

MatataLAB

Инновационная система
образования

Разработал:
Педагог высшей
категории
Ли Оксана Владимировна
МБДОУ «ДС № 251 г.
Челябинска»

Что развивает MatataLAB?



Логика

Дети сами решают каким путем им придти к цели. Играя они делают ошибки и учатся на них.



Музыка

Составляйте музыкальные композиции, а робот с удовольствием их воспроизведет.



Программирование

Дети учатся взаимодействовать с роботом и постигают основы программирования.



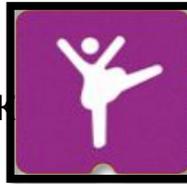
Рисование

Научите робота рисовать знакомые вам фигуры. Это не просто, но безумно интересно.



Математика

Ищите оптимальные пути к цели, параллельно изучая основы математики и даже тригонометрии.



Игра

Это не просто учеба, а увлекательная игра с приятным и эргономичным дизайном

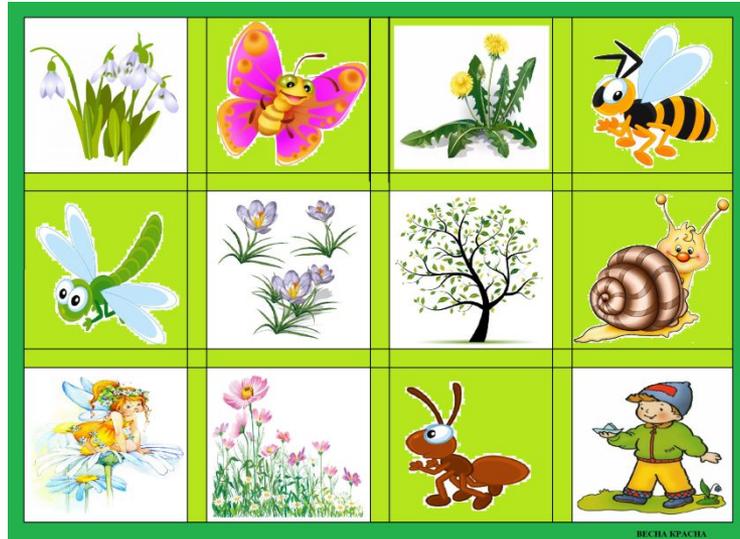
MatataLab - это набор для изучения основ алгоритмики и программирования. Предназначен для формирования когнитивных навыков и развития логического мышления у детей от 4 до 9 лет. Дети наиболее эффективно приобретают необходимые навыки и знания в процессе игровой деятельности, используя основные органы чувств (свои руки, глаза и уши). Во время игры с набором дети используют пространственное воображение, чтобы создавать алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.

Возможности набора позволяют создавать свои квесты и истории, соревноваться в умении программировать движение робота. Отличительной особенностью набора является отсутствие необходимости использовать компьютер или мобильное устройство для программирования. Программа составляется из блоков с символами на специальном поле, распознаётся с помощью камеры и передаётся на робота, который ее выполняет.

Вот и мы разработали тематические поля и задания для детей с помощью программирования **MatataLab**.

Познавательное развитие.
Образовательная ситуация по теме
«Весна красна»

с использованием образовательного набора MatataLab
для детей старшего дошкольного возраста.

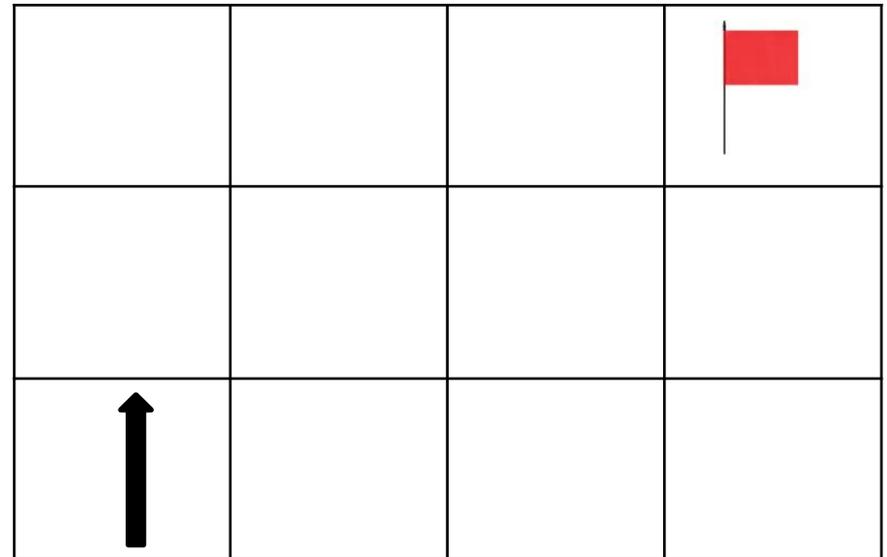


Цель: Обобщение представления детей об экологической зависимости между явлениями и объектами природы посредством программирования с использованием образовательного набора MatataLab.

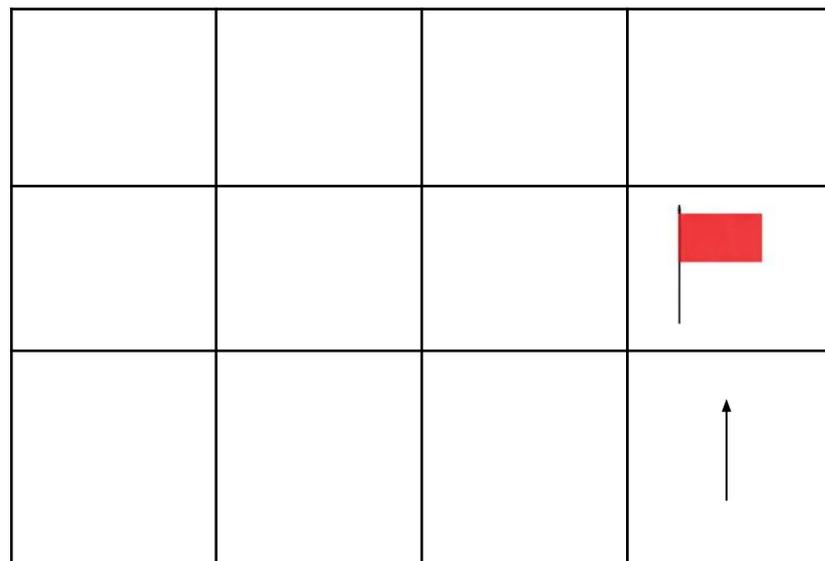
Задачи:

- Формировать навык ориентирования на плоскости и в пространстве и навык составления алгоритмов.
- Формировать коммуникативные навыки при совместной работе над заданиями.
- Систематизировать и углублять представления детей о растительном мире и насекомых весной.
- Развивать интерес к природе, желание активно познавать и рассказывать о природе, действовать с природными объектами.
- Воспитывать стремление сохранять и оберегать природный мир, видеть его красоту.

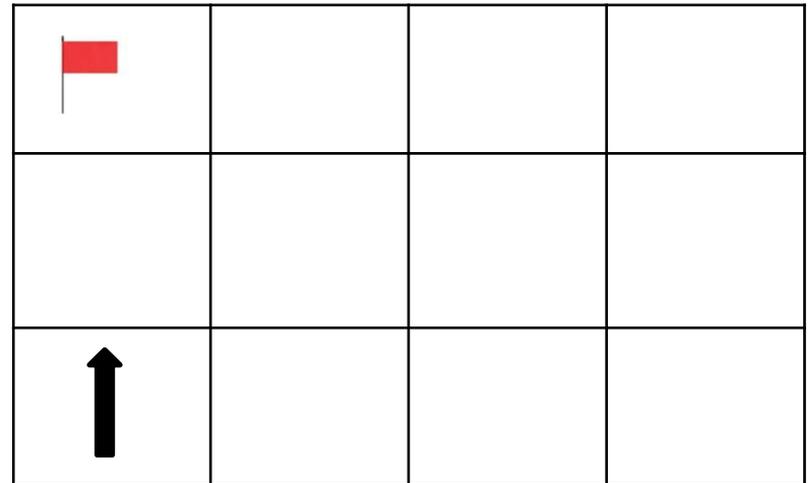
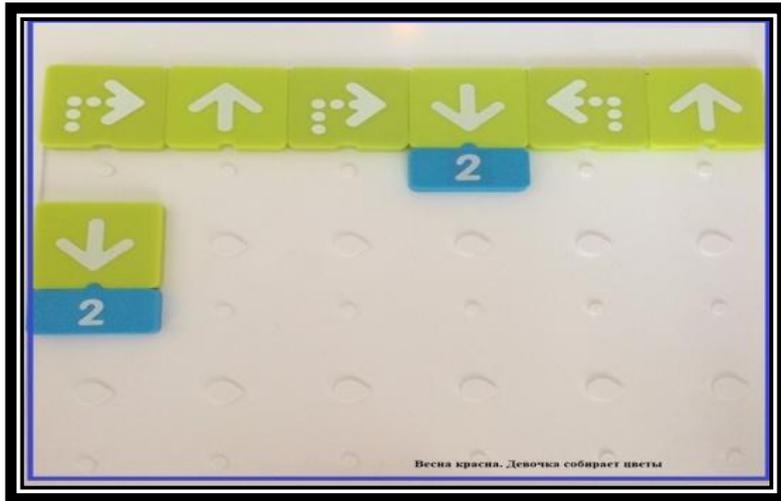
Задание 1 Педагог предлагает построить путь от девочки до пчелы. Начальное местоположение и направление взгляда **MatataBot** указано на схеме ниже стрелочкой, конец маршрута обозначен флажком. Один из возможных вариантов построения пути представлен ниже.



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 флажком. 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 флажком. 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 зеленые карточки.

Задание 6.

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

Задание 7.

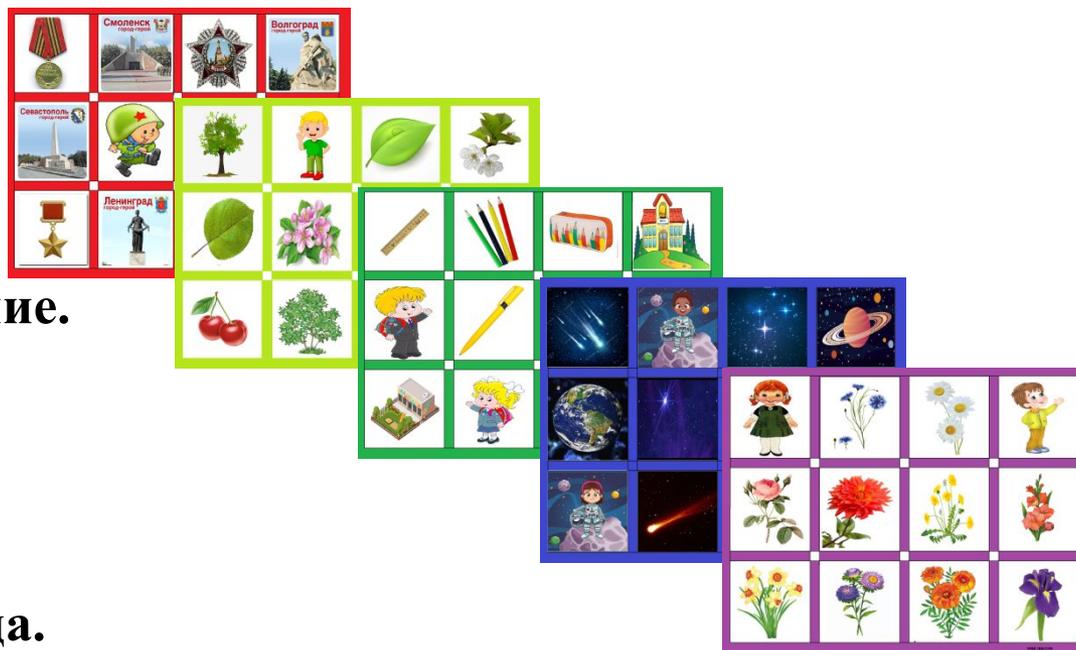
Педагог предлагает детям, построить путь от девочки до подснежников, пройдя через розовую бабочку не наступив на стрекозу.

Задание 8.

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

В нашей работе мы старались использовать только самые современные, удобные и интересные решения. Мы хотим, чтобы создаваемая нами игра выглядела уникальной и новой, настолько долго, насколько это возможно. Каждое поле мы разработали по тематическим направлениям:

1. **Весна –красна по ОВЗ**
2. **Водный мир.**
3. **День Победы.**
4. **Деревья весной.**
5. **Какие стали мы большие.**
6. **Космос.**
7. **Природа. Мир цветов.**
8. **Природа. Насекомые.**
9. **Писатели детям.**
10. **Профессия орудия труда.**
11. **Такие разные дома.**



В дальнейших планах разработать материал для детей с ОВЗ.

Мы не просто получаем игрушку, которая долго будет радовать наших детей, но также с помощью **MatataLAB** мы сможем обучать ребенка в игровой манере, и уже завтра учеба станет для него приятным времяпрепровождением.

