

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
центр развития ребенка - детский сад №21 г. Томска

Опыт работы: «Использования робототехнического  
набора MatataLab в процессе обучения дошкольников  
основам программирования»



Подготовила: воспитатель первой  
квалификационной категории  
Разорина Елена Васильевна

Робототехнический набор Matatalab – интерактивный программируемый робот для детей от 4 до 9 лет. При помощи своего воображения дети могут создавать бессчётное количество игр с роботом, используя программные блоки и алгоритмы, чтобы управлять им. Через игру дети изучают основы программирования и развивают логическое мышление.



Робот  
Купол

Фигурка MatataLab 2

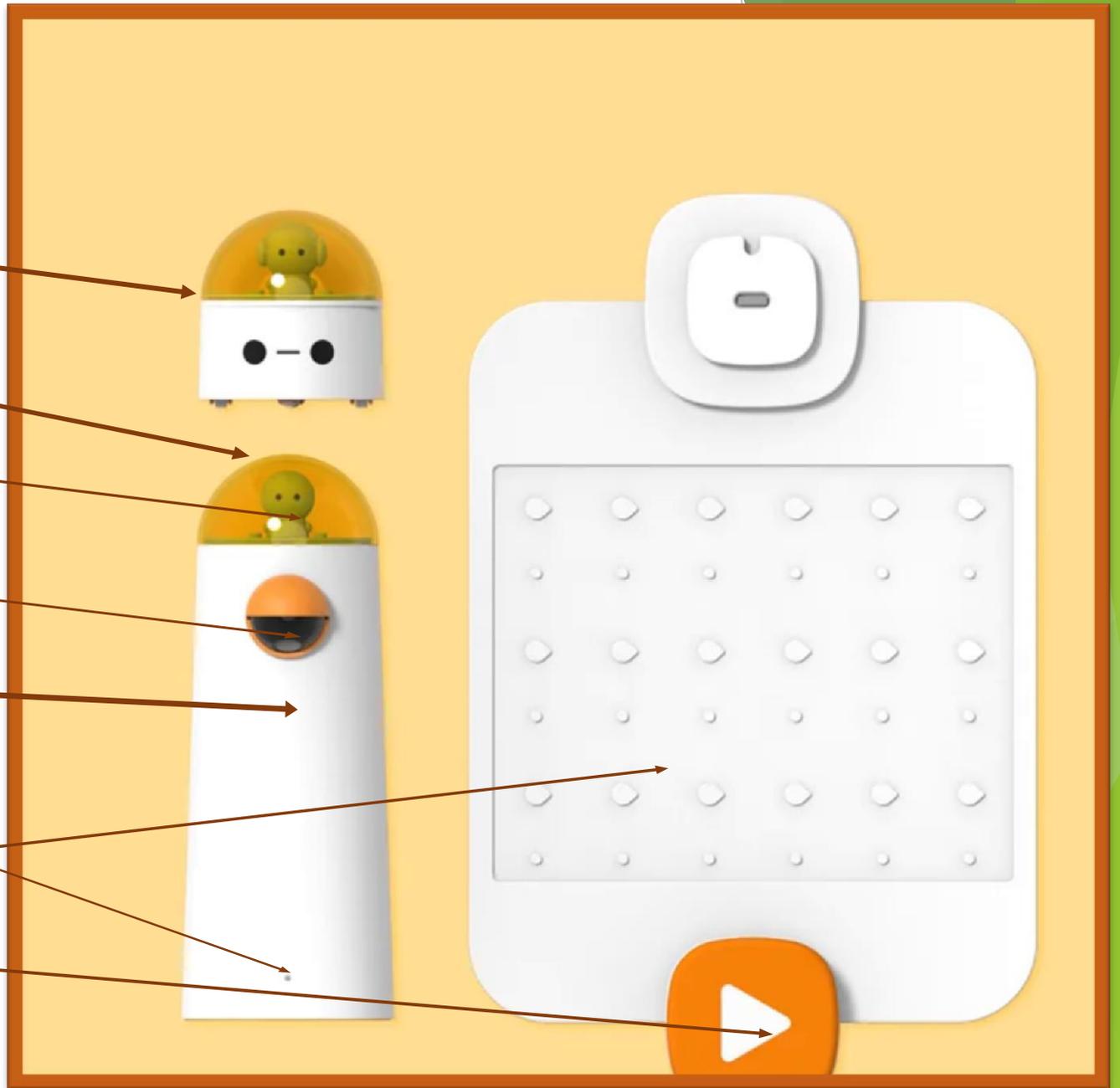
Камера распознавания  
изображения

Управляющая башня

Индикатор статуса

Панель управления

Кнопка «Старт»



## ОСНОВНЫЕ БЛОКИ

ДВИЖЕНИЯ

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БЛОКИ

ФУНКЦИИ

ЧИСЛОВЫЕ

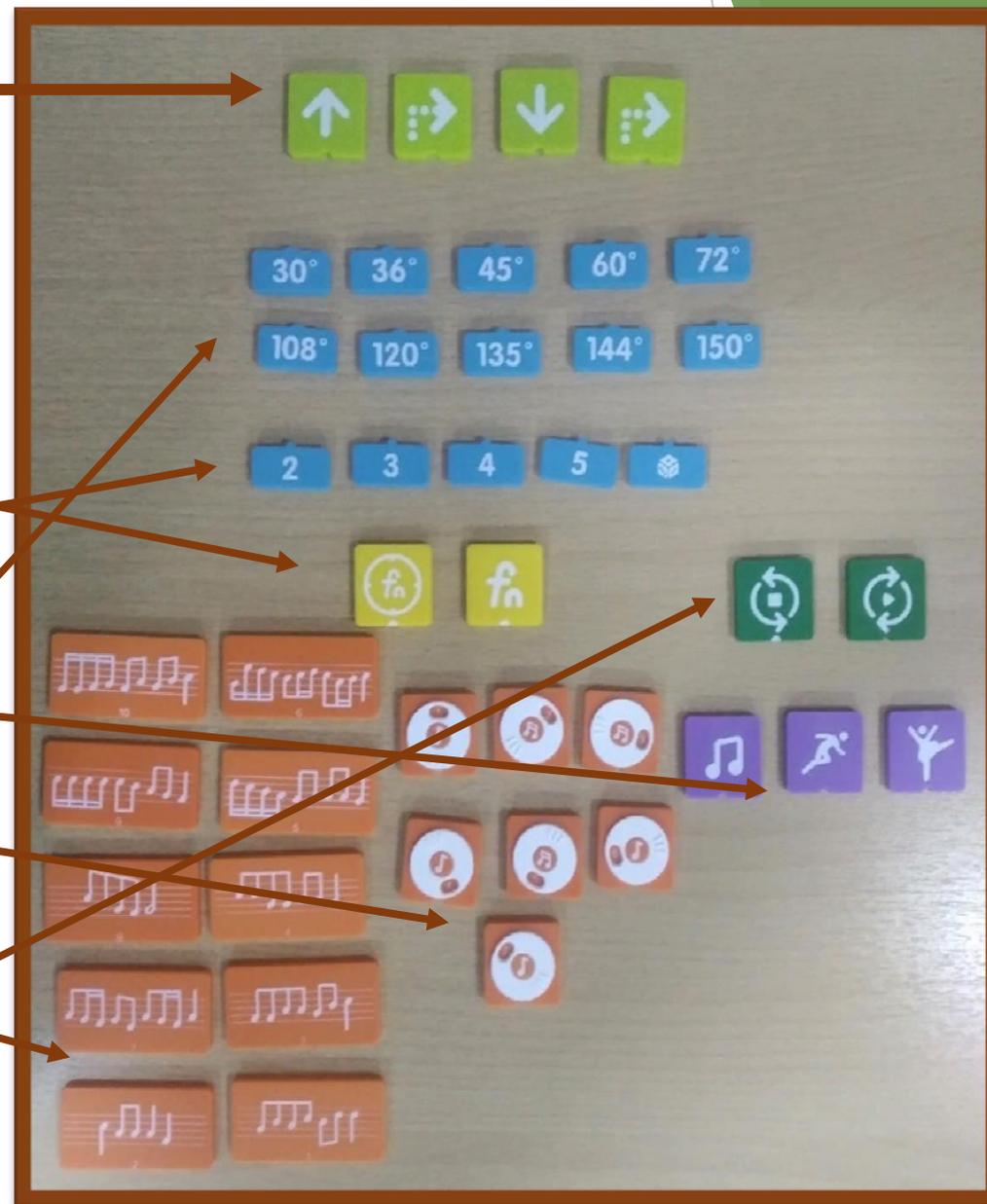
РАЗВЛЕЧЕНИЯ

МУЗЫКАЛЬНЫЕ

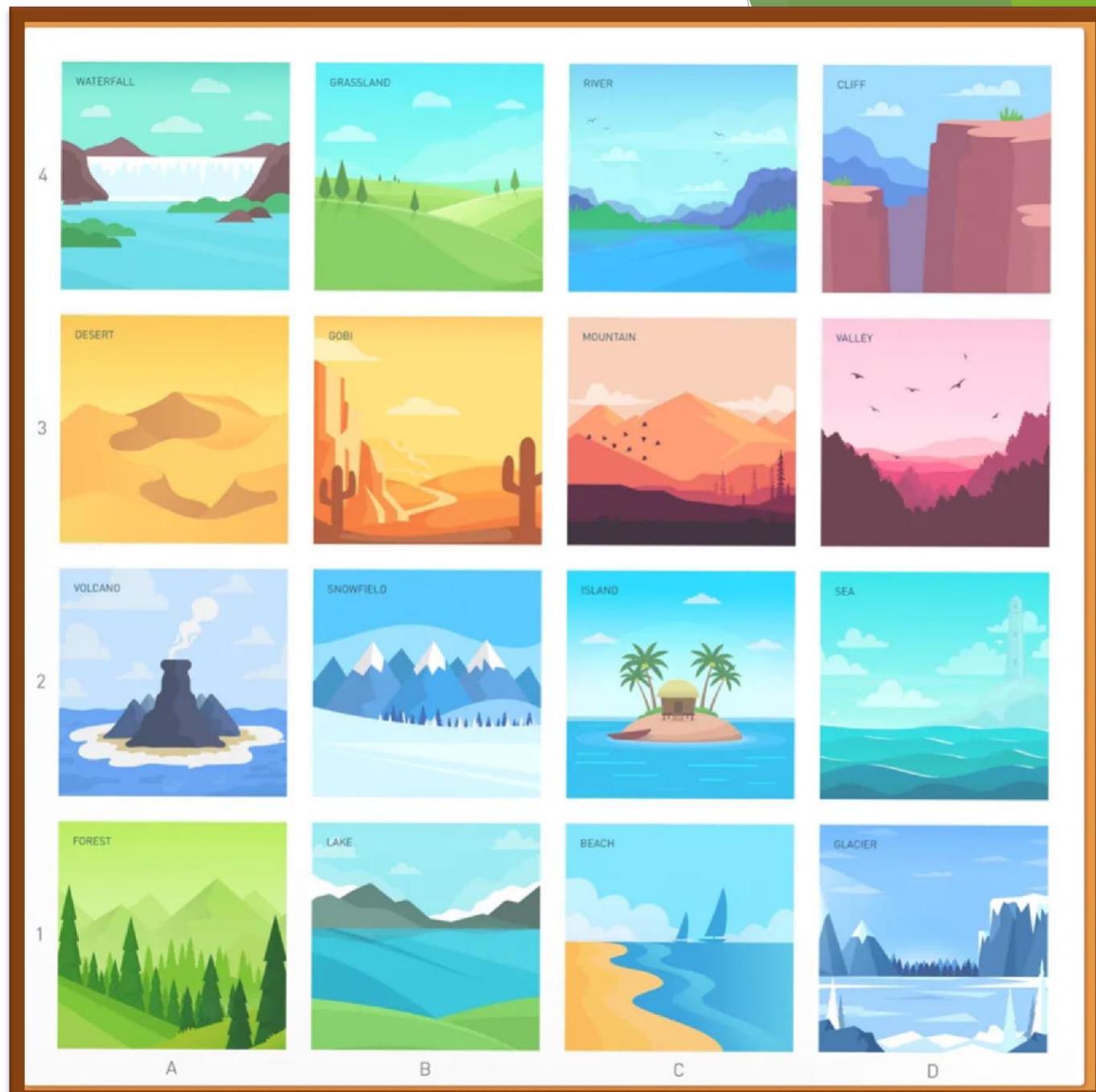
МЕЛОДИИ

УГЛОВЫЕ

ЦИКЛИЧЕСКИЕ



Робот двигается по карте. Карта, разделенная на 16 частей. Каждая часть представляет собой определенную местность.



В каждом наборе есть пластиковые препятствия, которые можно разместить на пути следования робота. Таким образом, приходится просчитывать движение робота наперед, чтобы написать правильный код. Пластиковые цветные флаги в комплекте необходимы для обозначения начала и конца маршрута движения. Это помогает в распределении блоков и создании программы для робота.



## Карты заданий

Для интересного и успешного обучения Matatalab предлагает пройти испытания из карты заданий.

Испытания разделены на 3 уровня сложности и размещены по разным картам соответственно.



# Использование Matatalab с детьми старшей группы

С помощью Matatalab мы проводим серии занятий по программированию движений до заданной цели.

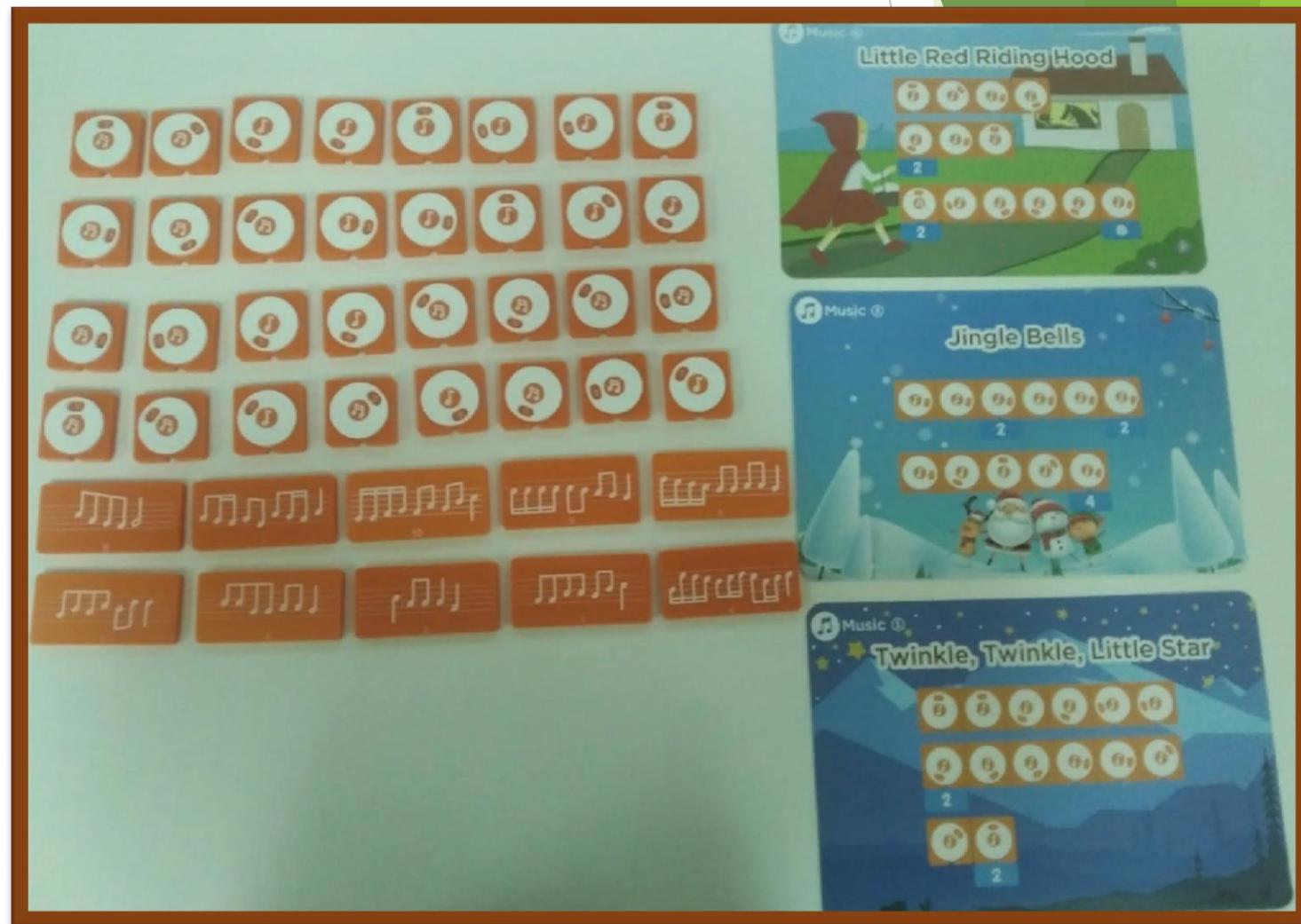


## Музыкальный набор

Дети могут составлять любимые песни и мелодии, используя музыкальные блоки и блоки мелодий MatataLab.

### Комплектация

- 32 музыкальных блока
- 10 блоков мелодий
- Карточки с примерами мелодий



Используя музыкальные блоки (ноты), мы программируем робота на воспроизведение мелодии в конце пути.



## Набор для рисования

При помощи программирования дети могут создавать рисунки и графики. Для создания геометрических фигур они будут использовать продвинутые программные блоки.

### Комплектация

- 10 угловых блоков
- 3 смываемых маркера



«Matatalab - художник» - программирование робота на рисование геометрических фигур.



