

Этап деятельности	Содержание совместной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей	Планируемый результат
<p><i>1 этап</i> <i>Организационный</i></p> <p>-ситуативный разговор</p>	<p>Дети и педагог заходят в Лего – студию. В студии уже находятся гости (преподаватели, родители). Дети начинают рассказ о Лего студии.</p> <p>Да, наша группа очень часто ходит в музей. А</p>	<p>Создаёт проблемную ситуацию, показывает и</p>	<p>рассказ о Лего студии.</p> <p>Здравствуйте. Мы рады приветствовать вас в нашей Лего студии. И хотим открыть вам секрет, что Лего у нас в садике не обычный. Он волшебный! Он помогает нам фантазировать, создавать новые проекты, узнавать интересные факты. А ещё много нового и интересного мы узнаём в Краеведческом музее, в который часто ходим всей группой.</p> <p>Дети смотрят на интерактивную доску,</p>	<p>Дети настроены на общение</p>

	<p>сегодня я хочу пригласить в музей не обычный, а виртуальный. Слайд 1-1</p> <p>Путешествовать по такому музею можно не выходя из дома или детского сада при помощи Слайд 1-2 компьютера и сети интернет.</p> <p>Итак мы отправляемся в виртуальный музей на выставку Слайд 2 «Животные родного края».</p> <p>И одним из самых крупных Слайд 3 животных Урала является Слайд 4 Лось.</p>	<p>свою заинтересованность, эмоционально включает в действие, вовлекает в слушание</p>	<p>реагируют на изображения на ней.</p>	<p>Дети проявляют интерес к предстоящей деятельности, эмоциональную заинтересованность.</p>
<p><i>2 этап</i></p> <p><i>Работа над темой</i></p> <p>-проблемная ситуация</p>	<p>Ой-ё-ёй, что случилось? Что такое? Сбой в программе? Слайд 5-1</p> <p>Это вирус!!! Он разрушил базу данных выставки!!!!</p> <p>Надо как – то восстановить её!!! Кто сможет это сделать? Кто разбирается в компьютерах?</p> <p>Фиксики? Вы думаете они</p>	<p>Вводит элементы новизны, используя сюрпризный момент на основе наглядных информационных средств, вовлекает в действие, стимулирует интерес детей.</p>	<p>Дети решают проблемную ситуацию, предлагая обратиться за помощью к Фиксикам.</p>	<p>Актуализируют знания о различных способах передачи информации</p>

	<p>нам помогут восстановить систему? Слайд 6</p> <p>Но как смогут Фиксики прислать нам инструкцию?</p> <p>Слайд 7 (Инструкция)</p>		<p>Дети называют различные способы передачи информации при помощи электронных устройств (Вайбер, эл. почта, смс, ммс, скайп)</p>	
-решение примеров	<p>Слайд 8-1 Фиксики прислали нам целую папку с инструкциями, а для защиты от вируса, они закрыли папку на особый электронный замок. Но как же его открыть, ребята?</p> <p>Вы правы, чтобы получить инструкции, нам нужно подобрать к замку</p>	<p>Задаёт вопросы, стимулирующие процесс мышления; способствует тому, чтобы дети самостоятельно разрешали возникающие проблемы;</p>	<p>Дети предлагают подобрать цифровой ключ, ввести пароль, ввести код.</p>	<p>Актуализация знаний детей в различных областях, умение решать</p>

	<p>цифровой ключ. Но откуда мы узнаем, какие цифры надо вводить? Слайд 8-2</p> <p>Вы готовы? Начинаем открывать замок!!! Нужно просто совместить цифру ответа с номером вашего файла. НО, пока все цифры не появятся на доске, открывать контейнер нельзя, иначе туда может</p>	<p>Предлагает детям сесть за столы и решить примеры. Приложение 1 лежат на столах лежат карточки с примерами текстом вниз и маркеры.</p> <p>Педагог наблюдает за детьми во время выполнения задания</p>	<p>Для того, чтобы знать, какие цифры вводить, дети предлагают решить примеры, следуя подсказке на слайде 8-2.</p> <p>Каждый ребёнок решает свой пример</p>	<p>примеры и проверять правильность решения других детей.</p>
--	--	--	---	---

	<p>попасть вирус. (При введении нужно соблюдать порядок, иначе замок не откроется.)</p> <p>Слайды 10-16</p>	<p>Примечание: Картинка со схемой лисы и контейнер с деталями не нумеруются и выкладываются на стол уже после того, как все остальные схемы и контейнеры взяты детьми. Позднее, педагог попросит взять этот контейнер того ребёнка, который собирал белого медведя, т.к. в процессе занятия белый медведь выбывает из игры (не является животным Урала).</p>	<p>Дети выходят по очереди, начиная с крайнего левого стола. Карточку с ответом вставляют в держатель из Лего деталей, либо в деталь 2*6 из конструктора Бауэр, и озвучивает ответ. Каждый ребёнок берёт, лежащие рядом с держателем файл (Приложение 3) и контейнер с номером ответа.</p> <p>Приложение 2</p>	
--	--	--	--	--

		Т.о., вместо дерева ребёнок соберёт лису.		
-конструирование по схеме	<p>Ключ подобран/ пароль введён, контейнеры можно открыть. Мне очень интересно, что же в них лежит!</p> <p>Слайд 17 Посмотрите, мы получили схемы сборки животных (Приложение 3) и волшебные Лего детали. Получившихся животных мы отправим в компьютер, в виртуальный музей.</p> <p>Ребята, у кого животные готовы, могут сконструировать дерево,</p>	<p>Педагог помогает в конструировании, советует, мотивирует, даёт положительную оценку каждому ребёнку индивидуально в процессе работы.</p> <p>Пока дети конструируют животных, педагог выкладывает на стол схемы + детали для</p>	<p>Дети рассказывают, что лежит в их контейнерах.</p> <p>Дети конструируют животных по схемам.</p> <p>Дети выбирают дерево по степени сложности</p>	<p>Дети проявляют интерес к конструированию животных по заданной схеме.</p> <p>Каждый ребёнок</p>

	<p>чтобы дополнить выставку. Предлагаю вам самим выбрать дерево по уровню сложности. Слайд 18</p> <p>Слайд 19 Ребята, Фиксики просят нас поторопиться</p>	<p>конструирования деревьев Приложение 4 И схему+детали для конструирования лисы</p>	<p>(чем больше звёздочек на схеме на слайде, тем сложнее).</p>	<p>оценивает сложность предлагаемых заданий относительно собственных возможностей</p>
<p>- рассказ о животных</p>	<p>Я вижу, все животные уже готовы. Я хочу попросить вас разместить их на этом столе и попробовать рассказать о животном, как будто вы настоящие экскурсоводы.</p> <p>Постарались!!! Молодцы!!! Слайд 20 Вы не только талантливые конструкторы, но и замечательные экскурсоводы. И животные, и деревья собраны точно по схемам.</p> <p>Мы, на самом деле,</p>	<p>Поощряет детей к высказыванию.</p>	<p>Дети ставят получившихся животных на стол, рассказывают каждый о своём животном. Приложение 6</p>	<p>Дети закрепляют умение составлять краткий описательный рассказ о животном, с указанием характерных особенностей.</p>

	<p>сформировали загрузочный файл и теперь можем отправить его Фиксикам. Слайд 21 Хм, не отправляется! Ошибка загрузки! Где же мы допустили ошибку, давайте подумаем?</p> <p>Точно! Слайд 22 белый медведь живёт на Северном полюсе, в Арктике.</p>	<p>При затруднении, педагог может дать подсказку: Тааак... Мы восстанавливаем выставку Животные родного края....</p>	<p>Дети анализируют и делают вывод о том, что белый медведь – лишний, т.к. живёт не на Урале, а на Северном Полюсе.</p>	<p>Дети проявляют наблюдательность, способность анализировать и делать выводы.</p>
<p>- игра на интерактивной доске</p>	<p>А ещё, ребята в каждом музее Слайд 23 должны быть таблички с названиями животных, но вирус повредил их. Вы не откажетесь\ сможете отремонтировать таблички для выставки, собрав</p>	<p>Приглашает детей к совместной деятельности, даёт инструкцию, выражает восхищение</p>	<p>Дети собирают названия животных на</p>	<p>Дети проявляют умение слушать, читать, выполнять правила; ориентируют</p>

	<p>названия животных? Приложение 5.</p>		интерактивной доске.	ься в пространстве.
<p><i>3 этап</i> <i>Итог творческой деятельности</i></p>	<p>Животные и таблички готовы Слайд 24 и можно отправлять их Фиксикам. Слайд 25</p> <p>И вот Слайд 26 Получилось! Но конструктор то волшебный Слайд 27 и сконструированные нами животные превратились в обычных животных Урала.</p> <p>Слайд 28 Выставка восстановлена. И Фиксики довольны Слайд 29 вашей работой, ребята, и Слайд 33 прислали приглашение посетить музей всей группой. Как вы думаете, остальные ребята захотят побывать в виртуальном музее вместе с вами? Предлагаю спуститься в</p>	<p>Слайд шоу на интерактивной доске</p>	<p>Дети делятся впечатлениями; выражают собственные чувства к проделанной работе</p>	<p>Дети эмоционально реагирует на успешные результаты своей деятельности.</p>

	группу и позвать их на выставку.			
--	----------------------------------	--	--	--