

| Этап деятельности  | Содержание совместной деятельности  | Деятельность педагога                            | Деятельность детей  | Планируемый результат            |
|--|---|--|---|----------------------------------|
| <p><i>1 этап</i><br/><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.<br/>Мы рады приветствовать вас в нашей Лего студии. И хотим открыть вам секрет, что Лего у нас в садике не обычный. Он волшебный!<br/>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. <b>Слайд 1-1</b> Путешествовать по такому музею можно не выходя из дома или детского сада при помощи <b>Слайд 1-2</b> компьютера и сети интернет.</p> <p>Итак мы отправляемся в виртуальный музей на выставку <b>Слайд 2</b> «Животные родного края».</p> <p>И одним из самых крупных <b>Слайд 3</b> животных Урала является <b>Слайд 4</b> 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><br/><i>Работа над темой</i></p> <p>-проблемная ситуация</p> | <p>Ой-ё-ёй, что случилось? Что такое? Сбой в программе? <b>Слайд 5-1</b> 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? <b>Слайд 6</b></p> <p>Но как смогут Фиксики прислать нам инструкцию?</p> <p><b>Слайд 7 (Инструкция)</b></p>   |   | <p>Дети называют различные способы передачи информации при помощи электронных устройств (Вайбер, эл. почта, смс, ммс, скайп)</p> |  |
| -решение примеров | <p><b>Слайд 8-1</b> 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.<br/>Но откуда мы узнаем,<br/>какие цифры надо вводить?<br/><b>Слайд 8-2</b></p> <p>Вы готовы? Начинаем<br/>открывать замок!!! Нужно<br/>просто совместить цифру<br/>ответа с номером вашего<br/>файла. НО, пока все цифры<br/>не появятся на доске,<br/>открывать контейнер<br/>нельзя, иначе туда может</p> | <p>Предлагает детям сесть<br/>за столы и решить<br/>примеры.<br/><b>Приложение 1</b> лежат<br/>на столах лежат<br/>карточки с примерами<br/>текстом вниз и<br/>маркеры.</p> <p>Педагог<br/>наблюдает за детьми во<br/>время выполнения<br/>задания</p> | <p>Для того, чтобы знать,<br/>какие цифры вводить,<br/>дети предлагают решить<br/>примеры, следуя<br/>подсказке на слайде 8-2.</p> <p>Каждый ребёнок решает<br/>свой пример</p> | <p>примеры и<br/>проверять<br/>правильность<br/>решения<br/>других детей.</p> |
|--|--|--|---|---|

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  | <p>попасть вирус. (При введении нужно соблюдать порядок, иначе замок не откроется.)</p> <p><b>Слайды 10-16</b></p> | <p><b>Примечание:</b><br/>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 <b>попросит</b> 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 (<b>Приложение 3</b>) и контейнер с номером ответа.</p> <p><b>Приложение 2</b></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><b>Слайд 17</b><br/>Посмотрите, мы получили схемы сборки животных (<b>Приложение 3</b>) 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. <b>Слайд 18</b></p> <p><b>Слайд 19</b> Ребята, Фиксики просят нас поторопиться</p>  | <p>конструирования деревьев<br/><b>Приложение 4</b><br/>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!!!<br/><b>Слайд 20</b><br/>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.<br/><b>Приложение 6</b></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.<br/> <b>Слайд 21</b><br/> Хм, не отправляется!<br/> Ошибка загрузки! Где же мы допустили ошибку, давайте подумаем?</p> <p>Точно! <b>Слайд 22</b><br/> 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 <b>Слайд 23</b> 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; ориентируются</p>     |



|  |  |   |  |   |
|--|--|---|--|---|
|  | <p>названия животных?<br/><b>Приложение 5.</b></p>   |   | интерактивной доске.   | ься в пространстве.   |
| <p><i>3 этап</i><br/><i>Итог творческой деятельности</i></p> | <p>Животные и таблички готовы <b>Слайд 24</b> и можно отправлять их Фиксикам.<br/><b>Слайд 25</b></p> <p>И вот <b>Слайд 26</b><br/>Получилось!<br/>Но конструктор то волшебный <b>Слайд 27</b> и сконструированные нами животные превратились в обычных животных Урала.</p> <p><b>Слайд 28</b> Выставка восстановлена.<br/>И Фиксики довольны <b>Слайд 29</b> вашей работой, ребята, и <b>Слайд 33</b> прислали приглашение посетить музей всей группой. Как вы думаете, остальные ребята захотят побывать в виртуальном музее вместе с вами?<br/>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. |  |  |  |
|--|----------------------------------|--|--|--|