

Сценарный план-конспект к занятию № 11

№ занятия:	11
Тема занятия:	«По морям и океанам»
Продолжительность занятия:	2 академических часа
Используемое оборудование:	Конструктор Роботрек Малыш 1

Описание содержания материала презентации, предназначенного для проведения занятия:

1. Титульный слайд, тема занятия.
2. Организационный момент. Загадка.
3. Создано природой. Океан.
4. Создано природой. Море.
5. Создано природой. Река.
6. Создано природой. Родник. Ручей.
7. Создано природой. Водопад.
8. Создано природой. Лужа.
9. Создано человеком. Водохранилище.
10. Создано человеком. Канал.
11. Круговорот воды в природе.
12. Жители морей и океанов.
13. Графическая игра «Составь слово».
14. Водный транспорт.
15. Водный транспорт.
16. Водный транспорт.
17. Графическая игра «Дорисуй корабль».
18. Батискаф.
19. Повторяем названия деталей.
20. Создаем – конструируем.
21. Создаем – конструируем.
22. Рефлексия.
23. Подведение итогов.

Цель занятия: отработка навыков соединения деталей конструктора через конструирование моделей «Краб», «Морская черепаха», «Рыбки». Создание проекта «Батискаф».

Задачи обучения:

- ✓ формирование знаний о робототехнике;
- ✓ стимулирование интереса детей к изучению робототехники;
- ✓ формировать умение быстро и точно формулировать свою мысль и отвечать на вопросы;

Программа занятия:

- ✓ формирование основных навыков работы с конструктором;
- ✓ обучение основам конструирования;
- ✓ стимулирование интереса детей к изучению робототехники;
- ✓ расширение знаний о водоемах планеты;
- ✓ расширение знаний о водном транспорте и его назначении;
- ✓ расширение знаний о флоре и фауне различных водоемов;
- ✓ формирование основного понятийного аппарата.

Обучение проходит в 6 этапов:

1. Приветствие.
2. Организационный момент.
3. Объяснение нового материала (Теория).
4. Непосредственно конструирование (Практика - сборка проекта).
5. Испытания / соревнования (Игра).
6. Подведение итогов занятия (Рефлексия /Выводы).

Для реализации проекта необходимо:

Для педагога: проектор, магнитно-маркерная доска, маркеры для рисования на доске. На рабочем столе: персональный компьютер, подключенный к проектору (с установленными пакетами программ Microsoft Office или их аналоги, программное обеспечение, методический материал

« Занятие № 11. Педагог. ppt»); плакаты деталей конструктора; колонки.

Для проведения игры «Исследователи морских глубин» необходимо: имитация воды (можно использовать лист ватмана, окрашенный в цвет воды), мелкие ракушки, искусственные кораллы и водоросли, камушки (можно использовать декор для украшения аквариумов), музыкальное сопровождение.

Для детей: персональный компьютер с установленным занятием «Занятие № 11. Обучающийся. ppt», наборы конструкторов Роботрек Малыш 1.

Методы обучения: на достижение целей занятия используются следующие методы учебно-познавательной деятельности: словесный, наглядный, практический. Системно - деятельностный подход является основным, который используется при обучении.

Используется групповая и индивидуальная формы работы.

Форма проведения занятий проводится с учетом возрастных особенностей.

Ход занятия:

(используется Презентация к занятию № 11. Педагог.ppt)

1. Организационный момент

Приветствие. Определение отсутствующих. Проверка готовности обучающихся к занятию.

- Добрый день, ребята! Я рад (а) приветствовать вас в нашем Клубе.

- Посмотрите на экран (*включен проектор: на экране слайд 2*).

Отгадайте загадку:

Над тобою, надо мною,

Пролетел мешок с водою,

Зацепился он за лес,

Прохудился и исчез. (*Туча. Дождь*).

- Сегодня наше путешествие проходит по водным просторам нашей планеты.

2. Актуализация и изучение нового материала:

-Что такое природа? (*Ответы детей: природа – это мир вокруг нас*).

-Что такое «водные просторы»? (*Ответы детей: водная часть планеты*).

-Что создала природа? (*Ответы детей. Включен проектор: «Океан» слайд 3, «Море» слайд 4, «Река» слайд 5, «Родник, ручей» слайд 6, «Водопад» слайд 7, «Лужа» слайд 8*).

-Что создал человек? (*Ответы детей. Включен проектор: «Водохранилище» слайд 9, «Канал» слайд 10*).

- Если мы посмотрим на небо, то можем увидеть там облака или тучи. Облако – это скопление воды, но капельки очень мелкие, как пылинки.

Туча – это мелкие капельки, которые соединились, слились в более крупные капли. И чем больше капельки сливаются, тем тяжелее они становятся, а потом... начинается дождь.

Вопрос: как вода попала в тучу? (*Включен проектор: «Круговорот воды в природе» слайд 11*). Прошел дождь, вода впиталась в землю, полив растения. А часть воды ручейками ушла в реки, моря, океаны. Выглянуло солнце. Чем сильнее оно пригревает, тем больше тепла, тем больше испарения. Капельки воды легким паром поднимаются вверх, образуя легкие облака, которые

потом опять превращаются в тучи. Этот процесс называется «Круговорот воды в природе». Так и путешествует капелька воды по всему миру.

- В различных водоемах живут водоплавающие животные, рыбы, моллюски, растения. В водоемах вода может быть соленой или пресной. Поэтому некоторые рыбы, живущие в реке, не могут жить в море. А из-за размера и глубины водоема некоторые крупные животные не могут жить в пруду или озере. Температура воды в водоеме зависит от того, в какой части света он расположен. Если Индийский океан расположен ближе к экватору, то и вода в нем будет теплее, чем в Северном Ледовитом океане, который расположен в северном полушарии Земли. Если посмотреть на экран, то мы можем назвать некоторых животных и определить, где они живут. *(Ответы детей. Включен проектор: слайд 12).*

- Давайте поиграем в буквы: ваша задача соединить буквы в слово и назвать водоем *(включен проектор: на экране слайд 13).*

- А как называется транспорт, который ходит по воде? *(Ответы детей. Включен проектор: слайд 14).* Верно, водный транспорт. Его назначение: перевозка пассажиров, грузов, выполнение определенных задач по охране границы страны, также перерабатывающие и исследовательские станции. *(Включен проектор: слайд 15, 16).*

- Кто из вас сможет дорисовать изображение? *(Включен проектор: слайд 17).*

- Кто из вас сможет назвать этот аппарат и для чего он нужен? *(Ответы детей. Включен проектор: слайд 18).*

- Перед началом практической работы давайте уточним названия деталей *(Ответы детей. Включен проектор: слайд 19).*

- Сегодня мы создадим, т.е. сконструируем морских животных и придумаем свою страну «Океанию», в которой будут жить наши модели. Персонажи сегодняшней истории: краб, морская черепаха, рыбка. *(Включен проектор: слайд 19).* Водоплавающих животных, батискаф вы конструируете по карте сборки, так же вы самостоятельно можете добавить детали и создать свой проект. Установка электронных деталей на «батискаф» – обязательное условие проекта *(включен проектор: слайд 21).*

3. Сборка модели по инструкции:

(Для работы используется Презентация к занятию № 11. Обучающийся.ppt).

- Для дальнейшей работы нам нужен конструктор. Ваша задача: используя схему на экране соединить детали между собой. А затем собрать модель. Установить электронные детали. Подключить и запустить модель. Удачи!

4. Тестирование модели. Игра «Исследователи морских глубин Океании». *(Игра организуется и проводится на основе фантазии детей. Педагог помогает организовать исследовательскую экспедицию в страну Океанию. На столе раскладывается «морское дно», модели животных. Дети рассказывают о своей модели батискафа, с какой целью батискаф отправился в экспедицию).*

5. Закрепление изученного учебного материала и рефлексия.

- Перечислим хором

Водные просторы:

Лужа, озеро, река,

Пруд, ручей и водопад.

Крикнуть нам еще охота:

Море, океан, болото!

Эти водные просторы

Покорить должны мы скоро!

6. Разбор моделей. Уборка на рабочем месте.

- Спасибо! До встречи!

Материалы для дополнительного и самостоятельного изучения:

1. Энциклопедия о животных от А до Я

[Электронный ресурс] URL:

<http://www.liveinternet.ru/users/ksu11111/post371944966>

(дата обращения: 29.08.2017).

2. Большая детская энциклопедия. Роботы и компьютеры.

[Электронный ресурс]. URL: <https://eknigi.org/apparatura/75225-bolshaya-detskaya-yenciklopediya-roboty-i.html>

(дата обращения: 29.08.2017).