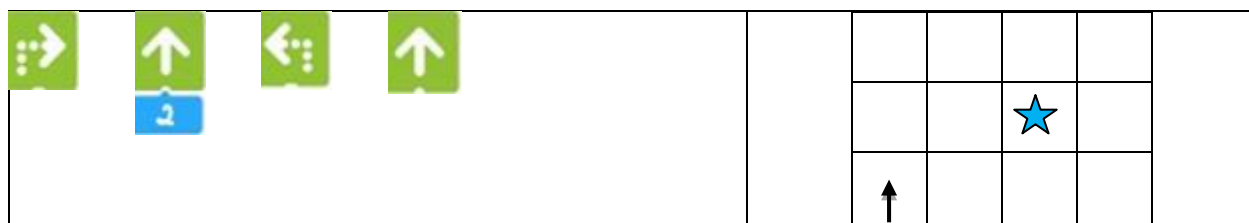
- Уточнить знания детей о народных промыслах Урала, познакомить с мастерством народных умельцев.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Воспитывать патриотические чувства, желание гордиться историей, достижениями жителей родного края.



Размер игрового поля А3

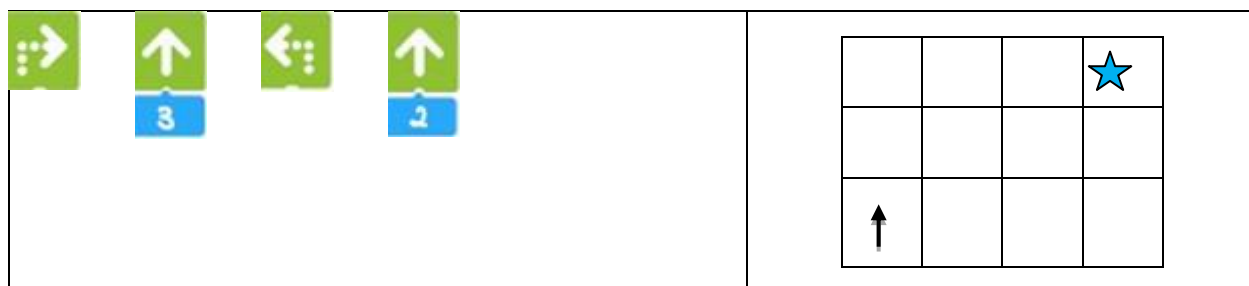
Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до Каслинского чугунного литья, через фарфоровую куклу. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



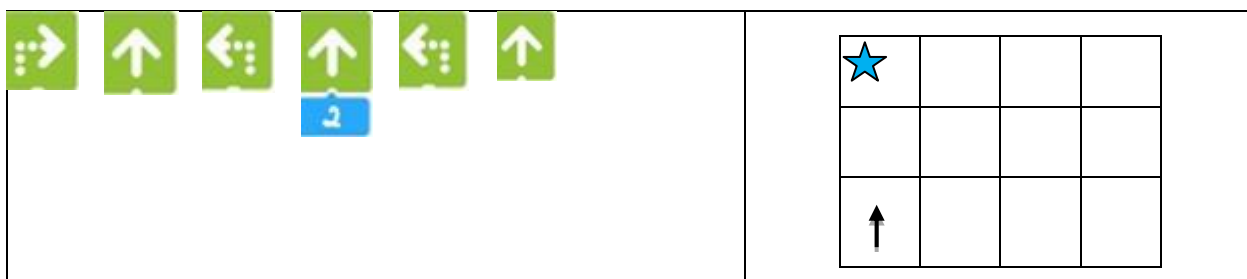
Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до иллюстрации «Серебряное копытце», через самоцветы и малахитовую шкатулку. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до украшений из самоцветов, через камни-самоцветы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



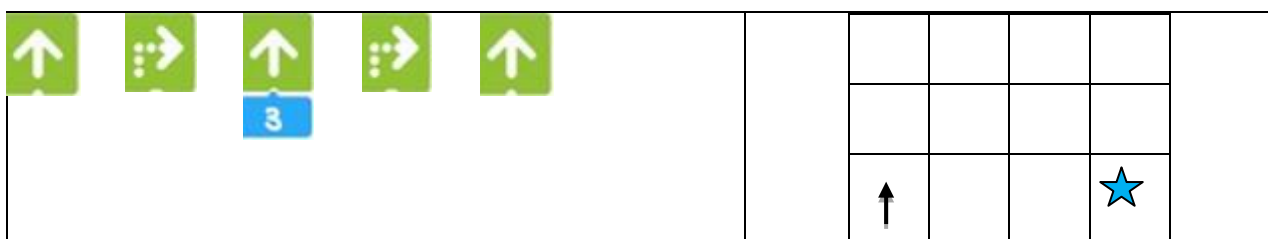
Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут от фарфоровой куклы до гончарных изделий, через берестяные туеса и валенки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до Златоустовской гравюры, через Каслинское чугунное литье. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



3. «Собираем урожай. Овощи»

Цель: расширение представлений детей об овощах посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Расширять представления о растениях, растущих в данной местности. Формировать умение различать по внешнему виду и вкусу овощи.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки при совместной работе со сверстниками.

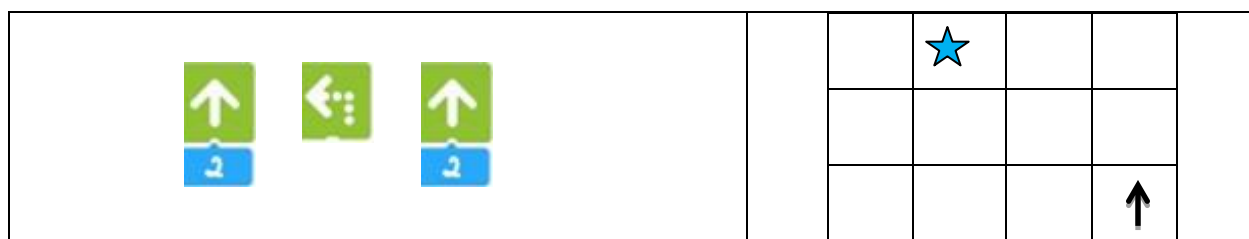


Размер игрового поля А3

Задание 1

«Найди по описанию».

Белокочанная, круглая, зеленая (капуста). Педагог предлагает детям найти овощ по описанию и построить до него маршрут от огорода. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить маршрут от огорода до корзины, собрав овощи, которые растут под землей. Начальное месторасположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает построить путь от картофеля до корзины, собрав овощи, которые срывают. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает построить маршрут от картофеля до корзинки, собрав зеленые овощи. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.

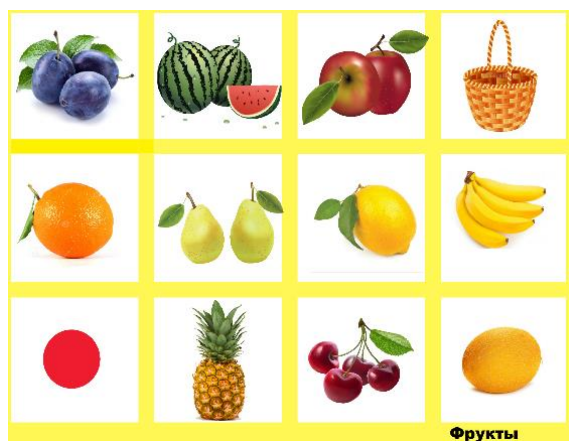


1. «Собираем урожай. Фрукты»

Цель: расширение представлений детей о фруктах посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Формировать умение различать по внешнему виду и вкусу фрукты;
- Развивать зрительное и слуховое внимание, память, логическое мышление, воображение.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.



Размер игрового поля А3

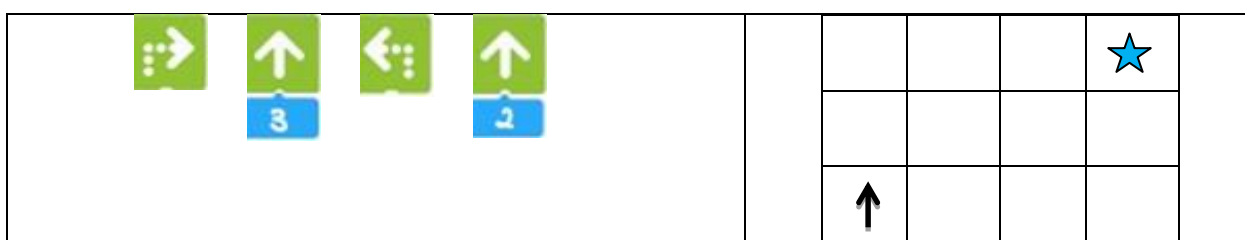
Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от красной точки до корзинки, собрав садовые фрукты. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от красной точки до корзинки, собрав тропические фрукты. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от красной точки до корзинки, собрав цитрусовые фрукты. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от красной точки до корзинки, собрав косточковые фрукты. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от красной точки до корзинки, собрав багчевые культуры. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



5. «Осенняя пора»

Цель: закрепление знаний о характерных признаках осени и осенних явлениях посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Обобщить и систематизировать знания детей о характерных признаках осени.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе над заданиями, внимание, логическое мышление.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь от листочка до листопада, обойдя мальчика с зонтиком. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от листочка до тучки, пройдя через картинку с осенней одеждой. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от листопада до картинки, как животные запасаются на зиму, пройдя через грибочки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от листочка до картинки, с изображением времени года, которое наступает после осени, пройдя через перелетных птиц. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от корзинки с овощами до детей, идущих в школу, через листопад и осенние деревья. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута

обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



6. «Деревья осенью»

Цель: расширение представлений детей о деревьях посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

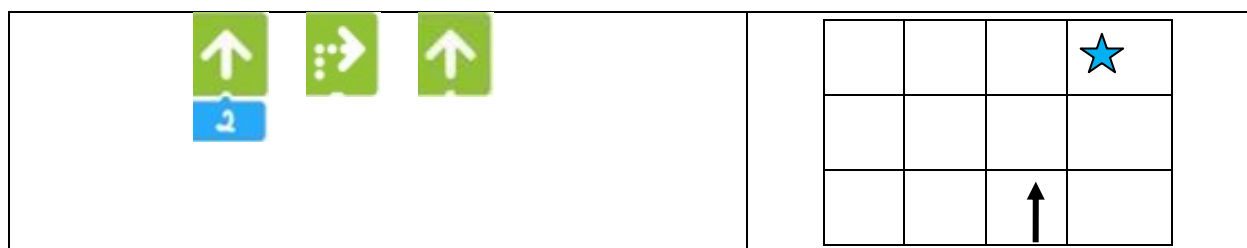
- Уточнить представления детей об изменениях, происходящих в жизни деревьев осенью.
- Учить различать и называть деревья по внешнему виду, листьям, плодам.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута движения MatataBot.



Размер игрового поля А3

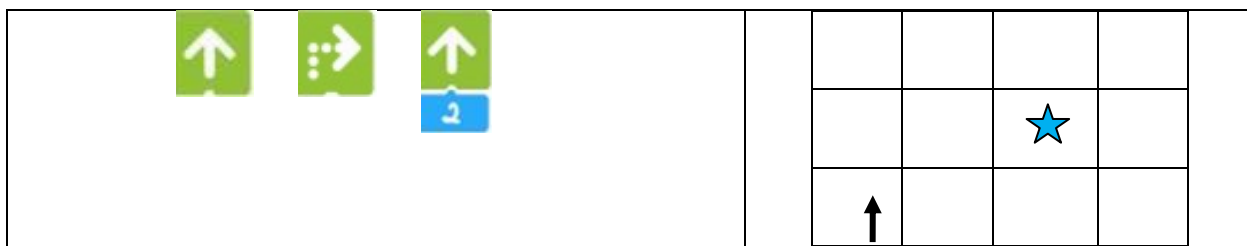
Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут от березы до её веточки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



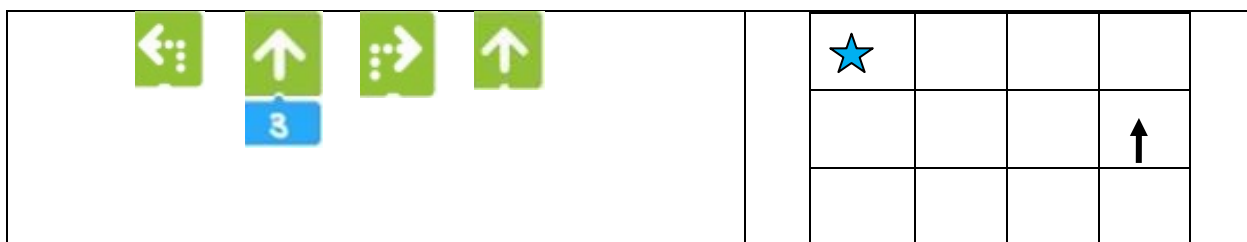
Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут от рябины до её веточки, через осину. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить маршрут от веточки сосны до самого дерева. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут от осины до её веточки, через берёзу. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 5

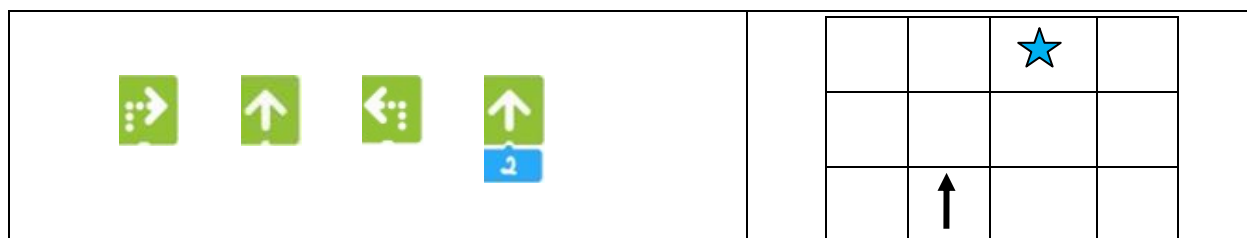
Педагог предлагает детям построить маршрут до клена от его веточки, через ветку березы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 6

Педагог предлагает построить маршрут до дуба от его веточки, через веточку рябины.

Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.

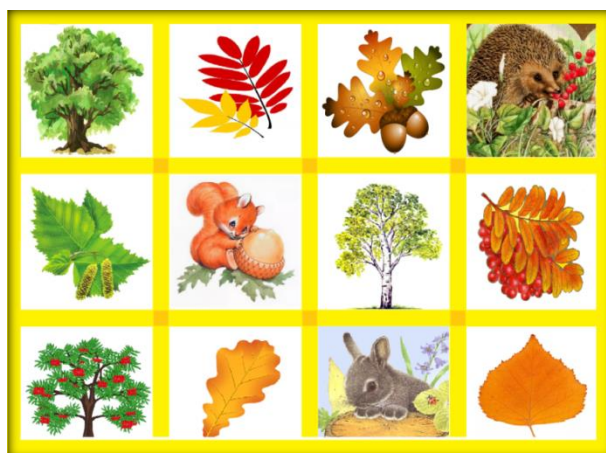


7. «Деревья осенью»

Цель: обобщение представлений детей об осенних деревьях и плодах посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

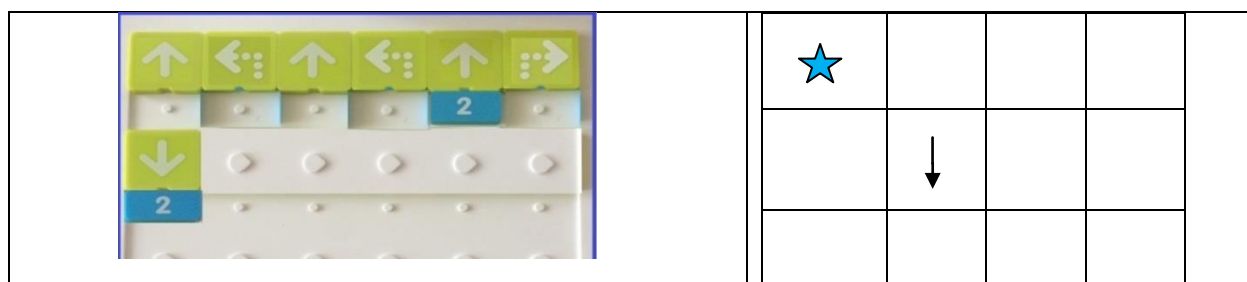
- Расширять представления детей об изменениях, происходящих в жизни деревьев и животных осенью.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута движения MatataBot.
- Формировать коммуникативные навыки в совместной работе при выполнении заданий.



Размер игрового поля А3

Задание 1

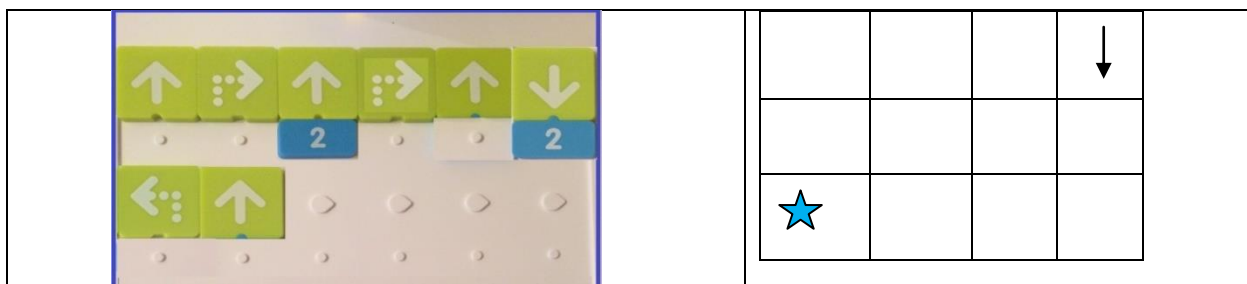
Педагог предлагает детям построить путь от белки, до дуба, собрав по пути листья и плоды с этого дерева. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь от ежика до рябины, собрав листья и плоды с этого дерева. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на

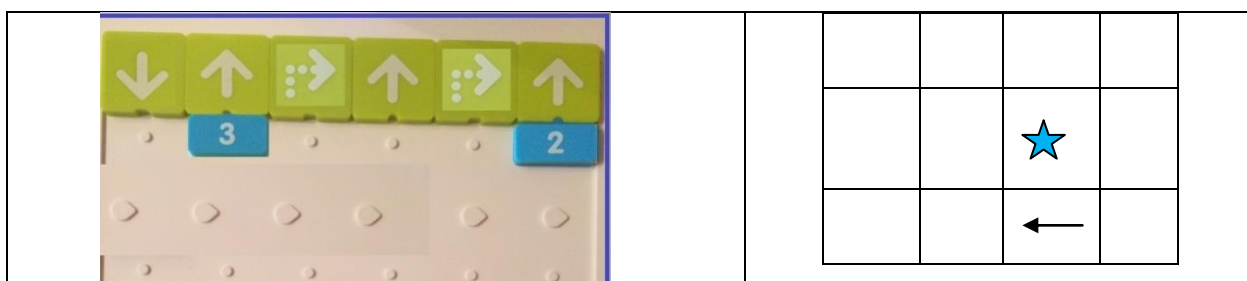
схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить путь от зайчика до березы, собрав по пути все листья и плоды с этого дерева. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой.

Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



8. «Труд людей осенью»

Цель: расширение представлений детей о труде людей осенью посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

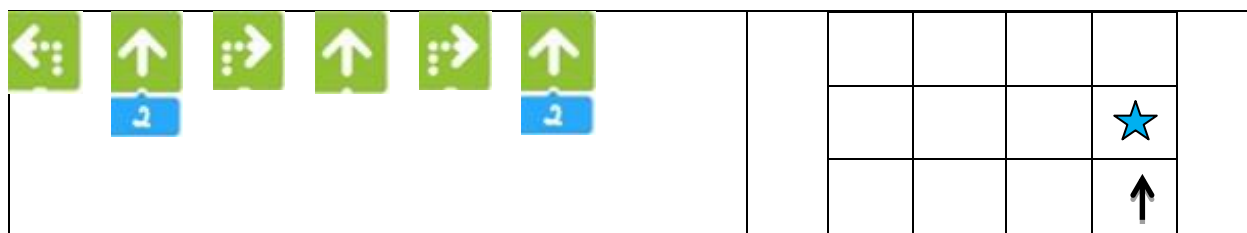
- Формировать представления детей о труде взрослых осенью в поле, в саду, на огороде.
- Обогащать словарь детей, совершенствовать навыки связного высказывания.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Воспитывать уважение к труду людей, стремление помогать им.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут от листочка до фруктового сада, пройдя через огород, где убирают овощи. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



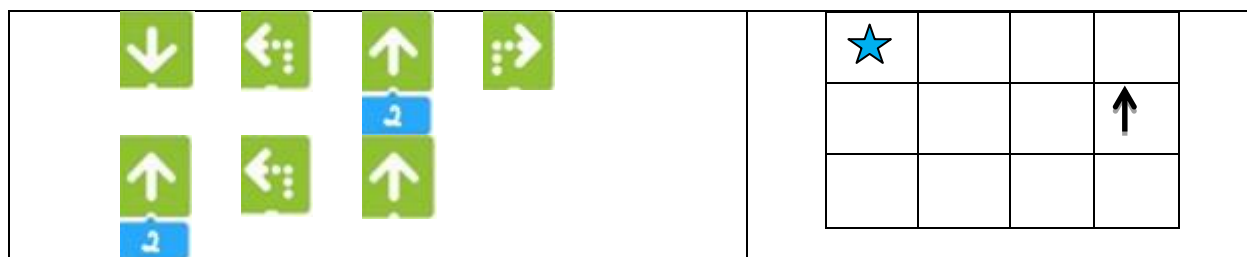
Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут от листочка до картинке, где собирают грибы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



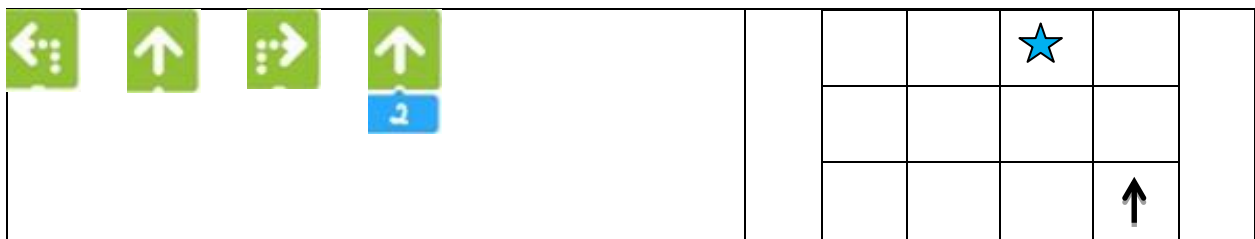
Задание 3

Педагог предлагает детям построить маршрут от фруктового сада до банок, собрав картинки из чего, делают заготовки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



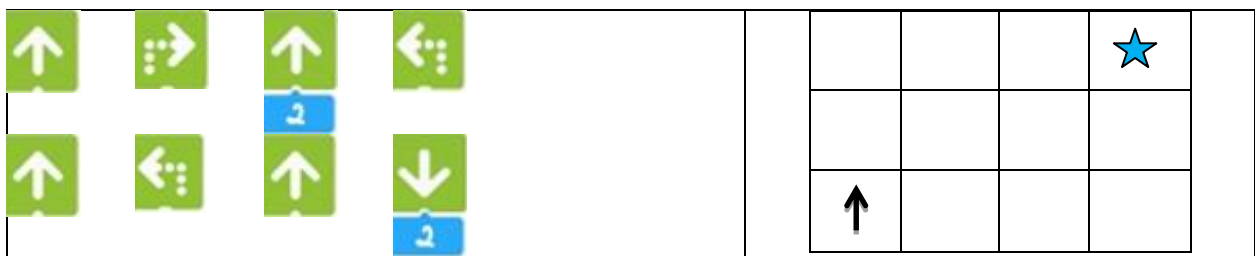
Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут от листочка до парка через картофельное поле. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям построить маршрут от зерна до хлебозавода, пройдя путь выращивания хлеба. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Возможный вариант построения маршрута представлен ниже.



9. «Перелетные птицы»

Цель: обобщение и закрепление знаний о перелетных птицах посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

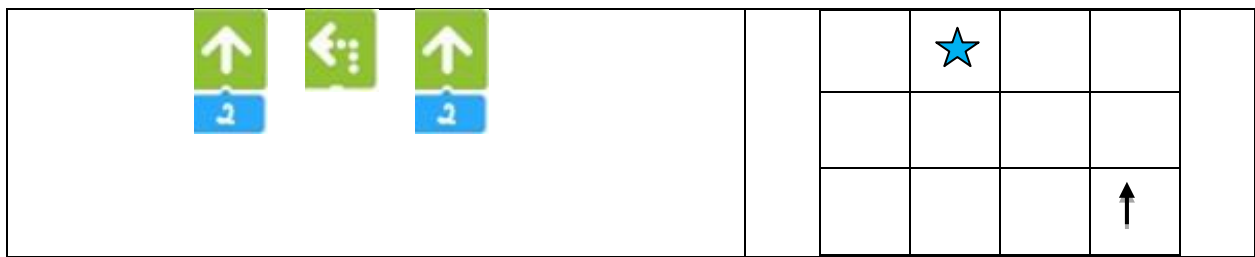
- Уточнить знания детей о перелетных птицах, их образе жизни и внешнем виде.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Воспитывать доброе, бережное отношение к пернатым друзьям, закладывать основы экологического воспитания.



Размер игрового поля А3

Задание1

Педагог предлагает детям построить путь от ласточки до её гнезда. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



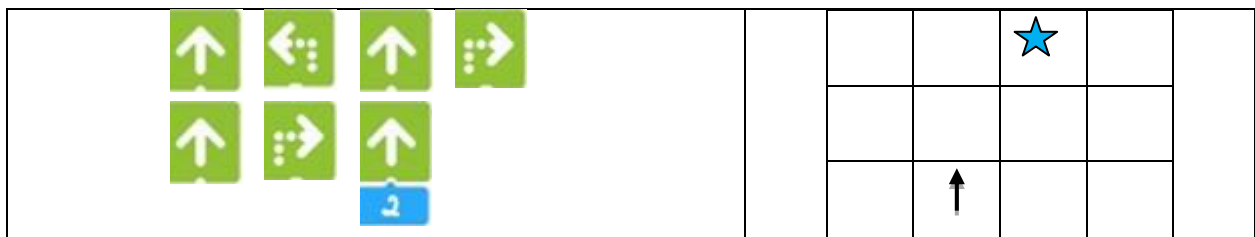
Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь от журавля до его гнезда, пройдя через лебедя и утку. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить путь от соловья до насекомых, пройдя через скворца и грача. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь от утки до косяка птиц, через лебедя и журавля. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям построить путь от скворца до скворечника, через насекомых.

стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.

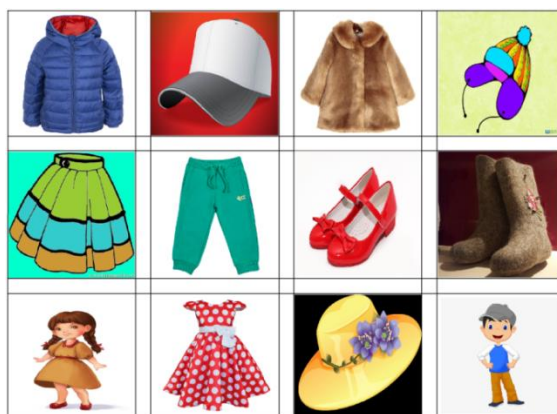


10. «Одежда. Обувь»

Цель: формирование представлений детей об одежде для разных сезонов года, головных уборов (как части одежды), обуви посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

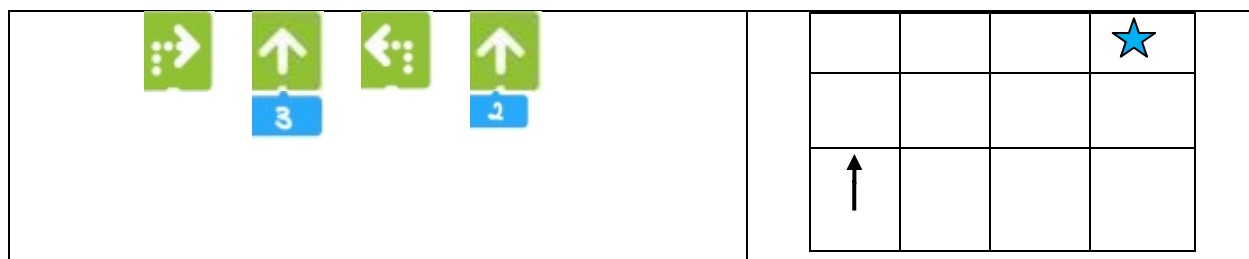
- Формировать представления детей о разных видах одежды и обуви, их назначении.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе над заданиями.
- Воспитывать бережное отношение к предметам одежды, обуви, желание быть опрятным.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь от девочки до шапки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

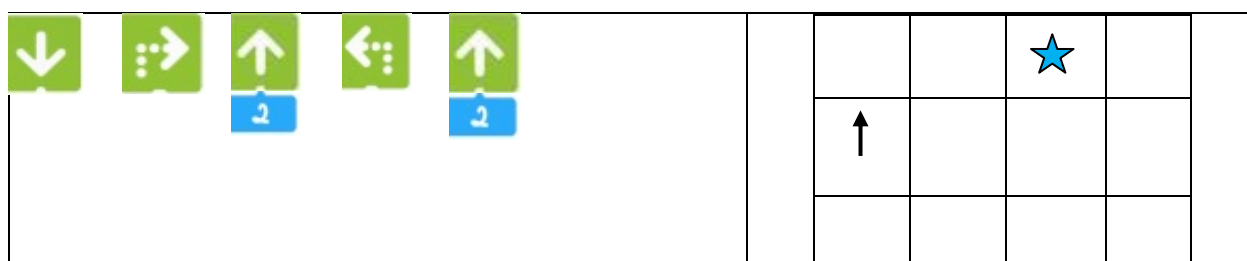
Педагог предлагает построить путь от мальчика до шапки, собрав все головные уборы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже

стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает проложить путь от юбки до шубы, собрав все женские вещи. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



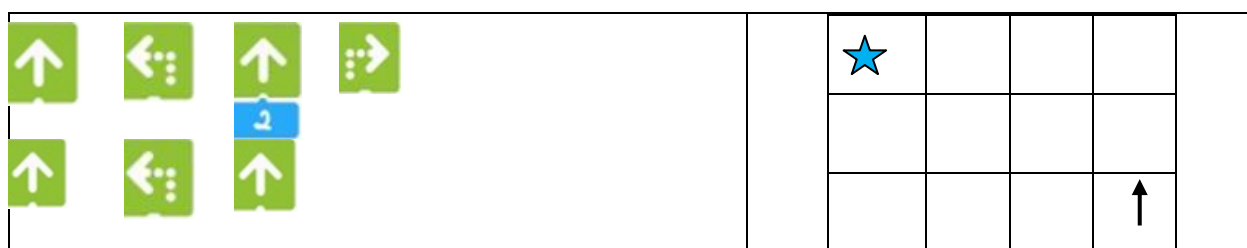
Задание 4

Педагог предлагает детям, построить путь от девочки до мальчика, собрав всю обувь. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям, построить путь от мальчика до куртки, собрав мужскую одежду. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



11. «Моя страна - Россия»

Цель: обогащение знаний детей о России посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Познакомить детей со своей страной, с символами страны, с достопримечательностями; пробудить интерес к нашей Родине.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе над заданиями, внимание, логическое мышление.



Размер игрового поля А3

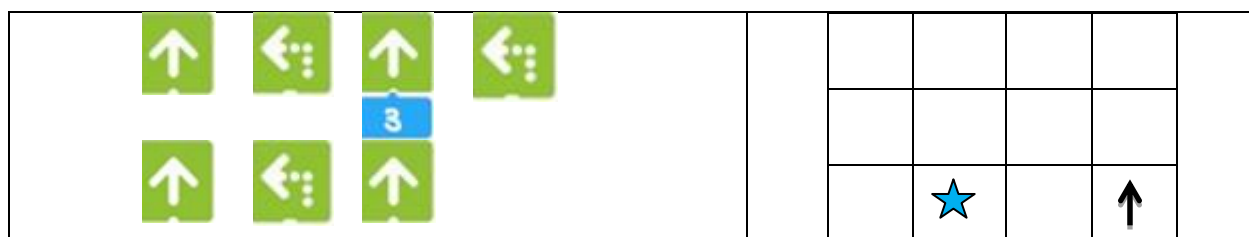
Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до герба России, пройдя через Флаг России. Начальное местоположение и направление взгляда MatataLab указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить маршрут от кружочка до Красной площади, через Спасскую башню. Начальное местоположение и направление взгляда MatataLab указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



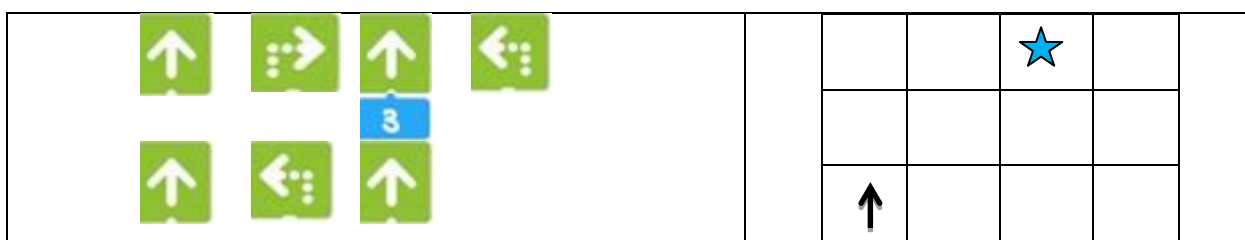
Задание 3

Педагог предлагает проложить маршрут от кружочка до матрёшки, собрав музыкальные символы России. Начальное местоположение и направление взгляда MatataLabуказано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут от березки до самовара, пройдя через деревянные символы России. Начальное местоположение и направление взгляда MatataLabуказано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям проложить маршрут от кружочка до карты России, пройдя по всем символам России. Начальное местоположение и направление взгляда MatataLabуказано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



12. «Зоопарк»

Цель: обобщение знаний детей об обитателях зоопарка посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

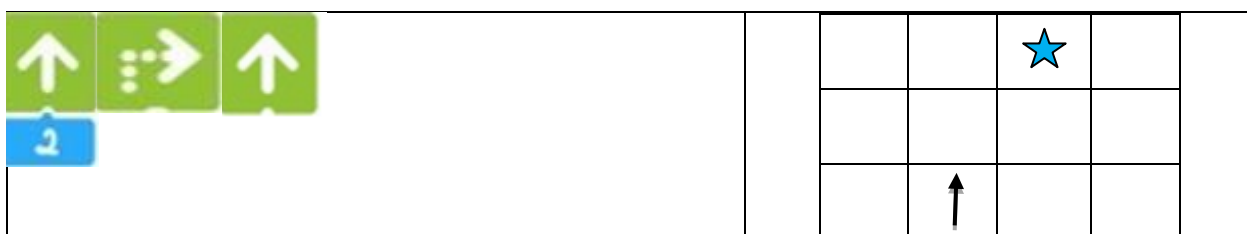
- Формировать у детей представления о многообразии животных, населяющих нашу планету и условиях их жизни в зоопарке.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе над заданиями.



Размер игрового поля А3

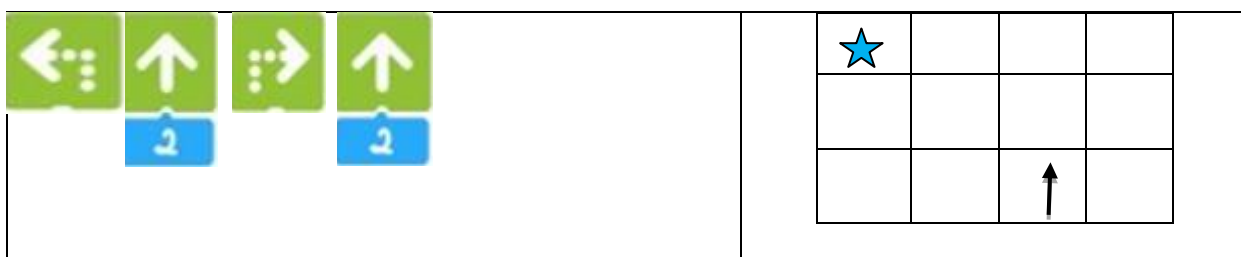
Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от кенгуру до зебры. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBot от пингвина до белого медведя, обойдя льва. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает проложить маршрут для MatataBot от тигра до слона, через зебру. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от обезьян до зебры, не задев льва и тюленя. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных построения пути представлен ниже.



13. «Домашние животные»

Цель: обобщение представлений детей о домашних животных и их детёнышей посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

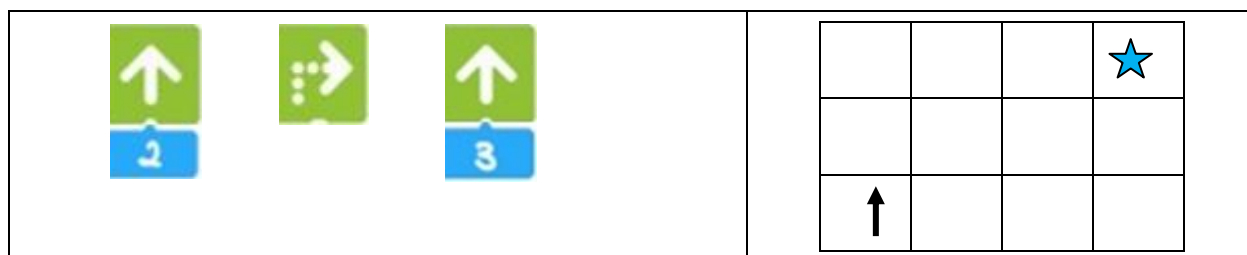
- Уточнить знания детей о домашних животных и их детёнышах, показать их особенности, приспособленность к жизни (какую пользу приносят человеку, как человек заботится о них).
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе над заданиями.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от гусыни с гусятами до фермы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataLab указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



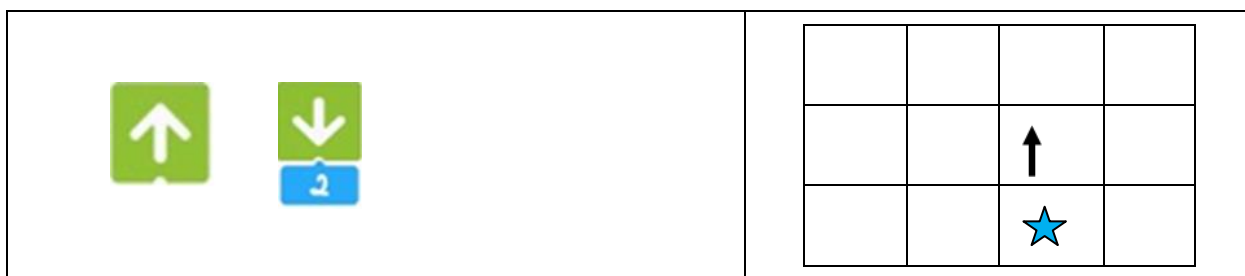
Задание 2

Педагог предлагает построить маршрут от коз до кошки, пройдя через корову. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



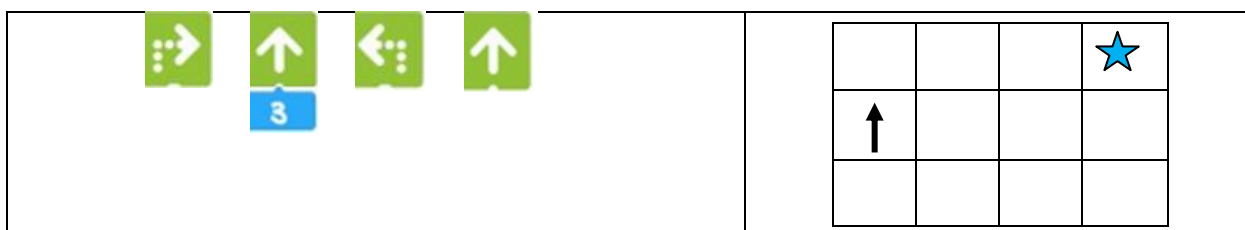
Задание 3

Педагог предлагает проложить маршрут от овец до свиней, пройдя через лошадь. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут от индюка до фермы, обойдя кошку. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям построить маршрут от утки с утятами до фермы, собрав всех домашних птиц. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



14. «Мой организм. Мое здоровье»

Цель: формирование представлений детей о здоровье как одной из главных ценностей человеческой жизни посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

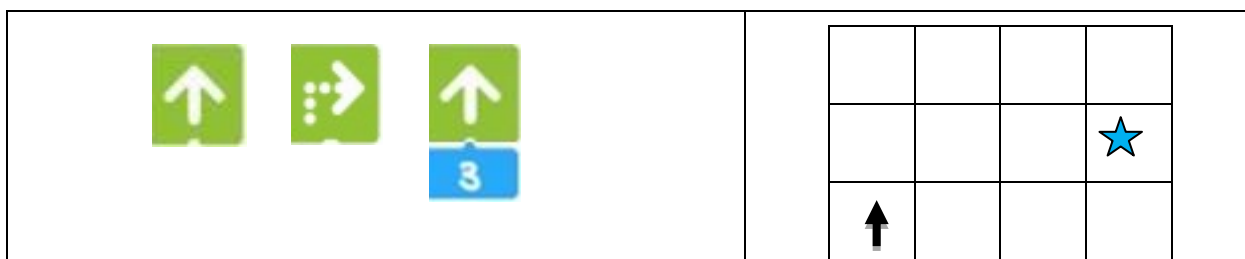
- Уточнить представления детей о значении физкультуры и спорта в укреплении здоровья человека.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные умения и навыки при совместной работе над заданиями.
- Формировать у ребенка привычку ведения здорового образа жизни.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь от мальчика и девочки до полезной еды. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь от мальчика и девочки до вредной еды. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



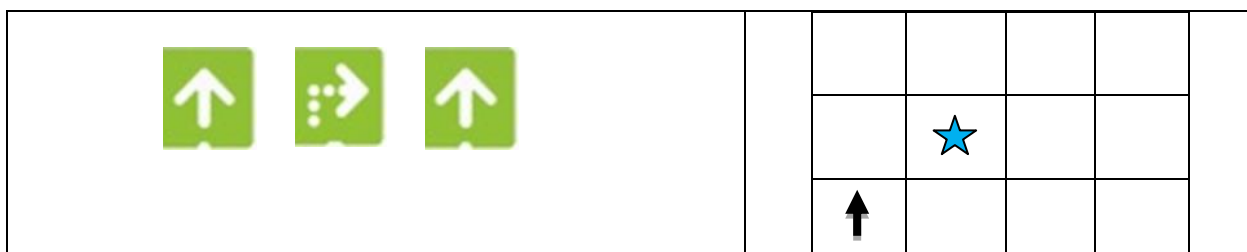
Задание 3

Педагог предлагает детям помочь мальчику и девочке добраться до соответствующей картинки, ответив на вопрос:

То вприпрыжку, то вприсядку

Дети делают ... (зарядку).

Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь от кеглей до мячей, собрав все спортивное оборудование. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5.

Педагог предлагает детям построить путь от мальчика и девочки до спящего мальчика через картинки, которые они должны выбрать, прослушав текст:

Чтоб здоровым быть, ребятки, утром делайте зарядку.

Чисти зубы, умывайся и почаще улыбайся!

Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



15. «Спорт»

Цель: обобщение представлений о различных видах спорта посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Уточнить знания детей о летних и зимних видах спорта, о видах спортивного инвентаря и его назначении.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Вызвать желание заниматься спортом, воспитывать стремление к здоровому образу жизни.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь от пловца до бассейна. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

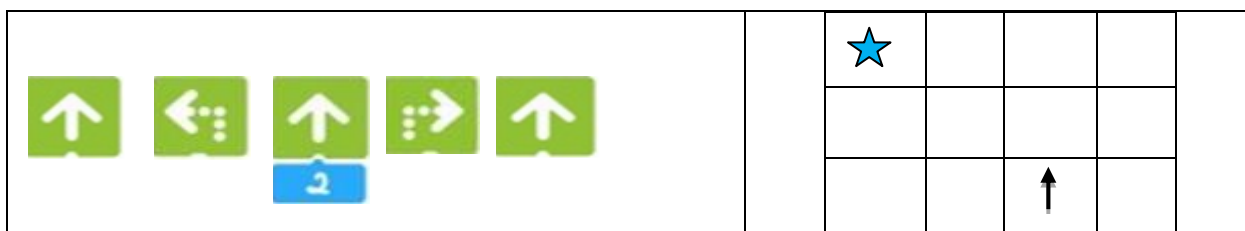
Педагог предлагает детям построить путь от мяча до футбольного поля, не задев бассейн и лыжи. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано

на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить путь от ракеток до поля, на котором с ними играют. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь от хоккеиста до необходимого ему спортивного инвентаря, не задев фигуристку. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям построить путь от лыж до лыжни, пройдя через хоккеиста. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 6

Педагог предлагает детям построить путь от коньков до фигуристки, пройдя через хоккеиста. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



16. «Зимушка-зима»

Цель: систематизация знаний детей о зимнем времени года посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Обобщить и систематизировать представления детей о характерных признаках зимы;
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Воспитывать дружеские взаимоотношения, желание помогать друг другу, стремление к достижению результата.



Размер игрового поля А3

Задание 1

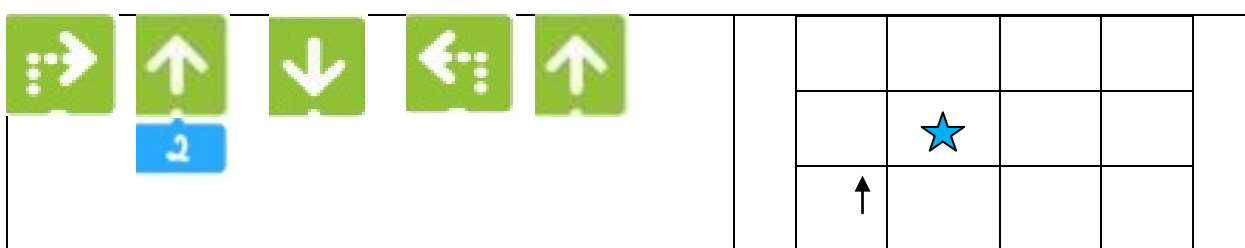
Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от красной точки до снежинки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.

Детям необходимо определить конец маршрута, отгадав загадку: «Звездочка, кружась, сверкает, а в ладошке быстро тает».



Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от красной точки до дерева, пройдя через снегирей на ветке ели. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от красной точки до реки, покрытой льдом, пройдя через сугробы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.

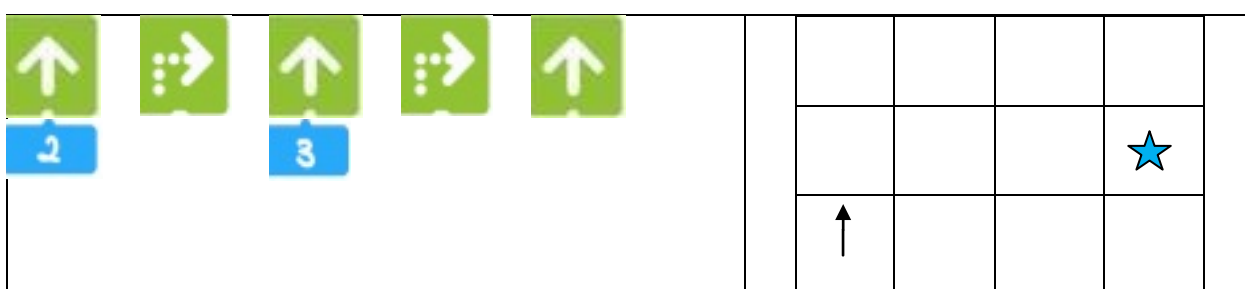
Детям необходимо определить конец маршрута, отгадав загадку:

Заморозил чародей

И озера, и ручей.

Холодом дышал, и вот —

Не вода в ручье, а... (лед).



Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от Снеговика до новогодней елочки, пройдя через зимнюю одежду. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



17. «Зимующие птицы»

Цель: обобщение представлений детей о зимующих птицах, об их назначении в природе посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Продолжать знакомство детей с зимующими птицами, их внешним видом, особенностями приспособления к жизни.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе над выполнением заданий.

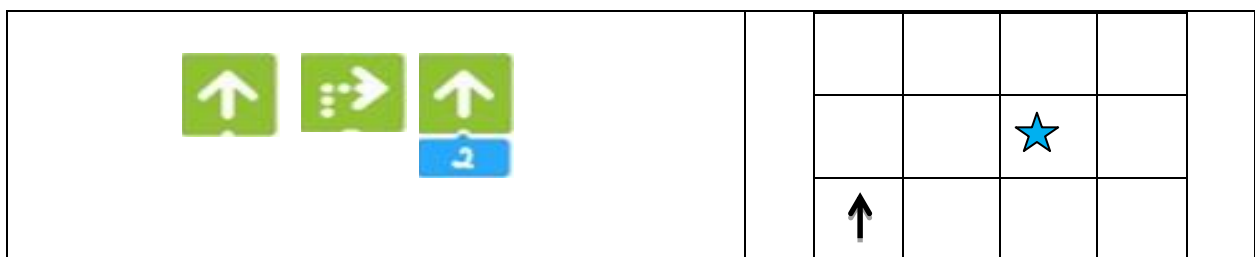


Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут от свиристея до вороны.

Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

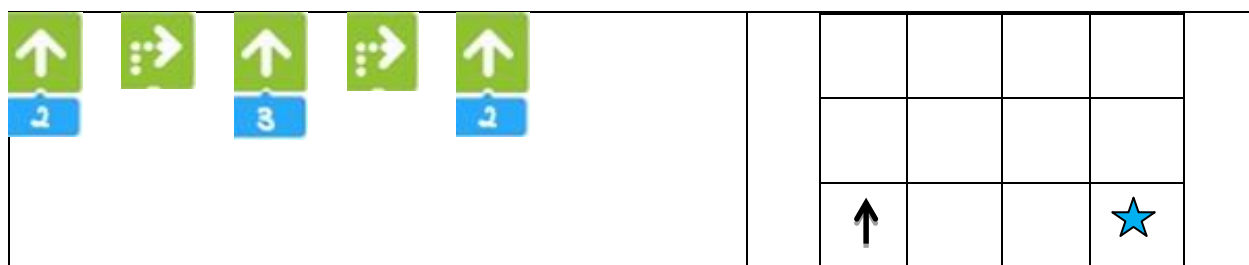
Педагог предлагает построить маршрут от глухаря до свиристея, пройдя через синицу.

Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает построить маршрут от свистителя до ягод рябины, пройдя через снегиря. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает построить маршрут от воробья до кормушки, пройдя через голубя. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже кружочком, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает построить маршрут от девочки до голубя через ворону, не задев синицу. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.

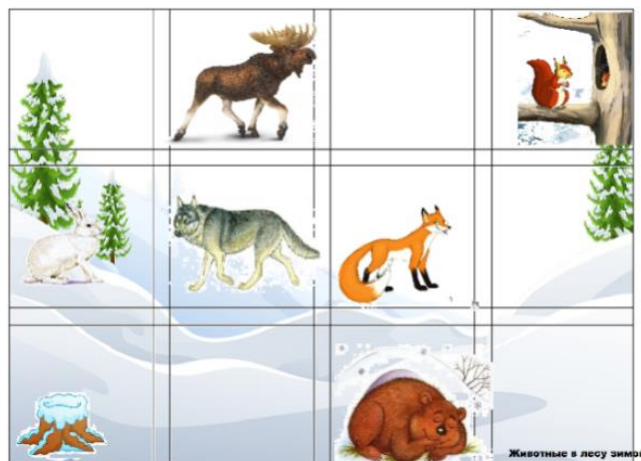


18. «Животные Урала зимой»

Цель: обогащение знаний детей о диких животных, об особенностях приспособления животных к окружающей среде посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

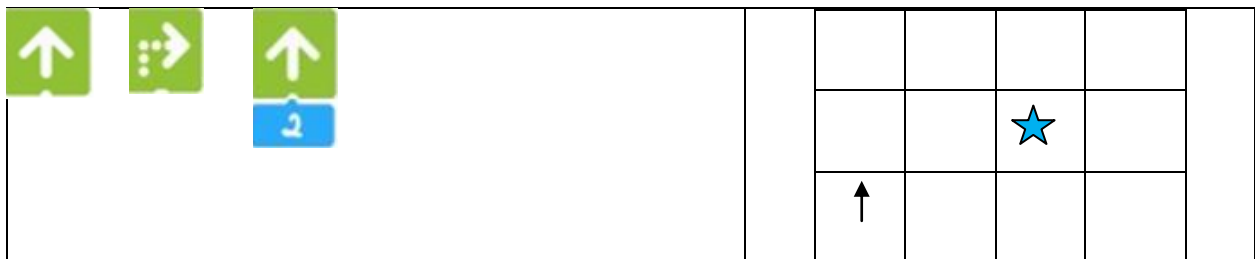
- Расширять и систематизировать представления детей об обитателях леса и их жизни в зимний период.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки в совместной работе при выполнении заданий.
- Воспитывать любознательность, любовь к живой природе родного края.



Размер игрового поля А3

Задание 1

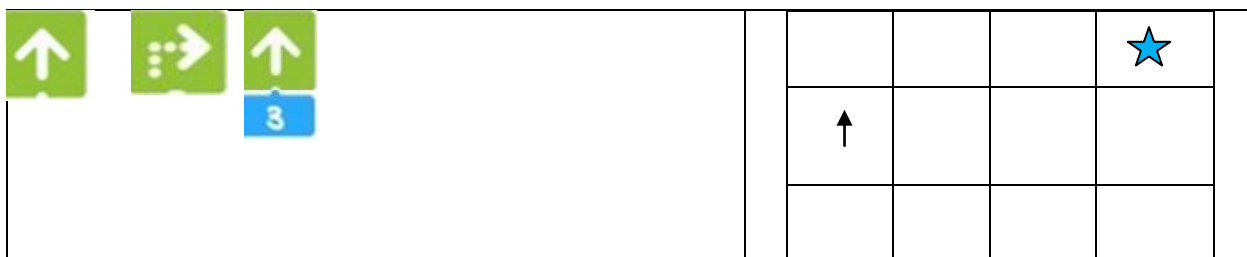
Педагог предлагает детям построить путь от пенька до лисички. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

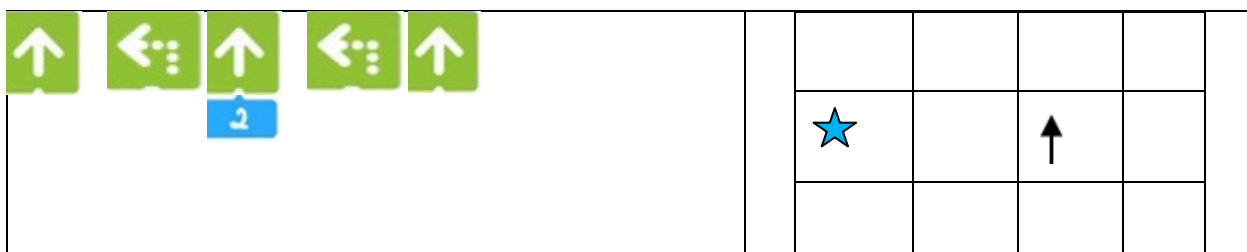
Педагог предлагает построить путь от зайца до белки, обойдя лису и волка. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой,

конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



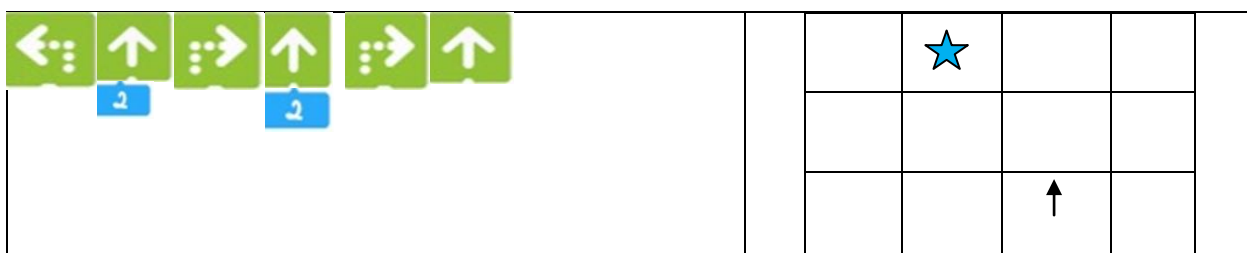
Задание 3

Педагог предлагает проложить путь от лисы до зайца, обойдя волка. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



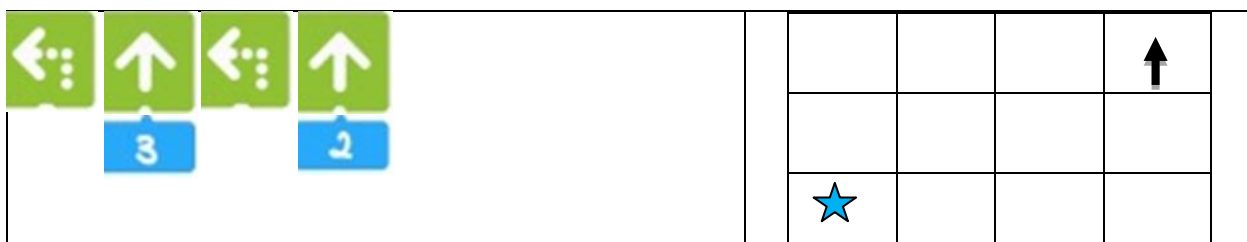
Задание 4

Педагог предлагает детям постоит путь от медведя до лося, пройдя через зайца. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает проложить маршрут от белочки до пенька, обойдя хищных животных. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



19. «Новый год у ворот. Зимние забавы»

Цель: обогащение знаний детей о празднике Новый год посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Познакомить с традициями празднования Нового года и зимними забавами в различных странах. Закладывать основы праздничной культуры. Вызвать эмоционально-положительное отношение к предстоящему празднику.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе при выполнении заданий.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot Снегурочки до Деда Мороза. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



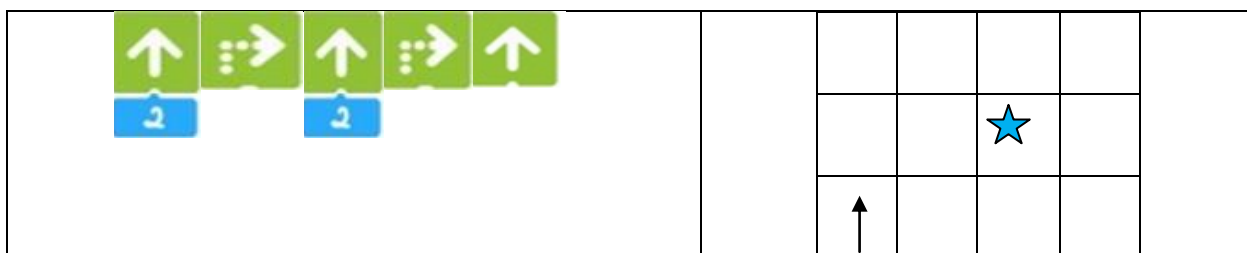
Задание 2

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBot снеговика до ёлки, собрав все елочные игрушки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



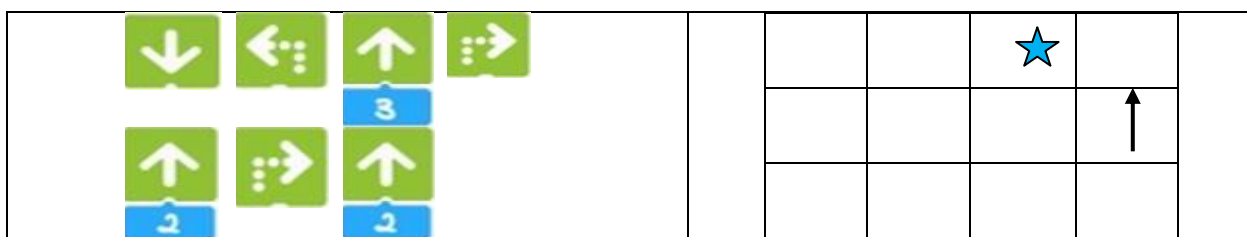
Задание 3

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBot от Снегурочки до новогоднего карнавала, пройдя через санки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от снеговика до Деда Мороза, собрав все подарки в мешок. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



20. «Библиотека сказок»

Цель: расширение представлений детей о сказках и их авторах посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Помочь детям в определении сказок по иллюстрациям, авторам, персонажам.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе над заданиями.



Размер игрового поля А3

Задание 1

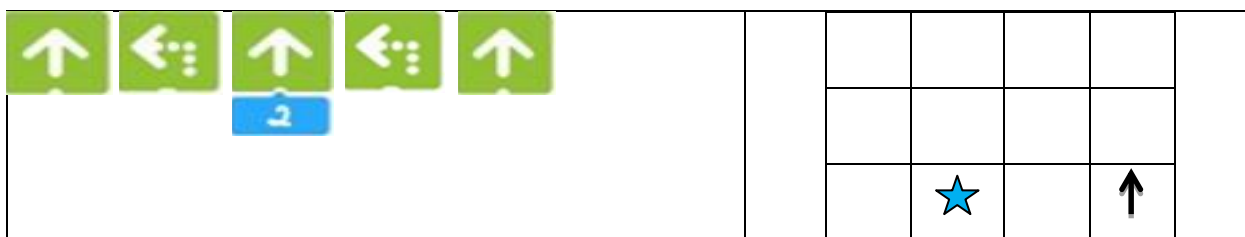
Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до иллюстрации к сказке «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка».

Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже красным кружочком, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить маршрут от кружочка до иллюстрации к сказке К.Чуковского «Федорино горе», через сказку «Три медведя». Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

«Узнай сказку по условию»

Царь, три сына, стрела, болото (царевна-лягушка)

Педагог предлагает построить путь от красного кружочка до иллюстрации к сказке «Царевна - Лягушка», обойдя сказку «Лягушка-путешественница».

Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает построить маршрут от красного кружочка до иллюстрации к сказке «Дюймовочка», через сказки «Красная шапочка» и «Цветик-семицветик»

Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.

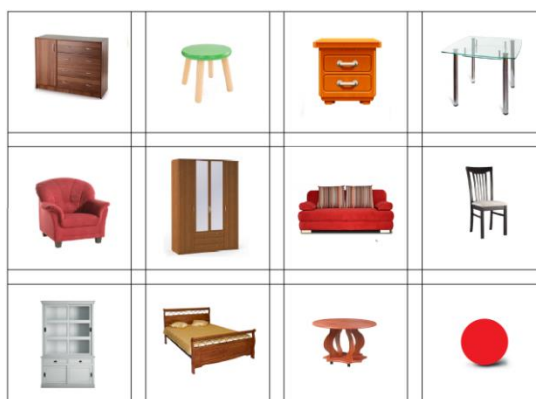


21. «Мебель»

Цель: расширение представлений детей о мебели, посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Расширять представления детей о предметах мебели, ее видах, и назначении.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать познавательный интерес, зрительное и слуховое внимание, умение сравнивать, группировать и классифицировать.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает построить маршрут от кружочка до картинки с отгадкой.

Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.

Загадаю я предмет:

Ножки есть, а спинки нет.

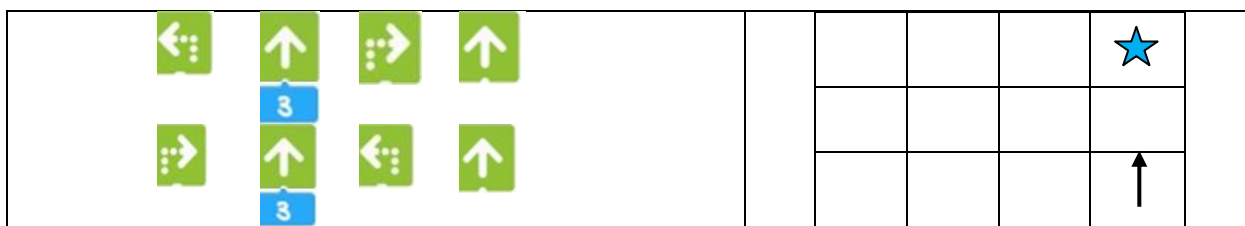
Есть из дерева сидушка,

Сверху мягкая подушка.



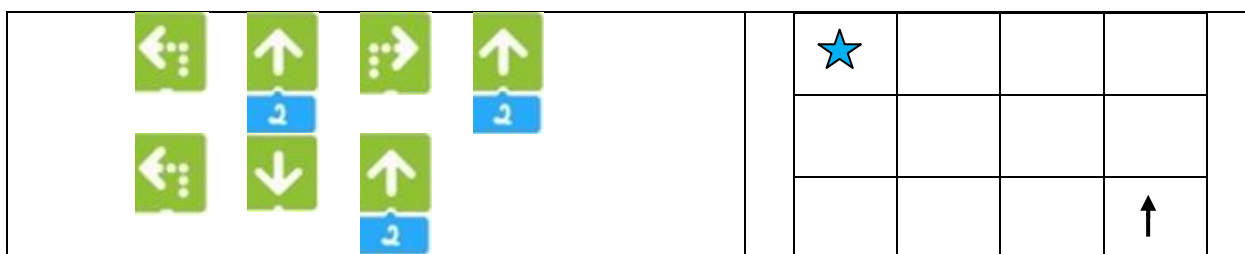
Задание 2

Педагог предлагает построить маршрут от красного круга до стола, собрав кухонную мебель. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает построить маршрут от кружочка до комода, собрав мебель для спальни. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает построить маршрут от журнального столика до софы, собрав мебель для гостиной комнаты. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже красным кружочком, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



22. «Посуда»

Цель: обобщение знаний детей о посуде, посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Уточнять знания детей о посуде, ее видах и назначении.
- Помочь детям в классификации посуды (кухонная, чайная, столовая).
- Формировать навык ориентирования на плоскости и в пространстве и навык составления алгоритмов.
- Развивать коммуникативные навыки в совместной работе при выполнении заданий.



Задание 1

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBot от кружочка до чашки с блюдцем. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже красным кружочком, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из вариантов построения маршрута представлены ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBot от кружочка до сахарницы, собрав всю чайную посуду. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBot от сахарницы до стеклянной кружки, пройдя через ложки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBot от кружочка до кастрюли, собрав посуду для приготовления. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



23. «Транспорт»

Цель: Расширение представлений детей о разных видах транспорта посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Продолжать знакомство с разными видами транспорта и его назначением.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки, познавательную активность, внимание, логическое мышление.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут от красного кружочка до вертолета, пройдя через самолет. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



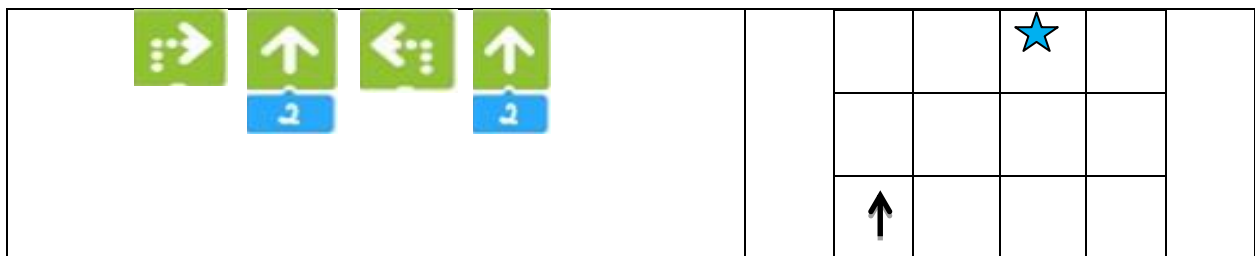
Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут от красного кружочка до катера, через корабль. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить путь от самолета до скорой помощи, пройдя через пожарную машину. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь от красного круга до самосвала, пройдя через легковой автомобиль. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям построить маршрут от красного кружочка до поезда, собрав весь пассажирский транспорт. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



24. «Юные исследователи»

Цель: расширение представлений детей о свойствах различных предметов посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи

- Расширять знания детей о свойствах предметов, развивать умения устанавливать причинно-следственные связи, делать простейшие выводы.
- Формировать навык ориентирования на плоскости и в пространстве и навык составления алгоритмов.
- Развивать коммуникативные навыки, познавательную активность, внимание, логическое мышление.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут от смайлика до капельки, собрав предметы, которые впитывают воду. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBotуказано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звёздочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут от смайлика до магнита, через предметы, которые к нему притягиваются. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звёздочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить маршрут от смайлика до вещества, которое меняет форму (из него можно лепить, делить на части и т.д.). Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звёздочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут от смайлика до капельки, через предметы, которые не тонут в воде. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звёздочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



25. «Защитники Отечества»

Цель: обобщение и уточнение представлений детей о Российской армии, о родах войск, военных профессиях посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Обобщить знания детей о Российской армии, сформировать первые представления о родах войск, о защитниках Отечества.
- Познакомить с военным воздушным, сухопутным и морским транспортом, его назначением.
- Воспитывать чувство гордости за свою армию и вызвать желание быть похожими на сильных, смелых российских воинов.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь от кружочка до корабля, промежуточную точку надо определить, разгадав загадку. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.

Кто плывет на корабле?

Он не тоскует о земле.

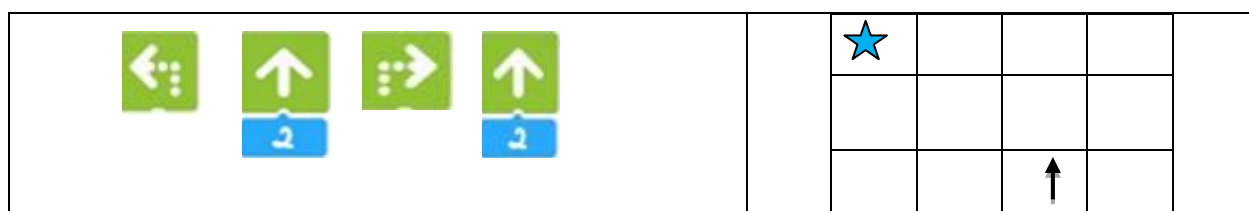
Море дом его родной

Кто же, ребята, он такой?



Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь от военнослужащего до пушки, пройдя через военную медсестру. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить путь от танкиста до танка, пройдя через пост границы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь от кружочка до пограничника, пройдя через пост границы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям построить путь от кружочка до самолета, промежуточную точку надо определить, разгадав загадку. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.

Самолет парит, как птица,

Там воздушная граница.

На посту и днем и ночью

Наш солдат – военный...



26. «Этикет»

Цель: формирование представлений детей об этикете посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

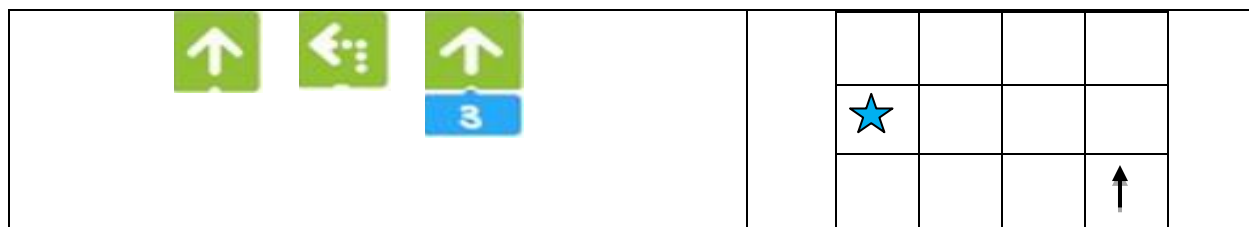
- Уточнить знания детей об этикете, развивать познавательный интерес к этическим правилам и нормам.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе над заданиями, внимание, логическое мышление.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь от кружочка до картинки, где правильно сидят за столом. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь от кружочка до неопрятно одетой девочки, обойдя мальчика. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

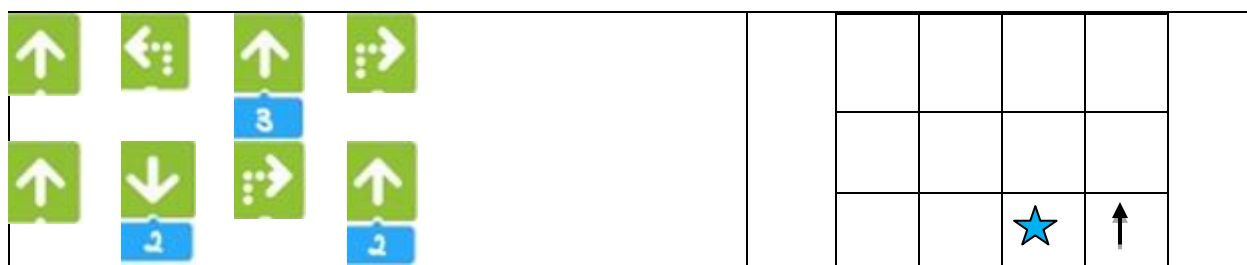
Педагог предлагает детям построить путь от кружочка до девочки, собрав картинки, где показано неправильное поведение. Начальное местоположение и направление взгляда

MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь от кружочка до мальчика, собрав картинки, где показано правильное поведение. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



27. «Моя семья. Международный женский день»

Цель: уточнение представлений детей о своей семье и международном женском дне 8 марта посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

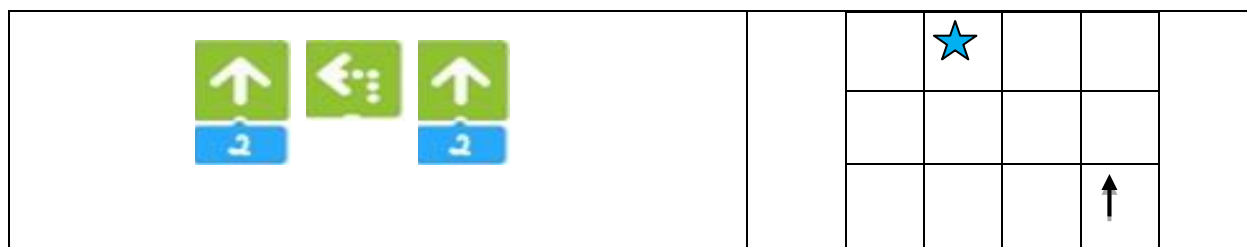
- Углубить знания детей о роли мамы и бабушки в их жизни.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе при выполнении заданий.
- Воспитывать уважительное, нежное и благодарное отношение к мамам и бабушкам, бережное и чуткое отношение к самым близким людям.



Размер игрового поля А3

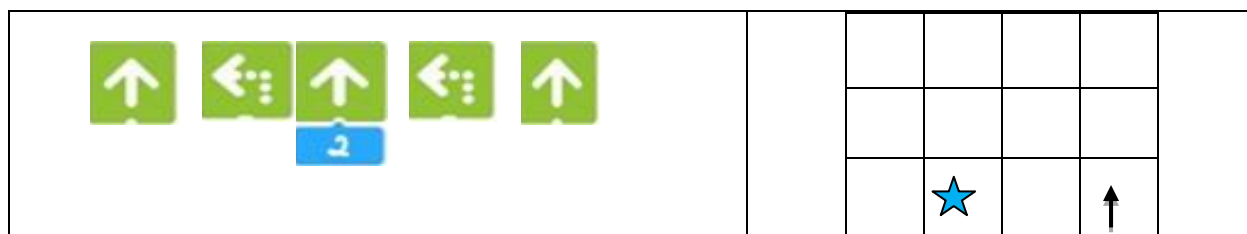
Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до семьи. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



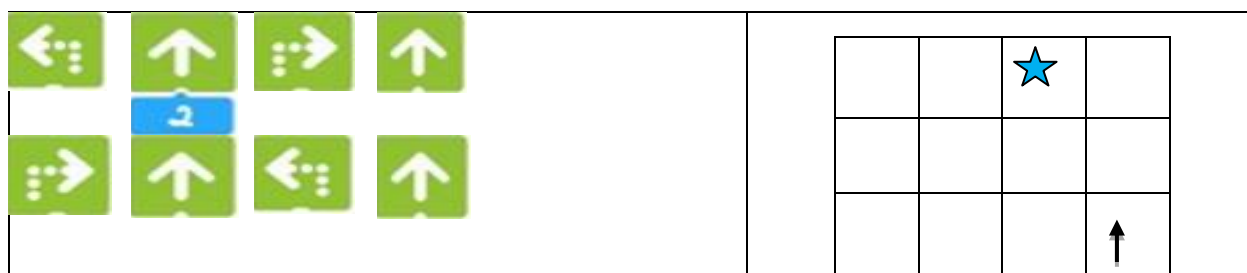
Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до бабушки, пройдя через букет. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до мамы, пройдя через открытку и подарок. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



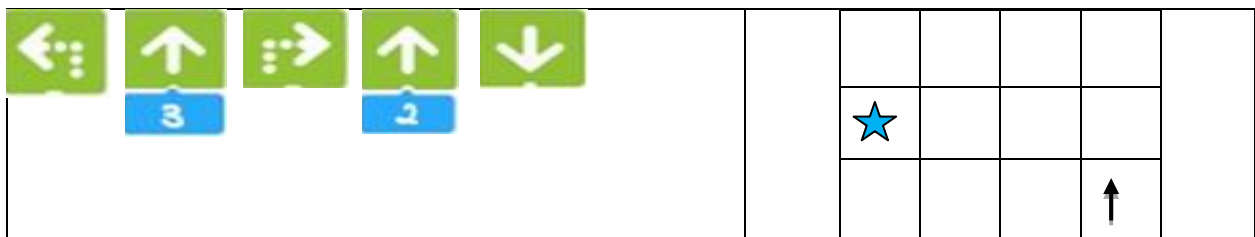
Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до солнышка, собрав картинки, где мальчик помогает взрослым. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает детям построить маршрут от кружочка до солнышка, собрав картинки, где девочка помогает взрослым. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.

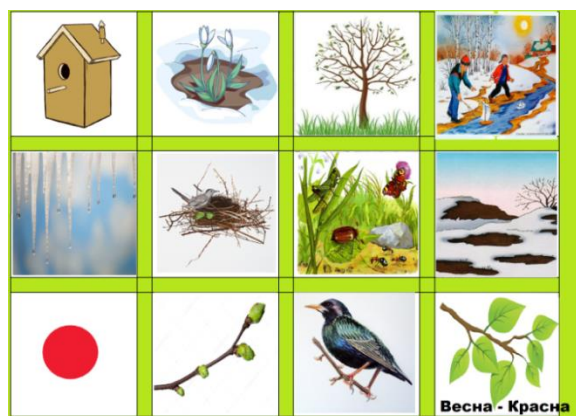


28. «Весна-Красна»

Цель: расширение знаний детей о весеннем времени года посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

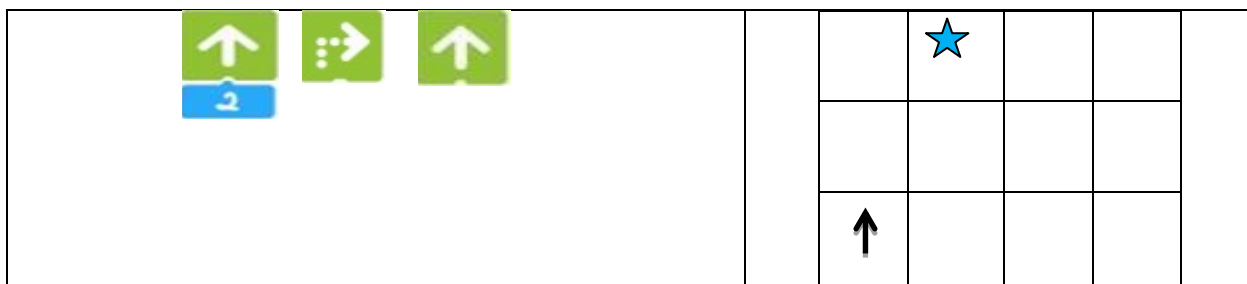
- Способствовать формированию представлений детей о времени года весна, о характерных признаках весны.
- Способствовать формированию умения устанавливать закономерности явлений природы.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от красной точки до подснежников, пройдя через сосульки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



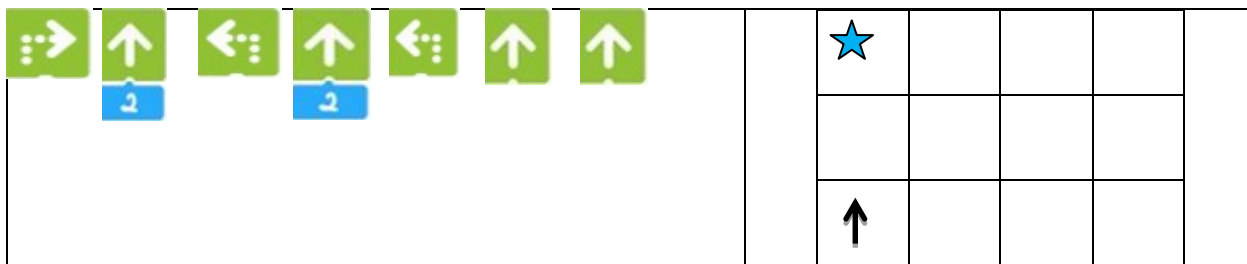
Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от красной точки до дерева, пройдя через гнездо. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от красной точки до скворечника, пройдя через скворца. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от капли до речки, пройдя через проталины. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



29. «Весна-Красна»

Цель: обобщение представлений детей об экологической зависимости между явлениями и объектами природы посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

- Развивать интерес к природе, желание активно познавать мир природы, действовать с природными объектами.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута движения MatataBot.
- Формировать коммуникативные навыки при совместной работе со сверстниками.
- Воспитывать стремление охранять и оберегать природный мир, видеть его красоту.



Размер игрового поля А3

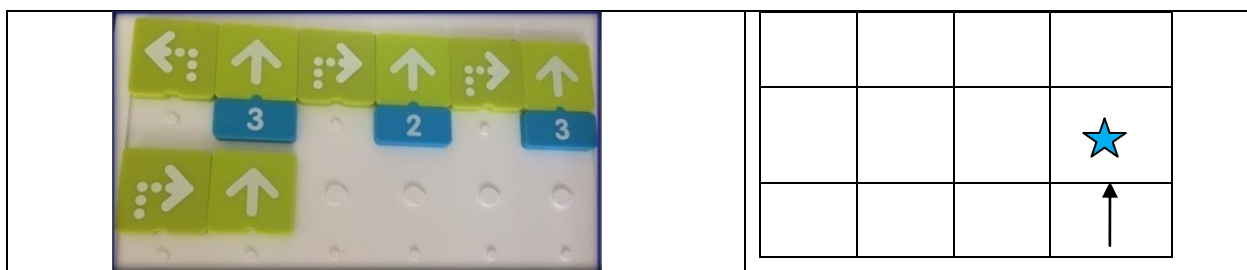
Задание 1

Педагог предлагает построить путь от девочки до пчелы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



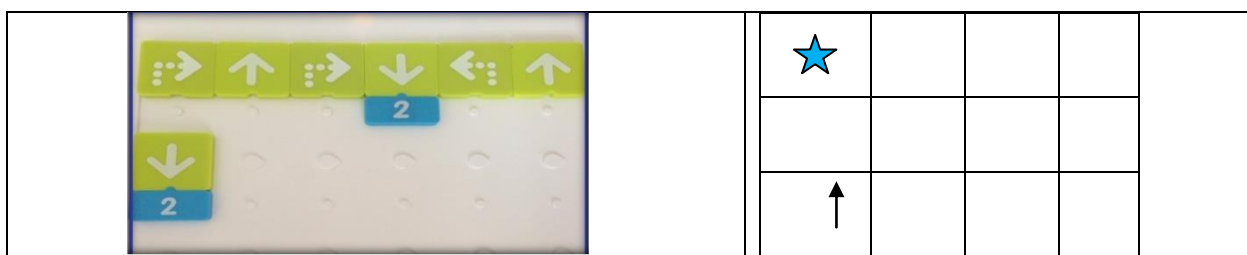
Задание 2

Педагог предлагает построить путь от мальчика до улитки, собрав всех насекомых. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает построить путь, от девочки, до подснежников собрав все цветы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь от девочки, до мальчика пройдя по всем зеленым карточкам.

Задание 5

Педагог предлагает детям построить путь от девочки, до одуванчика, пройдя только по белым карточкам, не наступая на зеленные карточки.

Задание 6

Педагог предлагает детям, построить путь от мальчика до одуванчиков собрав все растения.

Задание 7

Педагог предлагает детям, построить путь от девочки до подснежников, пройдя через розовую бабочку не наступив на стрекозу.

Задание 8

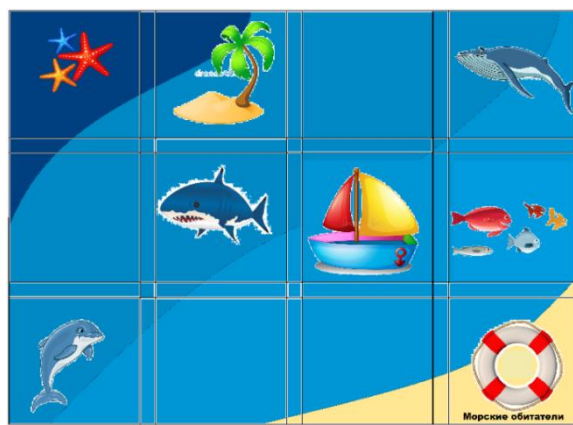
Педагог предлагает детям, построить путь от муравья до пчелы, не задев дерево.

30. «Водный мир»

Цель: обогащение знаний детей о морских обитателях с использованием технологии элементарного программирования.

Задачи:

- Познакомить детей с обитателями моря, их внешнем виде, особенностями приспособления к жизни в водной среде.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе над заданиями.



Игровое поле формата А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBotот спасательного круга до кораблика. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBotот кораблика до морских звезд, не задев акулу. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBotот спасательного круга до кита, не задев стаю рыб. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает построить маршрут от дельфина до морских звезд, пройдя через стаю рыб, и, не задев акулу. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает проложить маршрут для MatataBot спасательного круга до острова, через дельфина. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



31. «Водный мир»

Цель: обобщение представлений детей о морских обитателях, посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

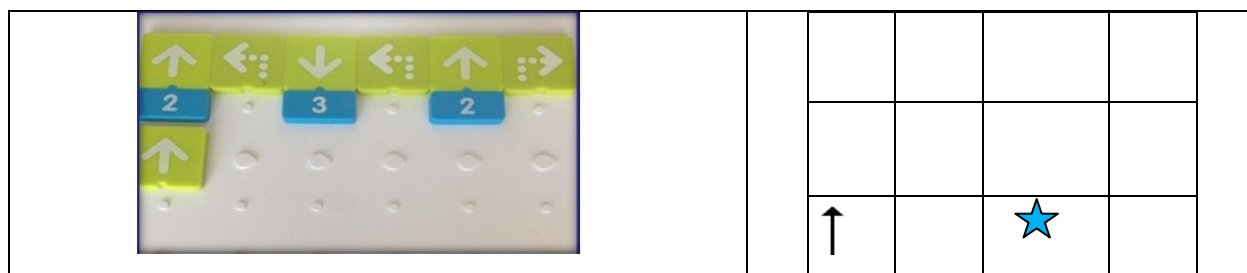
- Расширять и уточнять некоторые представления детей о среде и обитателях подводного мира.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута движения MatataBot.
- Формировать коммуникативные навыки при совместной работе при выполнении заданий.
- Воспитывать бережное отношение к объектам природы.



Размер игрового поля А3

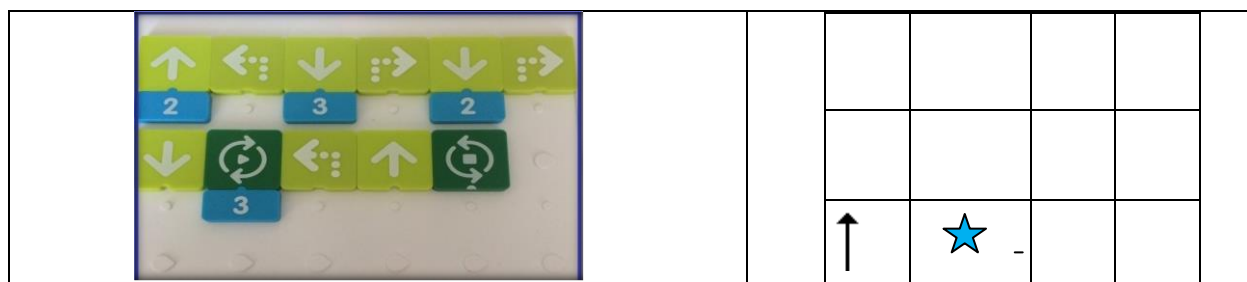
Задание 1

Педагог предлагает построить путь от водорослей, собрав по пути всех дельфинов. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить путь, от водорослей собирая на пути всех морских обитателей. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



32. «Птицы и животные весной»

Цель: обобщение знаний детей о птицах и диких животных весной, посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

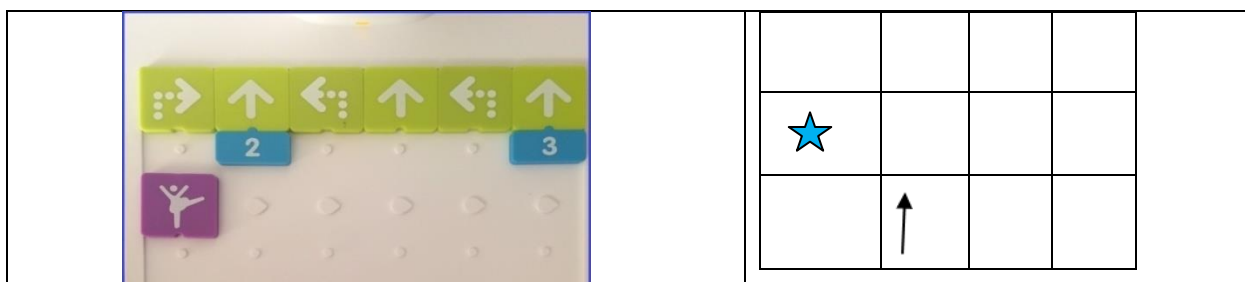
- Развивать умения детей классифицировать птиц и животных.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута движения MatataBot.
- Формировать коммуникативные навыки в совместной работе при выполнении заданий.
- Воспитывать бережное отношение к объектам природы.



Размер игрового поля А3

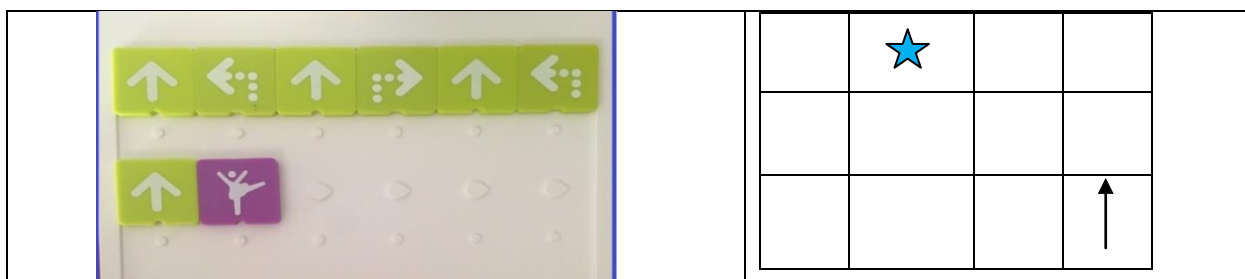
Задание 1

Педагог предлагает построить путь от девочки до грача, собрав все карточка с птицами. В конце пути MatataBot должен станцевать. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения представлен ниже.



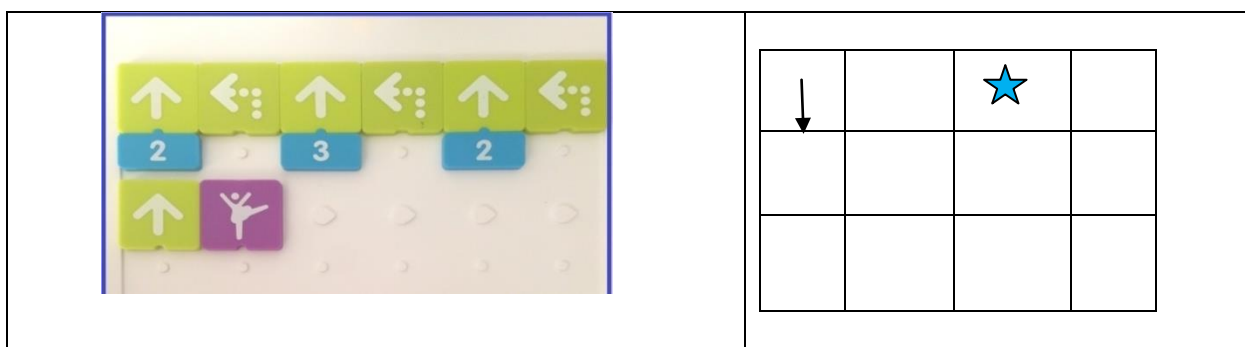
Задание 2

Педагог предлагает построить путь от мальчика до белки, собрав карточки с животными, которые меняют после зимы шубку. В конце пути MatataBot должен станцевать. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает построить путь робота от детей до барсука, собрав карточками с животными, которые просыпаются после зимы. В конце пути MatataBot должен станцевать. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения представлен ниже.



Задание 4. Педагог предлагает выстроить барьеры и построить путь MatataBot от девочки до ежа, обойдя барьеры.

Задание 5. Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от детей до ласточки, не задевая волка.

Задание 6. Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от медведя до барсука, через карточку волка.

33. «Писатели детям»

Цель: обобщение знаний детей о детских произведениях, посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

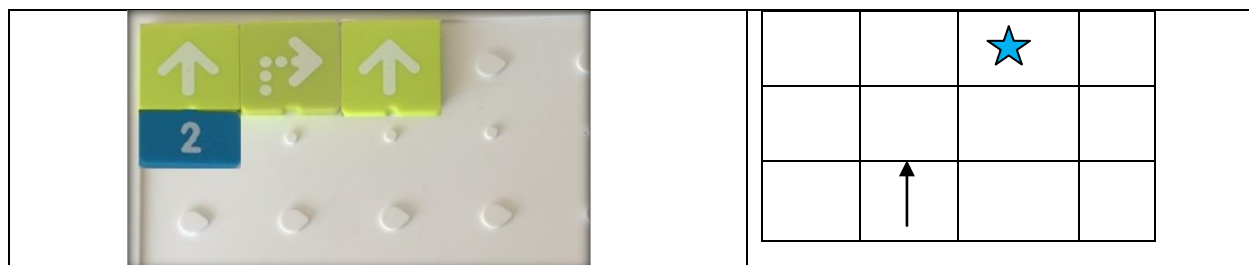
- Продолжать развивать интерес детей к художественной литературе.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута движения MatataBot.
- Формировать коммуникативные навыки в совместной работе со сверстниками.
- Воспитывать привычку доводить начатое дело до конца и добиваться результатов.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь робот от красной книги до сундучка. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь робота от желтой книги до полки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов пути построения представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить путь робота от произведения, где есть слова: «У Лукоморья дуб зеленый...» до автора.

Задание 4

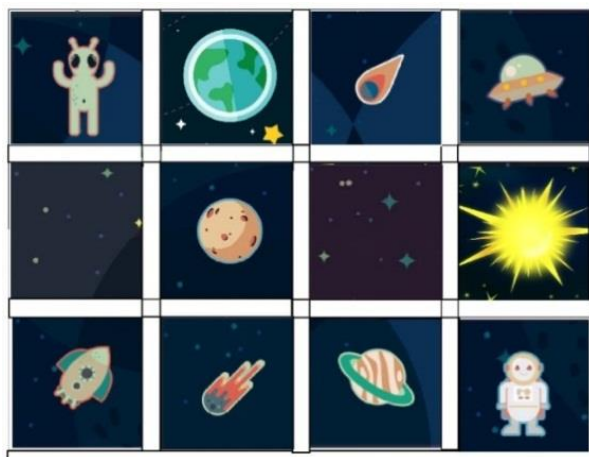
Педагог предлагает детям построить путь робота от произведения, где есть слова: «Муха – муха, цокотуха...» до автора.

34. «Космические приключения»

Цель: формирование у детей представлений о космическом пространстве, освоении космоса людьми посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

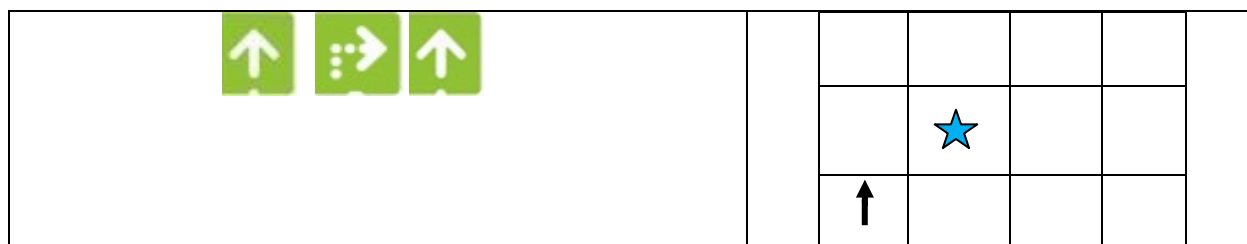
- Обогащать и расширять представления детей о космосе и космическом пространстве, о значении космических исследований для людей, живущих на планете Земля.
- Формировать умение следовать устным инструкциям.
- Побуждать к совместной деятельности со сверстниками, умение договариваться и находить общее решение поставленной проблемы.



Игровое поле формата А3

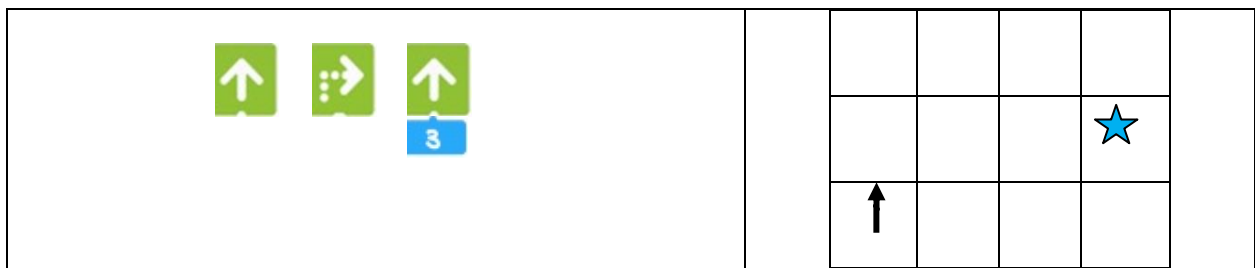
Задание 1

Педагог предлагает проложить маршрут для MatataBot от ракеты до луны. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



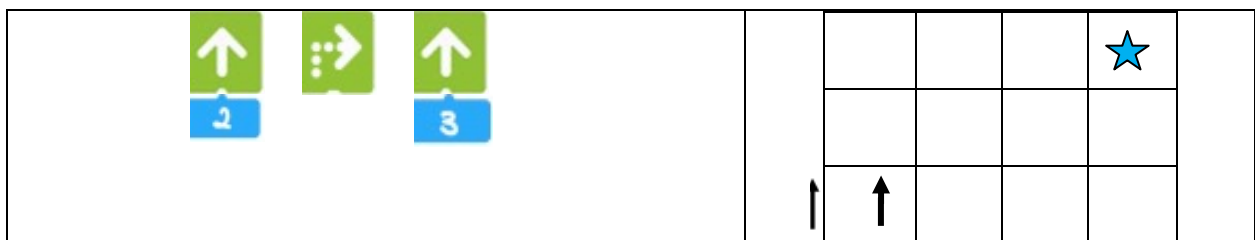
Задание 2

Педагог предлагает проложить маршрут для MatataBot от ракеты до солнца, не задев комету. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



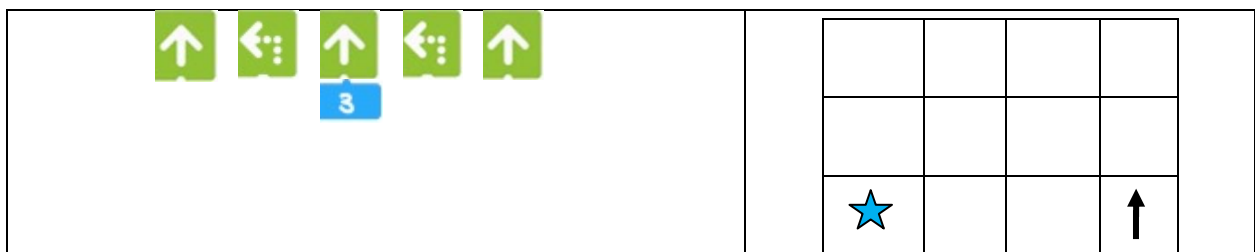
Задание 3

Педагог предлагает проложить маршрут для MatataBot от ракеты до летающей тарелки, пройдя через инопланетянина. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



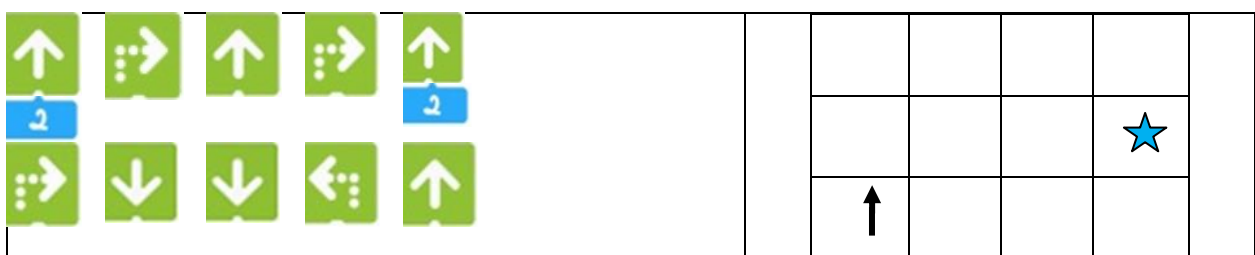
Задание 4

Педагог предлагает помочь космонавту проложить маршрут для MatataBot от ракеты, обойдя комету. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

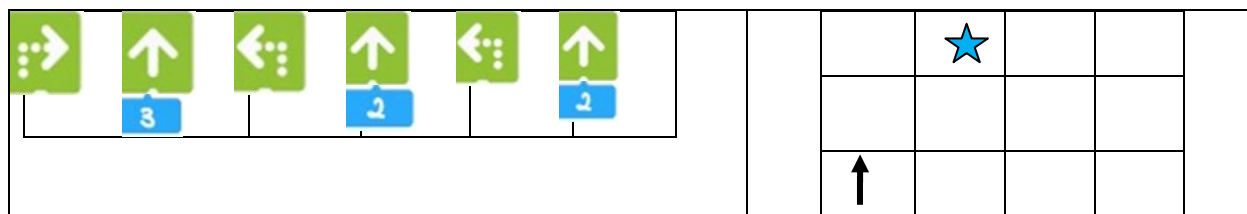
Педагог предлагает проложить маршрут для MatataBot от ракеты до солнца, собрав планеты. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 6

Педагог предлагает проложить маршрут для MatataBot от ракеты к космонавту и вернуться на Землю. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано

на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Приложение. Загадки про космос.

1. Освещает ночью путь, Звездам не дает заснуть. Пусть все спят, ей не до сна, В небе светит нам... (Луна)	2. Планета голубая, Любимая, родная. Она твоя, она моя, А называется... (Земля)	3. Бродит одиноко Огненное око. Всюду, где бывает, Взглядом согревает. (Солнце)	4. Раскинут ковер, рассыпался горох, Ни ковра не поднять, ни гороха не собрать. (Звездное небо)
--	--	---	---

35. «Космос»

Цель: обобщение представлений детей о космическом пространстве, планетах Солнечной системы, посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

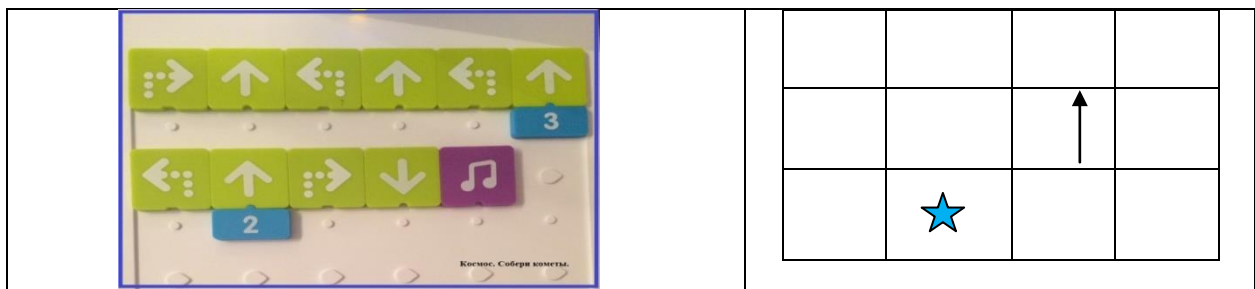
- Систематизировать и углублять представления детей о звездах и планетах.
- Формировать навык ориентирования на плоскости и в пространстве и навык составления алгоритмов.
- Формировать коммуникативные навыки при совместной работе, умение находить возможные способы решения проблемы.
- Воспитывать любовь к родному краю, планете, героям освоения космоса.



Размер игрового поля А3

Задание 1

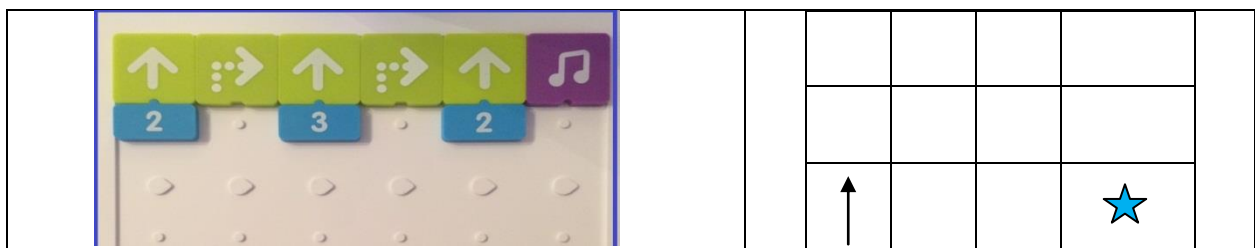
Педагог предлагает построить путь космонавта до оранжевой кометы, собирая по пути все кометы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

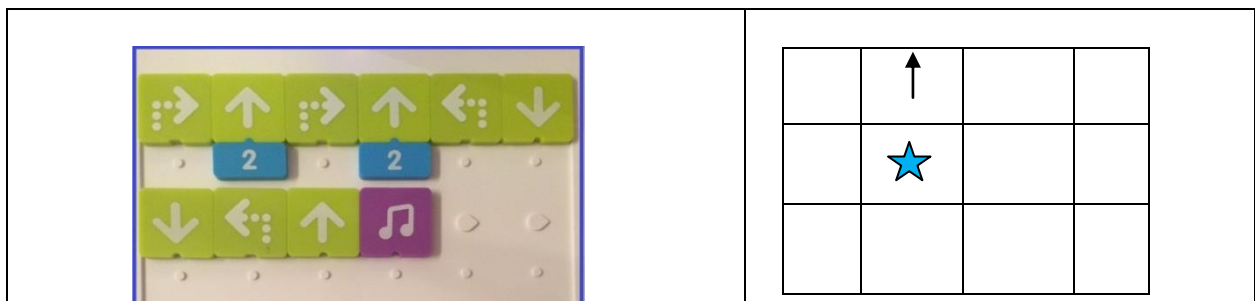
Педагог предлагает построить путь космонавта девочки до Марса, посетив все планеты. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой.

Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает построить путь космонавта до белой звезды, собрав все звезды. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от Юпитера до Земли, не задев кометы.

Задание 5

Педагог выставляет на поле с картинками барьеры. Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от Солнца до Земли, не задевая барьеры.

Задание 6

Педагог выстраивает на поле с картинками барьеры. Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от Земли до голубой кометы, не задевая барьеры.

Задание 7

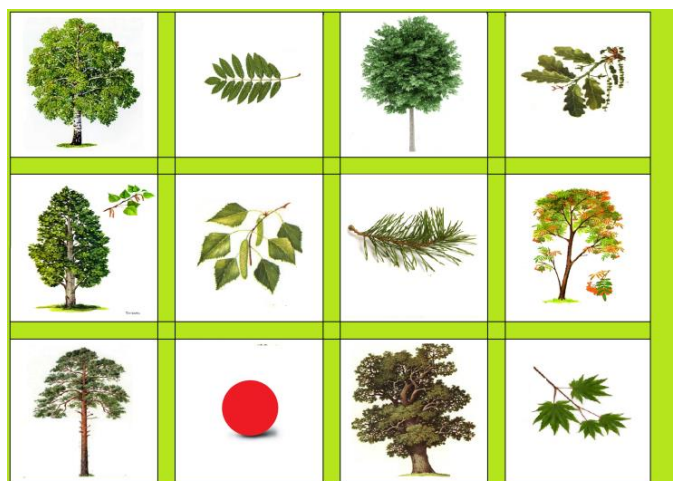
Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от Земли, собирая все карточки с космонавтами и вернуться обратно на Землю. В конце пути MatataBot поет песню.

36. «Деревья весной»

Цель: расширение представлений детей о деревьях посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Формировать умение узнавать и называть деревья ближайшего окружения по внешним признакам (листьям, плодам, стволу).
- Развивать внимание, логическое и пространственное мышление, умение ориентироваться на плоскости, составлять алгоритмы, программировать маршруты движения MatataBot.
- Развивать коммуникативные навыки при совместной работе при выполнении заданий.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает построить маршрут MatataBot от красного кружочка до березы, через её веточку. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже кружочком, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



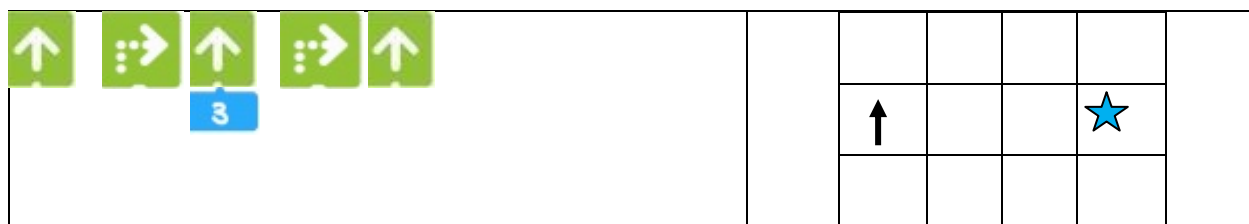
Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут от дуба до его веточки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



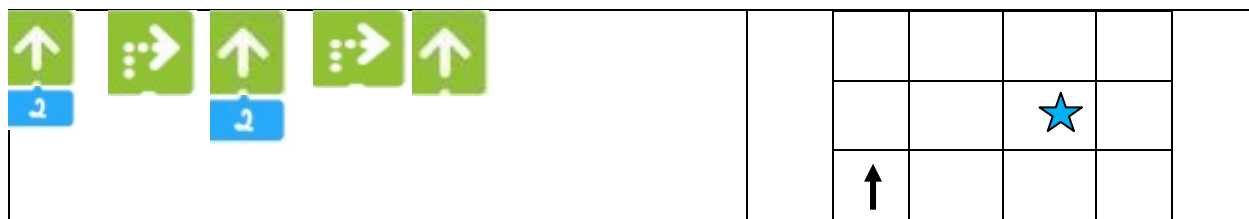
Задание 3

Педагог предлагает детям построить маршрут MatataBot от тополя до рябины, не задев ветку сосны. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



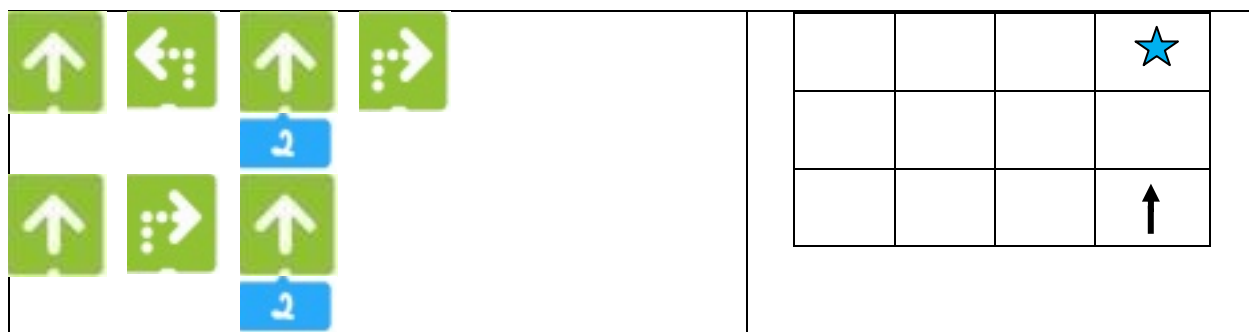
Задание 4

Педагог предлагает построить маршрут MatataBot от сосны до её веточки, пройдя через ветку рябины. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает построить маршрут MatataBot от веточки клена до веточки дуба, собрав все ветки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



37. «Деревья весной»

Цель: обобщение представлений детей об экологической зависимости между объектами природы, посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

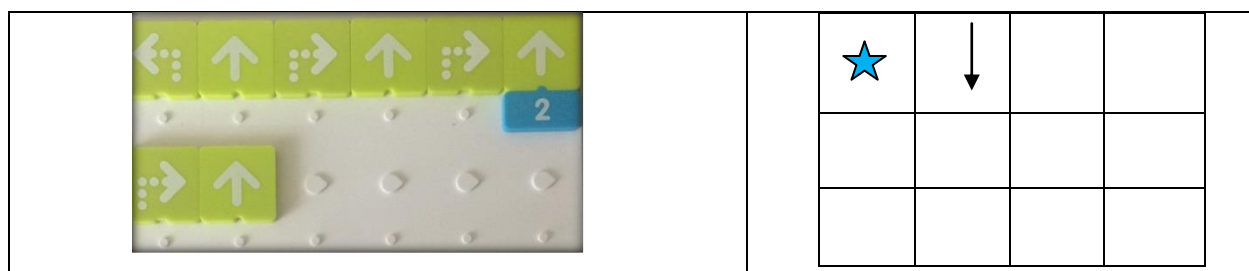
- Развивать интерес к активному познанию мира природы.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута движения MatataBot.
- Формировать коммуникативные навыки при совместной работе со сверстниками.
- Воспитывать у детей стремление сохранять и оберегать мир природы.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает построить путь мальчика к яблоне, взяв яблоко. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



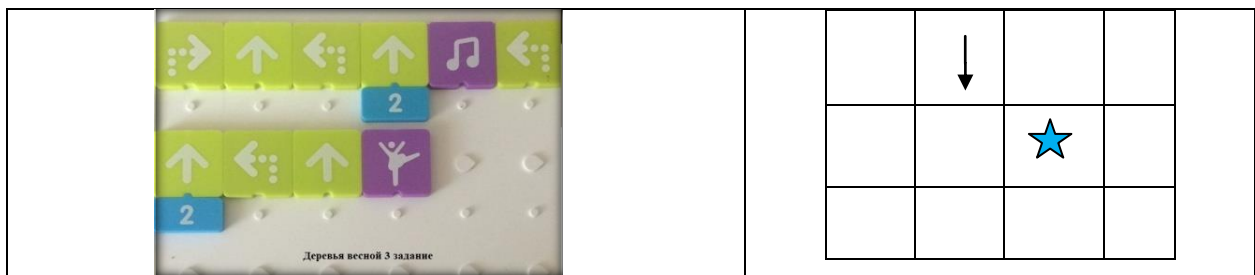
Задание 2

Педагог предлагает построить путь от мальчика до дерева вишни, взяв карточку с ягодами. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает построить путь мальчика таким образом, чтобы собрать плоды. Сначала необходимо собрать ягоды вишни и спеть песню, потом собрать яблоко и станцевать. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Вариант построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить путь, где мальчик собирает все листочки.

Задание 5

Педагог предлагает детям построить путь, где мальчик собирает все цветы.

Задание 6

Педагог предлагает детям построить путь, где мальчик собирает все карточки с деревьями.

38. «Такие разные дома»

Цель: расширение представлений детей о разных домах посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Познакомить с особенностями строительства домов из разных материалов.
- Развивать логическое мышление, умение сравнивать, рассуждать, искать закономерности и делать выводы.
- Развивать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута MatataBot.



Размер игрового поля А3

Во всех заданиях маршрут прокладывается по пустым полям.

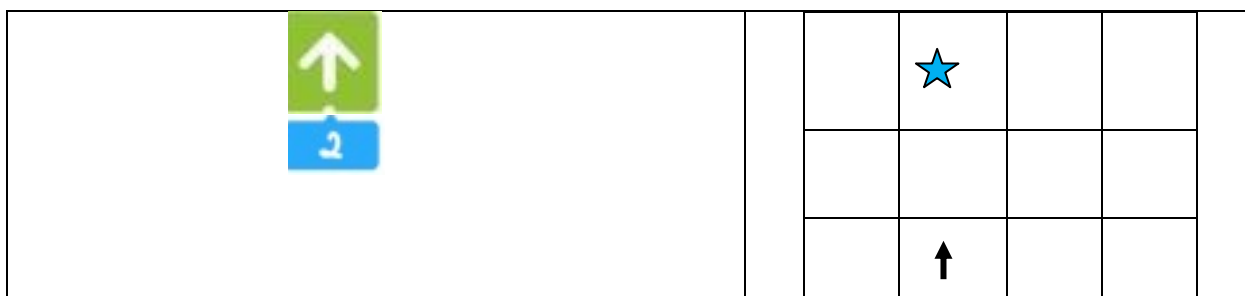
Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут MatataBot до кирпичного дома, от строительного материала, из которого построен дом. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



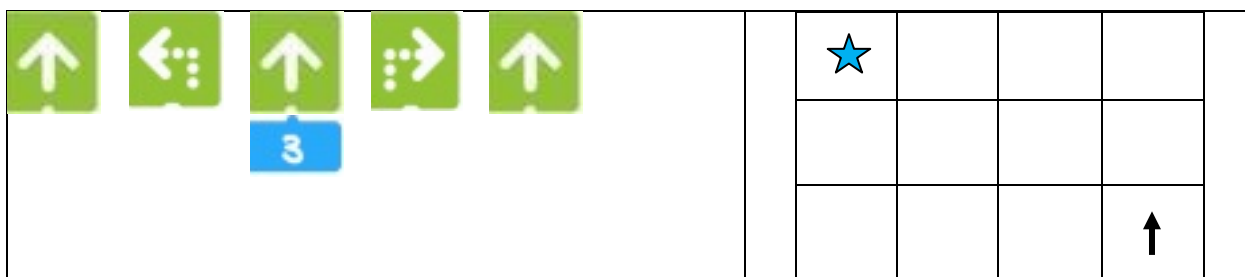
Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут MatataBot до деревянного дома, от строительного материала, из которого он построен. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



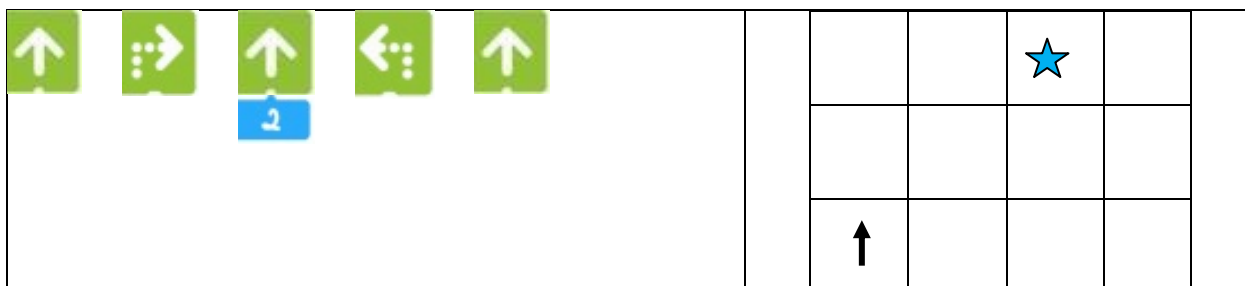
Задание 3

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot до каменного дома, от строительного материала, из которого он построен. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут MatataBot до многоэтажного панельного дома, от строительного материала, из которого он построен. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения маршрута представлен ниже.



39. «Такие разные дома»

Цель: обобщение представлений детей о домах и материалах, из которых они построены, посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

- Совершенствовать умения детей выполнять различные игровые задания с помощью MatataLab
- Развивать у детей желание помогать сказочным персонажам, преодолевать препятствия.

- Формировать коммуникативные навыки при совместной работе со сверстниками.



Размер игрового поля А3

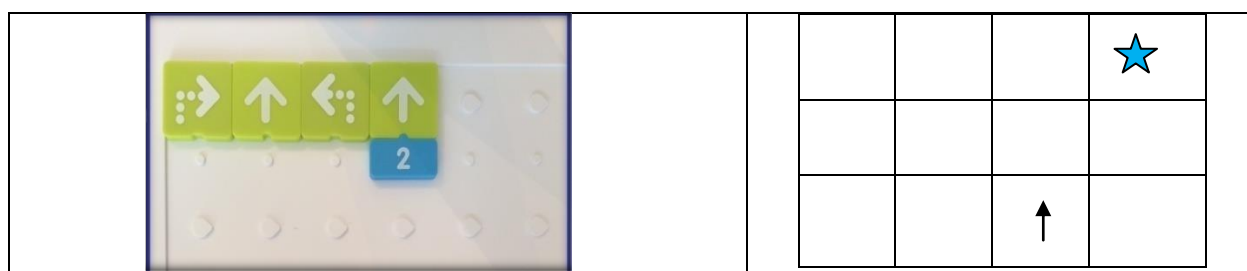
Задание 1

Педагог предлагает построить путь от поросенка Ниф-Ниф до соломенного домика, собрать перед этим солому. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить путь, от поросенка Наф-Наф до кирпичного дома, собрав предварительно кирпичи. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает построить путь от поросенка Нуф-Нуф до деревянного дома, перед этим собрав доски для постройки. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

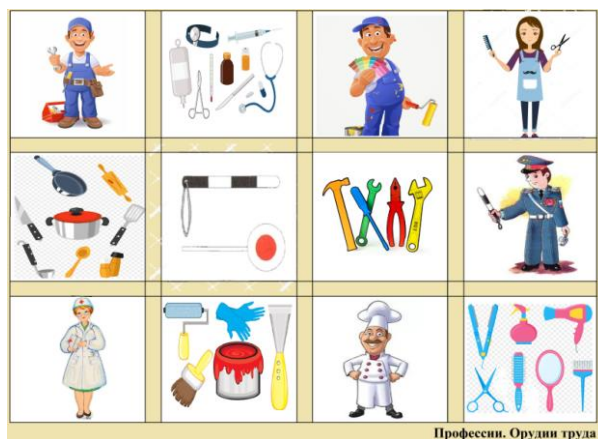
Педагог предлагает детям построить путь от солнышка до кирпичного домика, собрав поросят Ниф-Ниф, Наф-Наф и Нуф-Нуф.

40.«Профессии. Орудия труда»

Цель: обобщение и систематизация знаний детей о профессиях, посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

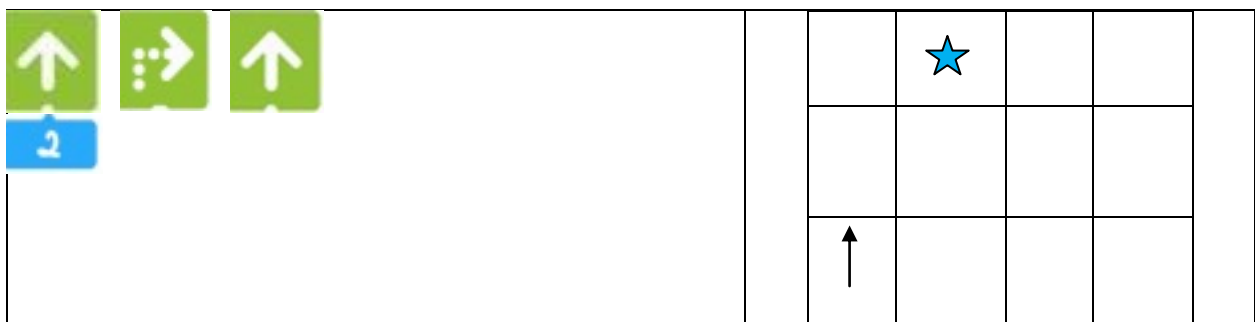
- Расширять и обогащать представления о профессиях, трудовых действиях, орудиях труда, результатах труда.
- Развивать умения детей ориентироваться на плоскости, создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.
- Способствовать воспитанию дружеских взаимоотношений между сверстниками.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут MatataBotот врача до инструментов, необходимых ему в работе. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



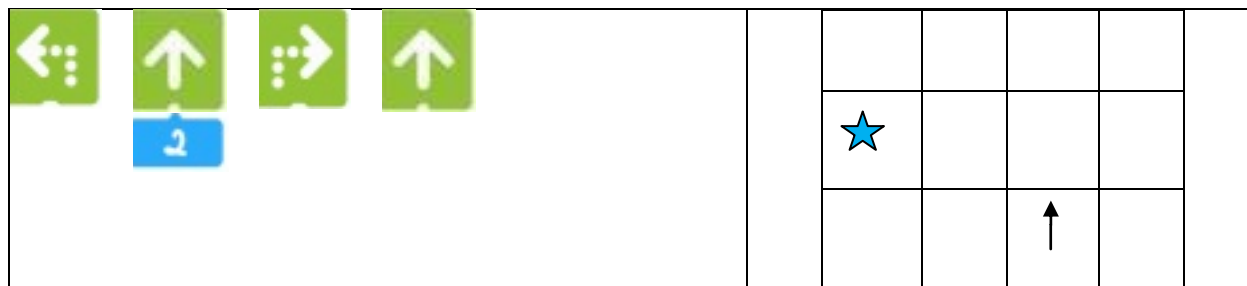
Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут MatataBot от полицейского до его орудий труда, обойдя инструменты авто слесаря. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



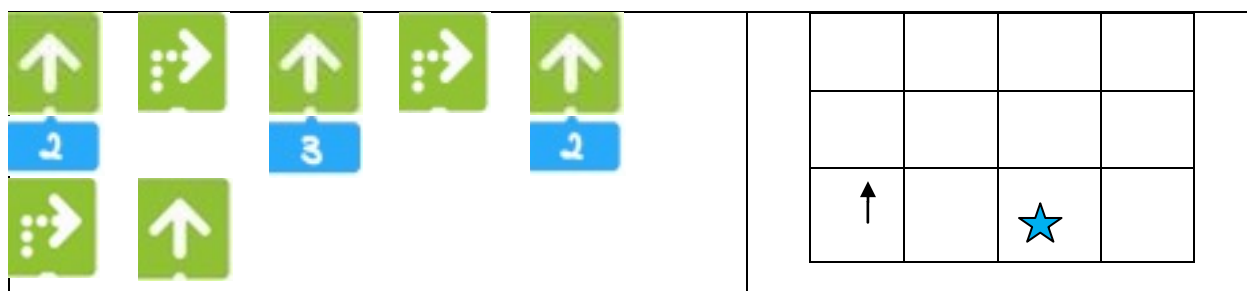
Задание 3

Педагог предлагает детям построить маршрут MatataBot от повара до кухонных принадлежностей, пройдя через врача. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает детям построить маршрут MatataBot от врача до повара, собрав все профессии, которые есть на игровом поле. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



41. «Профессии. Орудия труда»

Цель: обобщение и расширение представлений у детей о мире профессий, посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

- Продолжать знакомство детей с разными профессиями, трудовыми действиями, орудиями и результатами труда.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута MatataBot.

- Активизировать познавательную, творческую деятельность детей.
- Воспитывать старательное и добросовестное отношение к результатам труда, стремление доводить начатое дело до конца.



Размер игрового поля А3

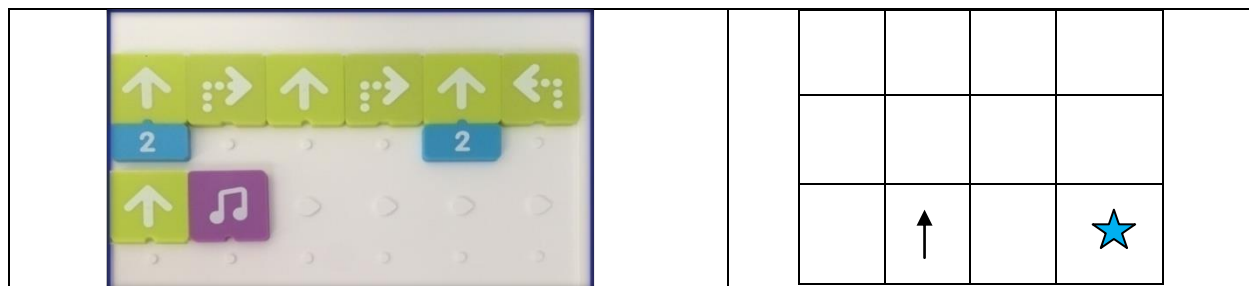
Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь от пожарного до пожарной машины, собрать необходимые в его профессии атрибуты. В конце пути спеть песню. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Оптимальный вариант построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь от учителя до доски, собрав все свои атрибуты. В конце пути спеть песню. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям построить путь, от школьной доски до школы. По пути собрать картинки с профессиями и назвать их.

42. «День Победы. Города - герои»

Цель: обобщение и расширение знаний детей о Великой Отечественной войне, посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

- Обогащать знания детей о городах- героях Великой Отечественной войны; познакомить детей с правительственными наградами.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута движения MatataBot.
- Формировать коммуникативные навыки в совместной работе по решению поставленных задач.
- Воспитывать уважение к защитникам Отечества.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает построить путь MatataBot от барабанщика до города- героя Ленинград, пройдя по все городам-героям. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Оптимальный вариант построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить путь от пехотинца до Георгиевской ленточки, проходящий через города-герои Севастополь и Ленинград. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Оптимальный вариант построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает построить путь MatataBot таким образом, чтобы моряк дошел до Звезды Героя, собрав все остальные награды. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Оптимальный вариант построения пути представлен ниже.



43. «Насекомые. Цветы»

Цель: обобщение и систематизация знаний о цветах и насекомых, их взаимосвязи посредством использования робототехнического набора MatataLab.

Задачи:

- Расширять знания детей о цветах (садовые и полевые), их внешнем виде, местах произрастания.
- Уточнять представления детей о роли насекомых в жизни растений, устанавливать причинно-следственные связи между природными явлениями.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута MatataBot.



Игровое поле формата А3

Задание 1

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от красного кружочка до тюльпанов. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от бабочки до васильков. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям проложить маршрут для MatataBot от бабочки до роз, пройдя через тюльпаны и божью коровку. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 4

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBot от стрекозы до колокольчиков, не задев тюльпаны. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 5

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBot от божьей коровки до пчел, собрав всех насекомых. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



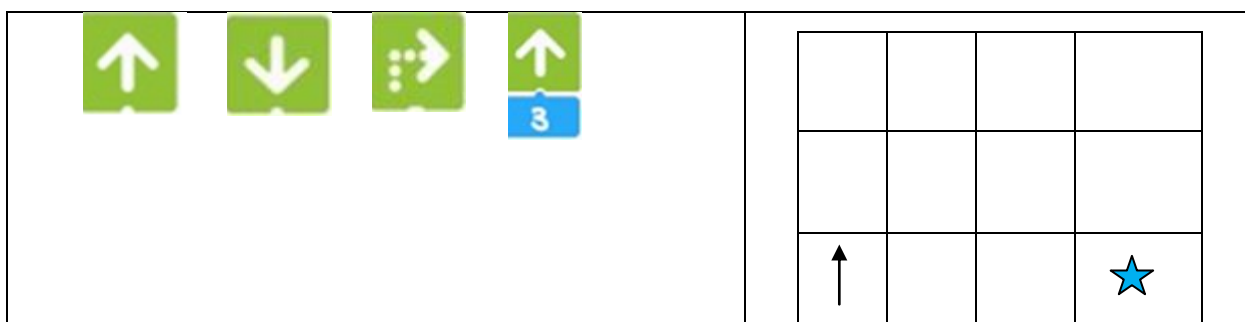
Задание 6

Педагог предлагает построить маршрут для MatataBot от красной точки до мака, собрав садовые цветы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 7

Педагог предлагает детям построить маршрут для MatataBot от красной точки до ромашек, собрав полевые цветы. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



44. «Мир природы. Насекомые»

Цель: обобщение элементарных экологических представлений о многообразии природы насекомых посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

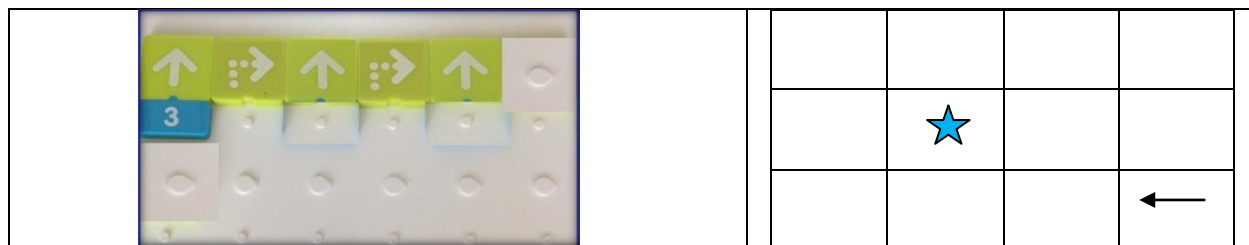
- Расширять и систематизировать знания о животном мире, о первичной классификации: млекопитающие, птицы, насекомые.
- Развивать познавательную активность, интерес к природе.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута MatataBot.
- Воспитывать бережное отношение к природе.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает построить детям путь для MatataBot, по которому мальчик дойдет до желтой бабочки, собрав всех остальных бабочек. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Оптимальный вариант построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает детям построить путь для MatataBot, пройдя по которому мальчик соберет всех гусениц и стрекоз. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Оптимальный вариант построения пути представлен ниже.



Задание 3

Педагог предлагает детям расставить пластиковые барьеры на поле. Затем предлагает построить путь для MatataBot от девочки до розовой бабочки таким образом, чтобы не задеть расставленные барьеры.

45. «Мир природы. Цветы»

Цель: обобщение представлений детей о разнообразии цветущих растений, посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

- Систематизировать и углублять представления детей о цветах и их разнообразии, упражнять в классификации цветов (полевые, садовые).
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута MatataBot.
- Воспитывать стремление сохранять и оберегать природный мир, видеть его красоту.



Размер игрового поля А3

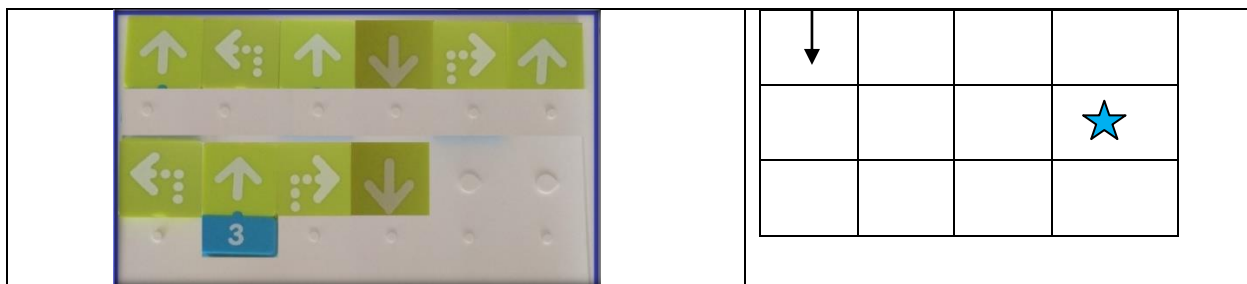
Задание 1

Педагог предлагает детям построить путь MatataBot от мальчика до васильков, пройдя по картинкам всех полевых цветов, не наступая на садовые. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Оптимальный вариант построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить путь MatataBot от девочки до гладиолуса, пройдя по картинкам с изображением садовых цветов, не наступая на полевые. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Оптимальный вариант построения пути представлен ниже.



46. «Какие мы стали большие»

Цель: уточнение представлений ребенка о себе в прошлом, настоящем и будущем посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

Задачи:

- Обобщить знания детей о школе и школьных принадлежностях.
- Развивать представления об изменении позиции ребенка в связи с взрослением.
- Формировать навык ориентирования на плоскости при составлении и программировании маршрута движения MatataBot.
- Способствовать воспитанию дружеских взаимоотношений между сверстниками.



Размер игрового поля А3

Задание 1

Педагог предлагает построить путь от девочки и вернуться на свое место, собрав букварь, портфель, тетради, пенал, карандаши. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



Задание 2

Педагог предлагает построить путь от мальчика, до пенала, собрав все принадлежности, которые должны в нем храниться. Начальное местоположение и направление взгляда MatataBot указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен звездочкой. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.

2. Список использованной литературы:

1. Алексеева, Г.Ю. Педагогические условия развития творческого потенциала учащихся младших классов (в процессе изучения математики): дис. канд. пед. наук/Г.Ю. Алексеева – Оренбург, 2000. – 182 с.
2. Информационные системы в образовании. [Электронный ресурс]. – URL: <https://isobr.academy/matata-lab/>
3. Емельянова, И.Е., Елпанова, Н.П. Развитие технических способностей детей дошкольного возраста // Вестник Бурятского государственного университета 1 (4) / 2014 // [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/.../n/razvitie-tehnicheskikh-sposobnostey-detey-doshkolnogo-vozrasta.pdf>.
4. MatataLabCodingLakeABC. [Электронный ресурс]. – URL: <http://matatalab.pro/shop/>
5. Будущее здесь ROBOTBAZA. [Электронный ресурс]. – URL: <https://robotbaza.ru/product/robototekhnicheskij-nabor-matatalab-coding-set>
6. Кондратьева, Н.С. / Международный педагогический портал / Особенности развития творческих способностей дошкольников / [Электронный ресурс]. – URL: <https://solncesvet.ru/opublikovannyye-materialyi/osobennosti-razvitiya-tvorcheskikh-sposobnostey-doshkolnikov/>
7. Блог «Электронный город»/Пост-образование/Программирование для детей. [Электронный ресурс]. – URL: <https://blog.2090000.ru/coding-for-kids>
8. Подымова, Л.С. Педагогика / 2014 [Электронный ресурс]. – URL: https://studme.org/49809/pedagogika/printsip_razvivayushchego_obucheniya
9. Султанова, И.Г. / Международный педагогический портал / «Современные образовательные технологии в ДОУ» [Электронный ресурс]. – URL: <https://solncesvet.ru/opublikovannyye-materialyi/sovremennyye-obrazovatelnyie-tehnol-2/>
10. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования от 03.06.2013 г. № 466 [Электронный ресурс]. – URL: <http://ru.wikipedia.org>

Методическое издание

**Играем и развиваемся
с робототехническим набором MatataLab**

методическое пособие для педагогов ДОУ

Авторы: М.В. Евстропова, Л.Р.Идрисова, О.В. Ли, И.А. Окатова,
Ф.Г.Сафиева, Э.И. Мухарамова, С.М. Шумова

Подписано в печать 11.09.2020.

Формат 60×84/8. Усл. печ. л. 10,23.

Бумага офсетная. Тираж 50 экз. Заказ № 97

Отпечатано в ООО «Фотохудожник»

454091, г. Челябинск, ул. Свободы, 155/1.