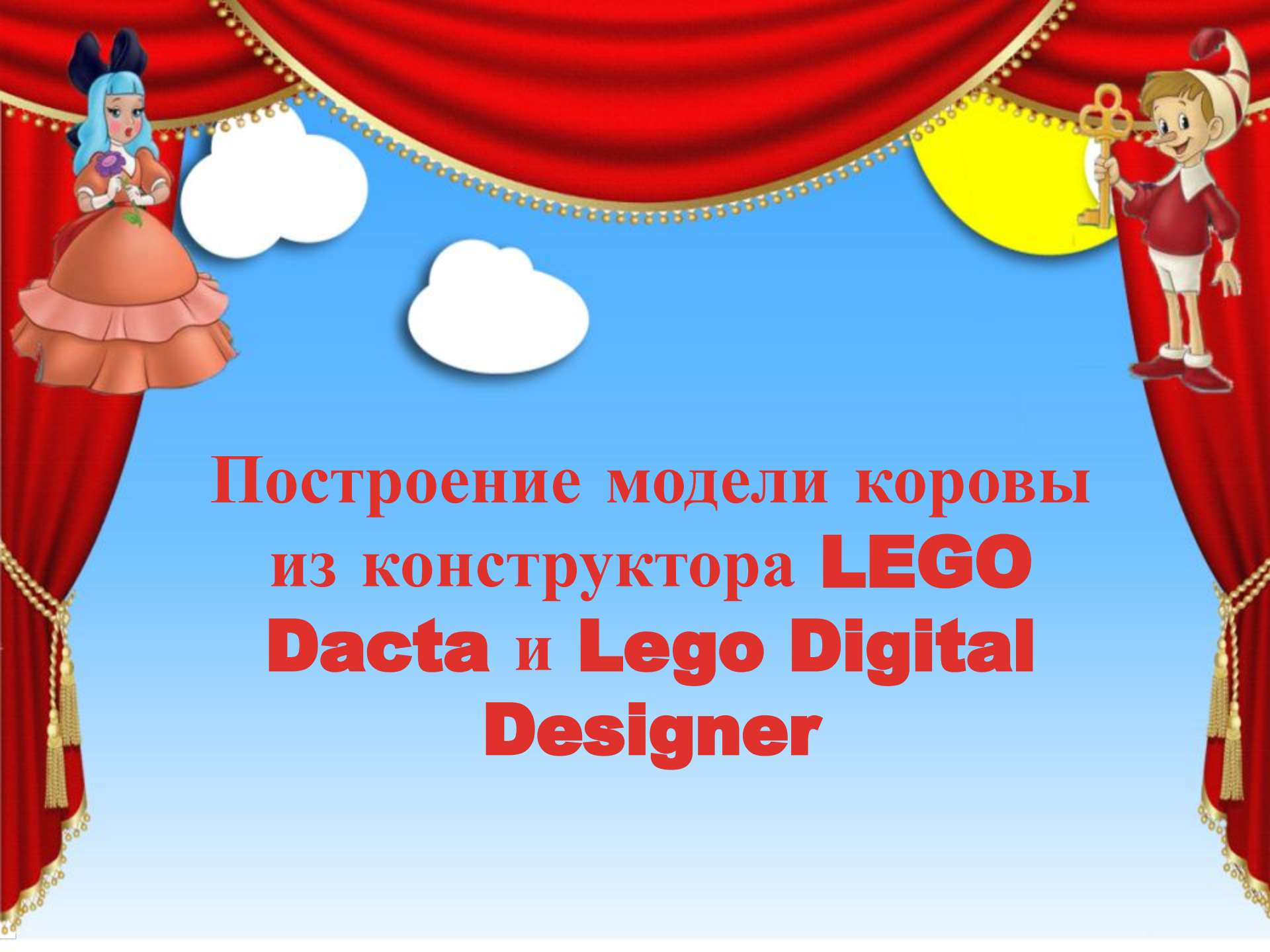




Построение модели коровы
из конструктора **LEGO**
Dacta и **Lego Digital**
Designer



Цель: научить детей конструировать модель коровы из деталей конструктора LEGO Dacta и Lego Digital Designer

Задачи:

- обучение детей построению модели коровы по схеме и образцу, сделанному педагогом;
- ознакомление детей с новым приемом соединения деталей конструктора **LEGO Dacta** и **Lego Digital Designer**;
- закрепление понятия «дикие» и «домашние» животные;
- развивать умения описывать общие характеристики животных, выстраивать ряд животных по заданному признаку, научить анализировать ситуацию через целенаправленное сужение поля поиска.



Наглядный материал и оборудование:

- ☐ конструктор **LEGO Dacta**;
- ☐ компьютеры, проектор, экран, интернет-ресурсы;
- ☐ образец коровы, созданный педагогом из деталей конструктора **LEGO Dacta**;
- ☐ чертежи модели коровы, созданные в компьютерной программе **LDD**;
- ☐ карточки с изображением диких и домашних животных (лошадь, медведь, лиса, кролик, ёж).



Воспитатель: Ребята, к нам в гости
пришел ... кто?

Дети: Буратино!

Буратино: Ребята, пока я к вам шёл в д/с,
я столько увидел страшного, в своей
сказке я никого
такого не встречал... А у вас по улицам
ходят, бегают какие-то странные
чудища...

Воспитатель: Какие ещё чудища, у нас
никого не бывает.



Буратино: Но я же видел!

Воспитатель: Что-то ты нам такого наговорил, Буратино, что нам даже страшновато становится. А ну-ка расскажи, кого ты там видел.



Ребята, вы догадываетесь,
кто это был?

Сначала на меня налетело
маленькое лохматое чудище на
четырёх ногах, с хвостом и
зубами, громко так
ГАВКАЛА...





Ребята, как вы думаете, кто это был?

Ну уж это настоящее чудище...
Большое, на четырёх длинных
ногах, длинный хвост, как
кисточка, а на голове две острых
кривых палки. Оно ка-а-к
закричит:
«Му-у!»





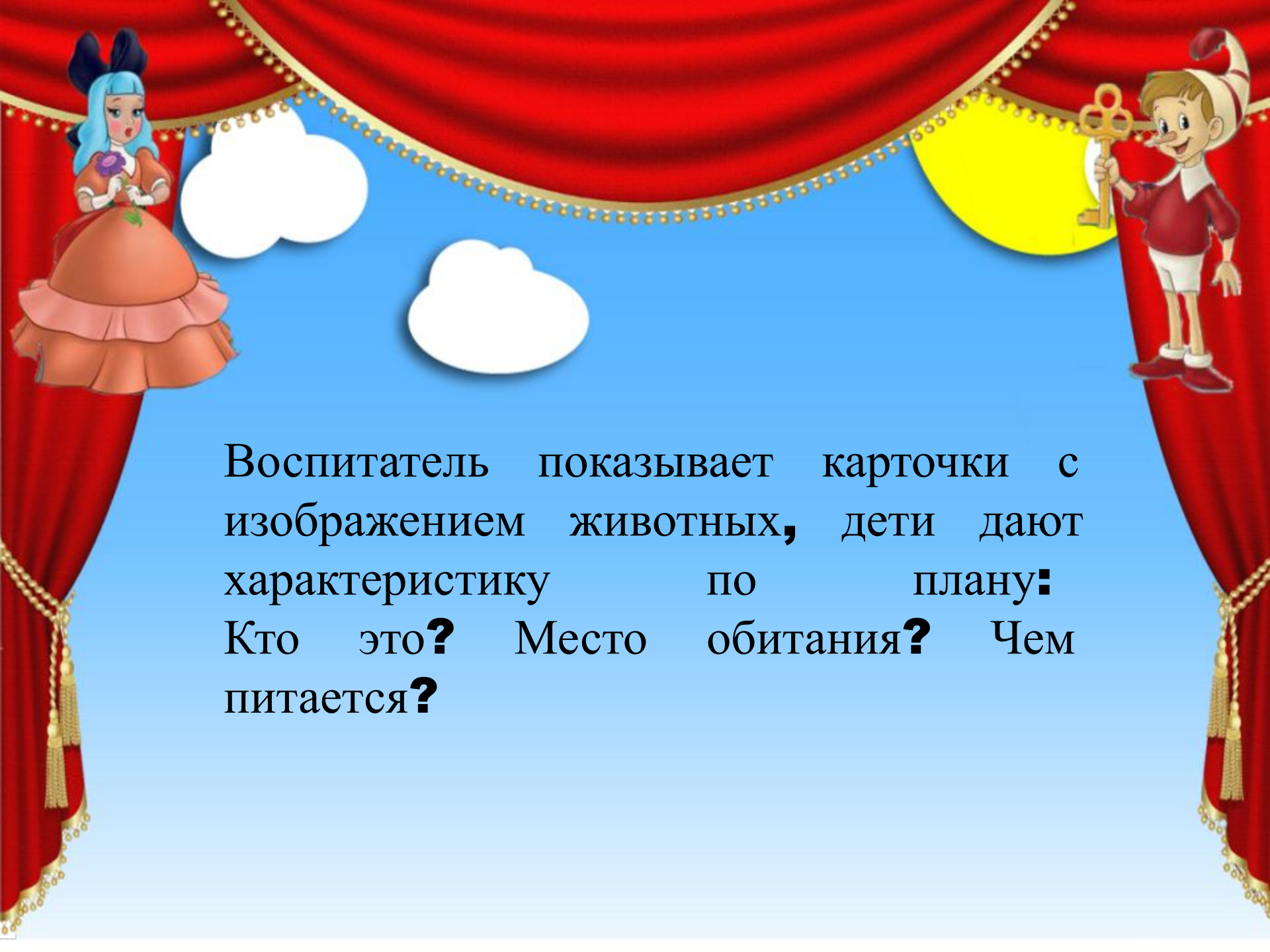
Всё с тобой ясно Буратино, ведь в твоей сказке даже лиса – Алиса и кот – Базилио ходят на двух ногах и разговаривают как люди, и никогда ты не видел ни корову, ни собаку. Ребята, кого сегодня встретил Буратино? (О.Д.) А как назвать их одним словом, чтобы Буратино смог его запомнить. (Животные)





Б: А что, животные все одинаковые? (О. Д.) Я был бы очень рад, если бы вы мне рассказали что-нибудь о них.

В: А хочешь, мы побываем сегодня в мире животных? И с некоторыми из них мы тебя познакомим. У меня есть чудесный сундучок, а в нём лежат карточки с изображением животных.



Воспитатель показывает карточки с изображением животных, дети дают характеристику по плану:
Кто это? Место обитания? Чем питается?

Домашние животные

СОБАКА



щенок

ПОПУГАЙ



попугайчик

КОШКА



котёнок

КРОЛИК



крольчонок

ХОМЯК



хомячок

КОРОВА



телёнок

ОВЦА



ягнёнок

СВИНЬЯ



поросёнок

КУРИЦА



цыплята

КОЗА



козлёнок

ОСЕЛ



ослик

ГУСЬ



утёнок

ВЕРБЛЮД



верблюжонок

ИНДЮК



индюшонок

ЛОШАДЬ



жеребёнок



Игра «Построй ряд»

В: Ребята, а кто же из животных самый большой? (О.Д.)

А самый маленький? (О.Д.)

Ребята, давайте мы покажем Буратино какие животные по величине.

Выложим в ряд животных: от самого крупного до самого мелкого.

А кто же из них живёт в лесу, а кто рядом с человеком?

Ребята, давайте выложим животных: диких – к картинке леса, домашних – к картинке домика.



Игра «Наоборот»

Буратино показывает изображение животного и называет какой-либо его признак. Дети находят карточку с изображением животного с противоположным по значению признаком.

Например: Медведь храбрый. (Кролик трусливый).

Лошадь гладкая. (Ёж колючий.)

Лиса дикая. (Лошадь домашняя.)



«Какой объект загадан?»

- Этот объект из мира животных?
- Домашнее или дикое?
- Оно большое или маленькое?
- Пушистое или гладкое?
- Хвост длинный или короткий?
- Чем питается? и т.д.



Игра «Хорошо – плохо»

- Ребята, а у ежа колючки, это хорошо? (О.Д.)
- А мне кажется, что плохо? (О.Д.)
- У лошади длинный хвост, это хорошо? (О.Д.)
- А может быть плохо? (О.Д.) и т.д.

ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ



ЛЕВ



БЕГЕМОТ



БЕЛКА



ВОЛК



ДЯТЕЛ



ЕЖ



КАБАН



ЛИСА



ЛОСЬ



КРОКОДИЛ



МЕДВЕДЬ



ОБЕЗЬЯНА



ОРЕЛ



ТИГР



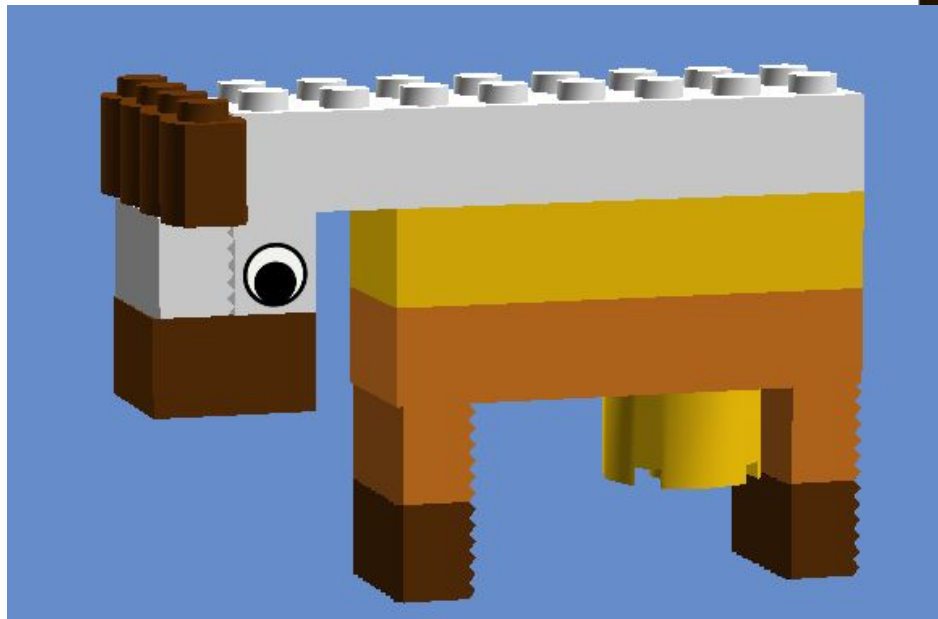
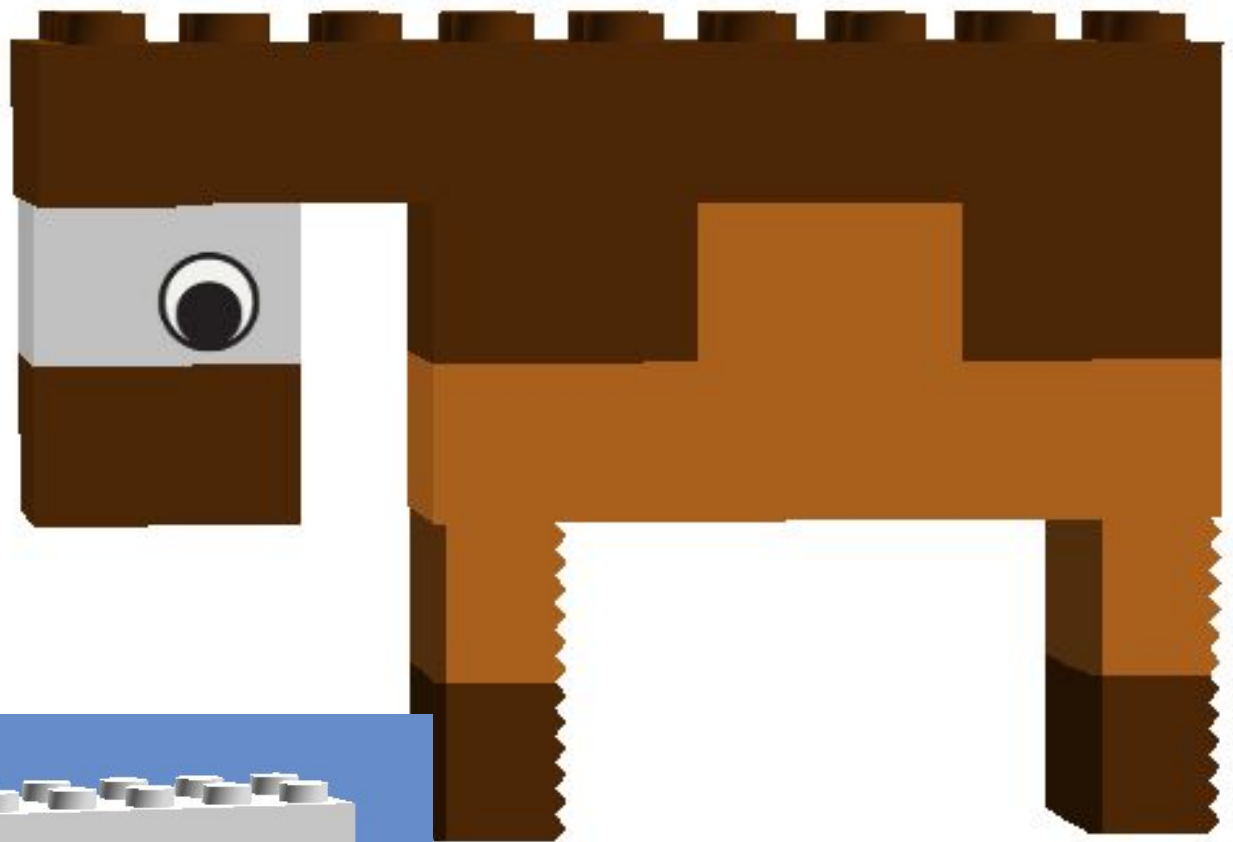
СЛОН

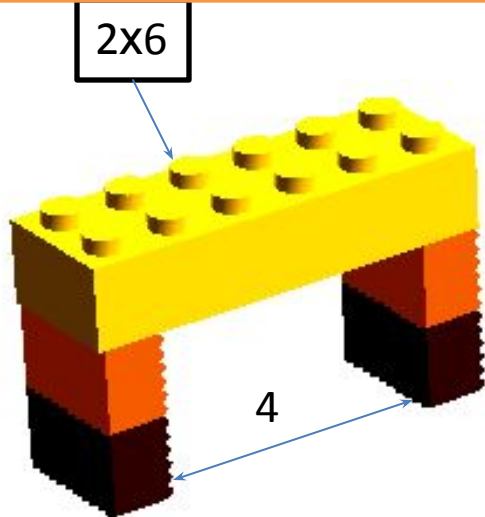
Кто, где живет?



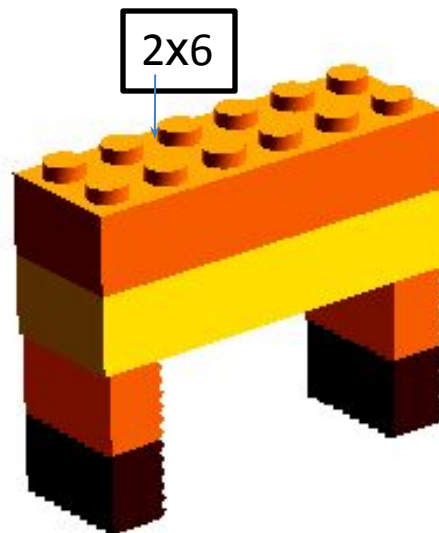
Корова



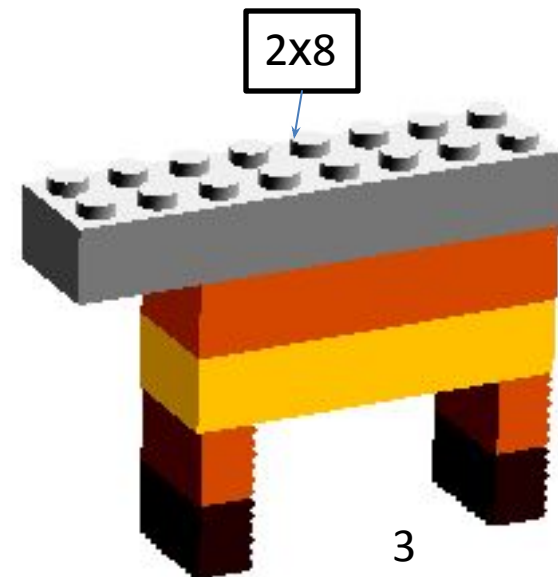




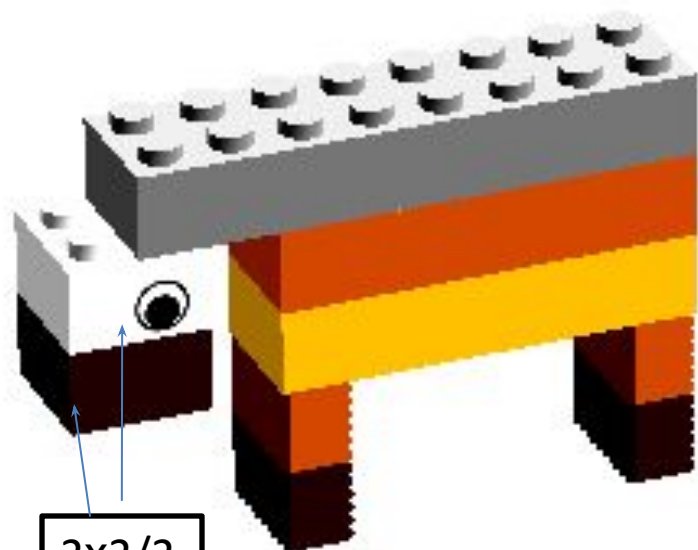
1



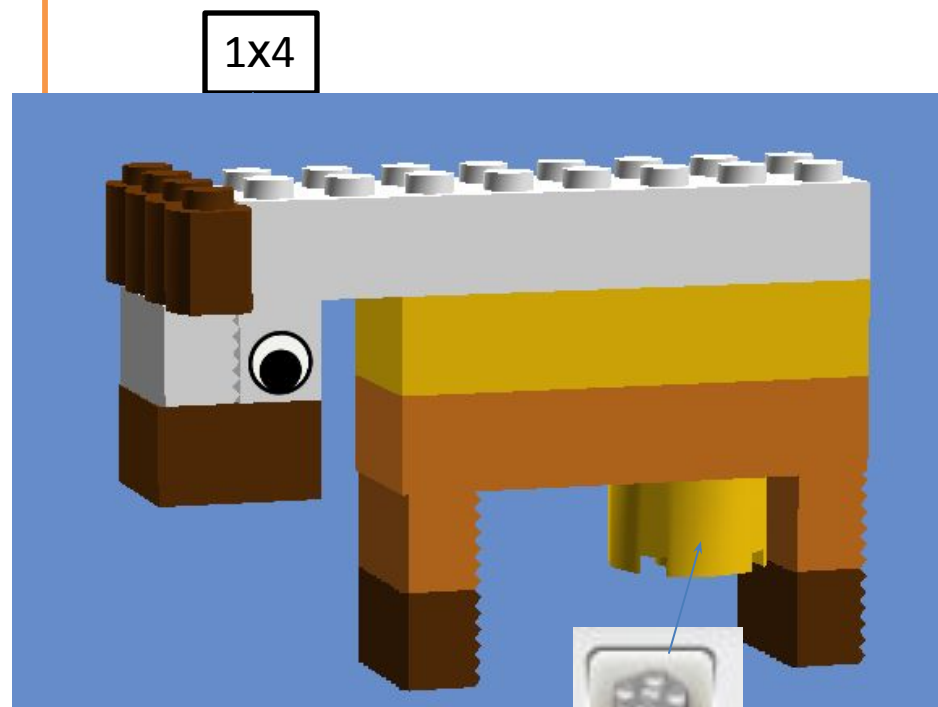
2



3



4



РЕФЛЕКСИЯ

