Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 9 «Рябинка»

**Интерактивная игра**

**«Путешествие Робомишки по родному городу»**

**Автор: старший воспитатель**

**Курылева Татьяна Олеговна**

**Сергач 2024**

**Цель:** Закрепить представления о родном городе, через обучение элементарным основам робототехники.

**Задачи:**

* Расширять знания детей о родном городе, его улицах, достопримечательностях.
* Знакомить детей с ближайшим окружением.
* Обратить внимание на здания города, их архитектурные особенности.
* Развивать мышление, речь детей, расширять их словарный запас.
* Развивать интерес к игровой деятельности.
* Воспитывать любовь к родному городу.
* Приобщать к научно – техническому творчеству.

**Ход игры:**

1. Приготовить игровое поле, установить РОБОМИШКУ в пункт отправления.
2. Выбрать схему маршрута.
3. Задать алгоритм действий РОБОМИШКИ с помощью контрольной панели и блоков программирования.
4. Привести в действие наш маршрут.
5. Прибыв к достопримечательности родного города, можно отсканировать QR-код и узнать много нового и интересного.
6. Продолжаем строить новые маршруты, с помощью схем.

Данная игра состоит из игрового поля, фотографий достопримечательностей города Сергача, в игре используется робототехнический набор MatataLab. Так же прилагаются алгоритмические схемы, чтобы наш Робомишка смог совершить путешествие в самые интересные места нашего города.

Выкладываем путь на контрольной панели из блоков по которому отправиться наш герой. Нажимаем пуск, и наш Робомишка отправляется в свое путешествие.

Для того, чтобы узнать более подробную информацию о нашей достопримечательности мы отсканируем QR-код. И так используя наши схемы, Робомишка может совершить свое путешествие в любую точку нашего города и узнать всё самое интересное.

Данную игру можно использовать как для изучения нового материала, так и для закрепления. Она расширяет знания детей о родном городе, о его достопримечательностях и воспитывает чувство патриотизма.

