

Конспект занятия с использованием конструктора LEGO WeDo создание модели «Танцующие птицы»

Учитель-логопед: Куштова Н.Г.

Цель: создание модели «Танцующие птицы» с использованием конструктора LEGO WeDo.

Задачи:

обучающая: продолжать формировать у детей умение собирать модель следуя инструкции в программе «LEGO Education WeDo», различать детали по внешнему виду и их назначению;

развивающая: развивать умения анализировать конструкцию и способы приведения ее в действие, исследовать принцип действия ремня и шкивов. устанавливать причинно-следственные связи, речемыслительную деятельность;

воспитательная: закреплять навыки работы детей в паре, умение договариваться и распределять между собой обязанности, действовать сообща в соответствии с проблемной задачей, помогать друг другу, воспитывать аккуратность, безопасное поведение при работе с лего-конструктором, умение доводить начатое дело до конца.

Дополнительные задачи:

- **программирование:** совершенствовать умения программировать;

- **экспериментирование:** подбор оптимальных блоков при создании программы.

Словарная работа: ремень, шкив, мотор, коммутатор.

Материалы и оборудование: SMART доска, 4 ноутбука с установленными программами «LEGO Education WeDo», 4 набора конструктора «LEGO WeDo», карточки с изображением правил ТБ, жетоны «Хакеры» и «Собиратели».

Планируемые результаты занятия: дети умеют конструировать и программировать рабочую модель «Танцующие птицы», владеют навыками анализа результата своей деятельности, знают названия основных деталей конструктора и употребляют их в процессе самостоятельной деятельности.

Ход занятия

1 этап «Мотивационно-организационный»

Дети входят в лего-центр.

Воспитатель: Здравствуйте ребята! Чему научились на предыдущих занятиях? (Познакомились с деталями конструктора, с программой «LEGO Education WeDo»).

Основная часть:

Воспитатель: Сегодня предлагаю посмотреть вам фильм и определите тему нашего занятия.

Просмотр фильма программа «LEGO Education WeDo», вкладка «Комплект заданий» создание модели «Танцующие птицы».

Воспитатель: Какую модель мы сегодня научимся собирать? (модель «Танцующие птицы»). Как вы думаете почему так называется модель? (потому, что птички крутятся, как будто танцуют).

Воспитатель: Как научить птичек танцевать? (их нужно запрограммировать).

Воспитатель: С помощью каких деталей двигаются наши птички? (Птички двигаются при помощи шкивов и ремня)

Воспитатель: Для того чтобы нам приступить к работе вам необходимо объединиться в пары вытянуть жетоны «Хакер» или «Собиратель».

Вытягивают жетоны и объединяются в пары «Хакер» и «Собиратель».

Воспитатель: Вспомним правила работы с конструктором «LEGO WeDo».

Дети поочередно берут со стола, перевернутые картинкой вниз, карточки с изображением правил ТБ и проговаривают правило: работаем чистыми и сухими руками; мелкие детали в нос и уши не толкаем; разъединяем детали не зубами, а ключом; модели собираем на крышке, а не на столе; детали конструктора не роняем и не перекладываем в другие коробки; USB разъем подключает взрослый.

Воспитатель: Вот мы и объединились в пары «Хакер» и «Собиратель», вспомнили правила ТБ и я приглашаю вас в конструкторское бюро.

Дети рассаживаются за столы.

Воспитатель: Что поможет собрать модель? (Нам поможет программы «LEGO Education WeDo»).

Воспитатель: Расскажите, как ее открыть, что нужно сделать? (На рабочем столе ноутбука находим иконку программы «LEGO Education WeDo», открываем вкладку «желтый кирпичик», затем вкладку «комплект заданий» и выбираем нужную нам модель.

Воспитатель: Всем понятно задание, можете приступать к сборке моделей.

Дети в парах приступают к сборке моделей.

«Хакеры» включают ноутбуки, открывают программу «LEGO Education WeDo» последовательность сборки модели, подают «Собирателям» детали конструктора, листают программу. По окончании сборки модели составляют программу.

«Собиратели» открывают конструктор LEGO WEDO, следуя слайдам в программе «LEGO Education WeDo», собирают модель.

Воспитатель: Проверим, правильно ли вы собрали нашу модель. Как это сделать? (Чтобы проверить, нам необходимо запрограммировать птичек). Пользуясь инструкцией, напишите программу движения птичек.

Для создания забавного танца наша программа использует Блок Мощность мотора, Вход Случайное число и Блок Воспроизведение.



Воспитатель: Проверьте, работает ли ваша модель (*вывод, работа над ошибками*)

3 этап «Заключительный»

Воспитатель: Замечательные птички у вас получились. Скажите, пожалуйста, что вам больше всего сегодня понравилось? Что вы нового узнали? Чему научились?



