

Мастер – класс для педагогов
 «Использование образовательного конструктора LEGO WeDo
 в робототехнике при работе с детьми старшего дошкольного возраста в условиях ФГОС ДО»

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 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, т.е. 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>
<p>I этап Организационный</p> <p><i>-ситуативный разговор</i> <i>-постановка проблемы</i></p>	<p>Приветствие участников мастер – класса, положительный эмоциональный настрой.</p> <p>-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.</p>	<p>Все настроены на общение, проявляют интерес к предстоящей деятельности, приветствуют друг друга.</p>	<p>Заинтересовать предложенной информацией и предстоящей деятельностью</p>

	<p>Сегодня я хочу познакомить вас конструктором «Перворобот LEGO Wedo». Он предназначен для сборки и программирования простых LEGO - моделей, которые подключаются к компьютеру. В набор входят электромоторы, датчики движения и наклона, мультимплексор LEGO USB Hub.</p> <p>Сегодня практически во всех ДОУ есть LEGO конструкторы.</p> <p>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 LEGO конструкторы.</p> <p>Хочу поделиться опытом, как мы применяем его в своей деятельности.</p> <p>Перед тем, как работать с конструкцией – ее надо собрать, увидеть и понять “изнутри” способы ее работы. Работает конструкция при помощи программы Scratch (Скретч).</p> <p>Программу Scratch (Скретч) состоит из трёх частей. Слева название блоков. Справа на белом фоне будет работать программа. В центре пустое место, там мы будем складывать программу из блоков, это рабочая область. В Scratch много блоков разного цвета. Мы в основном будем использовать синие, желтые.</p>	<p>Рассматривают слайды презентации.</p>	<p>Пробудить интерес к общению и совместной деятельности</p>
<p>II этап. Практический.</p> <p><i>-актуализация знаний</i></p> <p><i>-побуждение к деятельности, эмоциональный настрой</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Договариваются, делятся на группы.</p> <p>Садятся за столы с LEGO конструкторами и компьютерами.</p>	<p>Вызвать желание работать в группе. Проявить свою инициативу, заинтересованность.</p>

<p>III этап. Рефлексирующий.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 барабанах. - 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. Дальше по алгоритму. Чтобы занятие прошло интереснее, предлагаю его обыграть, сочинить сказку. <p>Наше занятие подошло к концу и как обычно мы подводим итоги. Перед вами на столе лежат кирпичики из LEGO конструктора.</p> <p>Давайте из них построим башни разного цвета:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если мастер - класс для вас прошёл плодотворно, вы получили полезную информацию, у вас остались 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. <p><i>Желаю вам творческих успехов и талантливых воспитанников!!1</i></p>	<p>Рассматривают схемы сборки модели «Обезьянка – барабанщица» Собирают модель. Запускают программу по алгоритму.</p> <p>Выбирают кирпичик LEGO конструктора того цвета, который соответствует их мнению о мастер – классе. Делятся своими впечатлениями. Высказывают свои мнения.</p>	<p>Уметь поделиться впечатлениями, высказать своё мнение.</p>
---	--	--	---