**Игра «В гости к коту Василию»**

**с использованием программируемого робототехнического развивающего средства ЛогоРобот Пчелка**

**Лексическая тема**: Мой город

**Петербургская тема**: мосты Васильевском острове.

**Авторы**: Горюнова Светлана Александровна старший воспитатель, соавторы Рябова Анна Николаевна, Смирнова Ирина Андреевна воспитатели Государственного бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада № 32 комбинированного вида Василеостровского района Санкт-Петербурга

**Цель:** развитие логического, пространственного мышления, внимания, коммуникационных и речевых навыков, формирование предметных знаний краеведческого характера.

**Возрастная категория:** 6-7 лет.

**Описание материалов к игре :**

1. ЛогоРобот Пчелка, игрушка Кот Василий
2. Игровое поле с карточками по тематике игры
3. Карточки к вопросам с изображением мостов, стрелкой Васильевского острова.
4. Карточки для жеребьевки игроков

5. Карта Васильевского острова

6. Таблицы для записи программы на каждого игрока

7. Рабочее поле для каждого игрока

8. Комплект карточек для графического изображения маршрута

9. Карточки-корабли для усложнения игры

10 Карточки подарочные-рыбки

**Описание хода игры:**

**1 этап: Инструктаж.**

.Воспитатель напоминает детям правила игры, правила пользования пчелкой, раздает игровые комплекты, напоминает правила работы с карточками.

**2 этап: Начало игры.**

Воспитатель открывает рабочее поле, достает пчелку и рассказывает историю.

В нашем городе живет ученый кот Василий. Летом он познакомился с Пчелкой роботом и пригласил ее в гости. А живет он на острове. Во время основания города этот остров назывался Лосиным.

***1 вопрос к детям***: Как вы думаете, на каком острове живет кот Василий? (ответы детей) / **На Васильевском.**

***2 вопрос к детям***: А что такое остров? /Раз это остров, то кругом вода!

***3 вопрос к детям****:* Какой водоем омывает Васильевский остров? Большая Нева, Малая Нева, Финский залив.

***4 вопрос к детям*:**

Пчелка-робот путешествует по земле и всегда находит новые маршруты. Подскажите, как же пчелке добраться до кота Василия, если она не умеет плавать? (ответы детей - через мосты).

Мостов так много в нашем городе и Пчелка совсем запуталась.

Попасть к Василию сможем, если узнаем название мостов, которые ведут на Васильевский остров. Давайте сосчитаем сколько мостов соединяет город с Васильевским островом (смотрим карту, считаем мосты) – 7 мостов.

Конечно, пчелке одной будет трудно справится с такой задачей, и вы ребята сможете ей помочь. Но еще я хочу сказать, что, если мы идем в гости, то будет не лишним прихватить подарок для Василия.

*5 вопрос к детям:* Только вот чтобы это могло быть? Что он любит есть? /рыба. За каждый правильный ответ вы получите подарочную карту «рыбку». Если игрок затрудняется ответить, помочь ему может команда.

Пока мы определяем порядок ходов, я прошу вас, глядя на поле подумать, что обозначает якорь? /стоянка. Каждый из вас начинает движение и заканчивает его на квадрате с синим якорем.

**3 этап. Жеребьевка.**

Проводится жеребьевка последовательности ходов с помощью цифрового кубика, воспитатель располагает карточку с красным якорем на игровом поле, игрок которому выпал номер 1 стартует с красного якоря, и выбирает конечную карточку своего хода соответствующего его номеру, начинает запись маршрута и программирование пчелки. Игроки продолжают игру последовательно, согласно жеребьевке. На месте стоянки (синий якорь) необходимо ответить на вопрос о мостах, соединяющих Васильевский остров с другими районами города. При правильном ответе игрок получает подарочную карточку - «Рыбку» для кота Василия.

**4 этап. Игра по цепочке. Уточнение задач с целью корректировки алгоритма (маршрута)**

По ходу игры воспитатель может уточнять задачу, задает вопросы с карточек:

**1 вопрос**: В Санкт-Петербурге жил купец-

Моста огромного «отец».

Пустил он золото не в рост,

А отдал городу на мост.

Вот русский был купец таков!

И в честь купца тот мост -……/**Тучков.**

**2 вопрос**: Какой мост называли «драгоценным ожерельем красавицы Невы»? / **Благовещенский мост.**

Кто изображен на решетке моста? Выбери карточку с изображением решетки этого моста./ Конечно - гиппокамп на решетке моста - какое изящество и красота!

**3 вопрос:** Стрелка Васильевского острова имеет особую композицию. На ней 2 ростральные колонны, 2 пологих спуска к воде, 2 пакгауза и 2 … моста. Какие 2 моста расположены рядом со стрелкой Васильевского острова/ **Дворцовый, Биржевой**

От биржы товары возили

в телегах над Малой Невой,

И нынче он верно нам служит

Рабочий мост….**/Биржевой**

**4 вопрос:**

Хоть и знатного он рода по местоположению,

Праздно не проводит годы, служит он движению.

Создавался для карет, но прошло не мало лет,

И автомобили, лошадей сменили.

Мост трудяга, образцовый.

Величается.../**Дворцовый.**

**5 вопрос:** Васильевский остров соединяется с другими районами города неразводными мостами. Как они называются? **Вантовые.** На что похожи эти мосты. /**Веер.** Сколько таких мостов соединяет Васильевский остров с другими районами города? **Три.**

**5.Конец игры**. Итоговый алгоритм.

Команда анализирует: сколько подарочных карточек принесли коту Василию, все ли игроки смогли их получить.

Все ли мосты пройдены? Подсчитывается количество мостов, вспоминаем названия.

Воспитатель предлагает детям выложить весь маршрут пчелки на игровом поле с помощью карточек с графическими символами, сверить с рабочими полями и зарисовать целиком.

**Усложнение к игре:**

- учет времени прохождения маршрута;

- работа двумя командами;

- самостоятельное составление самого быстрого маршрута с использованием дополнительных карточек – кораблей, которые позволяют продвинуться на два хода и якорей, которые задерживают на два хода;

- самостоятельное составление игры.