

Информационная карта учебного занятия

| № | Разделы | Содержание |
|----|---|--|
| 1 | Учреждение дополнительного образования | МБУ ДО «Мордовский Дом детского творчества» |
| 2 | Педагог дополнительного образования | Сорокин Василий Васильевич |
| 3 | Направленность | Техническая |
| 4 | Образовательная программа, срок реализации | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «РОБОТОТЕХНИКА», 3 года |
| 5 | Возраст учащихся | 11-15 лет |
| 6 | Количество человек в группе | 15 |
| 7 | Продолжительность учебного занятия | 20 минут |
| 8 | Тема учебного занятия | «Сборка конструкции из конструктора Lego Education 2.0. Конструирование модели гоночного болида по схеме» |
| 9 | Место данного учебного занятия в программе детского объединения | Раздел «Конструирование. Знакомство с конструктором Lego» |
| 10 | Тип учебного занятия в зависимости от дидактического цикла | Комбинированное занятие |
| 11 | Форма учебного занятия | Групповое занятие |
| 12 | Цель учебного занятия | Научится с помощью схемы самостоятельно собирать модель гоночного болида. |
| 13 | Задачи учебного занятия | Образовательные: - познакомить с принципами работы простейших механизмов; - познакомить с основами механических передач; - научить самостоятельно пользоваться схемами по сборки моделей. |
| 14 | Методы: | |
| | <i>Методы мотивации и эмоционального стимулирования</i> | - поощрение и порицание; |
| | <i>Методы организации познавательной деятельности</i> | -учебно-познавательные игры, создание ситуации успеха |

| | | |
|----|---|---|
| | <i>Методы организации практической деятельности</i> | - стимулирующее оценивание; |
| | <i>Методы проблемного обучения</i> | - беседа-диалог; |
| | <i>Игровые методы</i> | - учебно-познавательные игры; |
| | <i>Методы практико-ориентированной деятельности</i> | - объяснение; |
| | <i>Методы проведения занятий с использованием средств искусства</i> | |
| | <i>Проектные и проектно-конструкторские методы</i> | - конструирование и программирование модели гоночного болида |
| | <i>Психологические и социологические методы</i> | - анализ ситуации; |
| | <i>Методы контроля и коррекции</i> | |
| 15 | Перечень вводимых понятий | Зубчатое колесо, зубчатая передача, датчик движения |
| 16 | Результат занятия | Сформировано представление о зубчатом колесе и зубчатой передаче, программирование модели гоночного болида в ходе практической деятельности |
| 17 | Средства обучения | Технические средства обучения: ноутбук, конструкторский набор Lego Education Wedo 2.0 |

Технологическая карта учебного занятия

| | |
|---|---|
| Тема | «Сборка конструкции из конструктора Lego Education 2.0. Конструирование модели гоночного болида по схеме» |
| Цель | Научится с помощью схемы самостоятельно собирать модель гоночного болида. |
| Задачи: | |
| Образовательные | - познакомить с принципами работы простейших механизмов; - познакомить с основами механических передач; - научить самостоятельно пользоваться схемами по сборки моделей. |
| Развивающие | - Развитие внимания и логического мышления; - Развитие памяти; - Научиться правильно обобщать данные и делать вывод. |
| Воспитательные | - воспитание доброты, отзывчивости, уважения к своим товарищам; - воспитание умения понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно; - воспитание интереса к экспериментированию. |
| Личностные универсальные учебные действия: | |
| Регулятивные универсальные учебные действия: | - формируются умения: целеполагания, способность ставить задачи и планировать их реализацию; планирования- определение целей с учетом их конечного результата; - Оценки- выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, осознание качества и уровня усвоения. |
| Коммуникативные универсальные учебные действия: | Взаимодействие с педагогом и учащимися: - определение цели, функций участников, способов взаимодействия; - сотрудничество в поиске и сборе информации; - умение выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации. |
| Познавательные универсальные учебные действия: | - постановка и решение проблем; - систематизация, сопоставление, анализ. |
| Планируемые результаты | - развить познавательные умения и навыки учащихся; - освоить понятия: простые механизмы, зубчатое |

| | |
|-------------|---|
| | колесо, зубчатая передача, датчик движения; - сборка и испытание модели гоночного болида. |
| Предметные: | |
| Знать: | Понятия зубчатое колесо, зубчатая передача, её свойства и назначение, назначение и применение датчика движения. |
| Уметь: | Применять зубчатые передачи в моделях, составлять программы с использованием датчика движения. |

| Этапы занятия | Деятельность педагога | Деятельность учащихся | Методические приемы | Образовательный результат |
|---|---|--|---------------------------------------|-------------------------------|
| 1. Подготовительный этап | | | | |
| 1.1. Организационный момент | Создать благоприятную атмосферу занятия | Свободное общение и настрой. | Игровые приемы. | Постановка цели |
| 1.2. Мотивация учащихся на плодотворную учебную и творческую деятельность | Настроить на новую тему, поставить проблему. | - Слушают педагога; - Знакомство с темой; - Постановка проблемы. | - Поощрение и порицание; - беседа. | Мотивация к новым знаниям |
| 1.3. Актуализация опорных знаний и опыта обучающихся | Введение новых терминов и слов | Знакомство с новыми словами | Словесный метод | |
| 2. Основной этап | | | | |
| 2.1. Изучение нового материала | Конструирование модели гоночного автомобиля по схеме, который движется за счет зубчатой передачи. | - Собирают гоночный автомобиль; - проводят испытание; - наблюдают за движением | Словесный метод, метод показа. | Знакомство с новым материалом |
| 2.2. Закрепление | | | | |
| 3. Заключительный этап | | | | |
| 3.1. Рефлексия | Постановка вопросов | Ответы на вопросы, общение в группе, нахождение правильного решения | Метод рефлексии, обобщения | Анализ своих результатов |
| 3.2. Подведение итогов | Достижение поставленной цели, закрепление пройденного материала | Ответы на вопросы, закрепление Новых терминов | Метод обобщения | Достижение результата |

