

Конструкт

методической разработки мастер – класса с педагогами

Составитель: Багаевская Любовь Геннадьевна, воспитатель высшей квалификационной категории МДОУ «ЦРР -детский сад «Улыбка»
г.Качканар

Описание: методическая разработка, мастер – класс для педагогов, соответствует требованиям ФГОС и ФОП.

Тема: «Использование конструктора «LEGO Education WeDo в образовательной деятельности»

Методы, приёмы: метод программированных заданий.

Средства:

- **Наглядные:** компьютеры с программным обеспечением, интерактивная доска, слайды презентации, конструктор перворобот LEGO Wedo 9580, распечатанные инструкции по сборке модели, кирпичики LEGO конструктора красного, зелёного и жёлтого цвета для рефлексии.

Цель: повышение профессиональной компетенции педагогов ДОУ в вопросах организации образовательного процесса с использованием робототехники.

Задачи:

- повысить интерес педагогов к использованию ИКТ при проведении образовательной деятельности;
- поделиться опытом работы с конструктором LEGO Education WeDo и использованием его в непосредственной образовательной деятельности с детьми.
- формировать способность планировать и согласовывать свои действия;

Актуальность использования в своей деятельности ПервоРоботов LEGO состоит в том, что они приучают детей к систематической обработке и анализу полученных данных с помощью компьютера, то есть выводят работу детей на современный уровень проведения научных экспериментов.

Планируемый результат:

- научиться проектировать и собирать модели;
- полученные модели программировать и обыгрывать их согласно придуманному сюжету;
- сформировать навыки совместной работы, общения, обсуждения.

<u>Этапы</u>	<u>Содержание деятельности</u>	<u>Действия участников мастер - класса</u>	<u>Планируемый результат</u>
<i>I этап</i> Организационный			

-ситуативный разговор -постановка проблемы	Приветствие участников мастер – класса , положительный эмоциональный настрой. -Дети всего мира могут общаться на одном языке – языке игры. Детскими психологами доказано, что если в жизни ребёнка не присутствует образная игра, он начинает неадекватно воспринимать окружающий мир. LEGOконструктор даёт возможность не только собрать игрушку, но и играть с ней. Используя детали не одного, а двух и более наборов лего, можно собирать практически неограниченное количество вариантов игрушек, задающих сюжетные игры. Сегодня я хочу познакомить вас конструктором «Перворобот LEGO Wedo 9580».Он предназначен для сборки и программирования простых LEGO - моделей, которые подключаются к компьютеру. В набор входят электромоторы, датчики движения и наклона, мультиплексор LEGO USB Hub. Сегодня практически во всех ДОУ есть LEGOконструкторы. Проблема в том, что конструкторов как правило недостаточно для того, чтобы привлечь одновременно всех детей группы. Поэтому данный вид деятельности подгрупповой или индивидуальный. Также можно отметить и то, что не все педагоги применяют на практике LEGOконструкторы. Хочу поделиться опытом, как мы применяем его в своей деятельности. Перед тем, как работать с конструкцией – ее надо собрать, увидеть и понять “изнутри” способы ее работы. Работает конструкция при помощи программы Scratch (Скретч). Программу Scratch (Скретч) состоит из трёх частей. Слева название блоков. Справа на белом фоне будет работать программа. В центре пустое место, там мы	Все настроены на общение, проявляют интерес к предстоящей деятельности, приветствуют друг друга. Рассматривают слайды презентации.	Заинтересовать предложенной информацией и предстоящей деятельностью Пробудить интерес к общению и совместной деятельности
--	---	--	---

	будем складывать программу из блоков, это рабочая область. В Scratch много блоков разного цвета. Мы в основном будем использовать синие, желтые..(Приложение 1).		
II этап. Практический <i>Интерес к</i> <i>-актуализация знаний</i> <i>-побуждение к деятельности, эмоциональный настрой</i>	-Сейчас я предлагаю вам окунуться в мир детства и создать действующую модель. -Давайте разделимся на группы (по количеству компьютеров). В каждой группе будут программисты и техники (те, кто будет собирать модель). -Сначала давайте посмотрим какие модели можно сконструировать: голодный аллигатор, обезьянка – барабанщица, летающая птица, танцующие утята, рычащий лев.(Приложение 2) -Так как мы с вами сегодня первый раз собираем модель, то я предлагаю всем сделать одну и ту же – «Обезьянку – барабанщицу». Рассмотрите схемы сборки модели и приступайте к конструированию. -Модели нашей обезьянки готовы, теперь переходим к самой интересной части занятия. Будем программировать движение обезьянки. Она должна выполнять движения, напоминающие игру на барабане. - Выбираем слева сверху желтые блоки «контроль» , пазл с зелёным флажком «начало работы», тянем в центр экрана блок и там его бросаем. Чтоб тянуть блок, надо нажать на него мышкой и тянуть, а не просто щёлкнуть. Далее по алгоритму (Приложение 3). Чтобы занятие прошло интереснее, предлагаю его обыграть, сочинить сказку. Вот как это получилось у нас (Приложение 4). Наше занятие подошло к концу и как обычно мы подводим итоги. Перед вами на столе лежат кирпичики из LEGOконструктора. Давайте из них построим башни разного цвета: Если мастер - класс для вас прошёл плодотворно, вы получили полезную информацию, у вас остались	Договариваются, делятся на группы. Садятся за столы с LEGO конструкторами и компьютерами. Рассматривают схемы сборки модели «Обезьянка – барабанщица» Собирают модель. Запускают программу по алгоритму. Выбирают кирпичик LEGOконструктора того цвета, который соответствует их мнению о мастер – классе. Делятся своими впечатлениями. Высказывают свои мнения.	Вызвать желание работать в группе. Проявить свою инициативу, заинтересованность. Уметь поделиться впечатлениями, высказать своё мнение.
III этап. Рефлексирующий.			

	положительные эмоции - ваша башня из зелёных кирпичиков; ● Если он прошёл хорошо, но могло быть и лучше – красные кирпичики; ● Если мероприятие не отличается от прежних и ничего нового вы не узнали –жёлтые кирпичики. <i>Желаю вам творческих успехов и талантливых воспитанников!!!</i>		
--	---	--	--