**РОБОТ «Cubetto»**

**–** новый стандарт обучения программированию, способ научить детей не только пользоваться технологиями, но и создавать их. Дети дошкольного возраста активны и любознательны, им необходимо во всём докопаться до сути, всё потрогать руками и увидеть своими глазами. Они разбирают приборы и технику, задают сотни вопросов «Почему?», «Как?», «Зачем?», «Откуда?», действуют по принципу «А что будет, если…», без конца экспериментируют и с удовольствием постигают простые и сложные закономерности окружающего мира.

***ДЛЯ ЗАМЕТОК***

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

***Адрес:****152124 Ярославская область, Ростовский район, с. Шурскол, ул. Сельская, 8а****E-mail:****dou23katysha@yandex.ru*

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад № 23 с. Шурскол»**



***Игровой набор***

**«Cubetto»**



Автор: воспитатель

Шинакова М.С. -1 кв. категория

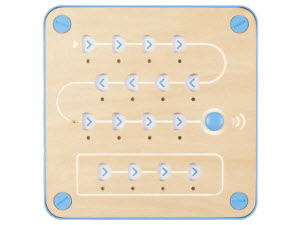
с. Шурскол 2019г.

**Робот «Cubetto»**



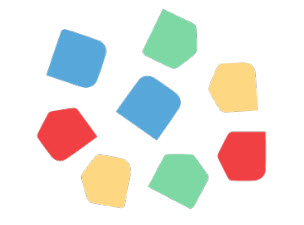
Дружелюбный деревянный робот, которым малыши сами могут управлять. **Cubetto** не умеет думать сам и двигается только так, как его запрограммирует ребёнок. На плоскость **Cubetto** удобно клеить наклейки (они есть в наборе) и крепить декоративные элементы, так чтобы он преображался.

**Интерфейсная доска**

****

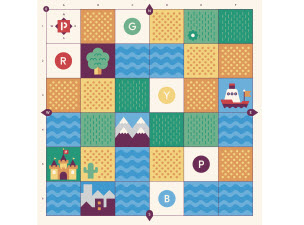
Интерфейсная доска – способ дистанционного управления **Cubetto**, через который дети могут давать ему команды. Это простая форма демонстрации причинно-следственных связей для детей. На доске в понятной и простой форме расположены ячейки, в которые вставляются функциональные блоки (команды для робота).

**Функциональные блоки**

****

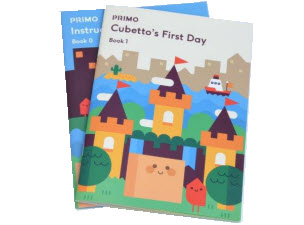
Функциональные блоки – это способ объяснить **Cubetto**, в каком направлении ему нужно идти по доске. Это элементы программного кода, которые можно потрогать руками. Каждый блок - это определённое действие. Чтобы создать программу, просто объедините их вместе! С их помощью ребёнок может давать **Cubetto** простые, конкретные команды, и это позволяет ему наглядно понять принцип программирования, превратить его из абстрактного понятия в осязаемое.

**Карта для путешествий**

****

Карта для путешествий – красочное и интересное поле, по которому будет путешествовать **Cubetto**. Это бесконечное пространство для игр, фантазий и экспериментов, на котором можно делать что угодно – ставить препятствия и возводить замки, прокладывать маршруты и придумывать для **Cubetto** простые и сложные задания.

**Книга приключений**



Книга приключений – понятное и исчерпывающее руководство для родителей. Оно поможет рассказать просто о сложном, открыть малышу захватывающий, удивительный и безграничный мир высоких технологий и подарить ребёнку успешное, комфортное и интересное будущее.