

Дидактическая электронная игра «Приключение Мататы» (4+)

Цель игры: Знакомство с элементарными командами.

Задачи:

- учить детей составлять алгоритмы, программы управления роботом.
- учить составлять простейшие линейные программы;
- учить ориентировке в пространстве (вперед, назад, вправо, влево)
- учить составлять простейшие линейные программы с использованием числовых блоков;
- учить составлять простейшие линейные программы с использованием цикла, функции;

Материал: любое портативное устройство с доступом к сети интернет, на устройстве необходимо перейти на сайт Scratch, в котором уже разработана электронная версия МататаЛаб (адрес - <https://scratch.mit.edu/projects/387048291>, <https://scratch.mit.edu/projects/387050994>, <https://scratch.mit.edu/projects/387051416>)

Описание игры.

Нажав на зеленый флажок, Вы начинаете игру. Выбираем уровень. Детям предлагается рисунок с изображением игрового поля «Остров», на котором размещен персонаж Матата. А также предлагается поле для команд и пиктограммы (команды). На карте стоит знак старта и финиша (либо необходимо их установить самостоятельно). Обуславливаясь тем, что роботу нужно добраться от старта до финиша, минуя все препятствия, ребенок выстраивает на поле команды. Задача детей, используя команды-пиктограммы «назад», «вперед», «налево» и «направо» и других команд пройти от точки «Старт» в точку «Финиш».

Примечание:

Электронная версия имеет три режима:

- Режим обучения: <https://scratch.mit.edu/projects/387048291>
- Режим рисования: <https://scratch.mit.edu/projects/387050994>
- Свободный режим игры: <https://scratch.mit.edu/projects/387051416>