

Составитель - Зоценко Н.Н.  
педагог ДО МБДОУ  
№ 23 «Ромашка», г. о. Сухой Лог

**Тема: «Карусель»**

Тип занятия – практическое, форма – групповая.

Оборудование – конструктор BRAIN –А, ресурсный набор «Нейротрек», схема «Карусель» - по 1 комплекту на двух воспитанников;

Цель: Формирование и развивать представления детей о предметах окружающего мира, их значении для человека.

Задачи:

Образовательные:

- учить основным приемам сборки робототехнических моделей с помощью конструктора BRAIN -А;
- продолжать учить конструировать по схеме;
- формировать основные знания детей об объектах окружающего мира;
- формировать интерес к познанию собственного организма и работе мозга;
- учить основным способам управления робототехническими объектами с помощью нейро-обруча.

Развивающие:

- развивать интерес к конструированию, моделированию робототехнических объектов;
- стимулировать интерес к проектированию нейро-установок;
- формировать и развивать научно-техническое и инженерное мышление;
- развивать когнитивные и коммуникативные способности детей.

Воспитательные:

- стимулировать развитие интереса к техническим видам творчества;
- воспитывать ответственность у детей;
- формировать и развивать навыки сотрудничества в парах;

Ход занятия:

1. Психологический настрой.
2. Сообщение темы занятия. На столе стоит макет парка аттракционов, в центре которого стоят Таня и Витя.
  - Ребята, Таня и Витя пошли на прогулку. Скажите, пожалуйста, куда они попали?
  - В парк аттракционов.
  - Как вы думаете, почему наши друзья стоят такие грустные?

- Им не хватило аттракционов.
- А какого аттракциона не хватает в парке?
- Карусели.
- Ребята, давайте построим для Тани и Вити карусель из нашего конструктора

### 3. Пальчиковая гимнастика (2-3 повтора)

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели,

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом.

(Указательным пальцем рисуем круг на столе, убыстряя темп)

Тише, тише, подождите,

Карусель остановите.

Стоп!

(Замедляем движение пальца до полной остановки. Затем поменять руки.)

4. Основная часть: Дети делятся на пары и конструируют модель карусели по схеме

5. С помощью нейро-обруча запускают модель в движение.

6. Обыгрывание модели

Сюжетно-ролевая игра «В парке»

7. Рефлексия

Проговаривание этапов проделанной работы, названия деталей использованных в постройке. Закрепление назначения постройки. Дети высказывают свое мнение о том, что понравилось, что вызвало затруднения, что выполняли легко.