

Занятие на тему: «Конструкторская смекалка»

Сидоркина Мария Васильевна

педагог дополнительного образования

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Станция юных техников имени П. В. Лосоногова» г. Осинники

osinniki-tehnik@yandex.ru

ВВЕДЕНИЕ

Современное общество предъявляет к человеку всё более высокие требования. Сегодня, молодому поколению необходимо уметь не только применять те знания и навыки, которыми он обладает, а сделать это творчески. Поскольку проблема формирования творчески активной личности, способной самостоятельно делать выбор, ставить и реализовывать цели и задачи, а так же анализировать свою деятельность, довольно актуальна на сегодняшний день.

Традиционное обучение дает ребенку знания. Но сейчас нужны не столько знания, сколько умения оперировать ими. А учиться - должно быть интересно. Главным условием развития личности ребенка является наличие привлекательных видов детской деятельности, предоставление ребенку возможности самостоятельно проявить инициативу и творчество. Чтобы придать занятию наибольшую эффективность и в то же время сохранить интерес учащихся к его теме, видом занятия я выбрала игру.

Тема: «Конструкторская смекалка»

Тип занятия: зачет

Вид занятия: игра

Творческое объединение: «Интеллектуальная гостиная».

Характеристика учащихся: Программа рассчитана на учащихся от 7 до 15 лет, 3 год обучения, 4 класс.

Время занятия: 45 минут

Цель: закрепление навыков у учащихся при решении логических задач.

Задачи:

1. формировать умения самостоятельно находить варианты решения логических задач;
2. развивать пространственное и логическое мышление, восприятие, внимательность, художественный и конструкторский замысел;

3. создавать условия для проявления каждым учеником своих способностей, интеллектуальных знаний;

4.развивать умения слушать другого, работать в группе.

Результативность

По итогам проведения данного занятия учащиеся должны

знать: как выстроить логическую цепочку задач и какими способами возможно найти решение.

уметь: мыслить логично и творчески, работать в команде, быстро ориентироваться в смене деятельности и решении задач, находить решения в сложившейся ситуации.

Формы и методы: дискуссия, работа в группах при выполнении заданий, демонстрация творческих работ.

Оборудование: слайд – презентация, проектор, карточки с заданиями, кубики, 2 больших квадрата (танграммы).

Структура занятия:

1. Организационный момент и вводная часть занятия.
2. Основная часть. Выполнение заданий этапов игры.
3. Заключительная часть. Подведение итогов игры.

Ход занятия:

Деятельность педагога	Деятельность учащихся
<p>1. Организационный момент и вводная часть занятия.</p> <p>Здравствуйте, ребята. Сегодня наше занятие пройдет в форме игры - состязания под названием «Конструкторская смекалка».</p> <p>Вас ожидают вопросы, задачи, а так же практические задания, требующие логики, смекалки и знаний. Игра пройдет в 5 этапов.</p> <p>Давайте соберем две команды (дети делятся по 5 – 6 чел, вытаскивая из коробки цветные шарики (красные – 1 команда, желтые - другая).</p> <p>Придумайте название своей команды.</p>	<p>Приветствуют педагога, друг друга.</p> <p>Делятся на две команды, придумывают названия команд.</p>
<p>2. Основная часть. Выполнение заданий этапов игры.</p> <p>Конструкторская смекалка – это задания, направленные на развитие логического мышления. Сегодня по результатам игры мы определим одну команду победительницу, которая наберет наибольшее количество баллов за всю игру. Вы готовы? Тогда мы начинаем!</p>	

Первый этап «Кубобум»

(Задания на экране, карточки с заданиями)

Учащимся предлагаются задания, связанные с кубом, например: определить, какой кубик выпал, какая развертка соответствует кубу, изображенному на картинке и др.

Команда, дающая ответ первой – получает одну звезду за каждое правильно выполненное задание.

 Пятачок бросил 2 красных кубика, выпало +3 и +4 очка. Всего +7 очков. Будем записывать сумму так $(+3) + (+4) = +7$ И читать так: «плюс 3 прибавить плюс 4 получится плюс 7».

Помогите Пятачку прочитать и записать сумму очков для каждого случая:

 $(+3) + (+4) = +7$  $(+4) + (+3) = +7$

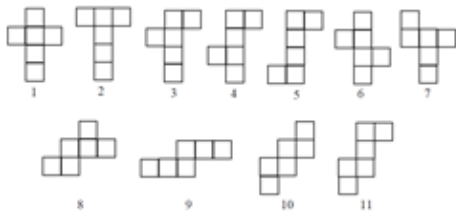
$(+4) + (+4) = +8$ $(+3) + (+5) = +8$ $(+4) + (+3) = +7$

Верно ли Пятачок выполнил следующие задания?
 $(+1) + (+2) = +3$ $(+3) + (+6) = +9$ Да, нет

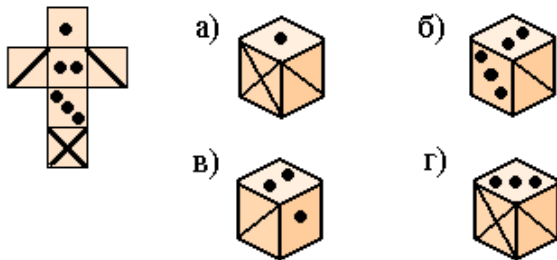
Расставьте буквы на гранях в соответствии с данной разверткой.



Определите какие из разверток являются развертками куба. Соберите их.



Какому кубу соответствует данная развертка?



Отвечают на вопросы, выполняют задания этапа – решают задачи.

Второй этап «Геометрические тела»

(Задания на экране, карточки с заданиями, цветные карандаши)

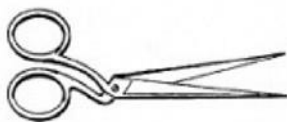
Учащимся предлагаются развертки геометрических тел, которые они должны собрать как можно быстрее и правильно указать их названия.

Команда, дающая ответ первой – получает одну звезду.

Третий этап «Графика»

Для развития конструкторской смекалки вам предлагается задание

На рисунке изображены ножницы. В чем несовершенство их конструкции? Усовершенствуйте ножницы. Выполните технический рисунок ножниц с учетом внесенных

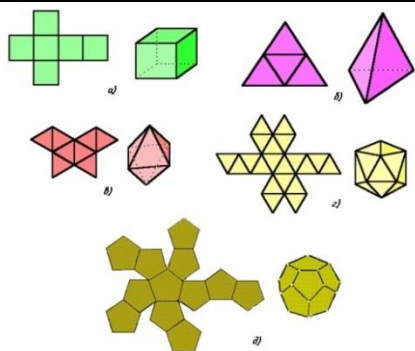


(Задания на экране, карточки с заданиями)

Учащимся предлагают картинку ножниц, которые нужно внимательно рассмотреть и указать их недостатки. Педагог предлагает учащимся усовершенствовать их и нарисовать, как они будут выглядеть.

Отвечают на вопросы, выполняют задания этапа – решают задачи

Отвечают на вопросы, выполняют задания этапа – рисуют усовершенствованные ножницы.



Команда, дающая самый оригинальный и функциональный вариант – получает одну звезду.

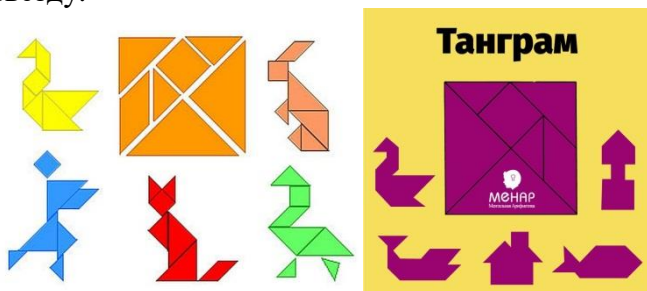
Четвертый этап «Фигурки из квадрата»

(Задания на экране, 2 больших квадрата, ножницы)

Команды получают квадраты (большие), которые они разрезают по

указанию педагога, и строят определенные фигуры. Время на одну фигуру 1 минута.

Команда, дающая наибольшее количество верных фигур – получает одну звезду.



Пятый этап «Конструирование»

(Задания на экране, кубики)

Педагог предлагает командам придумать свои объекты и построить их из кубиков. Придумать им название и указать, из какого количества кубиков они состоят. Указать какую функцию выполняет этот предмет, для чего он нужен.

Команда, дающая самый оригинальный и функциональный вариант – получает две звезды.

Команды выполняют задания этапа – строят фигуры из квадрата.

Команды выполняют задания этапа – конструируют объект из кубиков. Демонстрируют и презентуют его.

3. Заключительная часть. Подведение итогов игры.

Вот и подошла наша интеллектуальная игра к концу. Все вы отлично показали себя в каждом из этапов игры. Давайте определим победителя!

Наибольшее количество баллов набирает команда _____

Спасибо за увлекательную игру. До новых встреч!

Командам вручается сладкий приз.

Литература (электронные ресурсы):

1. https://www.google.com/search?rlz=1C1GGRV_ruR задания Электронный ресурс] // - Режим доступа: свободный с экрана
2. https://www.google.com/search?rlz=1C1GGRV_ruRU794RU794&biw задания Куб Электронный ресурс] // - Режим доступа: свободный с экрана
3. <http://www.smekalka.pp.ru/node/1732> задания Электронный ресурс] // - Режим доступа: свободный с экрана