

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Звёздочка»

**Методические рекомендации к 1 части
«Введение в LEGO- КОНСТРУИРОВАНИЕ»**



Разработчики:

Нагишева Мария Витальевна, педагог дополнительного образования
Салимова Альбина Рифовна, педагог дополнительного образования

Для связи с разработчиком:

e-mail: mkagal@bk.ru

bikbylatova86@bk.ru

Для связи с образовательной
организацией:

адрес: 629300, Ямало-
ненецкий автономный округ –

г. Новый Уренгой

мкр. Мирный 7/3

e-mail: zvezdochkaNUR@yandex.ru

сайт: <https://zvezdochka.caduk.ru/>

г. Новый Уренгой, 2019 год

1 часть

«Введение в LEGO- КОНСТРУИРОВАНИЕ»

Современный мир очень разнообразен. Начальное моделирование и конструирование позволяют лучше познать его, развивают конструкторские способности, образное и техническое мышление.

Начальное моделирование и конструирование – это первые шаги детей в самостоятельной творческой деятельности по созданию моделей, это познавательный процесс формирования начальных, элементарных политехнических знаний и умений, а также первоначальная ступень в развитии, обучении и воспитании будущих конструкторов и изобретателей.

Основными целями и задачами приобщения к конструированию является: развитие интереса к конструктивной деятельности, формировании устойчивого интереса к техническому творчеству, приобретении знаний, умений и навыков конструирования на базе образовательных конструкторов. В процессе систематического обучения конструированию у детей интенсивно развиваются сенсорные и умственные способности, технические навыки, формируется умение целенаправленно рассматривать и анализировать предметы, сравнивать их между собой, выделять в них общее и различное, делать умозаключения и обобщения, творчески мыслить. Работа с конструктором Lego дает возможность детям в форме игры исследовать основы механики, физики и программирования, что будет способствовать успешному обучению ребенка в школе.

Цель 1 части школы юного инженера:

Развитие познавательно-исследовательской, конструктивной деятельности и технического творчества ребенка посредством LEGO конструкторов.

Формирование интеллектуальных и личностных качеств дошкольников, технических способностей, конструкторских умений и навыков, воспитание творческой и целеустремленной личности, способной самостоятельно ставить перед собой задачи и находить оригинальные способы решения.

Задачи:

- Развивать у дошкольников интерес к конструированию.
- Формировать пространственное мышление, умение анализировать, выделять его характерные особенности.
- Развивать операции логического мышления,
- Развивать познавательную активность детей.
- Развивать диалогическую и монологическую речь, расширять словарный запас.

Планируемые результаты освоения игры:


- Развитие интереса к конструированию;
- Развитие логического мышления, умения анализировать;
- Знание основных названий деталей;
- Появление интереса к самостоятельному изготовлению построек.

Сценарий к 1 части «Введение в LEGO- КОНСТРУИРОВАНИЕ»

Слайд 1

Начало игры. Нажать на значок  (переход на слайд 2).



Слайд 2

Знакомство с Легошей, сообщение темы занятия. Переход на следующий слайд с помощью значка: .



Слайд 3

Рассказ Легоши о кирпичиках. Переход на следующий слайд: .



Слайд 4

Знакомство с шипами. Можно нажимать на картинку, для того чтобы более подробно рассмотреть кирпичик и шипы, о которых рассказывает Легоша, чтобы вернуться на слайд, нажимаем  Переход на следующий слайд: .



Слайд 5

Знакомство с цветом и размером лего-кирпичиков. Можно нажимать на картинки, о которых рассказывается в тексте, чтобы вернуться на слайд, нажимаем . Переходить на следующий слайд: .



Слайд 6

Знакомство с плоскими деталями – пластинами. Можно нажимать на картинки, о которых рассказывается в тексте, чтобы вернуться на слайд, нажимаем . Переходить на следующий слайд: .



Слайд 7

Знакомство с понятием шестеренка, зубчатое колесо. Можно нажимать на картинки, о которых рассказывается в тексте, чтобы вернуться на слайд, нажимаем . Переходить на следующий слайд: .


Слайд 8

Знакомство с коронным колесом. Можно нажимать на картинки, о которых рассказывается в тексте, чтобы вернуться на слайд, нажимаем . Переходить на следующий слайд: .

Слайд 9

Знакомство с осью. Можно нажимать на картинки, о которых рассказывается в тексте, чтобы вернуться на слайд, нажимаем . Переходить на следующий слайд: .

Слайд 10




Знакомство с понятием балка. Можно нажимать на картинки, о которых рассказывается в тексте, чтобы вернуться на слайд, нажимаем . Переходить на следующий слайд:




Слайд 11

Сообщение темы игры. Переход на следующий слайд с помощью значка:








Слайд 12






Легоша предлагает помочь ему и найти в комнате все детали конструктора. При правильном выборе детали появляется значок: , если выбрана неверная деталь, появляется значок: . После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания.

Для того чтобы вернуться назад, используется значок: , поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .






Слайд 13

Легоша предлагает помочь ему и найти в комнате все лего-кирпичики синего и зеленого цвета и поместить их в коробку . После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания. Для того чтобы вернуться назад, используется значок: , поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .


Слайд 14

Легоша предлагает помочь ему и найти в комнате все лего-кирпичики желтого и красного цвета и поместить их в коробку . После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания. Для того чтобы вернуться назад, используется значок: , поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .

Слайд 15

Легоша предлагает помочь ему и разложить кирпичики по коробкам . После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания. Для того чтобы вернуться назад, используется значок:  поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .

Слайд 15

Легоша хвалит ребят, за выполнение всех заданий, чтобы выйти из игры необходимо нажать значок .