



+



=



+



=



+



=



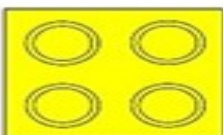


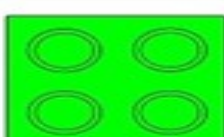
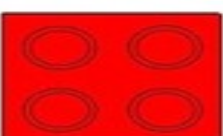
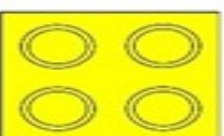
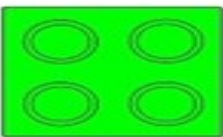
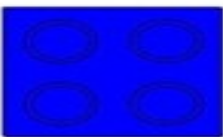
+



=

SUDOKU

NIVEL 4

Задачи: формирование умения работать по предложенным инструкциям.

Знакомство с начальными представлениями механики.

Воспитывать умение пользоваться одним набором деталей;

Знать конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов.

Знать компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования.

Содержание: занятие посвящено изучению принципа действия рычагов.

«Голодный аллигатор»

Цель: знакомство с азами графического языка программирования.

Задачи: формирование умения работать по предложенным инструкциям.

Знакомство с датчиками: наклона и расстояния и их программирование на определенные действия;

воспитывать умение работать в коллективе.

Знать конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов;

Знать компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования.

Содержание: на занятии дети программируют аллигатора, чтобы он закрывал пасть, когда датчик расстояния обнаруживает в ней «пищу».

Декабрь

«Рычащий лев»

Цель: знакомство с азами графического языка программирования.

Задачи: формирование умения работать по предложенным инструкциям;

знакомство с датчиками: наклона и расстояния и их программирование на определенные действия.

Воспитывать умение пользоваться одним набором деталей.

Знать правила безопасной работы.

Знать основные компоненты конструкторов ЛЕГО. Содержание: на занятии воспитанники программируют льва, чтобы он сначала сел, затем ложился и рычал, учуяв косточку.

«Порхающая птица»

Цель: знакомство с азами графического языка программирования. создание программ для двух датчиков.

Задачи: формирование умения работать по предложенным инструкциям.

знакомство с датчиками: наклона и расстояния и их программирование на определенные действия.

Воспитывать умение работать в коллективе.

Знать конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов.

Знать компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования.

Содержание: на занятии воспитанники создают программу, включающую звук хлопающих крыльев, когда датчик наклона обнаруживает, что хвост птицы поднят или опущен. Кроме того, программа включает звук птичьего щебета, когда птица наклоняется, и датчик расстояния обнаруживает приближение земли.

Январь

«Нападающий»

Цель: совершенствование знаний графического программирования.

Задачи: формирование умения работать по предложенным инструкциям.

Воспитывать умение пользоваться одним набором деталей.

Знать конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов.

Знать компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования.

Содержание: на занятии дети измеряют расстояние, на которое улетает бумажный мячик.

«Вратарь»

Цель: совершенствование знаний графического программирования;

Задачи: формирование умения работать по предложенным инструкциям.

Воспитывать умение работать в коллективе.

Знать компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования.

Знать виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе.

Содержание: на занятии дети подсчитывают количество голов, промахов и отбитых мячей, создают программу автоматического ведения счета.

Февраль

«Ликующие болельщики»

Цель: совершенствование знаний графического программирования.

Задачи: формирование умения работать по предложенным инструкциям.

Воспитывать умение пользоваться одним набором деталей.

Владеть основными приемами конструирования роботов.

Знать конструктивные особенности различных роботов.

Содержание: на занятии дети используют числа для оценки качественных показателей, чтобы определить наилучший результат в трёх различных категориях.

«Спасение самолёта»

Цель: совершенствование знаний графического программирования.

Задачи: формирование умения работать по предложенным инструкциям.

Воспитывать умение работать в коллективе.

Знать конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов.

Владеть основными приемами конструирования роботов.

Содержание: на занятии дети строят модель, программируют и обыгрывая модель осваивают важнейшие вопросы любого интервью: «Кто?, Что?, Где?, Почему?, Как?», описывают приключения пилота – фигурки Макса.

Март

«Спасение от великана»

Цель: совершенствование знаний графического программирования.

Задачи: формирование умения работать по предложенным инструкциям.

воспитывать умение пользоваться одним набором деталей.

Знать компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования.

Владеть основными приемами конструирования роботов;

Содержание: на занятии воспитанники строят модель, программируют

и обыгрывая модель исполняют диалоги за Машу и Макса, которые случайно разбудили спящего великана и убежали из леса.

«Непотопляемый парусник»

Цель: совершенствование знаний графического программирования.

Задачи: формирование умения, работать по предложенным инструкциям.

Воспитывать умение работать в коллективе.

Знать конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов.

Знать компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования.

Знать, как использовать созданные программы.

Содержание: на занятии дети строят модель, программируют и обыгрывая модель последовательно описывают приключения попавшего в шторм Макса.

Апрель

«Оркестр»

Цель: закрепление навыков робото-конструирования и графического программирования.

Задачи: закрепить приобретенные навыки работы с набором Lego WeDo: конструирование, графическое программирование.

Воспитывать умение работать в коллективе.

Знать конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов.

Знать компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования.

Знать виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе.

Содержание: на занятии закрепление следующих знаний: использование ременных передач, шкифов разных размеров, прямых и перекрёстных ременных передач, принципов действия рычагов, создание графических программ.

«Зоопарк»

Цель: закрепление навыков робото-конструирования и графического программирования.

Задачи: закрепить приобретенные навыки работы с набором Lego WeDo: конструирование, графическое программирование.

Воспитывать умение пользоваться одним набором деталей.

Знать виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе.

Владеть основными приемами конструирования роботов.

Знать конструктивные особенности различных роботов.

Содержание: на занятии закрепление следующих знаний: использование ременных передач, шкифов разных размеров, прямых и перекрёстных ременных передач, принципов действия рычагов, создание графических программ.

<p>чудом уцелел... что мне делать? Как мне вернуться домой?</p> <p>Инопланетянин: Какие строители, кто такие дети? Где они?</p> <p>Инопланетянин: Они такие маленькие – как они мне помогут?</p> <p>Инопланетянин (радуется): Да, да, да... я в вас верю! Начинайте строить модель корабля!</p> <p><i>Звучит музыка. Идет строительство ракеты из ЛЕГО-конструктора.</i></p>	<p>- Педагог (советуется с детьми): Ребята, чем мы можем помочь Валли?</p> <p>- Вы уверена, что он взлетит?</p> <p>- Попробуйте! Не волнуйся, уважаемый Валли, дети-строители тебе помогут!</p> <p>Вот они!</p> <p>Да, они еще дети, но их смело можно назвать инженерами-конструкторами, строителями Лего. Давайте доверимся юным жителям Земли и посмотрим, что из этого получится?</p> <p>- Ребята. Вам предстоит нелегкая задача построить космическую ракету по собственному замыслу! Справитесь? Кто то, может построить ракету по схеме, или глядя на фотографии космолетов.</p> <p>(Пальчиковая игра) Большая голова! По полю летела – на пальчики села! Покрутилась на большом! На указательном потом! На средний пальчик прилетела Попрыгать очень захотела! А на мизинчике уже Поспать захотелось нашей сове! Тогда прошу вас пройти к конструктору и приступить к выполнению задачи!</p> <p>Валли, разрешите, пока вы не улетели, нам провести для вас виртуальную экскурсию по нашей планете?</p> <p>Валли: Буду рад, ведь мне так и не удалось полюбоваться красотой Земли!</p> <p>Педагог: Земля – это маленькая</p>	<p>Давайте построим ему космический корабль из ЛЕГО -конструктора. Не знаем, но попробовать можно</p> <p>Дети хором: Да!</p> <p>Дети: Мы готовы!</p> <p>Уважаемый гость, примите</p>
--	---	--

<p><i>Физкультминутка.</i></p> <p>Валли - Здорово! Сейчас я улетаю, но скоро к вам вернусь, потому что мне самому хочется полюбоваться красотой голубой планетой, но за виртуальную экскурсию спасибо! Итак, даю отсчет: 5,4,3,2,1, Пуск! Катастрофа! Ничего не получилось! Я не смогу вернуться домой! Что же мне делать?</p>	<p>планета в безграничном пространстве Вселенной. Конечно, для нас она является самой важной, поскольку мы здесь живем. Однако при взгляде на Землю из космоса это незаметно. Хорошо видны облака, плавающие в атмосфере. Сквозь просветы в них различимы материки. Большая же часть Земли покрыта океанами. Сочетание таких факторов как воздух, вода, почва дает возможность существования жизни на ней. А еще на Земле много разных животных. Давайте покажем некоторых из них.</p> <p>.</p> <p>Раз – присядка, два – прыжок Это заячья зарядка А лисята как проснутся Любят долго потянутся Ну и хвостиком вильнуть А волчата спинку выгнуть И легонечко подпрыгнуть Ну а мишка косолапый Широко расставив лапы То одну, то обе вместе Долго топчется на месте А кому зарядки мало – Начинает все сначала!</p> <p>Ребята, давайте думать! У нас проблема! Нам не удалось построить ракету и отправить Валли домой, на Марс. Что не так?</p> <p>- Молодцы! Давайте исправим.</p> <p>Валли, Вам нравится наша модель?</p> <p>Очень!</p>	<p>нашу работу.</p> <p><i>Дети имитируют движения животны</i></p> <p>Дети выполняют движения в соответствии тексту</p> <p>Ответы детей: нет топлива, не прочная модель и пр. <i>Дети добавляют детали, соединяют уже готовые и пр</i></p>
<p>Инопланетянин: Всегда готов! Уважаемые Лего-строители, благодарю вас за помощь и поддержку! Я расскажу о вас всем жителям Марса! Счастья</p>	<p>Ну Что ребята, вы закончили постройку для нашего гостя? К запуску все готово?</p> <p>- Валли, внимание, к отправке готовь!</p>	<p>Дети: Да! Да! Да!</p> <p>Дети кричат: Ура!</p>

<p>вам! До встречи!</p>	<p>- Внимание! Внимание! Слушайте мою команду! Приготовиться к запуску ракеты! Давайте вместе отсчет: 5,4,3,2,1, Пуск!</p> <p><i>(Дети смотрят на экран. Видео взлетаракеты)</i></p> <p><i>Инопланетянин убегает!</i></p> <p>Педагог: Где же наш Инопланетянин?</p> <p>Дети: Улетел!</p>	
-------------------------	---	--