

Учебно – методические рекомендации  
для работы с РобоМышью

**ЛЕНТА  
РУССКИХ НАРОДНЫХ СКАЗОК**



с. Отрадо – Кубанское, 2026 г

# **ЛЕНТА РУССКИХ НАРОДНЫХ СКАЗОК**

Учебно – методические рекомендации  
для работы с РобоМышью

2026г

УДК 004  
ББК 32.973

ЛЕНТА РУССКИХ НАРОДНЫХ СКАЗОК. Учебно – методические рекомендации для работы с РобоМышью. с использованием занятий – А.Д. Ткаченко, С.А. Дорогих, Р.Е. Новикова, И.А. Косолапова, О.В. Топчий, Н.А. Прадедова - с. Отрадо – Кубанское: МБДОУ д/с № 38, 2026. – 31 с.

Публикуется по решению педагогического совета МБДОУ д/с № 38  
(протокол от 15.04.2026 г., № 4)

Рецензент: директор муниципального казенного учреждения «Районного информационно-методического центра учреждений образования муниципального образования Гулькевичский район» О.В. Петрунина.

Ответственный редактор: методист муниципального казенного учреждения «Районного информационно-методического центра учреждений образования муниципального образования Гулькевичский район» С.В. Широбокова.

Данное пособие рекомендовано воспитателям с целью организации обучения и воспитания, направленного на развитие духовно – нравственных ценностей по теме Русские народные сказки. В пособии представлено 6 тематических занятий с программируемым роботом, который повышает вовлечённость и мотивацию детей к занятиям. В рамках занятий используются разные формы работы и виды занятий: программирование робота, чтение, драматизации, игры и другое.

© МБДОУ д/с № 38, 2026

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Ведение.....	5
Как работать с Робомышью.....	7
Занятие 1. Знакомство с лентой русских народных сказок	11
Занятие 2. Русская народная сказка «Петушок и бобовое зернышко»	14
Занятие 3. Русская народная сказка «Снегурочка»	17
Занятие 4. Русская народная сказка «Крошечка-Хаврошечка»	21
Занятие 5. Русская народная сказка «Морозко»	23
Занятие 6. Русская народная сказка «Лиса и заяц»	27
Заключение	31

## **ВВЕДЕНИЕ**

### *Актуальность*

Занятия с использованием игрушки Робомышь помогают детям усвоить начальные представления о жизни людей в древней России. Сказки являются уникальным связующим звеном между прошлым и настоящим. Сказки — это ценный источник духовно-нравственных ценностей, который эффективно используется на занятиях с Робомышью. В доступной для детей форме учит милосердию, проявлять сочувствие и доброту, верности своим убеждениям и совершению добрых и нравственных поступков. Вот почему занятия с Робомышью полезны именно в контексте развития духовно – нравственных качеств и индивидуально – ответственного поведения.

Игры с Робомышью требуют от детей планирования маршрута, последовательного мышления и решения проблем. Эти навыки важны для понимания сюжета русских народных сказок, которые включают испытания и моральные уроки. Русские народные сказки полны деталей и символов, понимание которых требует сосредоточенности. Занятия с Робомышью развивают внимание и концентрацию, помогая детям легче воспринимать и запоминать сюжетные линии сказок.

Использование карты и навигационных элементов Робомыши способствует развитию пространственного воображения. Это полезно при восприятии образов волшебных лесов, русской деревни и других характерных мест русских сказок.

Русские народные сказки подчеркивают важность доброты и милосердия, взаимопомощи и сотрудничества. Игры с Робомышью позволяют детям взаимодействовать друг с другом, договариваться и совместно достигать целей, что укрепляет социальные навыки и ценности коллективизма.

Таким образом, занятия с игрушкой Робомышь гармонично сочетаются с изучением русских народных сказок, способствуя всестороннему развитию ребенка и углубленному пониманию культурных традиций нашей страны.

## **Цели и задачи**

**Цель:** Формирование начальных представлений о жизни людей в России при параллельном развитии духовно – нравственных качеств и индивидуально – ответственного поведения.

### **Задачи:**

- Формировать интерес к русским народным сказкам и культурному наследию.
- Учить давать оценку нравственных поступков героев.
- Воспитывать умение работать в команде, отзывчивость и стремление к достижению общей цели.
- Формировать навыки алгоритмизации: дети учатся составлять последовательность команд для РобоМыши.

### **Оборудование:**

1. - Развивающая игрушка «Мышиный код базовый. Основы программирования».
2. - Тематическое поле «Лента русских народных сказок».
3. – Музыка.
4. – Платок. картинки
6. – Карточки – команды (вперёд, назад, влево, вправо);
7. - Карточки – персонажей на липучках (заяц, собака, волк, медведь, петух);
8. – Карточки – Снежинки 24 шт.
9. - Маски персонажей (заяц, лиса, собака, волк, медведь, петух).
10. - Коробка сюрприз с книжками (книжки-малышки: «Петушок и бобовое зёрнышко», «Снегурочка», «Крошечка – Ховрошечка», «Морозко», «Лиса и заяц»)
11. – карточки смайлы «весёлый» и «грустный» по количеству детей.

## Как работать с Робомышью

Познакомьтесь с Робомышью: изучите цвет и функции каждой кнопки (см. раздел «Основные команды»).

Установите Робомышь на полу или столе. Предложите ребёнку переместить её вперед, нажав на голубую стрелку, а затем на зелёную кнопку «запуск программы». Робомышь должна поехать вперёд в направлении своего носика на 1 шаг. Предложите исследовать другие стрелки. Обратите внимание, что кнопки «направо» и «налево» заставляют Робомышь поворачиваться на месте на 90 градусов.

Важно: если вы заметили, что Робомышь сбивается с заданного программой направления или не поворачивается на полные 90 градусов, рекомендуем заменить батарейки. Из – за слабых батареек некоторые кнопки могут не работать (например, кнопка «запуск программы»). Замените батарейки как можно скорее, чтобы Робомышь полностью использовала свой функционал.

### Основные команды

Как включить: сдвиньте рычажок «режим» в основании Робомыши в положении «ON». Робот готов к работе!

Выберите режим движения. Стандартный (NORMAL) подходит для передвижения на пластиковом игровом поле (для других поверхностей следует активировать HYPER).

Команда «шаг вперёд»: Робомышь двигается вперёд на 12,5 см, что соответствует 1 клетке поля из комплекта.

Команда «шаг назад»: Робомышь двигается назад на 12,5 см, что соответствует 1 клетке поля из комплекта.

Команда «поворот направо на 90 градусов»: Робомышь поворачивается на месте направо на 90 градусов.

Команда «поворот налево на 90 градусов»: Робомышь поворачивается на месте налево на 90 градусов.

Команда «действию»: Робомышь выполняет любое из трёх случайных действий:

- двигается вперёд/ назад;
- пищит;
- пищит и подмигивает.

Запуск программы: при нажатии на кнопку «запуск программы» Робомышь выполняет всю последовательность команд, заданную в программном коде.

Сброс программы: кнопка «сброс программы» позволяет сбросить ранее введённую последовательность.

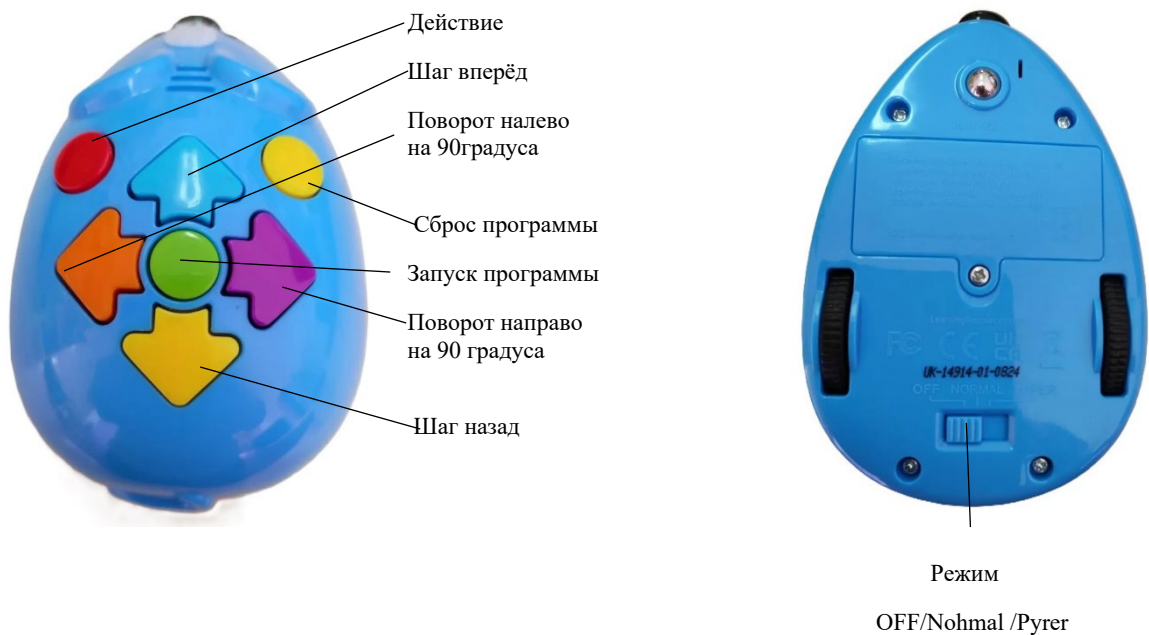


Рис.1

## Карточки направления движения

В начале знакомства с языком программирования использование карточек (рис.2) позволит фиксировать каждый шаг программного кода.

Каждая карточка – один «шаг» в программе РобоМышь.

Цвет стрелки на карточке соответствует цвету кнопки на роботе. Например, голубая стрелка на карточке совпадает с голубой стрелкой (кнопкой) на спинке РобоМыши и означает один «шаг вперёд» (подробное описание каждой кнопки в разделе «Основные команды»)

Сторона со стрелками и мышкой. Обратите внимание, куда устремлён носик РобоМыши на карточках. Это поможет понять направления движения.

Сторона со стрелками и линией кода. Обратите внимание на голубую линию. Расположите карточки таким образом, чтобы голубые линии были на одном уровне. Это поможет избежать путаницы в шагах.

Пример: если в вашей программе планируются следующие шаги: вперёд, вперёд, поворот направо на 90 градусов, вперёд, действие, то расположите карточки кодирования следующим образом (рис. 2):



Рис. 2

## Карточки с липучками

Наклейте мягкие липучки по центру карточек с предметами, которые идут в комплекте.

Наклейте жесткую липучку между ушками робота.



Прикрепляйте карточки с предметами, когда это указано в методических рекомендациях.

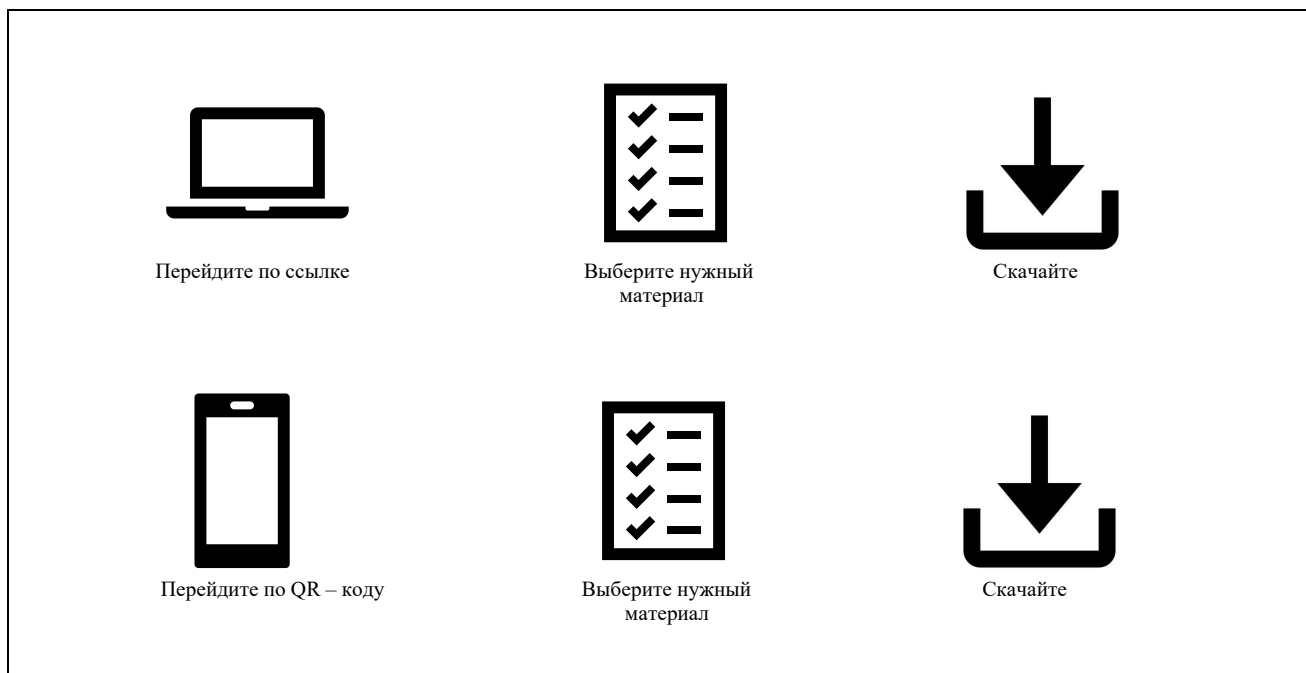
## Поле «Лента русских народных сказок»

Размеры: 160 см. на 28 см.



## Где скачать печатные материалы и видео

По ссылке доступны материалы из приложений и видео, которые встречаются в данных учебно – методических рекомендациях. Данные материалы вы можете посмотреть, скачать, распечатать и использовать на занятиях.



Ссылка: <https://ds38-otradokubanskoe-r03.gosweb.gosuslugi.ru/netcat/?catalogue=1&sub=72&cc=166&ced=bf46e201c062db6d7b417123f7e4195c>



Наведите камеру телефона на QR – код, чтобы перейти по ссылке

## **Занятие 1. Знакомство с «Лентой русских народных сказок»**

### **Цель занятия:**

- Познакомить детей с принципом работы программируемого робота.
- Знакомство с «Лентой русских народных сказок»

### **Основные задачи занятия**

- Закрепить знания детей о русских народных сказках и их героях.
- Формировать навыки алгоритмизации: дети учатся составлять последовательность команд для РобоМыши, чтобы она «помогла» сказочным героям добраться в свою сказку.
- Развивать пространственное и логическое мышление, воображение, память, мелкую моторику.
- Воспитывать умение работать в команде, отзывчивость и стремление к достижению общей цели.

### **Оборудование и материалы**

- Программируемый робот РобоМышь.
- Тематическое поле «Лента русских народных сказок»
- Карточки с изображением сказочных героев (курочка, Дед Мороз, заяц, корова, Снегурочка)
- Коробка сюрприз с книжками (книжки-малышки: «Петушок и бобовое зёрнышко», «Снегурочка», «Крошечка – Ховрошечка», «Морозко», «Лиса и заяц»)
- Карточки команд (вперёд, налево, направо, назад).

### **Ход занятия**

#### **1. Знакомство с РобоМышью**

Воспитатель объясняет, как пользоваться РобоМышью: показывает кнопки управления (вперёд, назад, вправо, влево), рассказывает о необходимости сбрасывать программу перед новым маршрутом.

#### **2. Введение и мотивация**

Дети приветствуют друг друга, обсуждают, любят ли они сказки. Воспитатель предлагает познакомиться с бабушкой – Рассказушкой, отправиться в путешествие по сказкам.

Обращает внимание на загадочную коробку с сюрпризом. Педагог задаёт вопросы детям: что лежит в коробке? Ответы детей. Педагог предлагает рассмотреть иллюстрации в книгах. Как вы думаете, про что эти книги? Назовите

название сказок, которые вы узнали. Воспитатель обращает внимание на карточки с героями сказок и предлагает детям «поселить» каждого героя в свою книгу. Когда задание выполнили, воспитатель достаёт «Ленту русских народных сказок»

### 3. Работа с тематическим полем

Дети рассматривают «Ленту русских народных сказок». Воспитатель обращает внимание, что каждая сказка имеет свой цвет на поле. Дети определяют расположение сказок на поле. Затем ребёнок выбирает карточку с героем сказки. Педагог ставит робота на клетку 1, но РобоМыши смотрит в сторону детей.

Педагог показывает, как составить для РобоМыши маршрут до нужной сказки. РобоМышь может двигаться по любому маршруту, предложенному ребёнком. Дети планируют маршрут РобоМыши по сетке с помощью карточек команд (предварительно покажите набор команд). Педагог помогает детям рассчитывать число шагов, обсуждает варианты.

Например: карточка «Курочка».

**Маршрут 1: СТАРТ 1-ФИНИШ 2**

**Последовательность: ВПЕРЕД.**

**Маршрут 2: СТАРТ 1-ФИНИШ 4**

**Последовательность: ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО – ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО – ВПЕРЕД**

**Маршрут 3: СТАРТ 1-ФИНИШ 6**

**Последовательность: ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО – ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО – ВПЕРЕД – ПОВОРОТ НАПРАВО – ВПЕРЕД – ПОВОРОТ НАПРАВО – ВПЕРЕД.**



Старт 1 **↑ ← ↑ ← ↑ → ↑ → ↑**

### 4. Программирование и запуск

Дети программируют РобоМышь используя карточки команд. Запускают её и наблюдают, как робот движется по маршруту. После выполнения задания обсуждают, что получилось, какие были трудности и как их удалось преодолеть.

#### **5. Рефлексия и подведение итогов (3–4 мин)**

В конце занятия воспитатель задаёт вопросы: что понравилось, что было сложно, кому удалось помочь, чему научились. Дети прощаются с РобоМышью.

## **Занятие 2. Русская народная сказка «Петушок и бобовое зернышко»**

### **Цель занятия:**

- 1 Познакомить с русской народной сказкой «Петушок и бобовое зёрнышко».
- 2 Познакомить детей с принципом работы программируемого робота.

### **Задачи:**

- Закрепить знания о последовательности событий в сюжете сказки.
- Воспитание отзывчивости и сострадания.
- Формирование понятие «взаимопомощь». Показать, что помощь другу – это важно и правильно.
- Провести интерактивное занятие с роботом, чтобы закрепить знания и сделать занятие интересным.

### **Материал для занятия:**

- поле «Лента русских народных сказок»,
- программируемый робот РобоМышь;
- карточки на липучке «курочка», «книга»,
- карточки команд (вперёд, налево, направо, назад).
- книжка-малышка «Петушок и бобовое зёрнышко».

### **Ход занятия:**

Приветствие детей.

Создания эмоционального настроения: Этюд «Утро на ферме»: петушок будит всех.

Педагог: «Сегодня к нам в гости пришла РобоМышь, и у нее есть для нас книга от Бабушки Рассказушки. Давайте прочитаем эту книгу».

Педагог берет книгу «Петушок и бобовое зёрнышко» и читает. По ходу прочтения книги педагог может показывать детям картинки из книги.

Посмотрите на поле. Как думаете, что изображено на этой клетке (показывает на клетку 2).

Воспитатель: Петушок в беде ему нужна помощь. Давайте отправим РобоМышь - курочку в путь за помощью. Педагог клеит карточку «курочка» на РобоМышь.

### **Программирование робота:**

На ленте сказок, ставится РобоМышь на клетку с Бабушкой Рассказушкой мордочкой к детям. Воспитатель: Давайте поможем «курочке» дойти до кузнеца. Педагог помогает детям построить маршрут. Для этого используются карточки с направлением движения, которые педагог выкладывает вместе с детьми рядом с клетками.

**Маршрут:** СТАРТ 1-ФИНИШ 6

**Последовательность:** ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО – ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО – ВПЕРЕД – ПОВОРОТ НАПРАВО – ВПЕРЕД – ПОВОРОТ НАПРАВО – ВПЕРЕД

**Программирование робота:**

Педагог помогает детям запрограммировать робота. Для этого можно использовать карточки с направлением движения, которые педагог выкладывает вместе с детьми рядом с клетками.

**РобоМышь идет к кузнецу.**

**Маршрут:** СТАРТ 1-ФИНИШ 6

**Последовательность:** ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО – ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО – ВПЕРЕД – ПОВОРОТ НАПРАВО – ВПЕРЕД – ПОВОРОТ НАПРАВО – ВПЕРЕД.



Старт 1 ↑ → ↑ → ↑ ← ↑

Педагог с детьми программирует робота и нажимает ПУСК.

**РобоМышь возвращается к петушку.**

**Маршрут:** СТАРТ 6- ФИНИШ 2.

**Последовательность:** СБРОС-ШАГ НАЗАД-ПОВОРОТ НАПРАВО- ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО – ВПЕРЕД– ПОВОРОТ НАПРАВО – ВПЕРЕД.



Старт 6 ↓ → ↑ ← ↑ → ↑

Педагог с детьми программирует робота и нажимает ПУСК.

### **Рефлексия и подведение итогов (3–4 мин)**

После успешного выполнения задания спросите детей:

-Кому мы сегодня помогли?

-Что помогло нам спасти петушка?» (Наши знания, дружба, умение работать вместе).

Давайте подумаем о курочке из сказки "Петушок и бобовое зёрнышко". Когда она нашла бобовое зёрнышко и решила поделиться им с петушком, это был настоящий нравственный поступок!

- Почему так важно делиться?

- Почему курочка советовала петушку не торопиться?

Постараемся разобраться вместе и понять, как курочка проявила доброту и заботу о других.

- Почему курочка смогла помочь петушку?

- Как вы думаете, какие чувства она испытывала, когда помогала своим друзьям?

- Как бы вы поступили на месте курочки?

- Почему важно уметь принимать такие решения?

Давайте вместе исследуем, что движет нашим героем, и как мы можем перенести эти уроки в свою жизнь, чтобы стать лучше!

## **Занятие № 3 Русская народная сказка «Снегурочка»**

### **Цель занятия:**

1. Закрепить знания детей о содержании русской народной сказки «Снегурочка».
2. Формировать начальные представления об алгоритмах и программировании (последовательность действий) на примере управления РобоМышью.
3. Развивать логическое мышление, умение планировать маршрут и предвидеть результат своих действий.
4. Воспитывать интерес к русской культуре, народным сказкам и классической музыке (Опера Н.А. Римского-Корсакова «Снегурочка»)

### **Задачи:**

- Формировать у детей представление о таких нравственных категориях, как добро, милосердие, сострадание, дружба, любовь и жертвенность на примере поступков героев сказки.
- Способствовать развитию эмпатии: учить сопереживать Снегурочке, радоваться её счастью и грустить из-за её ухода.
- Воспитывать чувство ответственности за свои слова и поступки, понимание последствий своих решений.
- Прививать уважение к старшим (образ старика и старухи), к семейным ценностям и традициям.
- Организовать увлекательное занятие с применением роботизированной мыши, которое позволит эффективно закрепить пройденный материал и сделают учебный процесс интересным.

### **Материал для занятия:**

- поле «Лента русских народных сказок»,
- программируемый робот РобоМышь;
- карточка на липучке «Снегурочка».
- музыкальное сопровождение (Отрывки из оперы Н.А. Римского-Корсакова «Снегурочка»)
- карточки с командами для РобоМыши.
- карточки с изображением смайлов «весёлый» и «грустный»

### **Предварительная работа:**

- чтение сказки, просмотр мультфильма «Снегурочка»

### **Ход занятия:**

Приветствие детей.

Педагог включает увертюру к опере «Снегурочка».

*«Ребята, закройте глазки и послушайте эту волшебную музыку. Она рассказывает о весне, о сказочном лесе и о девочке, которую звали Снегурочка. Знаете, такую сказочную героиню? Сегодня, в нашем путешествии, мы вспомним ее историю»*

Педагог:

*«В наше путешествие я взяла с собой РобоМышь – это наш волшебный помощник. Она тоже отправится с нами по следам Снегурочки. Но мышка понимает только команды: вперед, назад, налево, направо.*

*А перед тем, как мы отправимся в путешествие, я предлагаю немного размяться.»*

### **Разминка «Алгоритмы в жизни»**

Дети повторяют движение по командам: «два шага вперед, повернись налево, сделай шаг назад» и т.д. Это помогает понять, как работает программирование.

Педагог:

*«А теперь, ребята, я предлагаю найти сказку «Снегурочка» на «Ленте сказок» и вместе, с помощью изображенных картинок, вспомнить что-же случилось с нашей героиней.*

Сюжет1. Старик и старуха лепят Снегурочку.

Обсуждение:

- как появилась Снегурочка?
- для чего ее слепили старик и старуха?
- как выглядела Снегурочка?

Сюжет2. Снегурочка помогает.

- какой характер был у Снегурочки? Была ли на доброй?
- как она помогала по хозяйству?
- что случилось дальше?

Сюжет3. В лесу с подругами.

- куда позвали Снегурочку подружки?
- хотела ли она идти в лес?
- почему пошла?

Сюжет4. Прыжок через костер.

- хотела ли Снегурочка прыгать через костер?
- почему прыгнула?
- что с ней случилось?

Педагог: «Вот мы с вами и вспомнили историю Снегурочки. А теперь, ребята давайте отправим по сказке нашу волшебную помощницу.

## Программирование робота:

На ленте сказок, ставится РобоМышь на клетку 7. Нос смотрит в сторону клетки 10. Педагог помогает детям запрограммировать робота. Для этого можно использовать карточки с направлением движения, которые педагог выкладывает вместе с детьми рядом с клетками.

**Маршрут:** СТАРТ 7-ФИНИШ 10

**Последовательность:** ВПЕРЕД-ПОВОРОТ НАПРАВО – ВПЕРЕД – ПОВОРОТ НАПРАВО – ВПЕРЕД.



Старт 7 ↑ → ↑ → ↑

Педагог приклеивает на РобоМышь карточку «Снегурочка», с детьми программирует робота и нажимает ПУСК.

Педагог: *«РобоМышь смогла совершить путешествие по сказке? Отлично.»*

## Дидактическая игра «Хорошо — плохо»

Цель: воспитание ответственности за свои слова и поступки, понимание последствий.

Ход игры: Воспитатель называет поступок из сказки или похожий на жизненный, а дети поднимают весёлый смайлик («хорошо») или грустный смайлик («плохо»).  
Примеры ситуаций: - Снегурочка пошла одна на праздник, не предупредив родителей. (Плохо — опасно, безответственно) - Старик и старуха заботились о Снегурочке. (Хорошо — любовь, забота) - Девушки позвали Снегурочку прыгать через костёр. (Плохо — не подумали о последствиях)

## Рефлексия и подведение итогов (3–4 мин)

- Снегурочка помогала дедушке и бабушке. А как вы помогаете своим родителям, бабушкам и дедушкам?
- Почему важно уважать старших и заботиться о них?
- Как вы думаете, что бы было, если бы Снегурочка не стала прыгать через костер или вообще не пошла в лес?

- Стоило ли Снегурочке считать мнение других важнее своего собственного? Важно ли уметь слушать и слышать самого себя?
- Что вы почувствовали, когда Снегурочка растаяла? Было ли вам её жалко?
- Какой поступок из сказки вам запомнился больше всего?
- Как вы будете поступать в жизни, чтобы быть похожими на добрых героев сказки?
- Почему важно думать о последствиях своих поступков? Приведите примеры из жизни.

## **Занятие 4. Русская народная сказка «Крошечка-Хаврошечка»**

### **Цель занятия:**

- 1 Воспитание доброты, трудолюбия, отзывчивости и уважения к труду.
- 2 Познакомить детей с принципом работы программируемого робота.

### **Задачи:**

- Формировать представления о таких моральных качествах, как трудолюбие, доброта, терпение и сострадание на примере главной героини.
- Воспитывать отрицательное отношение к лени, зависти, жестокости и неблагодарности (через образы мачехи и её дочерей).
- Сформировать начальные навыки алгоритмического мышления и программирования через управление Робомышью..

### **Материал для занятия:**

- поле «Лента русских народных сказок»,
- программируемый робот Робомышь;
- карточка на липучке «Глаз».

### **Предварительная работа:**

- чтение сказки, просмотр мультфильма «Крошечка-Хаврошечка»

### **Ход занятия:**

Приветствие детей.

Создания эмоционального настроения: включить спокойную музыку (шум природы)

Педагог: «Сегодня к нам в гости пришла Робомышь. Педагог клеит карточку «Глаз» на Робомышь.

Посмотрите, что у нашей Робомышки необычное. Правильно у нее третий глаз появился. А давайте вспомним в какой сказке есть Трехглазка. Предлагаю вам рассказать по картинкам на ленте сказку. Краткое обсуждение сюжета «Крошечки-Хаврошечки», акцент на образах главной героини, её доброте, терпении и трудолюбии. Обсуждение поступков персонажей и их последствий. Разговор с детьми о том, почему Хаврошечке помогали, а злые сёстры и мачеха остались ни с чем. Формулирование ключевых ценностей: помощь ближнему, честность, сострадание

Детям предлагается с помощью Робомыши «провести» Хаврошечку по пути к счастью.

### **Программирование робота:**

На ленте сказок, ставится Робомышь на клетку 11 хвостиком к детям. Педагог помогает детям запрограммировать робота. Для этого можно использовать карточки с направлением движения, которые педагог выкладывает вместе с детьми рядом с клетками. Помогите построить верный маршрут для робота.

**Маршрут:** СТАРТ 11 -ФИНИШ 14

**Последовательность:** ВПЕРЕД -ПОВОРОТ НАПРАВО – ВПЕРЕД – ПОВОРОТ-НАПРАВО-ВПЕРЕД.

Педагог с детьми программирует робота и нажимает ПУСК



Старт 1    ↑ → ↑ → ↑

### Рефлексия и подведение итогов (3–4 мин)

Эти вопросы помогут детям не просто пересказать сюжет, а задуматься о поступках героев, их мотивах и о том, какие жизненные уроки можно извлечь из этой истории. О героях и их поступках

- Почему Крошечке-Хаврошечке помогали и корова, и волшебные силы, а злая мачеха и её дочери никому не помогали?
- Почему сёстры и мачеха поступали с Хаврошечкой несправедливо? Как ты думаешь, они были счастливы?
- Кто из героев сказки тебе понравился больше всего и почему?
- Было ли тебе жалко Хаврошечку, когда ей приходилось тяжело работать? Почему?
- Что такое доброта? Как доброта помогла Хаврошечке в жизни?
- Почему важно быть трудолюбивым и не сдаваться, даже если трудно?
- Бывали ли в твоей жизни ситуации, когда тебе кто-то помогал просто так, от доброты?
- А ты помогал кому-нибудь? Что ты при этом чувствовал?
- Чему нас учит эта сказка? Какой главный урок ты для себя вынес?

Подведение итогов: технические умения важны, но без доброты и взаимопомощи добиться цели сложнее. Добро и терпение всегда вознаграждается, а жестокость и лень в итоге наказываются.

## **Занятие 5. Русская народная сказка «Морозко»**

### **Цель занятия:**

- закрепить ценности, которые несёт сказка (доброта, уважение к старшим, трудолюбие, смелость, благодарность).
- развитие речи, воображения, мелкой моторики, коммуникативных навыков; первичные навыки программирования/командования роботом.

### **Задачи:**

- Формировать представления о ключевых моральных качествах: доброте, трудолюбии, вежливости, уважении к старшим на примере падчерицы.
- Воспитывать отрицательное отношение к лени, грубости, жадности, зависти и эгоизму (через образ родной дочери мачехи).
- Способствовать развитию чувства справедливости; подвести детей к пониманию, что добрые и трудолюбивые люди получают награду, а злые и ленивые — наказание
- Провести интерактивное занятие с роботом, чтобы закрепить знания и сделать занятие интересным.

### **Материал для занятия:**

- поле «Лента русских народных сказок»,
- музыка, платок, картинки «Снежинки»;
- программируемый робот РобоМышь;
- карточка на липучке «Настенька», «Марфушка», «Сундук с драгоценностями»;
- карточки команд (вперёд, налево, направо, назад).

### **Предварительная работа:**

- чтение сказки, просмотр мультфильма «Морозко»

### **Ход занятия:**

#### **Подготовка**

- Разместите коврик/карточки на столе, обозначьте стартовые позиции (например, старт- «сказка Морозко» — клетка 15, «конец сказки Морозко-финиш» — клетка 20).
- Разложите карточки команд около соответствующих клеток.
- Проверьте робота, заряд батареи, повторите команды.

Ход занятия (примерно 35 минут)

#### **Вводная часть (3–4 мин)**

- Приветствие, настрой: коротко обсудить зиму, мороз, вспомнить название сказки «Морозко».

- Показать РобоМышь: «Это наша помощница — РобоМышь. Сегодня она поможет нам пережить сказку и найти добро».

### Мотивация/облако ценностей (2–3 мин)

- Коротко озвучьте ценности занятия: «Сегодня в сказке мы увидим, как важны доброта, уважение и помощь другим».

### Актуализация знаний (3–4 мин)

- Кратко перескажите сюжет сказки с вопросами: «Кто главная героиня? Как Морозко проверял её? Что случилось с доброй девочкой?» Поощряйте краткие ответы.

### Задание 1 — «Путешествие РобоМыши» (8–10 мин)

- Ситуация: РобоМышь получила «письмо» от Настеньки — ей нужно быть в лесу, но на пути ветер и Морозко.

- Педагог предлагает детям, помочь Настеньке правильно спланировать маршрут РобоМыши по сетке с помощью карточек команд (предварительно покажите набор команд).

- Пример команды: «вперёд, вперёд, направо, вперёд» — РобоМышь выполняет.

- Задача: дойти до клетки 15. Обсудите, столкнулась ли РобоМышь с трудностями.

- Педагог помогает детям рассчитывать число шагов, обсуждает варианты.

### Программирование робота:

Педагог ставит робота на клетку 15, нос РобоМыши смотрит в сторону клетки 16.

Педагог кладет письмо от Настеньки. И предлагает детям запрограммировать робота. ВАЖНО: робот должен идти по ленте. Для этого можно использовать карточки с направлением движения, которые педагог выкладывает вместе с детьми рядом с клетками.

**Маршрут:** старт клетка 15-финиш клетка 16

**Последовательность:** ВПЕРЕД-ПОВОРОТ НАЛЕВО-ВПЕРЕД-ВПЕРЕД-ШАГ НАЗАД



Старт клетка 15



финиш клетка 16

**Задание 2** — драматизация сценки с РобоМышью (8–10 мин)

- Распределите роли: Настенька, мачеха, отец, Морозко (педагог может играть Морозко или использовать картинку). РобоМышь выполняет роль помощника/рассказчика или маленького помощника Настеньки.

- Короткая сценка: мачеха гонит Настеньку в лес, Настенька встречает Морозко, показывает доброту и терпение — Морозко награждает её «сундуком с драгоценностями».

- По ходу ставьте вопросы: «Почему Морозко решил помочь Настеньке? Как Настенька показала доброту?»

Задание: дойти до конца сказки, запрограммировав РобоМышь.

**Маршрут:** старт клетка 15-финиш клетка 18

**Последовательность:** ВПЕРЕД-ПОВОРОТ НАПРАВО-ВПЕРЕД-ПОВОРОТ НАПРАВО-ВПЕРЕД



Старт клетка 15 **↑ → ↑ → ↑** финиш клетка 18

Затем обсудить с детьми, как выполнить маршрут РобоМыши и привести Настеньку домой обратно с сундуком с драгоценностями.

**Программирование работа:**

РобоМышь стоит мордочкой к детям на клетке 18. Чтобы ее в дальнейшем запрограммировать, необходимо вначале сделать сброс предыдущей команды.

**Маршрут:** старт клетка 18-финиш клетка 15

**Последовательность:** ШАГ НАЗАД-ПОВОРОТ НАПРАВО - ВПЕРЕД - ПОВОРОТ НАЛЕВО -ВПЕРЕД



Старт клетка 18 **↓ ← ↑ → ↑** финиш клетка 15

### Двигательная игра «Морозко дует» (3–4 мин)

- Музыка, дети — снежинки. Педагог с платком — Морозко: тихо «дует» (дети двигаются медленно), при громком «заморозке» всех — дети замирают. Можно связать с ценностями: те, кто помог другу, получают «Снежинку».

**Задание 3** с РобоМышью довести Марфушку до Морозо.

### Программирование робота:

РобоМышь стоит на клетке 15, лицом к клетке 18. Чтобы ее в дальнейшем запрограммировать, необходимо вначале сделать сброс предыдущей команды.

**Маршрут:** старт клетка 15-финиш клетка 20

**Последовательность:** ВПЕРЕД-ВПЕРЕД-ПОВОРОТ НАЛЕВО-ВПЕРЕД



Старт клетка 18     финиш клетка 20

### Рефлексия и подведение итогов (3–4 мин)

В ходе обсуждения важно обратить внимание, как дети реагировали на поступки героинь. Сочувствовали ли они падчерице? Осуждали ли ленивую и грубую дочку? Радовались ли счастливому финалу? Эмоциональный отклик показывает, насколько глубоко дети восприняли сюжет и смогли сопереживать героям.

Педагог задаёт вопросы:

Кто из героинь вам понравился больше всего? Почему?

- Как вы думаете, почему Морозко наградил падчерицу? Что в ней было особенного?

- А почему ленивую и грубую дочку он наказал? За какие поступки?

- Как вы считаете, правильно ли поступила старуха, отправив падчерицу в лес?

- Приходилось ли вам помогать старшим или быть вежливыми, как падчерица?

- А вы когда-нибудь ленились или капризничали, как вторая девочка? К чему это приводило?

- Чему нас учит эта сказка? Как мы можем быть похожими на добрую героиню в детском саду?

Такие вопросы помогают детям не просто пересказать сюжет, а задуматься о своих поступках, развить эмпатию и закрепить важные нравственные ценности.

## **Занятие 6. Русская народная сказка «Лиса и заяц»**

### **Цель занятия:**

- закрепить сюжет сказки «Лиса и Заяц»,
- сформировать понятия о справедливости, смелости, трусости, предательстве и настоящей дружбе. Воспитать веру в то, что добро и правда всегда побеждают.
- развивать навыки планирования и простого программирования робота (последовательность команд).

### **Задачи:**

- Познакомить детей с сюжетом и героями сказки, помочь понять смысл произведения, в том числе пословицу «мал удалец, да храбрец» — то есть, не всегда побеждает сильный, а часто — смелый и решительный.
- Провести интерактивное занятие с роботом, чтобы закрепить знания и сделать занятие интересным.

### **Оборудование и материалы:**

- программируемый робот РобоМышь;
- Карточки-команды (вперёд, назад, влево, вправо)
- Карточки персонажей (заяц, собака, волк, медведь, петух)
- Маски персонажей (заяц, лиса, собака, волк, медведь, петух).

### **Предварительная работа:**

- чтение сказки, просмотр мультфильма «Лиса и заяц»

### **Ход занятия:**

#### **Организационный момент и ввод (3–4 мин)**

- Приветствие, настрой: «Сегодня в гости к нам придёт РобоМышь и мы вместе с ней вспомним сказку «Лиса и заяц»»
- Короткая активизация памяти: спросить, кто помнит сказку «Лиса и Заяц» — попросить детей коротко пересказать ключевые эпизоды (2–3 предложения). После проводится беседа, направленная на анализ поступков героев:
- Почему Лиса смогла выгнать Зайца из лубяного домика? (Она была хитрой, наглой и пользовалась доверчивостью или страхом других).
- Почему никто из больших зверей (Медведь и Волк) не смог помочь Зайцу? (Они испугались Лисы, проявили трусость).
- Кто в итоге помог Зайцу? (маленький, но храбрый Петух).

#### **Демонстрация работа и объяснение правил игры (3–4 мин)**

- Показать РобоМышь: вспомнить какие у неё кнопки, как она едет, как принять/отправить команду.
- Объяснить цель: Заяц от Лисы идет к каждому герою с помощью робота, и возвращается к своему домику. Так до конца всей сказки.

**Игровая интерактивная часть:** программирование/путешествие РобоМыши (15–20 мин)

Игровые задания (по усложнению):

**1 задание «Помоги собаке восстановить справедливость»**

Задача: помочь Зайцу. Нужно привести собаку к избушке зайца. РобоМышь с картинкой «собака» отправляется на клетку с изображением собаки и возвращается обратно на клетку с домиком зайца.

**Маршрут:** РобоМышь стоит на клетке 21 мордочкой к клетке 24. Старт клетка 21- финиш клетка 22, РобоМышь двигается в обратный путь от клетки 22 до клетки 21.

**Последовательность:** ВПЕРЕД- -ШАГ НАЗАД



Старт клетка 21 **↑** **↓** финиш клетка 22

**Задание 2 «Помоги волку восстановить справедливость»**

Задача: помочь Волку. Нужно привести волка к избушке зайца. РобоМышь с картинкой «волк» отправляется на клетку с изображением волка и возвращается обратно на клетку с домиком зайца.

**Маршрут:** для выполнения следующего задания, необходимо сделать сброс программы. Старт клетка 21- финиш клетка 23, РобоМышь двигается в обратный путь от клетки 23 до клетки 21.

**Последовательность:** ВПЕРЕД - ПОВОРОТ НАЛЕВО - ВПЕРЕД- ШАГ НАЗАД- ПОВОРОТ НАЛЕВО - ВПЕРЕД



Старт клетка 21 **↑** **←** **↑** **↓** **←** **↑** финиш клетка 23

**Задание 3 «Помоги медведю восстановить справедливость»**

Задача: помочь медведю. Нужно привести медведя к избушке зайца. РобоМышь с картинкой «медведь» отправляется на клетку с изображением медведя и возвращается обратно на клетку с домиком зайца.

**Маршрут:** РобоМышь стоит к детям мордочкой на клетке 21. Для выполнения следующего задания, необходимо сделать сброс программы. Старт клетка 21- финиш клетка 24. РобоМышь движется в обратный путь от клетки 24 до клетки 21.

**Последовательность:** ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО- ВПЕРЕД-ПОВОРОТ НАЛЕВО- ВПЕРЕД- ШАГ НАЗАД- ПОВОРОТ НАЛЕВО- ВПЕРЕД - ПОВОРОТ НАПРАВО- ВПЕРЕД.



Старт клетка 21 ↑ ← ↑ ← ↑ ↓ ← ↑ → ↑ финиш клетка 24

#### Задание 4 «Помоги петуху восстановить справедливость»

Задача: помочь петуху. Нужно привести петуха к избушке зайца. РобоМышь с картинкой «петух» отправляется на клетку с изображением петуха и возвращается обратно на клетку с домиком зайца, победив Лису.

**Маршрут:** для выполнения следующего задания, необходимо сделать сброс программы. РобоМышь стоит к детям мордочкой на клетке 21. Старт клетка 21- финиш клетка 25. РобоМышь движется в обратный путь от клетки 25 до клетки 21.

**Последовательность:** ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАЛЕВО- ВПЕРЕД-ПОВОРОТ НАЛЕВО- ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАПРАВО-ВПЕРЕД- ШАГ НАЗАД- ПОВОРОТ НАПРАВО - ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАПРАВО- ВПЕРЕД- ПОВОРОТ НАПРАВО- ВПЕРЕД



Старт клетка 21 ↑ ← ↑ ← ↑ → ↑ ↑ → ↓ → ↑ → ↑ финиш клетка 25

### **Драматизация и творческая часть (6–8 мин)**

- После успешного прохождения маршрута педагог предлагает детям разыграть на выбор два эпизода добра и зла (Лиса выгоняет зайчика. Петушок спасает зайчика)

- Можно попросить детей придумать реплики вежливого разговора между персонажами.

### **Рефлексия и подведение итогов (3–4 мин)**

- Трудно ли было провести Зайца через все препятствия? Что помогло справиться?

- Как вы думаете, почему именно смелость помогла победить хитрую Лису?

- Какой главный урок мы извлекаем? (Справедливость восстанавливается не силой, а смелостью и смекалкой. Важно не бояться злодея, а действовать сообща).

- В жизни бывает так, что маленькие и слабые могут победить больших и сильных? За счет чего это возможно?

В процессе обсуждения сказки важно задавать детям вопросы: «Почему лиса выгнала зайца?», «Кто помог зайцу и почему?», «Чему нас учит эта сказка?». Это способствует развитию критического мышления и нравственных ориентиров.

Итогом работы становится осознание детьми того, что смелость, дружба и взаимовыручка важнее физической силы, а добрые поступки всегда вознаграждаются.

## Заключение

Данное пособие создано для формирования начальных представлений о жизни людей в России при параллельном развитии духовно – нравственных качеств и индивидуально – ответственного поведения. В рамках занятий используются разные формы работы и виды занятий: программирование робота, чтение, драматизации, игры и другое.

Занятия с лентой русских народных сказок» с использованием РобоМыши — это современные образовательные мероприятия для детей дошкольного возраста, сочетающее элементы программирования, развития логического мышления и знакомства с русским фольклором.

Данный цикл способствует гармоничному развитию личности: дети учатся не только программировать и управлять техникой, но и анализировать поступки, делать нравственный выбор и работать в команде. Сказка становится не просто развлечением, а важным уроком, который остаётся в памяти и влияет на поведение ребёнка в повседневной жизни. В результате формируется устойчивая связь между современными технологиями и традиционными духовными ценностями.

Используйте РобоМышь для будущих занятий, чтобы закрепить имеющиеся знания и открыть новые!