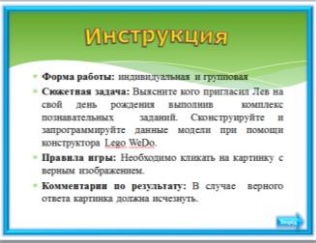




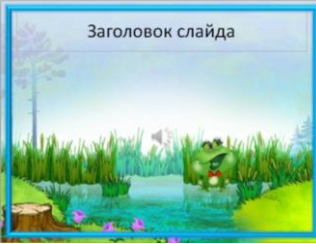


## Методические рекомендации по использованию ЦОР

1. **Название ЦОР:** День рождения у Льва
2. **Цель использования:** На основе игрового сюжета созданного при помощи решения проблемной ситуации, необходимо выполнить комплекс познавательных заданий, что бы выяснить модели, которые требуется создать и запрограммировать при помощи конструктора Lego WeDo.
3. **Оборудование, раздаточный материал:** проектор, экран, 1-3 компьютера, 1-3 конструктора Lego WeDo и его программное обеспечение.
4. **Предварительная подготовка:** Для проведения занятия с использованием ЦОР, необходимо наличие навыков и представлений у воспитанников по работе с конструктором Lego WeDo. Перед началом проведения занятия с ЦОР педагог заинтересовывает детей послушать, о чем так оживленно разговаривают в лесу жители. Участники вместе выполняют комплекс заданий ЦОР, а затем делятся на три команды. Каждая команда выполняет конструирование и программирование выбранного из трех персонажа. Для этого необходимы три рабочие зоны на каждой, из которой имеется компьютер и конструктор Lego WeDo. При индивидуальной работе конструирование всех моделей выполняется одним ребенком в течение нескольких занятий.

## 5. Технологическая карта проведения игры (решения сюжетной задачи)

№	Этап	Слайд (скриншот)	Действия педагога	Действия воспитанников	Комментарий к работе со слайдом (ожидаемый результат, возможные риски)
1	<p>Обложка ЦОР используется в начале занятия в качестве старта проблемной ситуации, при помощи которой мы выясняем модели, которые требуется создать и запрограммировать конструктором Lego WeDo.</p>	 <p>Слайд 2</p>	<p>( При индивидуальной работе с ЦОР ребенок на кнопки нажимает сам, а педагог дает подсказки по маршруту игры)</p> <p>Для запуска видео необходимо нажать на кнопку</p>  <p>Для того что бы ознакомиться с инструкцией необходимо нажать на кнопку.</p> 		

2	Слайд создан для педагога с целью инструктирования.	 <p>Слайд 3</p>	<p>Для того что бы ознакомиться со справочной системой нажать на кнопку</p> 		
3	Слайд создан для педагога в качестве справочной системы по работе с управляющими элементами игры.	 <p>Слайд 4</p>	<p>Для того что бы ознакомиться с инструкцией нажать на кнопку</p>  <p>Для того что бы запустить видео нажмите на кнопку</p> 		
4	ЦОР используется на предварительном этапе занятия в качестве проблемной ситуации.	 <p>Слайд 5,6,7.</p>	Заинтересовать детей в просмотре мультфильма.	Просмотр мультфильма, содержащего проблемную ситуацию.	Мультфильм включает в себя три слайда, которые сменяются автоматически.

5

ЦОР используется на основном этапе занятия.



Слайд 8

Для того что бы прослушать задание необходимо навести курсор на кнопку



Далее нажать на кнопки того задания, которое выбрали дети



или



или



Прослушать задачу и выбрать задание.

Можно выбрать любое задание, не зависимо от нумерации.

6	Игра «Что лишнее» применяется на основном этапе занятия.	 <p>Слайд 9,10,11,12,13.</p>	<p>Для того что бы прослушать задачу игры наведите курсор на кнопку</p>  <p>Нажать на ту картинку, которую выбрали дети.</p> 	Прослушать задачу и назвать ответ.	Для каждого слайда своя задача. Если ответ детей не верный, картинка останется на месте. В случае верного ответа идет автоматический переход на следующий слайд.
7	Итог игры «Что лишнее» используется на основном этапе занятия.	 <p>Слайд 14</p>	<p>Для того что бы прослушать задачу игры наведите курсор на кнопку</p> 	Выяснить, кого пригласил Лев первым.	Дети приступят к сборке модели после выполнения всех познавательных заданий: «Что лишнее?» «Найди пару» «Да или нет»

8	Игра «Найди пару» применяется на основном этапе занятия.	 <p>Слайд 15,16,17,18,19.</p>	<p>Для того что бы прослушать задачу игры наведите курсор на кнопку</p>  <p>Нажать на ту картинку, которую выбрали дети.</p> 	<p>Прослушать задачу и назвать ответ.</p>	<p>Для каждого слайда одна и та же задача. Если ответ детей не верный, картинка останется на месте. В случае верного ответа идет автоматический переход на следующий слайд.</p>
9	Итог игры «Найди пару» используется на основном этапе занятия.	 <p>Слайд 20</p>	<p>Для того что бы прослушать задачу игры наведите курсор на кнопку</p> 	<p>Выяснить, кого вторым пригласил Лев.</p>	<p>Дети приступят к сборке модели после выполнения всех познавательных заданий: «Что лишнее?» «Найди пару» «Да или нет».</p>

10

Игра «Да или нет»  
и ее итог  
используется на  
основном этапе  
занятия.



Слайд 21

Для того что бы  
прослушать первую  
задачу наведите  
курсор на кнопку



Нажимать на картинке  
ответ детей (либо да  
либо нет)

Нет

Да

После выполнения  
игры педагог наводит  
курсор на кнопку  
второй задачи.



Прослушать первую  
задачу и называть  
ответы (либо да либо  
нет).  
Выяснить, кого  
третьим пригласил  
Лев.

На данном слайде  
имеется две  
задачи.  
Педагог наводит  
курсор на вторую  
задачу в том  
случае, если  
воспитанники  
справились с  
первой задачей.