

Этап деятельности	Содержание совместной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей	Планируемый результат
<i>I этап</i> <i>Организационный</i>	Дети и педагог заходят в Лего – студию. В студии уже находятся гости (преподаватели, родители). Дети начинают рассказ о Лего студии.		рассказ о Лего студии. Здравствуйте. Мы рады приветствовать вас в нашей Лего студии. И хотим открыть вам секрет, что Лего у нас в садике не обычный. Он волшебный! 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.	Дети настроены на общение
-ситуативный разговор	Да, наша группа очень часто ходит в музей. А	Создаёт проблемную ситуацию, показывает и	Дети смотрят на интерактивную доску,	

	сегодня я хочу пригласить в музей не обычный, а виртуальный. Слайд 1-1 Путешествовать по такому музею можно не выходя из дома или детского сада при помощи Слайд 1-2 компьютера и сети интернет. Итак мы отправляемся в виртуальный музей на выставку Слайд 2 «Животные родного края». И одним из самых крупных Слайд 3 животных Урала является Слайд 4 Лось.	свою заинтересованность, эмоционально включает в действие, вовлекает в слушание	реагируют на изображения на ней.	Дети проявляют интерес к предстоящей деятельности, эмоциональную заинтересованность.
<i>2 этап</i> <i>Работа над темой</i> -проблемная ситуация	Ой-ё-ёй, что случилось? Что такое? Сбой в программе? Слайд 5-1 Это вирус!!! Он разрушил базу данных выставки!!!! Надо как – то восстановить её!!! Кто сможет это сделать? Кто разбирается в компьютерах? Фиксики? Вы думаете они	Вводит элементы новизны, используя сюрпризный момент на основе наглядных информационных средств, вовлекает в действие, стимулирует интерес детей.	Дети решают проблемную ситуацию, предлагая обратиться за помощью к Фиксикам.	Актуализируют знания о различных способах передачи информации

	нам помогут восстановить систему? Слайд 6 Но как смогут Фиксики прислать нам инструкцию? Слайд 7 (Инструкция)		Дети называют различные способы передачи информации при помощи электронных устройств (Вайбер, эл. почта, смс, ммс, скайп)	
-решение примеров	Слайд 8-1 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? Вы правы, чтобы получить инструкции, нам нужно подобрать к замку	Задаёт вопросы, стимулирующие процесс мышления; способствует тому, чтобы дети самостоятельно разрешали возникающие проблемы;	Дети предлагают подобрать цифровой ключ, ввести пароль, ввести код.	Актуализация знаний детей в различных областях, умение решать

	цифровой ключ. Но откуда мы узнаем, какие цифры надо вводить? Слайд 8-2 Вы готовы? Начинаем открывать замок!!! Нужно просто совместить цифру ответа с номером вашего файла. НО, пока все цифры не появятся на доске, открывать контейнер нельзя, иначе туда может	Предлагает детям сесть за столы и решить примеры. Приложение 1 лежат на столах лежат карточки с примерами текстом вниз и маркеры. Педагог наблюдает за детьми во время выполнения задания	Для того, чтобы знать, какие цифры вводить, дети предлагают решить примеры, следуя подсказке на слайде 8-2. Каждый ребёнок решает свой пример	примеры и проверять правильность решения других детей.
--	--	--	---	---

	попасть вирус. (При введении нужно соблюдать порядок, иначе замок не откроется.) Слайды 10-16	Примечание: 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 попросит взять этот контейнер того ребёнка, который собирал белого медведя, т.к. в процессе занятия белый медведь выбывает из игры (не является животным Урала).	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 (Приложение 3) и контейнер с номером ответа. Приложение 2	
--	--	---	--	--

		Т.о., вместо дерева ребёнок соберёт лису.		
-конструирование по схеме	Ключ подобран/ пароль введён, контейнеры можно открыть. Мне очень интересно, что же в них лежит! Слайд 17 Посмотрите, мы получили схемы сборки животных (Приложение 3) и волшебные Лего детали. Получившихся животных мы отправим в компьютер, в виртуальный музей. Ребята, у кого животные готовы, могут сконструировать дерево,	Педагог помогает в конструировании, советует, мотивирует, даёт положительную оценку каждому ребёнку индивидуально в процессе работы. Пока дети конструируют животных, педагог выкладывает на стол схемы + детали для	Дети рассказывают, что лежит в их контейнерах. Дети конструируют животных по схемам. Дети выбирают дерево по степени сложности	Дети проявляют интерес к конструированию животных по заданной схеме. Каждый ребёнок

	чтобы дополнить выставку. Предлагаю вам самим выбрать дерево по уровню сложности. Слайд 18 Слайд 19 Ребята, Фиксики просят нас поторопиться	конструирования деревьев Приложение 4 И схему+детали для конструирования лисы	(чем больше звёздочек на схеме на слайде, тем сложнее).	оценивает сложность предлагаемых заданий относительно собственных возможностей
- рассказ о животных	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. Постарались!!! Молодцы!!! Слайд 20 Вы не только талантливые конструкторы, но и замечательные экскурсоводы. И животные, и деревья собраны точно по схемам. Мы, на самом деле,	Поощряет детей к высказыванию.	Дети ставят получившихся животных на стол, рассказывают каждый о своём животном. Приложение 6	Дети закрепляют умение составлять краткий описательный рассказ о животном, с указанием характерных особенностей.

	сформировали загрузочный файл и теперь можем отправить его Фиксикам. Слайд 21 Хм, не отправляется! Ошибка загрузки! Где же мы допустили ошибку, давайте подумаем? Точно! Слайд 22 белый медведь живёт на Северном полюсе, в Арктике.	При затруднении, педагог может дать подсказку: Тааак... Мы восстанавливаем выставку Животные родного края....	Дети анализируют и делают вывод о том, что белый медведь – лишний, т.к. живёт не на Урале, а на Северном Полюсе.	Дети проявляют наблюдательность, способность анализировать и делать выводы.
- игра на интерактивной доске	А ещё, ребята в каждом музее Слайд 23 должны быть таблички с названиями животных, но вирус повредил их. Вы не откажетесь\ сможете отремонтировать таблички для выставки, собрав	Приглашает детей к совместной деятельности, даёт инструкцию, выражает восхищение	Дети собирают названия животных на	Дети проявляют умение слушать, читать, выполнять правила; ориентироват

	названия животных? Приложение 5.		интерактивной доске.	ься в пространстве.
<i>3 этап</i> <i>Итог творческой деятельности</i>	Животные и таблички готовы Слайд 24 и можно отправлять их Фиксикам. Слайд 25 И вот Слайд 26 Получилось! Но конструктор то волшебный Слайд 27 и сконструированные нами животные превратились в обычных животных Урала. Слайд 28 Выставка восстановлена. И Фиксики довольны Слайд 29 вашей работой, ребята, и Слайд 33 прислали приглашение посетить музей всей группой. Как вы думаете, остальные ребята захотят побывать в виртуальном музее вместе с вами? Предлагаю спуститься в	Слайд шоу на интерактивной доске	Дети делятся впечатлениями; выражают собственные чувства к проделанной работе	Дети эмоционально реагирует на успешные результаты своей деятельности.

	группу и позвать их на выставку.			
--	----------------------------------	--	--	--