Я подготовила различные тематические коврики - «поля». Они позволяют придумать "Робомышке" разные приключения.

Коврики предназначены для контроля прохождения заданных точек на карте.

Давайте рассмотрим их. Игровые поля-коврики размечены на квадратные секторы, стороны которых равны одному шагу робота. Шаг команды линейного перемещения 15 см.

Коврик «Ферма». Знакомит детей с жизнью на ферме, разными видами животных и сельскохозяйственных культур

Коврик «Город профессий». Составляем несложные программы для мини-робота с использованием дорожных знаков и знакомим с профессиями.

Коврик «Цвета и формы». Развивает познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины.

Коврик «Номера» выполнен в виде дорожки с цифрами, что ускоряет распознавание цифр, их последовательность и обучение счету от 0 до 10.

Коврик «Лес». Знакомит детей с обитателями леса.

Коврик «Вредное-полезное». Знакомит детей с полезными и вредными продуктами питания,так же разработаны поля «Космос», «Квартира» и «Идем в гости».

В дальнейшем ассортимент создаваемых игровых полей-ковриков регулярно будет пополняться, в зависимости от целей и задач педагога, от деятельности или интересов детей.

**Дидактические игры**

***Коврик «Ферма»***

**«Найди домашнее животное»**

Цель: Закрепление знаний детей о животных, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «ферма», карточки с домашними животными (как на коврике), Робомышь.

Ход игры: Игра для детей от 3х лет. В игру могут играть 3-5 человек. Игрокам раздают игровые карточки. Ведущий вытаскивает из специального непрозрачного мешочка маленькую карточку, игрок или ведущий называет животного. Ребёнок с помощью мини-робота должен проложить маршрут к животному, которое указано в его карточке.

Для детей от 5 лет игру можно усложнить. Назвать одним словом животных, изображённых на одном игровом поле.

**«Угадай кто?»**

Цель: Закрепление знаний детей о животных, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «ферма», карточки с загадками про домашних животных (как на коврике), Робомышь.

Ход игры: игра для детей от 3х лет. Игра для 3-5 человек. Игрокам даются загадки про домашних животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен с помощью мини-робота проложить маршрут к животному, которое указано в загадке.

Примеры загадок:

-В тени под деревом лежит
И двор и сад наш сторожит.
Не то что настоящий вор -
Прохожий не зайдет во двор.
А нас он любит, признаёт,
Учтиво лапу подаёт***.(Собака)***

-Вся испачкана мордашка,

И щетиниста рубашка,

В пяточке две дырочки,

Хвост — крючок извилистый!(***Свинья)***

-Не корова, а с рогами:
«Кто же я?» – узнайте сами.
Тоже травку я жую,
Тоже молоко даю,
Утром рано просыпаюсь,
На лужок я отправляюсь,
Там до вечера пасусь,

Ну, и как же я зовусь? ***(Коза)***

-С людьми животное живёт.
Его стригут два раза в год.
Даёт нам шерсть, чтоб мы оделись,
В одежде шерстяной согрелись.
В отаре на лугу пасётся.
Как то животное зовётся?(***Овечка)***

-В сарае, в клетке он живёт,

Морковку сладкую грызёт.

Ох и острые же зубки,

Он всегда в пушистой шубке,

Лопоухий, хвост как нолик.

Все узнали это… ***(Кролик)***

-Ее любят все на свете,
Больше всех, наверно, дети.
Как красива и сильна,
Очень ласкова она.
Гриву надо расчесать,
Ну и сахарок подать ***(Лошадь)***

-Ходит она по полям,
По лугам.
Сколько ей лет –
Узнают по рогам.
Носит в себе
По ведру молока
Белого-белого,
Как облака.(**Корова**)

-Во дворе стоит забор,

За забором **птичий двор**.

Тут галдёж и суета

Начинается с утра:

Кукарекают, гогочут,

Громко крякают, болбочут

Гуси, утки, индюки,

Куры и петухи.

**«Чей хвост»**
Цель: Развитие внимания, логики, памяти, мелкой моторики.
Дидактический материал: Карточки с изображением хвостов домашних животных, Игровой коврик «ферма», Робомышь.

Ход игры: Ребёнку дается задание. Подобрать хвост для каждого животного и проложить маршрут до нужного животного. Назвать у какого животного, какой хвост (длинный, короткий, пушистый, толстый, маленький, большой и т.д.).

**«Чей малыш»**
Цель: Развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.
Дидактический материал: Карточки с изображением детёнышей животных, игровой коврик «ферма», мини-робот Мышь.

Ход игры: Ребятам предстоит помочь мамам разыскать своих малышей. Также при игре можно закрепить понятие у малышей большой и маленький, домашние животные. В игре могут участвовать от одного до четырех человек.

**«Чья тень»**
Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.
Дидактический материал: Карточки с изображением теней животных, игровой коврик «ферма», мини-робот Мышь.

Ход игры: Предложить ребёнку найти, где чья тень и проложить маршрут к нужной картинке.

**«Кто кричит?»**

Цель: развивать у детей слух, навыки звукоподражания. Научить различать животных по их внешнему виду и издаваемым звукам. Воспитывать любовь к животным.

Дидактический материал: запись со звуками домашних животных, игровой коврик «ферма», Робомышь.

Ход игры: Предложить ребёнку прослушать запись, и проложить маршрут к нужному животному.

**«Накормим питомцев»**

Цель: Закрепление знаний детей о животных и об их питании, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «ферма», карточки с видами питания домашних животных (как на коврике), Робомышь.

Ход игры: К бабушке из города приехала внучка Маша и решила накормить всех животных. Она всем дала еду, но они не хотят кушать такую еду, давайте посмотрим, что же не так сделала Маша.

Нужно развезти еду к нужным животным.

**Игра «В гостях у бабушки»**

Цель: закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах.

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический коврик «Ферма»,

фигурки домашних животных.

Ход игры: Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле «Ферма». Для того чтобы уточнить и обобщить, кто живет на ферме, воспитатель предлагает детям отгадать загадку.

С человеком живут, помощи от него ждут,

Шерсть, мясо, молоко дают.

Охраняют его, берегут. (Домашние животные)

Воспитатель обращает внимание детей на фигурки детенышей домашних животных, говорит, что они все перепутались и предлагает детям расселить их на ферме. А поможет в этом Мышка, которая живет здесь уже очень давно и хорошо знает всех обитателей фермы. Каждый ребенок выбирает для себя фигурку детеныша домашнего животного, очередность участия в игре определяется с помощью карточек с загадками. Отгадав загадку, дети находят на поле место, где находится то или иное домашнее животное, называют правильно это место (птичник, конюшня и т.д.), ребенок, у которого фигурка животного, самостоятельно планирует маршрут, задает программу и доходит с Пчелкой до нужного места. Дети рассказывают, чем питается это домашнее животное, какую пользу приносит людям.

Воспитатель при необходимости корректирует работу детей.

***Загадка 1***

Коровушка, коровушка, рогатая головушка!

Малых деток не бодай, молока им лучше дай!

У козы – козленок. У кошки-котенок .У коровы? (Теленок).

***Загадка 2***

Ходит барыня пешком,

землю роет пяточком.

До чего ж толста она-

Шея просто не видна!

У нее песенка своя

Хрю, хрю, хрю поет она!

У козы- козленок? У кошки- котенок? А у свиньи? (Поросенок).

***Загадка 3***

Он за ней след в след бежит

И от страха весь дрожит.

Это значит слишком рано

Называть его бараном. (Ягненок).

У ягненка шерсть в колечках

Мама у него…( овечка).

***Загадка 4***

У козы – козленок. У кошки – котенок.

А у лошади? (Жеребенок).

Вынул шейку жеребенок, сильной лошади ребенок.

Только на копытца встал, вслед за мамой побежал.

***Загадка 5***

У кошки- котенок. У козы - козленок?

***Загадка 6***

Это утки на лужок пришли. Утки червяка нашли.

Вот удача, кря-кря-кря! Они пришли сюда не зря. У утки кто? (Утенок).

***Загадка 7***

У козы - козленок? У коровы - теленок?

У собаки - щенок? У кошки - котенок?

А у курицы? (Цыпленок).

***Коврик «ЛЕС»***

**«Фотограф»**

Цель: Закрепление знаний детей о диких животных, умение различать и находить нужного животного.

Дидактический материал: Игровой коврик «Лес», карточки с домашними животными (как на коврике), Робомышь.

Ход игры: Ведущий рассказывает детям, что когда Мышка гуляла по зоопарку, она решила сфотографировать животных. А сейчас ей хочется передать фотографии их владельцам. Ведущий просит ребят помочь Пчелке и раздать животным фотографии. Дети выбирают картинки, самостоятельно продумывают маршрут, программируют Робомышь и доводят ее до нужной клетки.

Для детей от 5 лет игру можно усложнить. Назвать одним словом животных, изображённых на одном игровом поле.

**«Прогулка по лесу»**

Цель: Закрепление знаний детей о диких животных, умение различать и находить нужного животного, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Дидактический материал: Игровой коврик «ферма», карточки с загадками про домашних животных (как на коврике), мини-робот Bee-bot.

Ход игры: Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила посетитьзоопарк, но, к сожалению, она ничего не знает про животных. Детямпредлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детямзагадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводитьПчелку до этого животного и рассказать о нём.

*Примеры загадок:*

-Летом ходит без дороги
Возле сосен и берез,
А зимой он спит в берлоге,
От мороза прячет нос. (**Медведь)**

-День и ночь по лесу рыщет,
День и ночь добычу ищет.
Ходит-бродит он молчком,
Уши серые — торчком.**(Волк)**

-С ветки на ветку,

Быстрый, как мяч,

Скачет по лесу

Рыжий циркач.

Вот на лету он шишку сорвал,

Прыгнул на ствол

И в дупло убежал**.(Белка)**

-Рыжая плутовка,
Хитрая да ловкая.
Хвост пушистый,
Мех золотистый.
В лесу живет,
В деревне кур крадет**.(Лиса)**

-Много бед таят леса,

Волк, медведь там и лиса!

Наш зверёк живёт в тревоге,

От беды уносит ноги**.(Заяц)**

-Лесом катится клубок,

У него колючий бок.

Он охотится ночами

За жуками и мышами**.(Ёж)**

Ветвистыми рогами,
Горжусь я неспроста.
С горбинкой моя спинка,
А шерсть черным-черна.(**Лось)**

-Этот зверь с двумя клыками,
С очень мощными ногами
И с лепешкой на носу.
Роет землю он в лесу. **(Кабан)**

-Есть на речках лесорубы,
В серебристо- бурых шубах,
Из деревьев, веток, глины,
Строят прочные плотины.**(Бобры)**

-Кошка красивая, мех рыжеватый,
Кисточки уши и мощные лапы.
Только, пожалуй, ты с ней не водись -
Хищник опасный. Зовут её **(Рысь)**

-Стучит, стучит —
Никто не открывает,
А жильцов поедает.**(Дятел)**

-Белобокий Почтальон
Сто вестей разносит он.
По деревням и садам,
По деревьям, проводам.**(Сорока.)**

-Нам часто слышится в леску
Между ветвей: - Ку-ку! Ку-ку!
Какая пёстренькая птичка
В чужом гнезде снесла яичко?(**Кукушка)**

**«Чей хвост?»**
Цель: закрепить знания о животных, развивать память, мышление, внимание и мелкую моторику рук.

Дидактический материал: Карточки с изображением хвостов диких животных, Игровой коврик «Лес», Робомышь.

*Ход игры:*
Однажды утром лесные звери проснулись и видят, что у всех хвосты перепутаны: у зайца — хвост волка, у волка — хвост лисы, у лисы — хвост медведя…. Расстроились звери. Разве подходит зайцу хвост волка? Помоги зверям найти свои хвосты, ответив на вопрос «Чей это хвост? » Вот хвост волка. Какой он? (серый, длинный). Чей это хвост? — волчий. А это чей такой хвост — маленький, пушистый, белый? — зайца.
И т. д.  Теперь все звери нашли свои хвосты.

**«Чей малыш»**

Цель: Развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.
Дидактический материал: Карточки с изображением детёнышей диких животных, игровой коврик «лес», Робомышь.

Ход игры: Ребятам предстоит помочь мамам разыскать своих малышей. Также при игре можно закрепить понятие у малышей большой и маленький, домашние животные. В игре могут участвовать от одного до четырех человек.
**«Чья тень»**
Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.
Дидактический материал: Карточки с изображением теней диких животных, игровой коврик «лес», Робомышь.

Ход игры: Предложить ребёнку найти, где чья тень и проложить маршрут к нужной картинке.

**«Кто, где живет?»**

Цель*:* закрепление формы предложного падежа существительных.

Дидактический материал: Карточки с жилищами диких животных, игровой коврик «лес», Робомышь.

Ход игры: детям раздаются карточки с жилищами диких животных, нужно проложить маршрут к нужному животному.

Белка живет в дупле.
Медведь живет в берлоге.
Лиса живет в норе.
Волк живет в логове.
Заяц живет под кустом.

**«Накорми животное»**

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных в природе.

Дидактический материал: карточки с видами питания диких животных, игровой коврик «лес», Робомышь.

Ход игры: детям раздаются карточки с видами питания диких животных, нужно проложить маршрут к нужному животному.

***Коврик «Город профессий»***

  “**Кто больше знает профессий”**

Цель. Учить детей соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).

Дидактический материал: карточки с профессиями, игровой коврик «город профессий», Робомышь.

Ход игры.
Воспитатель. Я работаю в школе учителем. Это моя профессия. Я учу писать, читать, считать, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю вам стихотворения, рассказы, ... Это моя профессия — учить вас. А какая профессия у …? Она нам готовит обед. Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Ответы.) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает повар? (Дети: Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.) Что делает врач? (Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.) Что делает портной? (Кроит, наметывает, порет, гладит, примеряет, шьет.)

“**Кто чем занимается”.**

Цель. Закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.

Дидактический материал: карточки с профессиями, игровой коврик «город профессий», Робомышь.

Ход игры: Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар… (варит еду), врач… (лечит людей), учитель… (учит детей), строитель… (строит дома), художник… (рисует картины), машинист…(ведет поезд), пилот…(летает на самолёте).

**«Кому принадлежит?»**

Цель. Закрепить названия инструментов, необходимых для работы людям разных профессий.

Дидактический материал: карточки с инструментами, игровой коврик «город профессий», Робомышь.

Ход игры: Детям раздаются карточки с инструментами, они должны проложить маршрут к необходимой профессии.

**«Мышка-пешеход»**

Цель: формирование у детей дошкольного возраста понятия «безопасный путь».

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический коврик «Город профессий»

Ход игры: Определить безопасный маршрут от дома до детского сада, запрограммировать и провести «Мышку-пешехода».

Примечание: можно проложить безопасный маршрут по желанию детей.

**«Мышь-пожарный»**

Цель: развитие у детей умения ориентироваться на плоскости, закрепление знаний правил дорожной безопасности.

Материалы и оборудование: мини-робот Мышь ,тематический коврик

«Город профессий», карточка с горящим деревом.

Ход игры: Возле дома №3 (карточка) загорелось дерево. Жители дома вызвали пожарных. Мышь-пожарный должна найти короткий путь к месту пожара.

***Коврик «Цвета и формы»***

**«Бусы для Нюши»**

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность.

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический коврик «Цвета и формы», карточки с «бусами» (последовательность фигур).

Ход игры: У Нюши наступил День рождения, она пригласила к себе Робомышку. Мышка в магазине выбирала для Нюши бусы, но они были разной последовательности. Выберите какие бусы будет дарить ваша Мышка Нюше.

**«Мышка-строитель»**

Цель: развитие у детей мелкой моторики, логического мышления, умения работать в группе.

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический коврик «Цвета и формы», карточки с заданиями, картинки с изображением геометрических фигур.

Ход игры: Ведущий рассказывает детям, что Мышка решила стать строителем. Она просит детей стать её помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры и выстроить по образцу.

**«Спасатели»**

Цель: развитие у детей умения ориентировки на плоскости и ассоциативного мышления.

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический коврик «Цвета и формы», карточки с изображением животных.

Ход игры: Робомышь выступает в роли спасателя (разведчика, следопыта), в зависимости от игровой ситуации, и должен найти животных.

Варианты заданий:

- животные спрятались за большой желтой елочкой,

-за красным пеньком,

-за большой желтой избушкой,

-за маленькой зеленой елочкой,

-за маленьким красным цветочком и т.д.

Игра заканчивается тогда, когда дети найдут всех животных.

Примечание: карточки с изображением животных на игровом поле перевернуты картинкой вниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой.

Варианты ответов детей могут быть различными, главное условие-пояснение ребенком своего выбора. Ассоциациями в данной игре являются геометрические фигуры, изображенные на тематическом коврике и предметы из заданий.

Подведение итогов. Варианты могут быть следующими: найти всех животных, кто больше нашел животных, нашли столько, сколько нужно и т.д., и зависеть от игровой ситуации.

**«Проверь себя»**

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический коврик «Цвета и формы», карточки с заданиями.

Ход игры: На одной стороне карточки изображена схема, запрограммировать Робомышь, а на обратной стороне – правильный ответ. Воспитатель предлагает детям выбрать карточку, выполнить задание по схеме и проверить результат.

Примечание: тематический коврик должен быть расположен всегда одинаково по

отношению к каждому ребенку, схемы составляться исходя из данного положения тематического коврика. Карточки могут иметь разный уровень сложности заданий в зависимости от возможностей детей и их индивидуальных различий.

Подведение итогов. Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок, подбадривает тех, у кого не все или не сразу получилось.

***Коврик «Овощи и фрукты»***

**«Сбор урожая»**

Цель: закрепление знаний детей о разнообразии овощей и фруктов, умение различать их и находить нужный овощ.

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический

коврик «Овощи и фрукты», корзинка, муляжи овощей и фруктов.

Ход игры: Воспитатель приветствует детей, говорит, что пригласила гостей и

предлагает отгадать, кто это. Загадка:

Чёрно- жёлтый, полосаты, в домике живут, ребята.

Хоть они и жалят больно, их работой все довольны? (Пчелы).

Воспитатель предлагает придумать Пчелкам имена, подружиться и поиграть с ними. Вместе с воспитателем дети рассматривают тематический коврик «Овощи и фрукты» и размещенные на нем картинками с изображением овощей и фруктов. Воспитатель рассказывает о том, что звери в лесу готовятся к празднику осени и решили собрать урожай. Но им нужно помочь, потому что им нужны для праздника только овощи.

Примеры заданий:

Собрать только овощи.

Собрать только фрукты.

Мышке нужно собрать урожай только красного цвета (зеленого, желтого и т.д.) или только фрукты (овощи) определенного цвета, определенной формы и т.п.

***Коврик «Море»***

**«Искатели приключений»**

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический коврик «Море».

Ход игры: Одновременно могут играть не более 4 детей. Воспитатель предлагает устроить соревнование. Задача - из разных отправных точек как можно быстрее добраться до берега, где находится бутылка с посланием. Но на карте есть очень опасные места, где нельзя пройти, поэтому, при выборе маршрута нужно быть предельно внимательными. Кто первый выполнит задание, распечатывает послание.

Подведение итогов. Воспитатель хвалит победителей и подбадривает тех, у кого не все или не сразу получилось.

**«Остров сокровищ»**

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический коврик «Море», различные предметы, связанные с морской тематикой (камушки, ракушки и т.п.).

Ход игры: Дети вместе с воспитателем рассматривают разложенные на игровом поле разные предметы (камушки, ракушки, монетки). Игроки должны запрограммировать Робомышь, и собрать предметы «сокровища», как можно больше. В конце игры подсчитывают собранные находки и определяются победители.

**«Морские обитатели»**

Цель: закрепить у детей знания об обитателях морей.

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический коврик «Море», карточки с изображением обитателей морей.

Ход игры: На поле разложены перевернутые карточки с изображением морских обитателей. Дети выбирают любую карточку, не переворачивая ее, программируют «Умную пчелу», доходят до нужной клетки, переворачивают карточку, называют обитателя моря и рассказывают все, что о нем знают.

***Работа на ковриках из подручного материала***

**«Новый год у Робомышки»**

Цель: развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, повторить и закрепитьправила этикета.

Материалы и оборудование: Робомышь, тематический коврик «Подсолнуховое поле» (из подручного материала-термоскатерть), картинки с изображением различных мышек, норок из конструктора «Лего».

Ход игры: На тематическом коврике расположены картинки с изображением пчелок. Воспитатель говорит детям о том, что в гости к ним пришла Робомышка, что и она решила на Новый год пригласить к себе в норку своих друзей. Предлагает детям вместе с Мышкой собрать всех мышек в норку.

Дети выбирают картинку, продумывают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки. В ходе игры можно придумать имена всем мышкам, рассмотреть подарки, которые они приготовили. В процессе беседы воспитатель с детьми повторяет правила этикета (как правильно и вежливо пригласить на День рождения, как вести себя в гостях и т.д).Подведение итогов. Воспитатель благодарит детей за то, что помогли Робомышке пригласить друзей на День рождения, хвалит за выполненную работу.

**«История»**

Цель: Развивать воображение, логическое и аналитическое мышление, внимание.

Материалы и оборудование: Робомышь, коврик, маркеры для доски.

Ход игры: придумать и нарисовать историю.

**Заключение**

Можно с уверенностью сказать, что внедрение мультимедийных технологий сегодня является новой ступенью в образовательном процессе, позволяя оптимизировать и индивидуализировать обучение детей, создавать в процессе обучения необходимую ситуацию успеха. Возможно, заинтересовав их до школы программируемым мини-роботом «Робомышь», в дальнейшем мы увидим специалистов, способных воплощать в жизнь смелые и сложные инженерные идеи.

Дружественный ребенку, программируемый мини-робот «Робомышь» может выступать одним из средств приобщения маленьких детей к основам информационно-коммуникативных технологий.

Кроме этого данная игрушка обладает значительным педагогическим потенциалом. При грамотной организации детской деятельности и соблюдении методических рекомендаций при помощи «Робомыши» возможно решить некоторые задачи:

развитие логического мышления у дошкольников;

развитие умения составлять алгоритмы;

развитие пространственной ориентации дошкольников;

закрепление умения считать в пределах десятка;

освоение правил дорожного движения;

формирование речи детей;

развитие мелкой моторики;

развитие коммуникативных навыков детей, создание дружеских взаимоотношений в группе.

 **Способы определения эффективности занятий**оцениваются исходя из того, насколько ребёнок успешно освоил тот практический материал, который должен был освоить. В связи с этим, два раза в год проводится диагностика уровня развития способностей.