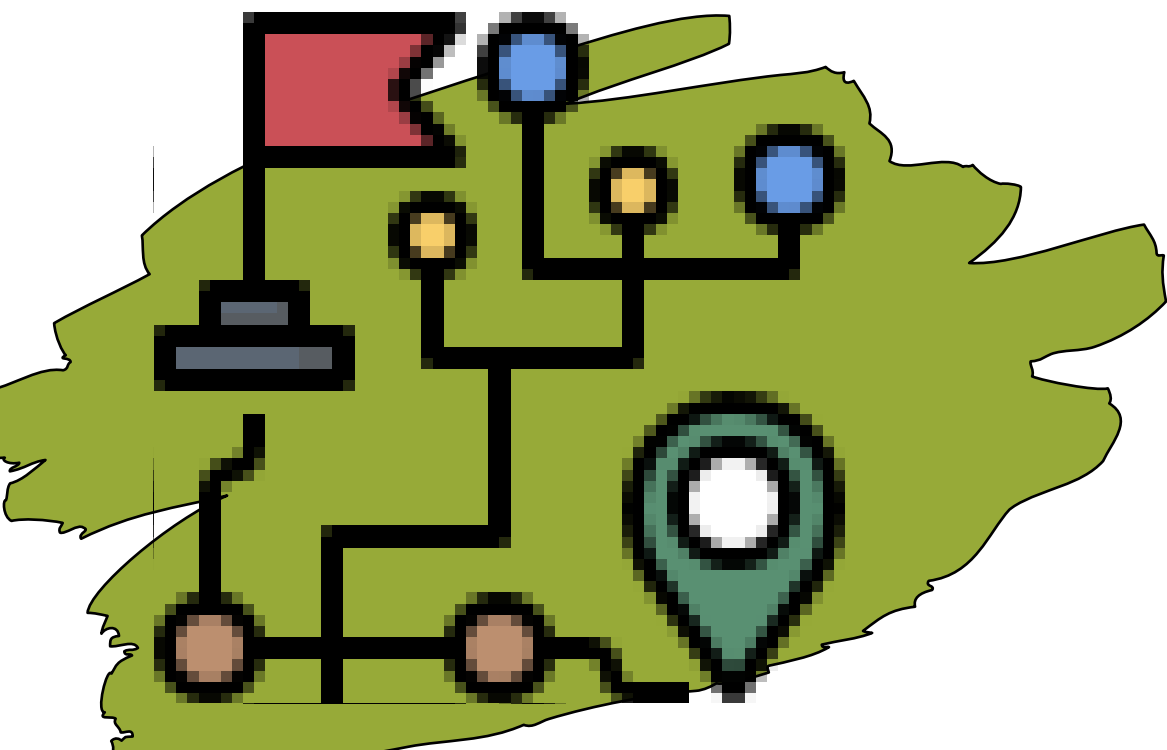


ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ
ГРАЖДАНСКО-
ПАТРИОТИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ У
ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ ПОСРЕДСТВОМ
РОБОТОВ МАТАТАЛАВ



Задачи учебной программы:

ФОРМИРОВАТЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О:

- РОДНОМ НАСЕЛЕННОМ ПУНКТЕ, ОБЛАСТНЫХ ГОРОДАХ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ, ИХ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯХ;
- СТОЛИЦЕ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ – ГОРОДЕ МИНСКЕ, ЕЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯХ;
- ПРИРОДНЫХ СИМВОЛАХ БЕЛАРУСИ (СОСНА, ЗУБР, АИСТ, ЦВЕТОК ВАСИЛЬКА, ЛЕН, КЛЕВЕР);
- ГОСУДАРСТВЕННОМ ФЛАГЕ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ КАК ОДНОМ ИЗ НАЦИОНАЛЬНЫХ СИМВОЛОВ, ЗНАЧЕНИИ ЦВЕТОВ И ОРНАМЕНТА ФЛАГА;
- ГОСУДАРСТВЕННЫХ ПРАЗДНИКАХ И ОБЩЕРЕСПУБЛИКАНСКИХ ПРАЗДНИЧНЫХ ДНЯХ;
- СКУЛЬПТУРНО-АРХИТЕКТУРНЫХ ОБЪЕКТАХ, СООРУЖЕНИЯХ (ПАМЯТНИКИ, МЕМОРИАЛЬНЫЕ И ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫЕ КОМПЛЕКСЫ И ДР.)
 - БЕЛОРУССКОЙ АРМИИ, ТРУДНОЙ, НО ПОЧЕТНОЙ ОБЯЗАННОСТИ ЗАЩИЩАТЬ РОДИНУ, ОХРАНЯТЬ ЕЕ СПОКОЙСТВИЕ И БЕЗОПАСНОСТЬ.



Образовательные области:

Ребенок и
общество

Ребенок и
природа

Изобразительное
искусство



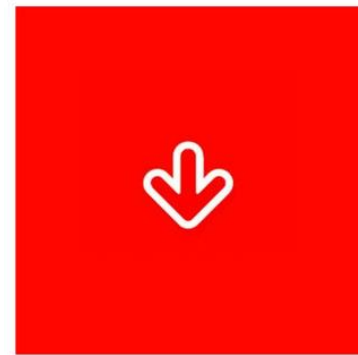
Мататалаб Лайт - Matatalab Lite

- **Образовательный робот для детей от 4 до 10 лет для развития наглядно-образного мышления, логики, умения программирования!**
- **Робот представляет собой миниатюрную круглую машинку.**
- **Для программирования и управления роботом используется пульт с кнопками для передачи управляющих команд и/или кодирования.**
- **Миниатюрный робот-машинка для программирования может выполнять 3 вида умных команд с пульта управления.**

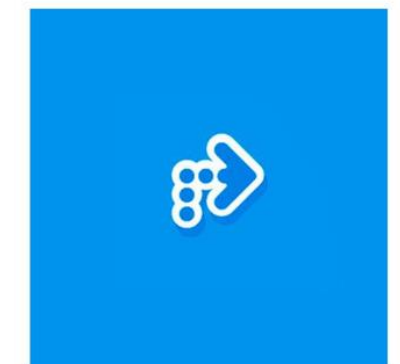


КОНТРОЛЛЕР (ПУЛЬТ УПРАВЛЕНИЯ)

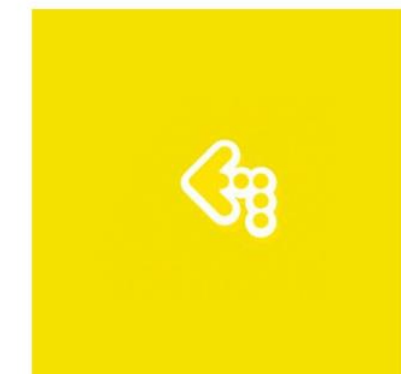
**ШАГ
ВПЕРЕД**



**ШАГ
НАЗАД**



**ПОВОРОТ
НАПРАВО**



ПОВОРОТ НАЛЕВО



1. ПРОГРАММИРОВАНИЕ ЧЕРЕЗ ПУЛЬТ

РЕБЕНОК НАБИРАЕТ НА ПУЛЬТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ КОМАНД, КОТОРЫЕ БУДУТ ВЫПОЛНЕНЫ РОБОТОМ



2. ПРОСТОЕ РАДИОУПРАВЛЕНИЕ РОБОТОМ УПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЕМ РОБОТА ПРИ ПОМОЩИ КНОПОК НА ПУЛЬТЕ ИЛИ ПРИ ПОМОЩИ ВСТРОЕННОГО В ПУЛЬТ АКСЕЛЕРОМЕТРА



СЕРИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РАССКАЗОВ

“МАЛЕНЬКИМИ ШАГАМИ ПО БЕЛАРУСИ В IT-БУДУЩЕЕ”

Главным героем рассказов является
выдуманый персонаж IT-КРОК





Серия образовательных рассказов и дидактических игр была представлена на 20 Республиканской выставке научно-методической литературы и творчества учащейся молодежи в г. Минске



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

"СОБЕРИ БОГАТСТВА НАШЕЙ СТРАНЫ"



Формировать, закреплять представления :

- ПРИРОДНЫХ СИМВОЛАХ БЕЛАРУСИ (СОСНА, ЗУБР, АИСТ, ЦВЕТОК ВАСИЛЬКА, ЛЕН, КЛЕВЕР); О РПРОДНЫХ РЕСУРСАХ (НЕФТЬ, УГОЛЬ, СОЛЬ,

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

ФОРМИРОВАТЬ УМЕНИЯ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ПРОСТРАНСТВЕ И НА ПЛОСКОСТИ ОТ СЕБЯ
И ОТ ДРУГИХ ПРЕДМЕТОВ;

ЗАКРЕПИТЬ НАВЫКИ СОСТАВЛЕНИЯ АЛГОРИТМА ДВИЖЕНИЯ НА ПЛОСКОСТИ.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

ИГРАЮТ ПЯТЬ КОМАНД ОДНОВРЕМЕННО; ОДНА И ТА ЖЕ ДИДАКТИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА РЕШАЕТСЯ
ЧЕРАЗ 5 РАЗНЫХ ИГРОВЫХ ПОСОБИЙ



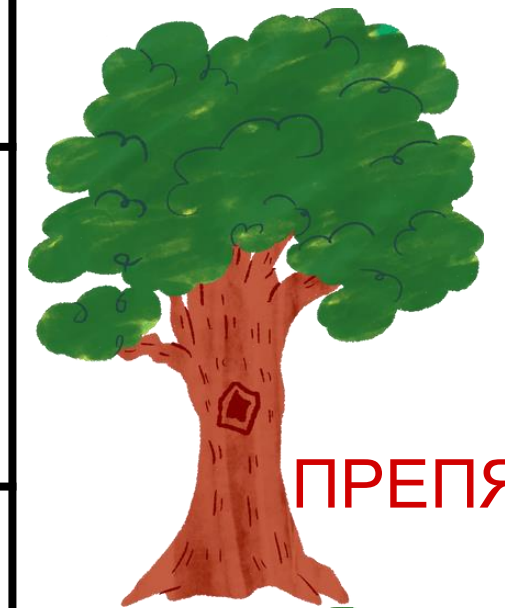
ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «НАПОЛЬНОЕ ПОЛОТНО 10X10 КЛЕТОК»

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ПЕРВОЙ КОМАНДЫ СОБРАТЬ КАРТИНКИ:

ЗУБР, БОБР, ЛОСЬ, АИСТ, БАРСУК



					ФИНИШ
СТАРТ					

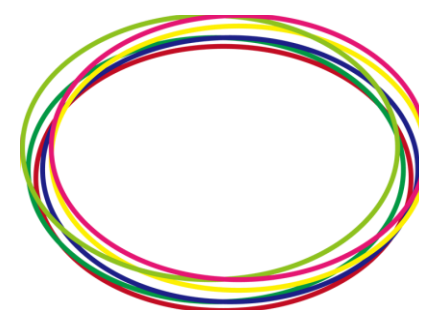
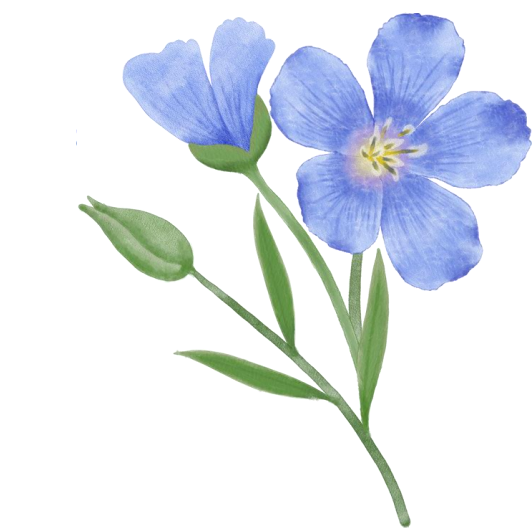




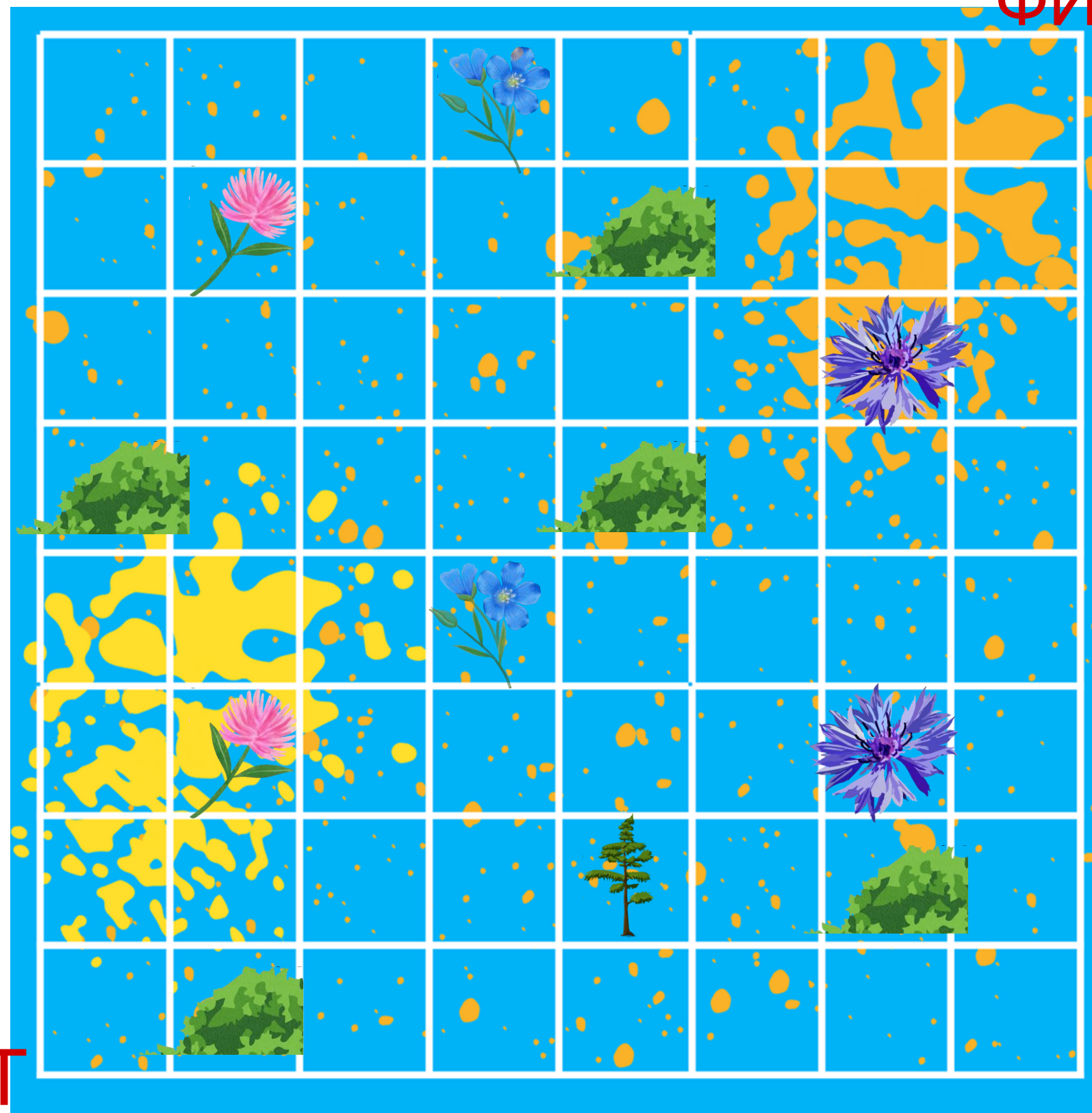
ДИДАКТИЧЕСКОЕ ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «ГЕОБОРД РАСТЕНИЙ»

ПРАВИЛА ИГРЫ: УЧАСТНИКАМ НЕОБХОДИМО СОБРАТЬ КАРТИНКИ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ РАСТЕНИЙ-СИМВОЛОВ БЕЛАРУСИ (ЛЕН, ВАСИЛЕК, КЛЕВЕР, КОЛОСЬЯ, СОСНА). ИГРАЮТ ДВА УЧАСТНИКА, С ПОМОЩЬЮ РЕЗИНОК ВЫКЛАДЫВАЮТ ПУТЬ ОТ «СТАРТА» ДО «ФИНИША»

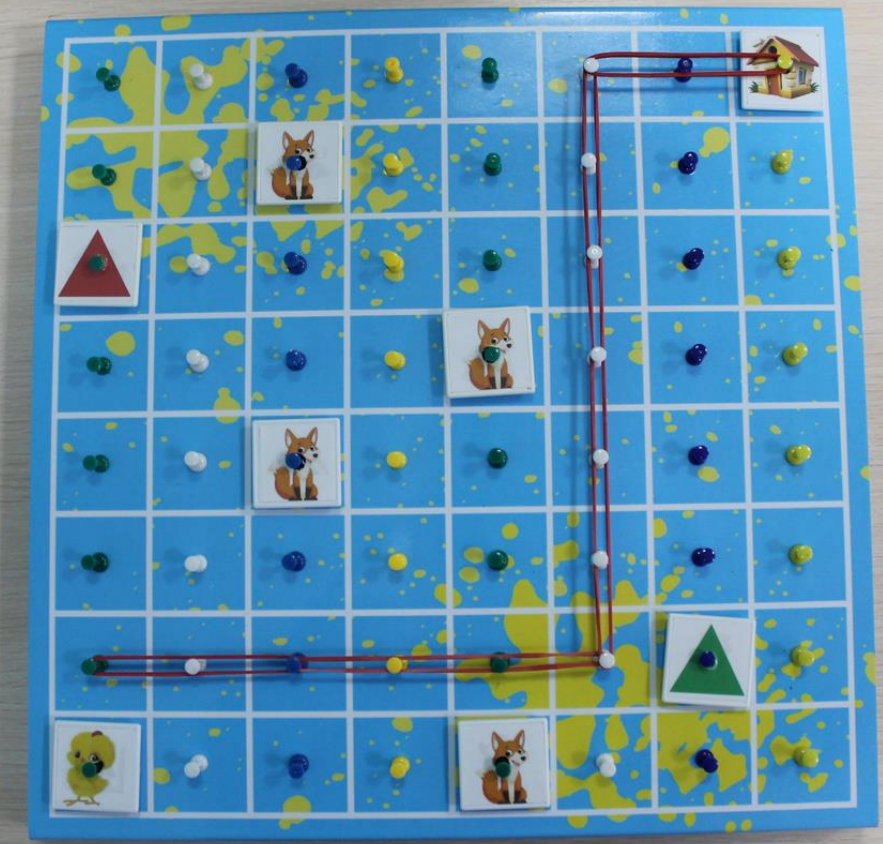
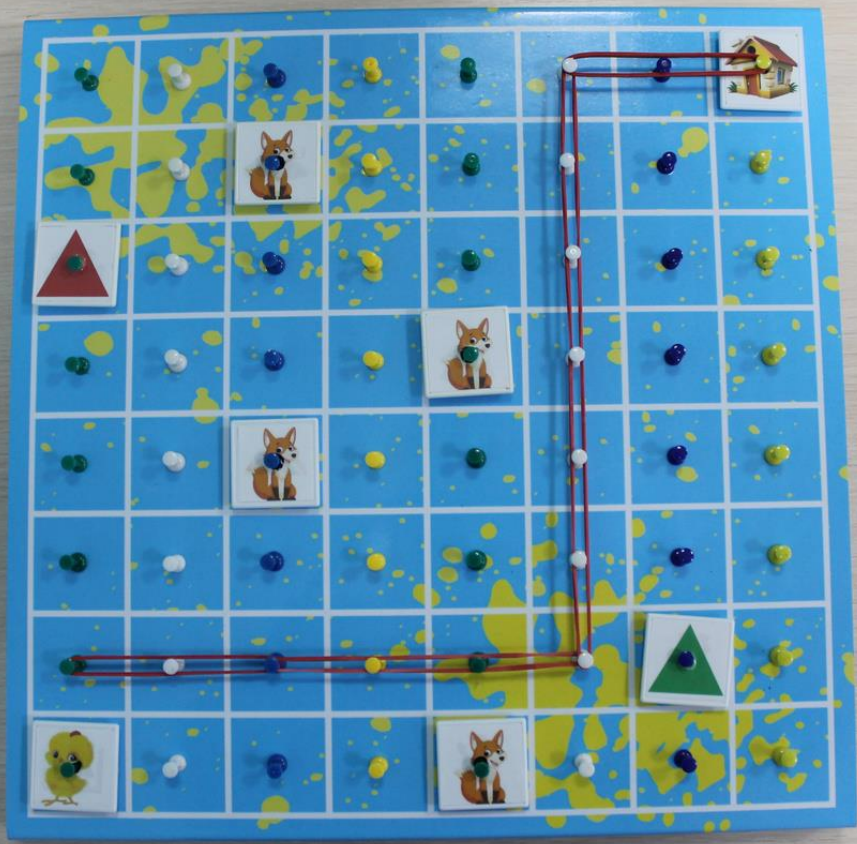
ФИНИШ



СТАРТ

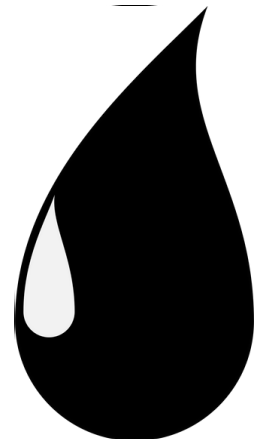


ПРЕПЯТСТВИЕ



ДИДАКТИЧЕСКОЕ ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «ЯНКА И ЯНИНА»

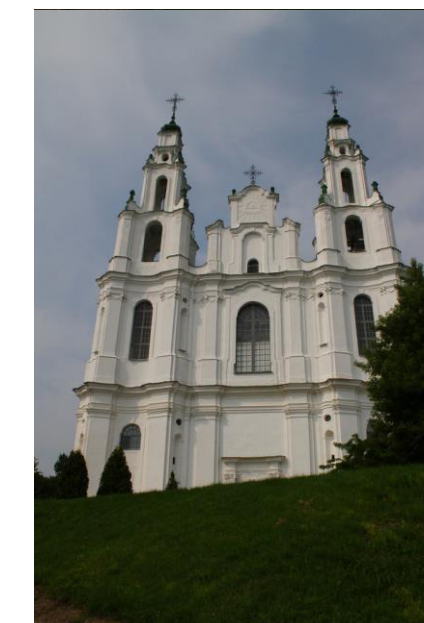
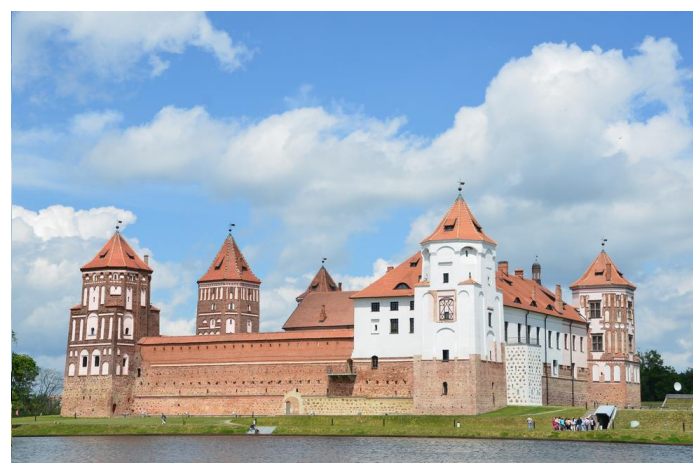
ПРАВИЛА ИГРЫ: ПО ПОЛЮ УЧАСТНИК ДВИГАЕТ С ПОМОЩЬЮ МАГНИТА ФИГУРКУ БЕЛОРУСА. СОСТАВЛЯЕТ АЛГОРИТМ И СОБИРАЕТ КАРТИНКИ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ (УГОЛЬ, НЕФТЬ, ТОРФ, СОЛЬ, РУДУ)





ДИДАКТИЧЕСКОЕ ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «ЯНКА И ЯНИНА»

ПРАВИЛА ИГРЫ: ПО ПОЛЮ УЧАСТНИК ДВИГАЕТ С ПОМОЩЬЮ МАГНИТА ФИГУРКУ БЕЛОРУСКИ, СОСТАВЛЯЕТ АЛГОРИТМ И СОБИРАЕТ КАРТИНКИ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ АРХИТЕКТУРНЫХ ПАМЯТНИКОВ

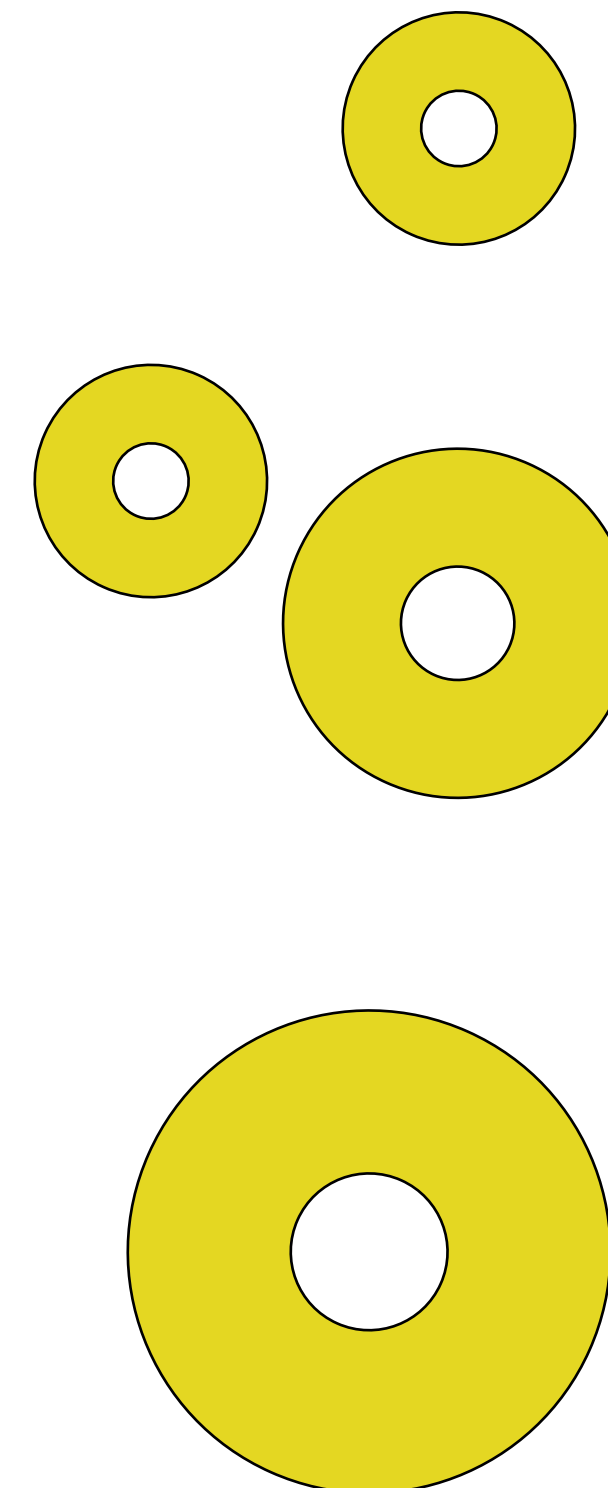
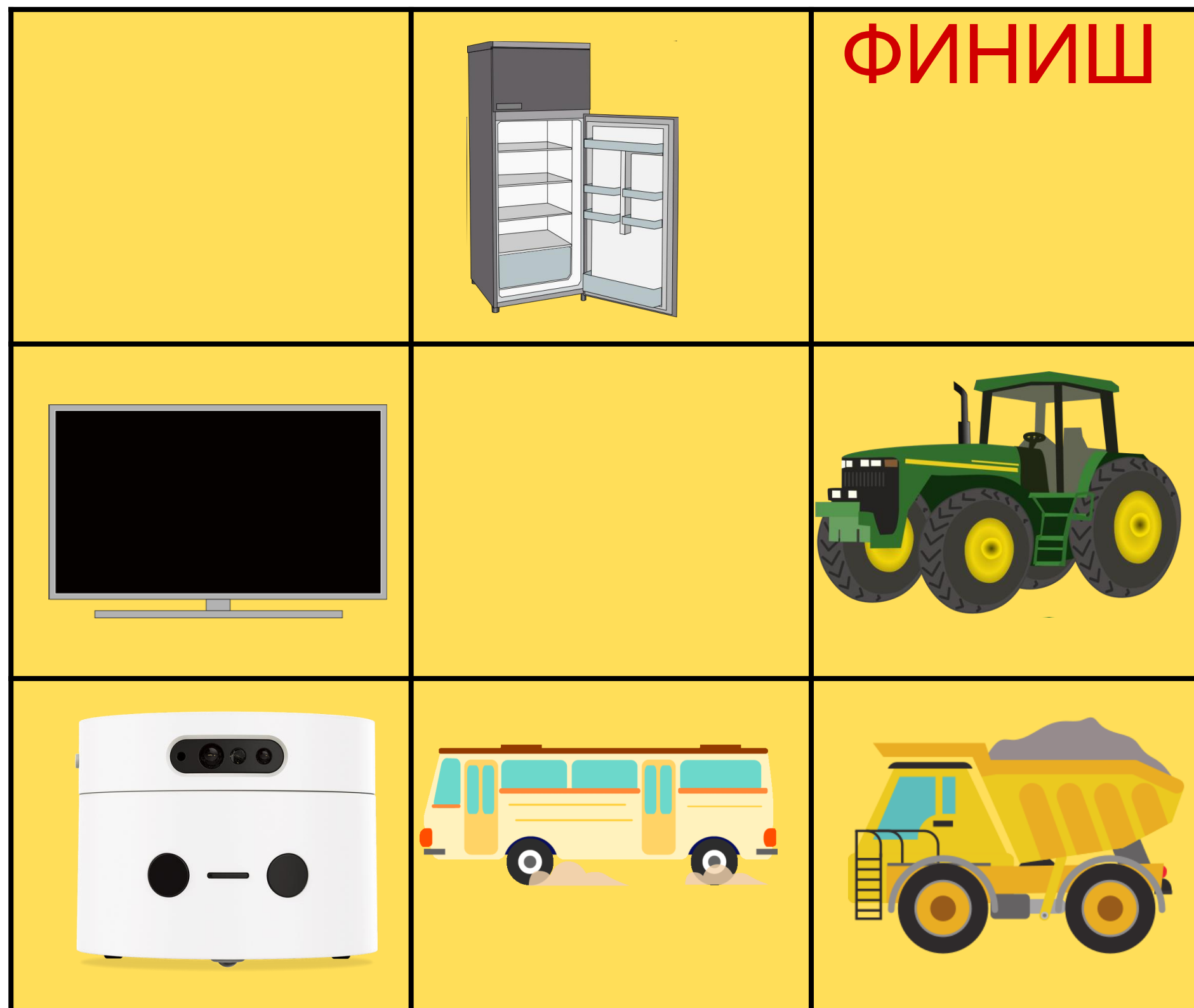
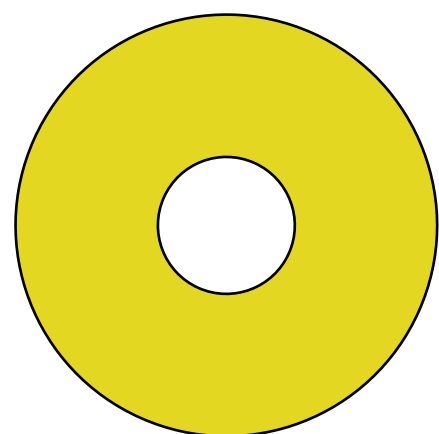


ПРЕПЯТСТВИЕ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ 3x3 КЛЕТКИ ДЛЯ РОБОТА

ПРАВИЛА ИГРЫ: УЧАСТНИКИ СОСТАВЛЯЮТ АЛГОРИТМ ДВИЖЕНИЯ ПО КЛЕТОЧНОМУ ПОЛЮ, ВЫКЛАДЫВАЮТ ПУТЬ С ПОМОЩЬЮ СТРЕЛОК. УЧАСТНИКАМ НЕОБХОДИМО СОБРАТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ ТОВАРОВ ПРОМЫШЛЕННОСТИ БЕЛАРУСИ (ТЕЛЕВИЗОР «ГОРИЗОНТ», ХОЛОДИЛЬНИК «АТЛАНТ», АВТОБУС, САМОСВАЛ, ТРАКТОР)

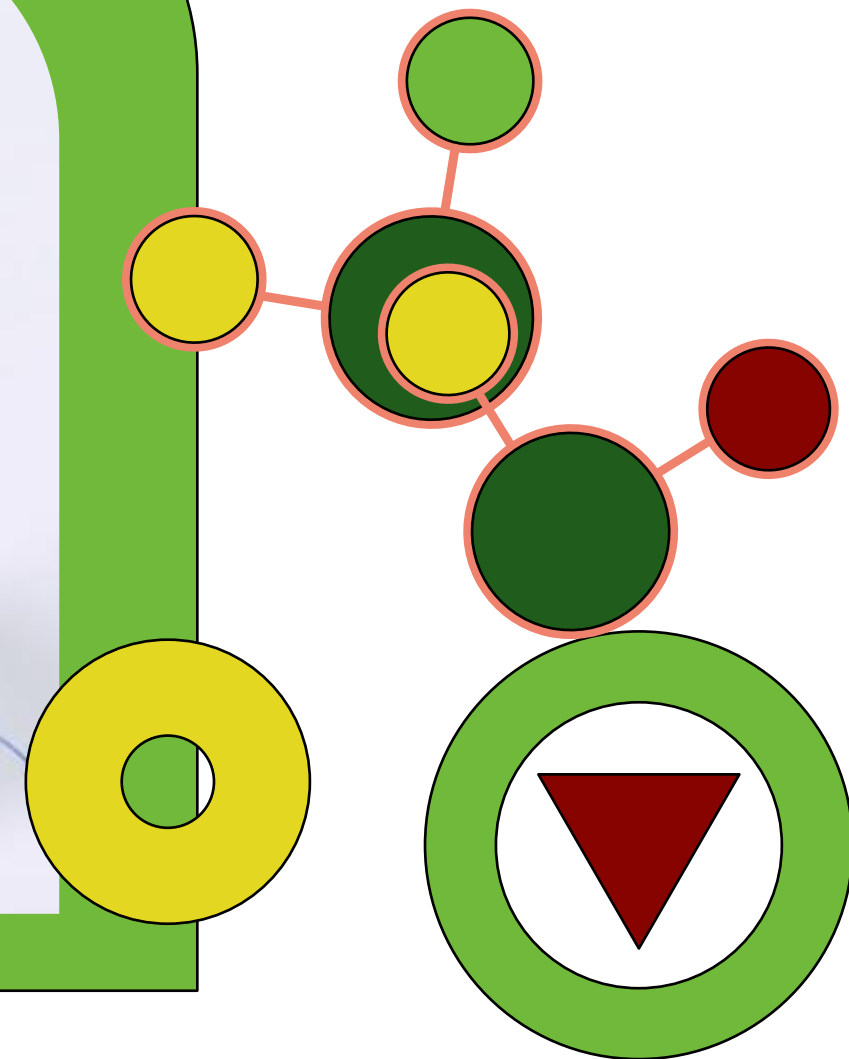
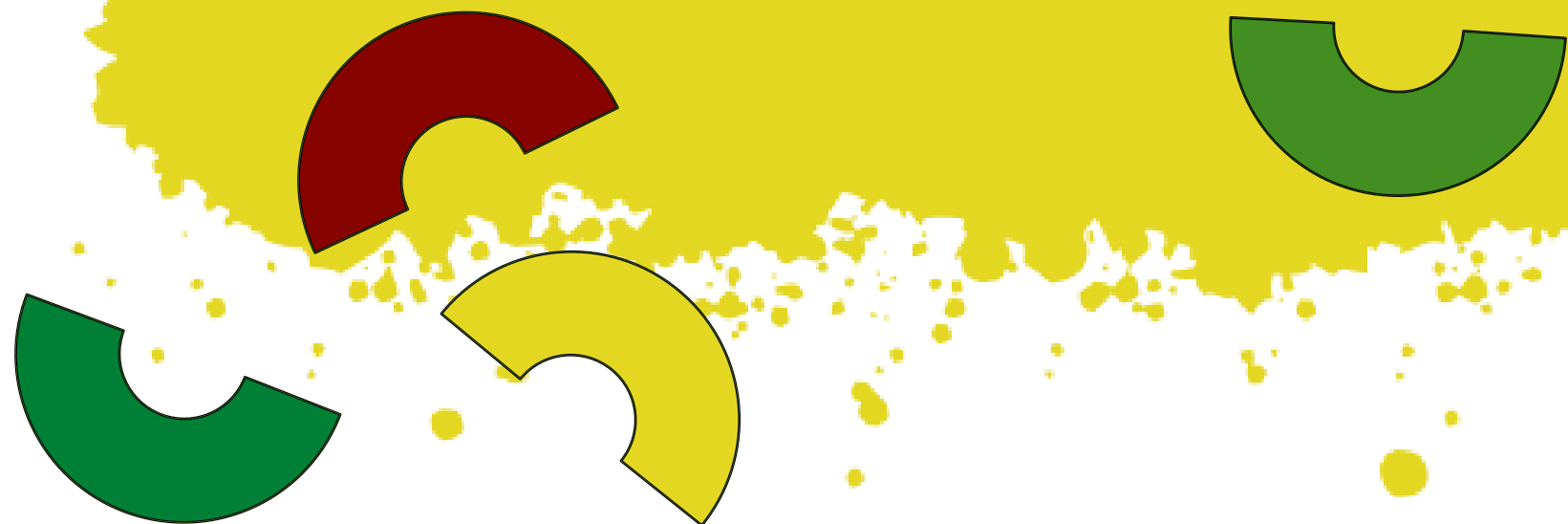


ДИДАКТИЧЕСКОЕ УПРАЖНЕНИЕ

«РОБОТ-ХУДОЖНИК»

загадка:

БРОДИТ ОДИНОКО,
ОГНЕННОЕ ОКО
ВСЮДУ, ГДЕ БЫВАЕТ,
ВЗГЛЯДОМ СОГРЕВАЕТ



Азбука беларускага арнаменту



АГОНЬ



БАГАЦЕ



ВЯСНА



ДУША



ЗЯМЛЯ



КРАСА



МАЛАДОСЦЬ



НАСЕННЕ



РОСКВІТ



СОНЦА



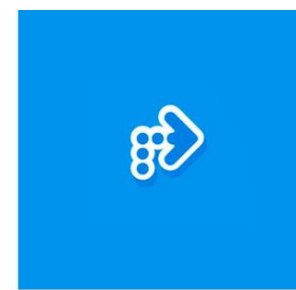
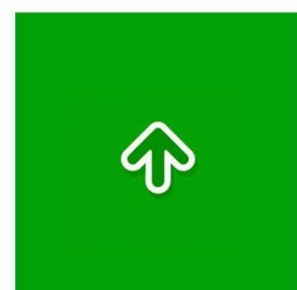
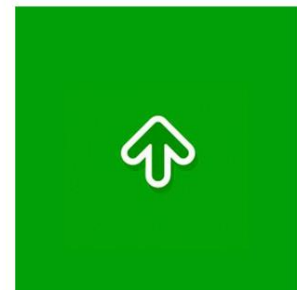
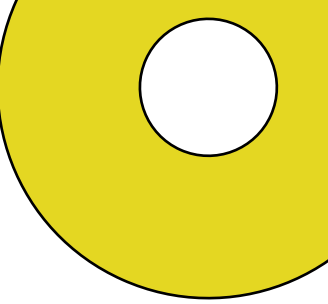
СЯМ'Я



УРАДЖАЙ



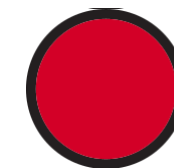
АЛГОРИТМ РИСУНКА СИМВОЛА СОЛНЦА



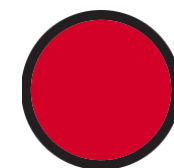
ПОВТОРИТЬ 4 РАЗА



НА КАЖДОЙ СТОРОНЕ КВАДРАДА НАЙТИ СЕРЕДИНУ И ОТМЕТИТЬ

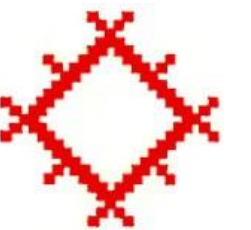
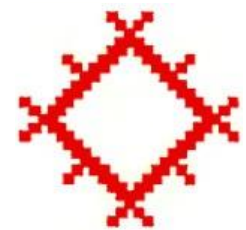
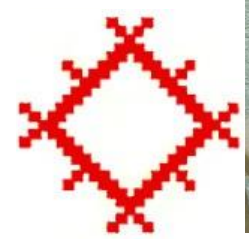


ПООЧЕРЕДНО ПОСТАВИТЬ РОБОТА В ТОЧКИ

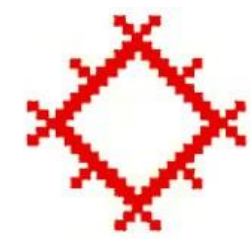
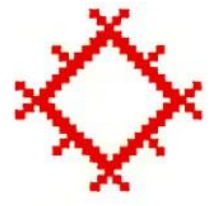
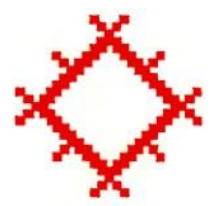
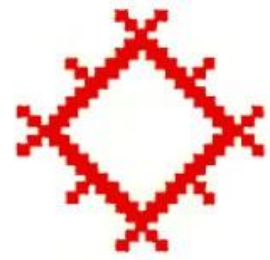


И СДЕЛАТЬ



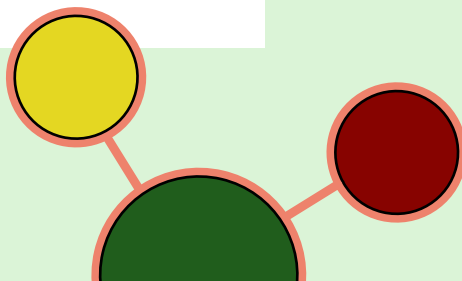
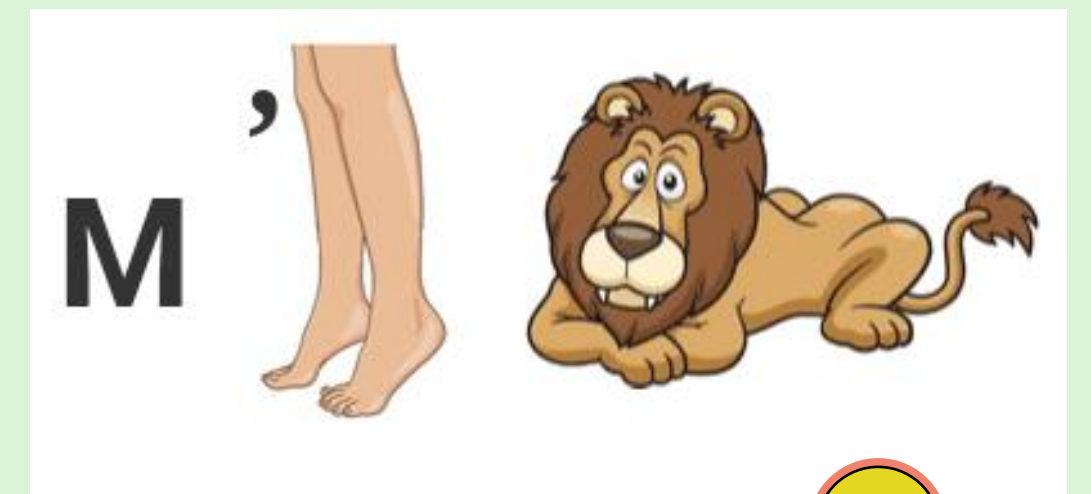


ВСЕГДА ЖИВИ И ПРОЦВЕТАЙ, БЕЛАРУСЬ!

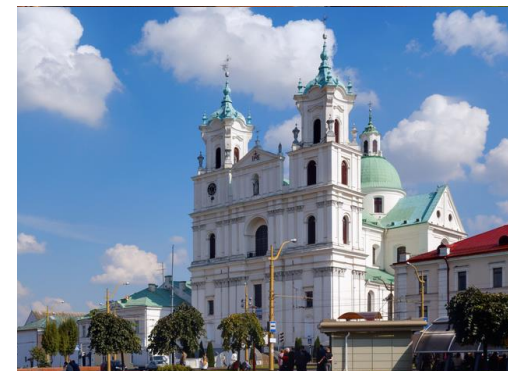
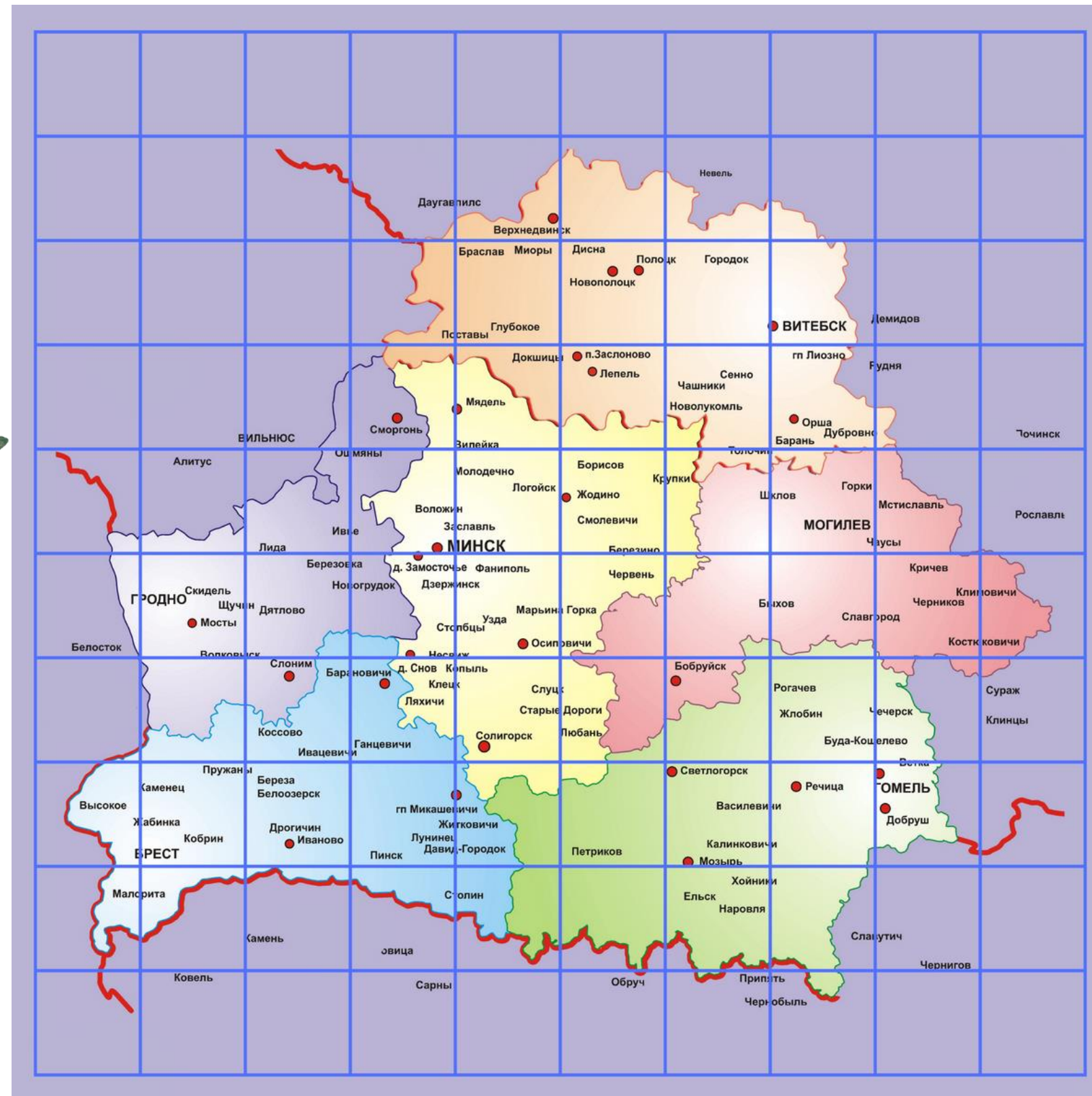


ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРОДАМ БЕЛАРУСИ»

КАПИТАНЫ КОМАНД РАЗГАДЫВАЮТ РЕБУСЫ "ЗАКОДИРОВАННЫЕ
ОБЛАСТНЫЕ ЦЕНТРЫ БЕЛАРУСИ"



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРОДАМ БЕЛАРУСИ»



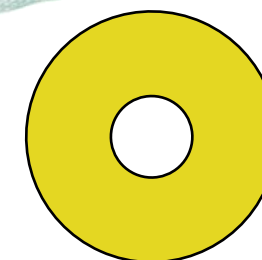
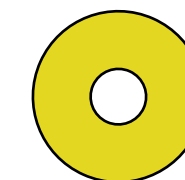
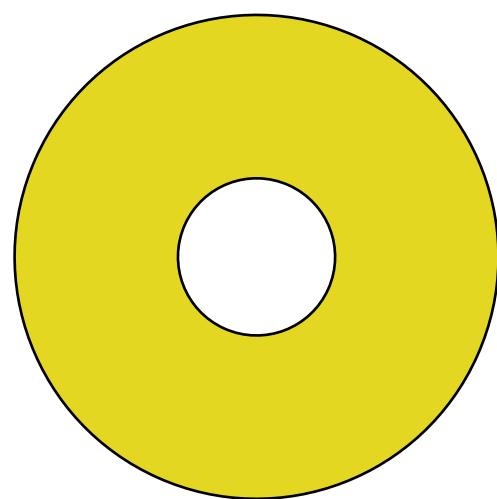


ЩЕДРАЯ БЕЛОРУСССКАЯ ЗЕМЛЯ



ДИДАКТИЧЕСКОЕ УПРАЖНЕНИЕ

ТАНЕЦ РОБОТОВ



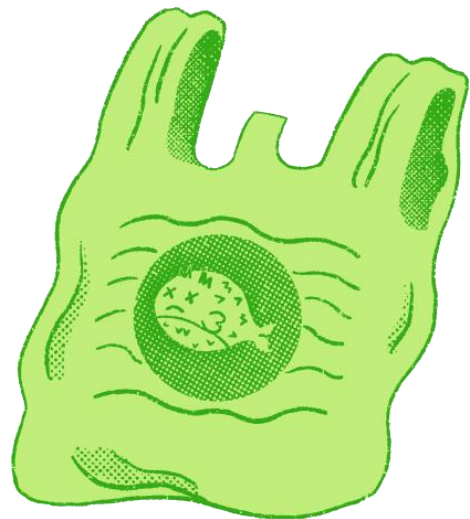


ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА “СООТНЕСИ ОБЪЕКТЫ С ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯМИ Г. МИНСКА”



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА "СОБЕРИ ЭЛЕМЕНТЫ ГЕРБА РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ"

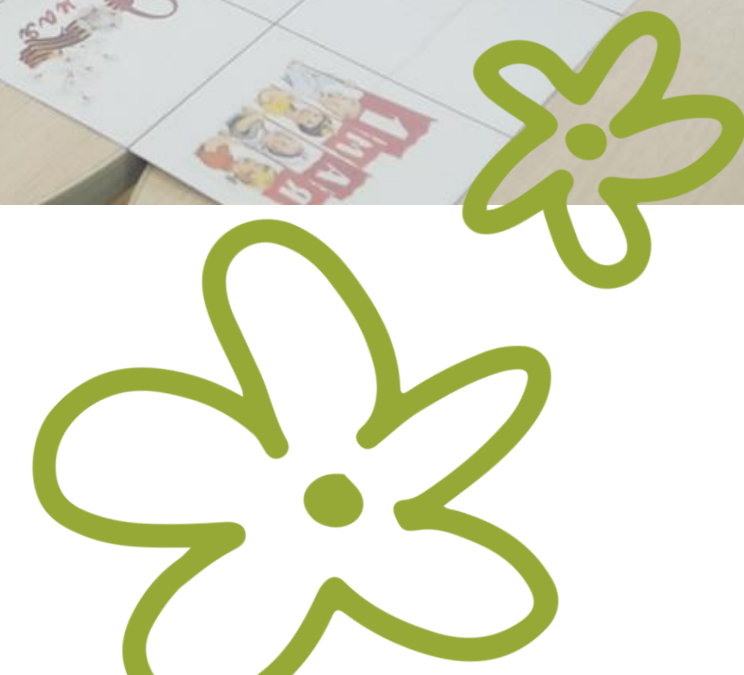




ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА "ОЧИСТИ ДНО РЕКИ ПРИПЯТЬ"



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА “ГОСУДАРСТВЕННЫЕ ПРАЗДНИКИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ”



ИГРЫ - ЛАБИРИНТЫ "РАСПУТАЙ ДОРОЖКИ - ПРОЧИТАЙ СЛОВО" "СОБЕРИ БУКЕТ ДЛЯ РОБОТА"



ЗАНЯТИЕ ПО “РЕБЕНОК И ПРИРОДА”

ЖИВОТНЫЕ - ОБИТАТЕЛИ КРАСНОЙ КНИГИ РЕСПУБЛИКИ

БЕЛАРУСЬ



ВОЕННО - ПАТРИОТИЧЕСКАЯ ИГРА “РАЗВЕДЧИК РОБОТ МАТАТАБОТ”





Спасибо за

Внимание!

