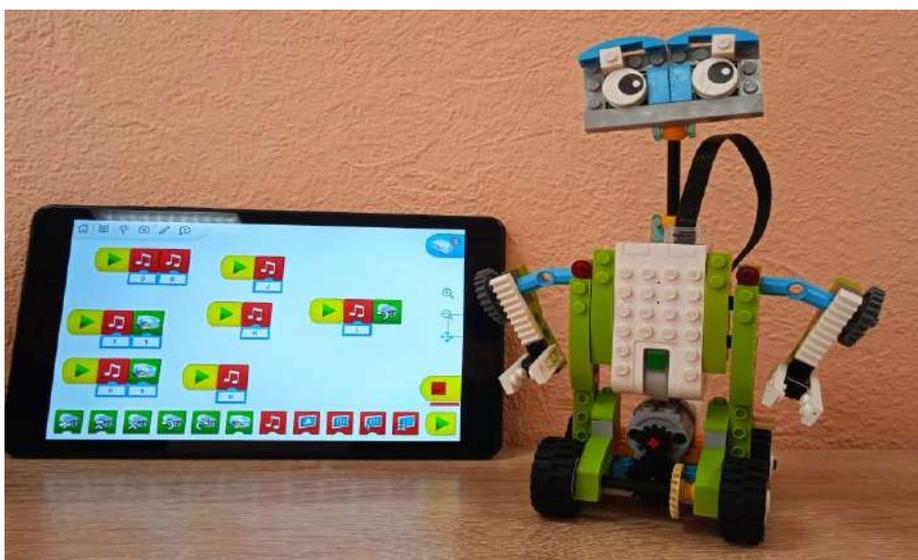


Паспорт изобретения «Робот Игруля.»

Черкасова Оксана Васильевна, педагог-психолог,
воспитанники подготовительной группы
МАДОУ №106
город Ростов-на-Дону



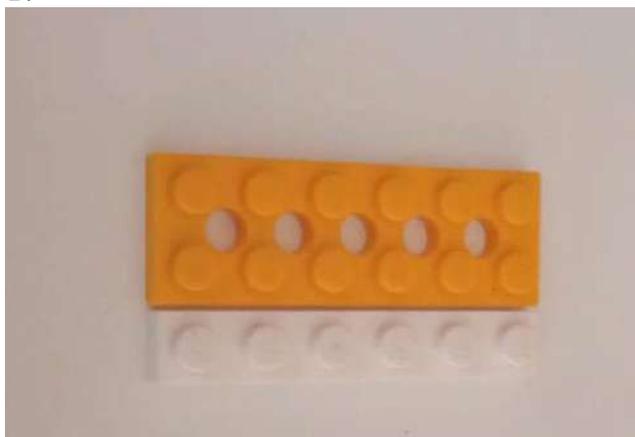
- 1.Предназначение изобретения: Игра
 - 2.Новизна: запись и воспроизведение голоса самим ребенком
 - 3.Описание изобретения: Робот «Игруля» -это набор для создания игры-вопрос. Набор включает в себя:
 - Модель робота «Игрули» созданного из конструктора LegoWedo 2.0
 - Приложения для работы с конструктором LegoWedo 2.0.
 - Игровое поле из плотного картона разделенного на 32 квадрата ,17 квадратов (50 и 100см) с рисунками, обозначающими вид вопроса , которой задает робот Игруля.
- Принцип работы: Предварительно ребята продумывают вопросы для игры (это может быть один ребенок или подгруппа детей), следующий этап запись вопросов на планшете в приложении для работы с конструктором LegoWedo 2.0. После записи приглашаются желающие дети поиграть с Игрулей .В процессе игры робот представляется и рассказывает правила игры(запрограммированная предварительно программа).Далее может быть два варианта игры:
- Первый вариант:
- Робот задает вопросы дети отвечают. Игруля реагирует, словом и цветовой подсветкой на правильность ответа. Если ответ верен Игруля говорит-«Молодец. Правильно» и на нем загорается зеленый индикатор. Если ответ неверный Игруля говорит-«Подумай» при этом загорается красный индикатор.

Второй вариант с игровым полем. Робот ходит по игровому полю(ходьба регулируется ребенком с планшета) и остановившись на конкретном рисунке должен задать вопрос ему соответствующий. Например при остановке на карточке с нотками дети слушают музыкальный вопрос. (отгадывают по мелодии песню), если выпадает карточка с вопросом - дети должны сами придумать вопрос и задать его.

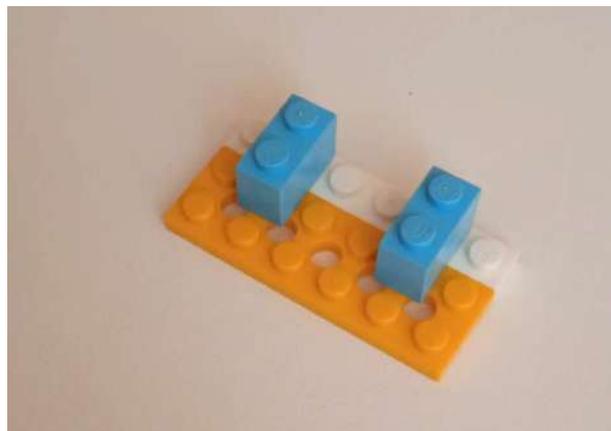
4.Применимость - Игровой набор «Игруля» можно использовать в игровой деятельности детей. Самостоятельное программирование и организация игры. Возможность работать в парах, подгруппой , создавая новые задания и придумывая игры.

5.Схема сборки робота Игрули.

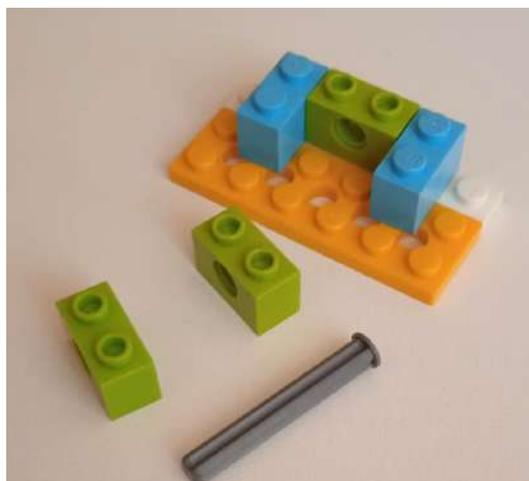
1.



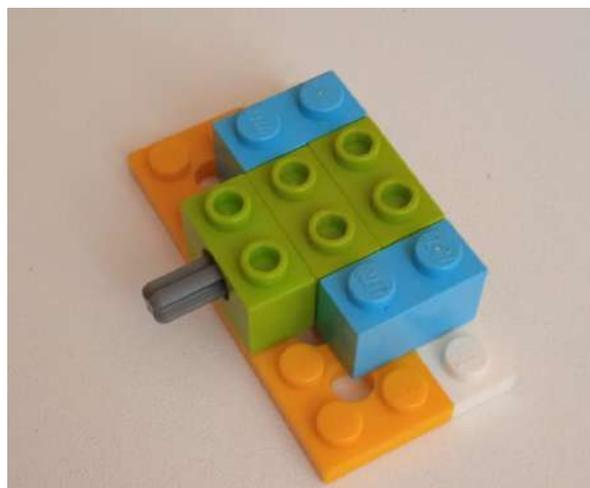
2.



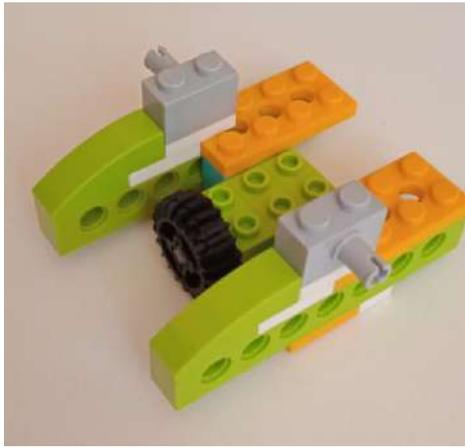
3.



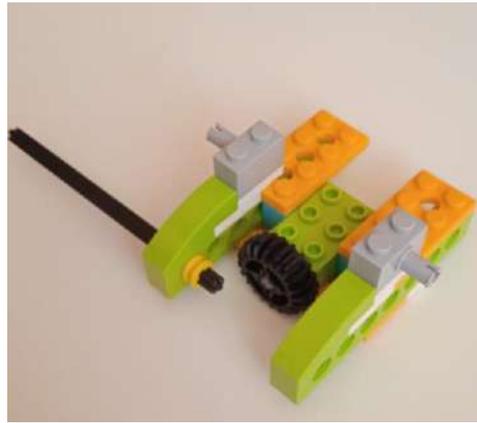
4.



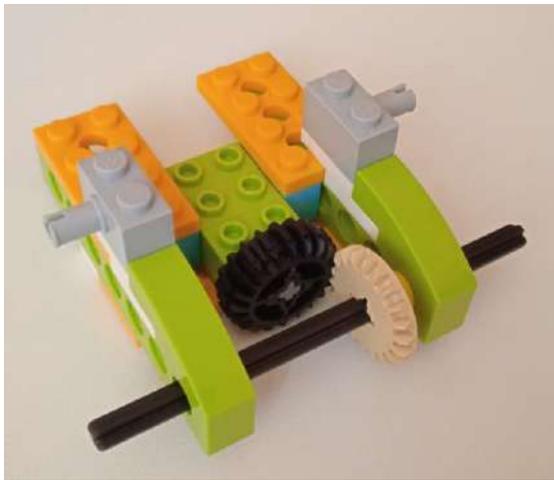
11.



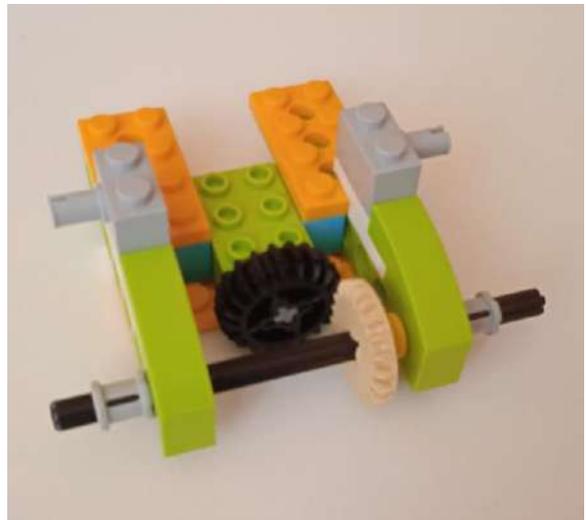
12.



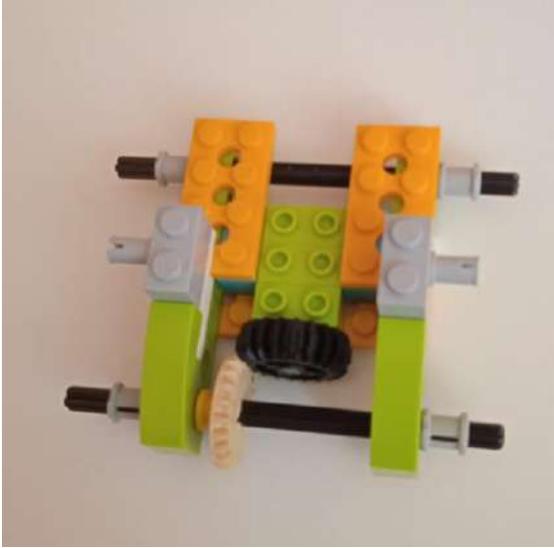
13.



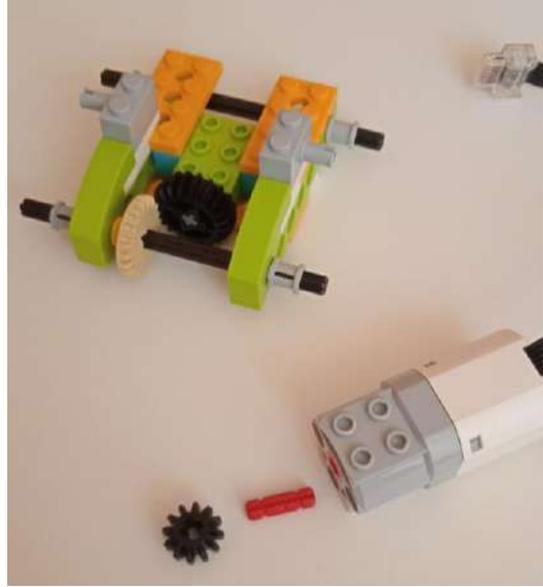
14.



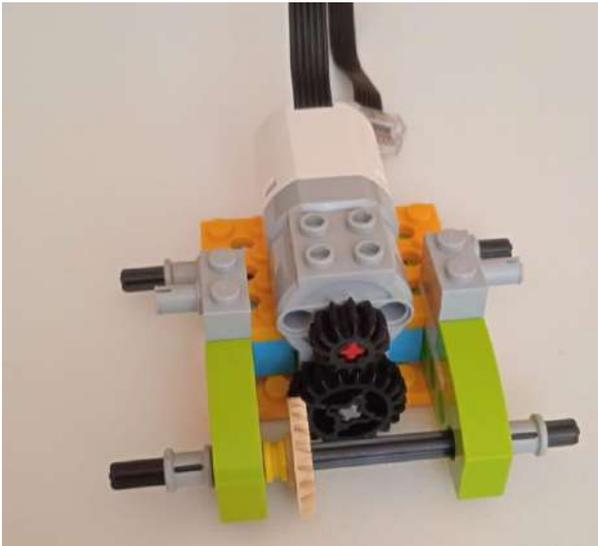
15.



16.



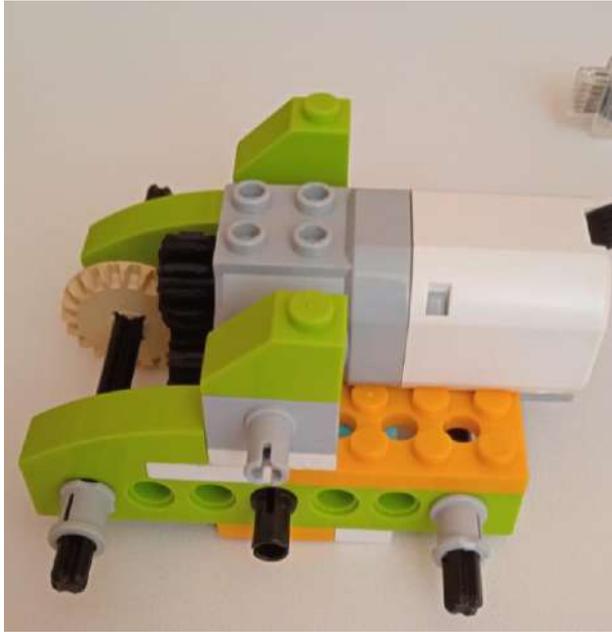
17.



18.



19.



20.



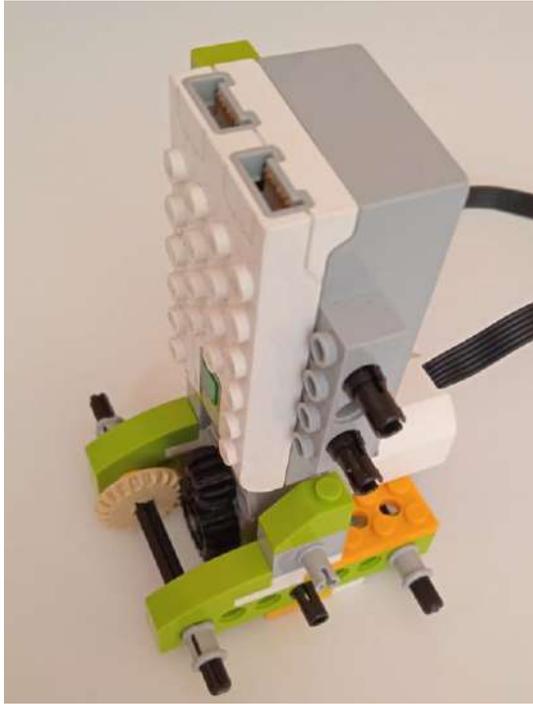
21.



22.



23.



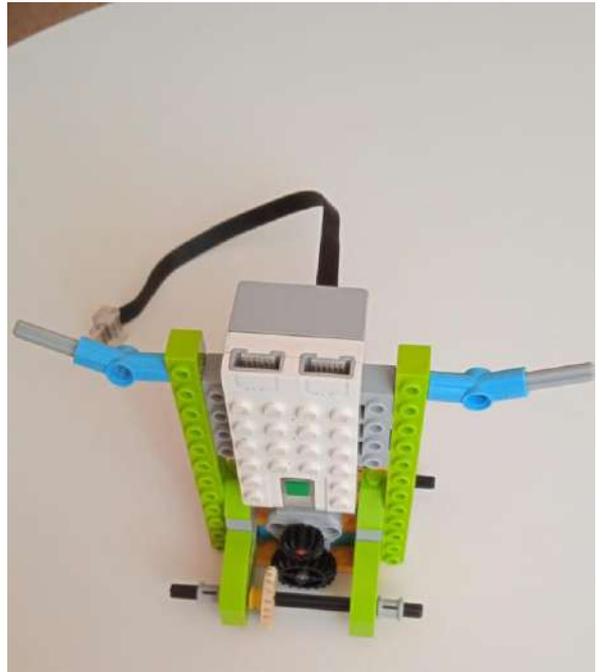
24.



25.



26.



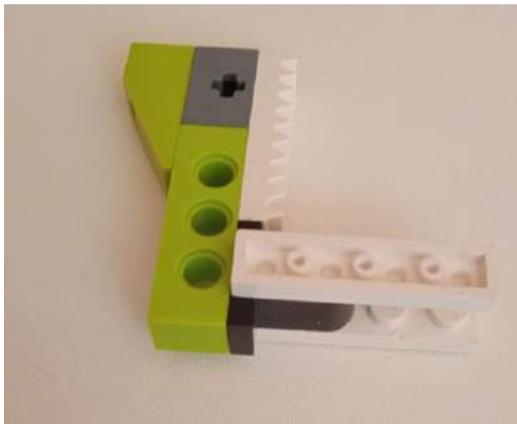
27.



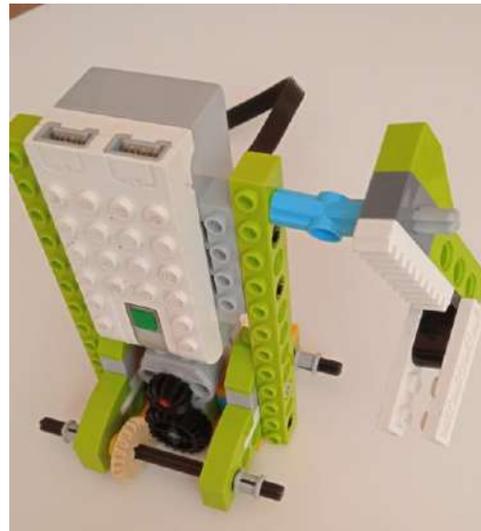
28.



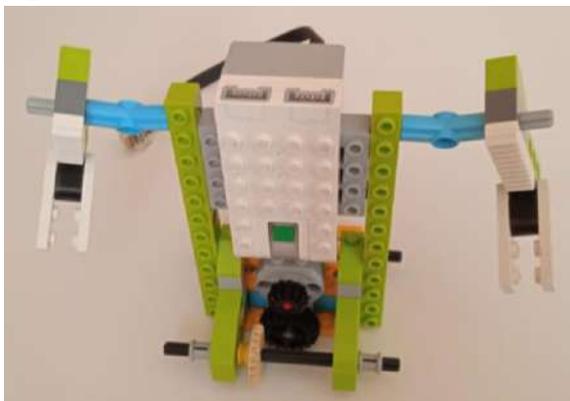
29.



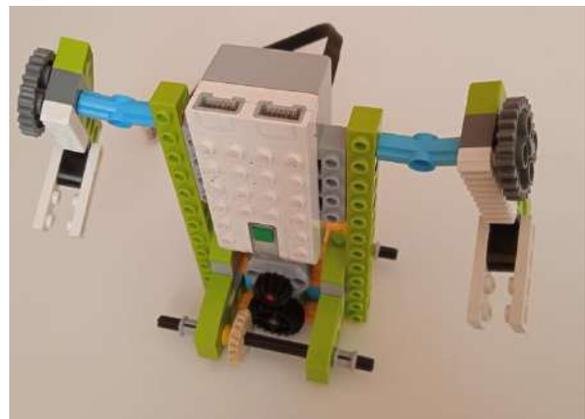
30.



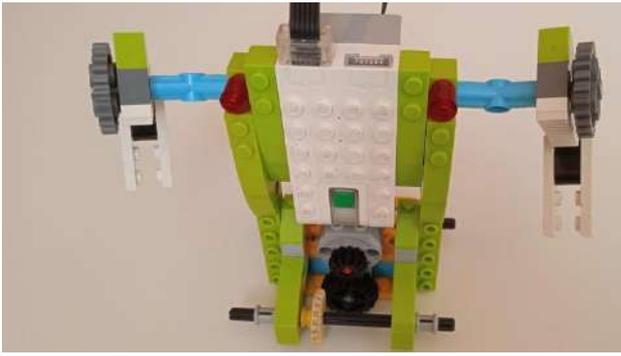
31.



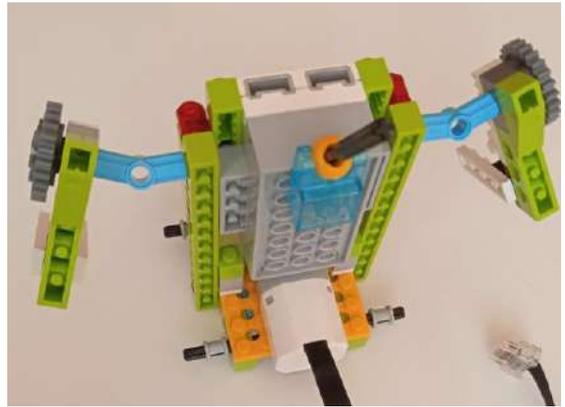
32.



33.



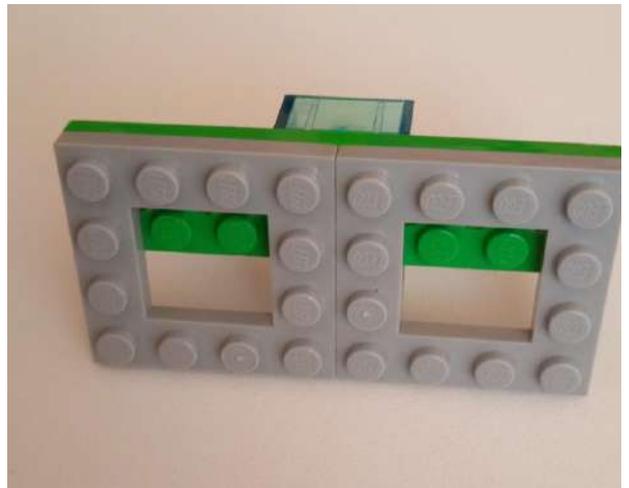
34.



35.



36.



37.

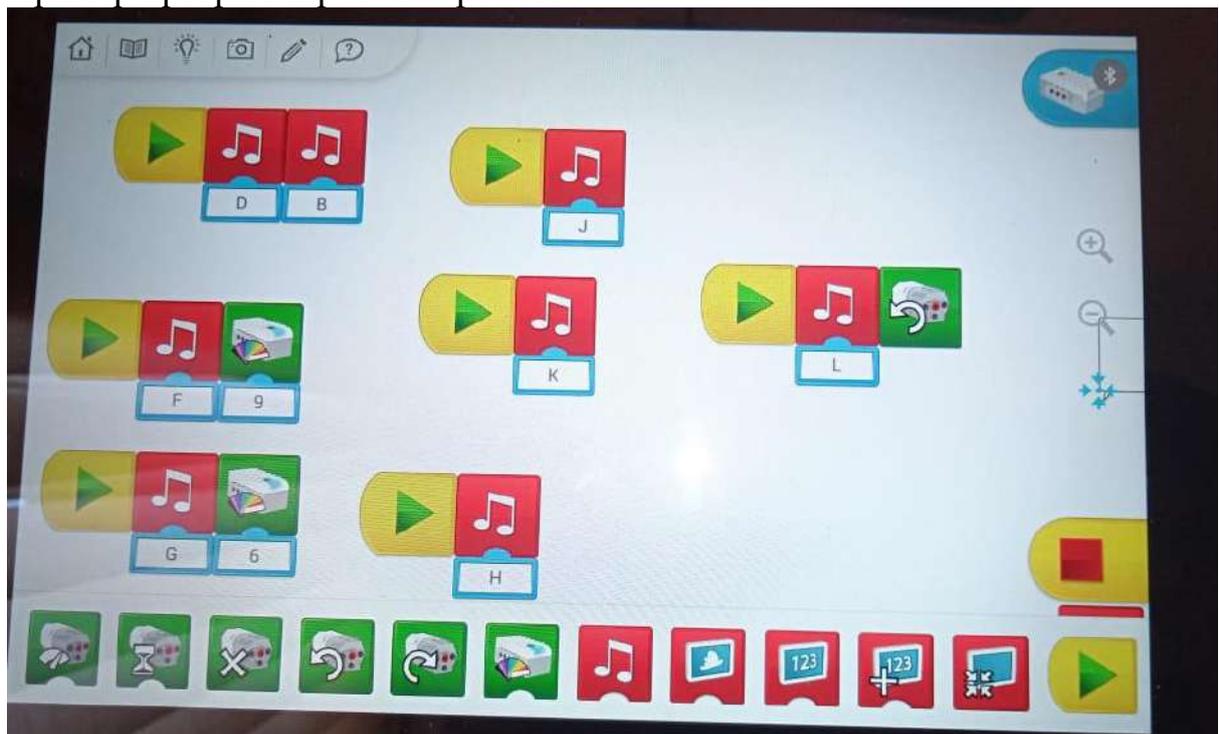


38.



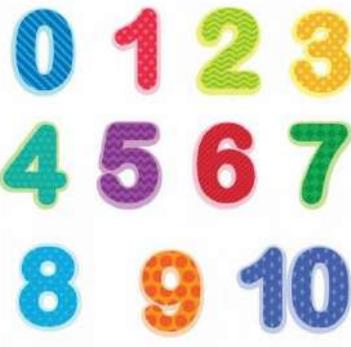


Пример программирования робота.



Игровое поле (50\100)

Варианты картинок на игровом поле :

	<p>Вопросы о профессиях</p>
	<p>Математические примеры.</p>
	<p>Музыкальный вопрос. Угадай мелодию.</p>
	<p>Вопросы о животных</p>

	<p>Задаёт вопрос не робот, а дети.</p>
	<p>Вопросы по правилам дорожного движения</p>
	<p>Вопросы о сказках, сказочных персонажах.</p>

6. Ссылка на видеоролик.

<https://cloud.mail.ru/public/h3Nb/VqRvf6JgX>

