

Конспект занятия для дошкольников по ознакомлению с IT-технологиями может быть увлекательным и полезным процессом, который поможет детям понять основы цифрового мира. Вот примерный план такого занятия:

Тема: "Путешествие в мир IT"

Цели:

1. Познакомить детей с основными понятиями информационных технологий (ИТ).
2. Развивать интерес к ИТ через игровую деятельность.
3. Воспитывать уважение к труду людей, работающих в сфере ИТ.

Материалы:

- Компьютер или ноутбук с доступом в интернет.
- Проектор или интерактивная доска.
- Презентация с изображениями компьютеров, смартфонов, роботов и т.д.
- Игрушки или картинки с изображением компьютера, смартфона, робота.
- Карточки с заданиями.

Ход занятия:

Вводная часть (5 минут):

1. Приветствие детей.
2. Объявление темы занятия: "Сегодня мы отправимся в путешествие в мир информационных технологий".
3. Краткое обсуждение того, что такое информационные технологии и как они используются в повседневной жизни.

Основная часть (20 минут):

1. Презентация:
 - Демонстрация слайдов с изображениями различных устройств (компьютер, смартфон, робот, умные часы и т.д.).
 - Обсуждение каждого устройства: его назначения, функций и возможностей.
 - Вопросы к детям: "Как вы думаете, зачем нужен компьютер?", "Что можно делать на смартфоне?" и т.д.
2. Игра "Угадай устройство":
 - Дети делятся на две команды.
 - Ведущий показывает карточку с изображением устройства, а дети должны угадать его название и функции.
 - За правильные ответы команды получают баллы.

3. Создание простого рисунка на компьютере:

- Если есть возможность, показать детям, как рисовать простые фигуры на компьютере с помощью графического редактора (например, Paint).
- Дать каждому ребенку попробовать создать свой рисунок под руководством ведущего.

4. Ролевая игра "Программист и робот":

- Один ребенок играет роль программиста, другой – робота.
- Программист дает команды роботу (встать, сесть, повернуться и т.д.), а робот их выполняет.
- Затем дети меняются ролями.

Заключительная часть (5 минут):

1. Подведение итогов занятия.
2. Обсуждение того, что нового узнали дети о мире ИТ.
3. Вручение небольших призов за активное участие.

Дополнительные задания:

- Домашнее задание: предложить родителям вместе с детьми посмотреть мультфильмы или видеоролики о работе компьютеров и других устройств.
- Раскраски с изображениями компьютеров и роботов.

Такое занятие позволит детям не только познакомиться с основами ИТ, но и развить логическое мышление, мелкую моторику и командное взаимодействие.

Занятие по ознакомлению дошкольников с IT-профессиями должно быть адаптировано под возраст детей и проводиться в игровой форме, чтобы поддерживать их интерес и внимание. Вот примерный конспект такого занятия:

Тема: «Кем я хочу стать?»

Цель:

Познакомить детей с различными IT-профессиями, расширить их представления о профессиях будущего, развивать любознательность и творческие способности.

Задачи:

1. Рассказать детям об основных IT-профессиях.
2. Развивать коммуникативные навыки, умение работать в команде.
3. Формировать положительное отношение к труду и понимание важности разных профессий.

Материалы:

- Картинки или фотографии с изображением представителей различных IT-профессий (программист, веб-дизайнер, системный администратор, тестировщик игр, специалист по искусственному интеллекту и др.).
- Игровой реквизит (например, макеты компьютеров, телефонов, планшетов).
- Цветные карандаши, раскраски с изображениями IT-устройств.
- Музыкальное сопровождение (песни или мелодии, связанные с темой IT).

План занятия:

1. Вводная часть (5 минут)
 - Приветствие детей.
 - Беседа о том, кем работают родители или знакомые взрослые.
 - Вопрос: "А кто знает, какие профессии связаны с компьютерами и другими гаджетами?"
2. Основная часть (20 минут)
 - Рассказ о профессиях:
 - Ведущий показывает картинки с представителями IT-профессий и кратко рассказывает о каждой из них.
 - Например:
 - Программист пишет программы для компьютеров и мобильных приложений.

- Веб-дизайнер создает красивые сайты.
- Системный администратор следит за работой всех компьютеров в компании.
- Тестировщик игр проверяет игры на наличие ошибок.
- Специалист по искусственному интеллекту учит компьютеры думать и принимать решения.

- После рассказа ведущий спрашивает детей, какая профессия им понравилась больше всего и почему.

- Игра "Найди пару":

- Раздайте детям карточки с изображениями различных IT-профессий и предметов, связанных с этими профессиями (например, программист и компьютер, дизайнер и планшет).
- Задача детей – найти свою пару (человека с такой же карточкой).
- Можно добавить элемент соревнования, например, кто быстрее найдет пару.

- Творческая часть:

- Предложите детям раскрасить раскраски с изображениями компьютеров, планшетов, роботов и других IT-устройств.
- Также можно предложить детям нарисовать свои собственные устройства или придумать новые профессии, которые могут появиться в будущем.

3. Заключительная часть (5 минут)

- Подведение итогов занятия.
- Обсуждение того, что нового узнали дети о профессиях.
- Прощание и благодарность за активное участие.

Дополнительные задания:

- Домашнее задание: предложить детям спросить родителей о том, какие профессии связаны с компьютерами и технологиями.
- Создание мини-выставки детских работ на тему IT-профессий.

Такое занятие поможет детям узнать о разнообразии IT-профессий, развить воображение и творческие способности, а также сформировать позитивное отношение к труду в этой области.

Занятие с дошкольниками по ознакомлению с алгоритмами должно быть построено в игровой форме, чтобы дети могли легко усвоить основные понятия. Алгоритмы – это последовательности действий, которые нужно выполнять шаг за шагом для достижения цели. Для дошкольников важно объяснить эту концепцию через понятные и интересные примеры.

Тема: "Приключения в стране алгоритмов"

Цели:

1. Познакомить детей с понятием алгоритма.
2. Развивать логическое мышление и способность следовать инструкциям.
3. Воспитывать интерес к математике и информатике.

Материалы:

- Карточки с изображениями различных действий (например, прыгнуть, хлопнуть в ладоши, топнуть ногой).
- Игрушка-персонаж (например, кукла или мягкая игрушка).
- Листы бумаги и цветные карандаши для создания простых карт.

Ход занятия:

1. Вводная часть (5 минут)

- Приветствие детей.
- Объяснение, что сегодня они отправятся в волшебную страну алгоритмов, где все действия выполняются по определенным правилам.

2. Основная часть (20 минут)

1. Знакомство с алгоритмом:

- Покажите детям карточки с изображениями различных действий (прыгнуть, хлопнуть в ладоши, топнуть ногой и т.д.).
- Объясните, что алгоритм – это набор таких действий, которые нужно выполнять друг за другом.
- Пример: "Если мы хотим сделать зарядку, то сначала мы прыгаем, потом хлопаем в ладоши, а затем топаем ногой."

2. Игра "Алгоритм для персонажа":

- Выберите игрушку-персонажа (например, медвежонка).
- Скажите детям, что мишка хочет добраться до своего дома, но он не знает дорогу.

- Вместе с детьми создайте простой алгоритм для мишки: "Шаг 1: Пройти прямо до дерева. Шаг 2: Обойти дерево справа. Шаг 3: Перейти через мост. Шаг 4: Дойти до дома."

- Пусть каждый ребенок предложит свое действие, которое будет добавлено в алгоритм.

3. Создание карты:

- Разделите детей на группы.
- Каждой группе дайте лист бумаги и карандаши.
- Предложите детям нарисовать карту с маршрутом для персонажа, используя символы (прямая линия, поворот, препятствия и т.д.).
- Каждая группа должна описать свой маршрут словами (алгоритмом), чтобы другие дети могли его пройти.

4. Игра "Робот и команда":

- Выберите одного ребенка на роль "робота".
- Остальные дети будут давать ему команды (шагать вперед, повернуть направо, взять предмет и т.д.).
- Важно, чтобы команды были четкими и последовательными.

3. Заключительная часть (5 минут)

- Подведение итогов занятия.
- Обсуждение того, что нового узнали дети о алгоритмах.
- Благодарность за активное участие.

Дополнительные задания:

- Домашнее задание: предложить детям вместе с родителями составить алгоритм для выполнения какого-либо домашнего дела (например, уборка комнаты).
- Создание книжки-раскраски с иллюстрациями алгоритмов.

Такое занятие поможет детям освоить базовые понятия алгоритмов, развить логическое мышление и научиться следовать инструкциям.

Конспект занятия по изучению IT-технологий для дошкольников должен быть структурированным, понятным и увлекательным. Вот пример конспекта занятия, посвященного основам программирования и логического мышления:

Тема: «Путешествие в мир алгоритмов»

Цели занятия:

1. Познакомить детей с понятием алгоритма.
2. Развивать логическое мышление и способность к планированию действий.
3. Формировать интерес к информационным технологиям.

Материалы и оборудование:

- Интерактивная доска или проектор.
- Ноутбуки или планшеты с установленными простыми программами для программирования (например, ScratchJr или Kodable).
- Карточки с заданиями.
- Игрушки или кубики для демонстрации последовательности действий.

Ход занятия:

1. Введение (5 минут):

Педагог приветствует детей и рассказывает о том, что такое алгоритм. Объясняет, что алгоритм – это последовательность действий, которая приводит к решению какой-либо задачи. Для наглядности можно привести примеры из повседневной жизни: как правильно одеваться, как приготовить завтрак и т.д.

2. Основная часть (15 минут):

1. Демонстрация алгоритма на примере игры с кубиками или игрушками.
 - Педагог показывает, как построить башню из кубиков, комментируя каждый шаг. Затем предлагает детям повторить этот процесс самостоятельно.
2. Работа с карточками.
 - Педагог раздает детям карточки с картинками, иллюстрирующими разные действия (например, прыжок, поворот, движение вперед). Задача детей – составить из этих картинок последовательность действий для выполнения какого-либо задания (например, пройти лабиринт).

3. Практическая работа (5 минут):

1. Создание собственного алгоритма.

- Дети работают за ноутбуками или планшетами, создавая простые программы или игры, используя визуальные языки программирования.

2. Обсуждение и проверка работ.

- После завершения работы дети рассказывают о своих программах, обсуждают их с другими детьми и педагогом.

4. Заключительная часть (5 минут):

1. Подведение итогов.

- Педагог вместе с детьми обсуждает, что нового они узнали на занятии, какие трудности возникли и как их преодолевали.

2. Рефлексия.

- Педагог спрашивает детей, понравилось ли им занятие, что было самым интересным и что хотелось бы сделать еще.

Домашнее задание (опционально):

Если есть желание продолжить изучение темы дома, можно предложить родителям вместе с ребенком придумать и записать простой алгоритм для выполнения какого-либо домашнего дела.

Такое занятие поможет детям познакомиться с основами программирования и логического мышления в игровой и доступной форме.

Вот пример конспекта занятия для дошкольников по теме "Знакомство с компьютером":

Тема: Знакомство с компьютером

Цель занятия:

Познакомить детей с устройством компьютера, его основными частями и функциями.

Возрастная группа:

Дети старшего дошкольного возраста (5–6 лет).

Продолжительность:

30 минут.

Необходимые материалы:

- Компьютер или ноутбук.
- Проектор или интерактивная доска.
- Презентация PowerPoint или PDF с изображениями частей компьютера.
- Раздаточные материалы (картинки с изображением частей компьютера).
- Музыкальное сопровождение (песенка про компьютер).

Ход занятия:

1. Организационный момент (5 минут)

- Педагог приветствует детей и сообщает тему занятия.
- Рассказывает, что сегодня они узнают много нового о компьютере.

2. Вводная беседа (5 минут)

- Педагог задаёт вопросы: "Кто видел компьютер?", "Что вы знаете о нём?".
- Обсуждаются ответы детей.
- Педагог рассказывает о том, что компьютер — это умная машина, которая помогает людям во многих делах.

3. Демонстрация частей компьютера (5 минут)

- Используется презентация или интерактивная доска.
- Педагог показывает основные части компьютера: монитор, клавиатуру, мышь, системный блок.
- Объясняет функции каждой части.
- Дети рассматривают раздаточные материалы с изображениями частей компьютера.

4. Игра "Собери компьютер" (5 минут)

- Детям предлагается собрать компьютер из предложенных деталей (разрезные картинки или пазлы).
- Можно разделить детей на группы и провести соревнование.

5. Практическое занятие (5 минут)

- Дети садятся за компьютеры.
- Педагог показывает, как включить и выключить компьютер.
- Объясняет, как пользоваться мышью и клавиатурой.
- Дети пробуют выполнять простые действия: открыть программу, нажать на кнопку мыши.

6. Подведение итогов (5 минут)

- Педагог задаёт вопросы: "Что вам больше всего понравилось?", "Что нового вы узнали?".
- Благодарит детей за активное участие.

Дополнительные активности:

- Просмотр короткого мультфильма о приключениях компьютера.
- Рисование компьютера или его частей.

Такое занятие поможет детям узнать о компьютере в доступной и интересной форме, а также даст им первые навыки взаимодействия с ним.

Конспекта занятия для дошкольников по теме "Знакомство с информационными технологиями":

Тема: Знакомство с информационными технологиями

Цель занятия:

Познакомить детей с миром информационных технологий, дать представление о различных устройствах и их использовании.

Возрастная группа:

Дети среднего дошкольного возраста (5-6 лет).

Продолжительность:

25 минут.

Необходимые материалы:

- Проектор или интерактивная доска.
- Презентация PowerPoint или PDF с изображениями устройств.
- Раздаточные материалы (картинки с изображением различных устройств).
- Музыкальное сопровождение (песенка про технологии).

Ход занятия:

1. Организационный момент (3 минуты)

- Педагог приветствует детей и сообщает тему занятия.
- Рассказывает, что сегодня они узнают много нового о современных технологиях.

2. Вводная беседа (5 минут)

- Педагог задаёт вопросы: "Кто видел телевизор?", "Кто пользуется телефоном?", "Кто знает, что такое компьютер?" и т.д.
- Обсуждаются ответы детей.
- Педагог рассказывает о том, что современные технологии помогают нам в повседневной жизни и делают её удобнее.

3. Демонстрация устройств (5 минут)

- Используется презентация или интерактивная доска.
- Педагог показывает различные устройства: телефон, планшет, компьютер, телевизор, игровую консоль.
- Объясняет, для чего используется каждое устройство.
- Дети рассматривают раздаточные материалы с изображениями устройств.

4. Игра "Угадай устройство" (5 минут)

- Педагог показывает изображение устройства и просит детей назвать его.
- Можно добавить элемент соревнования, например, кто первый угадает.

5. Практическое занятие (5 минут)

- Дети садятся за столы, где лежат различные устройства (телефон, планшет, пульт от телевизора).
- Педагог объясняет, как ими пользоваться.
- Дети пробуют взаимодействовать с устройствами под руководством педагога.

6. Подведение итогов (2 минуты)

- Педагог задаёт вопросы: "Что вам больше всего понравилось?", "Какое устройство вам показалось самым интересным?"
- Благодарит детей за активное участие.

Дополнительные активности:

- Просмотр короткого мультфильма о приключениях в мире технологий.
- Рисование любимого устройства.

Такое занятие поможет детям получить начальные знания о мире информационных технологий, развить любопытство и интерес к современным устройствам.

Конспект занятия для дошкольников по теме "Основы программирования":

Тема: Основы программирования

Цель занятия:

Познакомить детей с основами программирования через игровые формы обучения.

Возрастная группа:

Дети старшего дошкольного возраста (5–7 лет).

Продолжительность:

30 минут.

Необходимые материалы:

- Набор блоков для конструирования (например, LEGO Duplo).
- Карточки с командами (вперёд, назад, влево, вправо).
- Музыкальное сопровождение (песенка про программистов).

Ход занятия:

1. Организационный момент (3 минуты)

- Педагог приветствует детей и сообщает тему занятия.
- Рассказывает, что сегодня они будут учиться программировать, как настоящие программисты.

2. Вводная беседа (5 минут)

- Педагог задаёт вопросы: "Кто слышал слово 'программирование'?", "Как вы думаете, что это значит?"
- Обсуждаются ответы детей.
- Педагог объясняет, что программирование — это создание инструкций для компьютера, чтобы он выполнял определённые действия.

3. Знакомство с командами (5 минут)

- Педагог показывает карточки с командами (вперёд, назад, влево, вправо).
- Объясняет, что каждая команда — это указание для робота (или машины), куда ему нужно двигаться.
- Дети повторяют названия команд и пытаются понять, что они обозначают.

4. Игра "Программируем робота" (10 минут)

- Каждому ребёнку даётся набор блоков для конструирования (LEGO Duplo).

- Педагог объясняет, что теперь они будут строить своего робота и программировать его движения.

- Дети строят роботов из блоков.

- Затем педагог предлагает каждому ребёнку выбрать несколько карточек с командами и расставить их в правильном порядке, чтобы робот двигался по заданному маршруту.

5. Проверка программ (5 минут)

- Каждый ребёнок проверяет свою программу, запуская робота.

- Если робот не выполняет команду, дети вместе с педагогом анализируют ошибки и исправляют их.

6. Подведение итогов (2 минуты)

- Педагог задаёт вопросы: "Что вам больше всего понравилось?", "Было ли сложно составлять программу?"

- Благодарит детей за активное участие.

Дополнительные активности:

- Просмотр короткого мультфильма о приключениях роботов.

- Рисование робота, которого они построили.

Такое занятие позволит детям освоить основы программирования через практические упражнения, что сделает обучение более увлекательным и эффективным.

Конспект занятия для дошкольников по теме "Основы программирования без использования компьютера". Это занятие направлено на знакомство детей с основными концепциями программирования через игру и физическую активность.

Тема: Основы программирования без использования компьютера

Цель занятия:

Познакомить детей с основами программирования через игровые формы обучения без использования компьютера.

Возрастная группа:

Дети старшего дошкольного возраста (5–7 лет).

Продолжительность:

30 минут.

Необходимые материалы:

- Карточки с командами (вперёд, назад, влево, вправо).
- Музыкальное сопровождение (песенка про программистов).
- Игрушечный робот (если есть возможность).
- Цветные флажки или маркеры для обозначения команд.

Ход занятия:

1. Организационный момент (3 минуты)

- Педагог приветствует детей и сообщает тему занятия.
- Рассказывает, что сегодня они будут учиться программировать, как настоящие программисты, но без компьютера.

2. Вводная беседа (5 минут)

- Педагог задаёт вопросы: "Кто слышал слово 'программирование'?", "Как вы думаете, что это значит?"
- Обсуждаются ответы детей.
- Педагог объясняет, что программирование — это создание инструкций для компьютера, чтобы он выполнял определённые действия. Сегодня они попробуют создать такие инструкции сами, но без компьютера.

3. Знакомство с командами (5 минут)

- Педагог показывает карточки с командами (вперёд, назад, влево, вправо).
- Объясняет, что каждая команда — это указание для робота (или человека), куда ему нужно двигаться.

- Дети повторяют названия команд и пытаются понять, что они обозначают.

4. Игра "Робот и команды" (10 минут)

- Один ребёнок становится "роботом", а остальные — "программистами".
- Программисты дают команды роботу с помощью карточек (вперёд, назад, влево, вправо).
- Робот должен выполнять эти команды, перемещаясь по комнате или площадке.
- Важно, чтобы все участники активно участвовали в процессе, помогая друг другу.

5. Проверка программ (5 минут)

- После выполнения программы, дети обсуждают результаты.
- Если были ошибки, то проводится анализ и корректировка команд.
- Можно предложить детям поменяться ролями, чтобы каждый мог почувствовать себя и программистом, и роботом.

6. Подведение итогов (2 минуты)

- Педагог задаёт вопросы: "Что вам больше всего понравилось?", "Было ли сложно давать команды?"
- Благодарит детей за активное участие.

Дополнительные активности:

- Просмотр короткого мультфильма о приключениях роботов.
- Рисование робота, которого они построили.

Такое занятие позволит детям освоить основы программирования через практические упражнения, что сделает обучение более увлекательным и эффективным.

Конспект занятия для дошкольников по теме "Основы программирования без использования компьютера" продолжительностью 25 минут.

Тема: Основы программирования без использования компьютера

Цель занятия:

Познакомить детей с основами программирования через игровые формы обучения без использования компьютера.

Возрастная группа:

Дети старшего дошкольного возраста (5–7 лет).

Продолжительность:

25 минут.

Необходимые материалы:

- Карточки с командами (вперёд, назад, влево, вправо).
- Музыкальное сопровождение (песенка про программистов).
- Игрушечный робот (если есть возможность).
- Цветные флажки или маркеры для обозначения команд.

Ход занятия:

1. Организационный момент (2 минуты)

- Педагог приветствует детей и сообщает тему занятия.
- Рассказывает, что сегодня они будут учиться программировать, как настоящие программисты, но без компьютера.

2. Вводная беседа (5 минут)

- Педагог задаёт вопросы: "Кто слышал слово 'программирование'?", "Как вы думаете, что это значит?"
- Обсуждаются ответы детей.
- Педагог объясняет, что программирование — это создание инструкций для компьютера, чтобы он выполнял определённые действия. Сегодня они попробуют создать такие инструкции сами, но без компьютера.

3. Знакомство с командами (5 минут)

- Педагог показывает карточки с командами (вперёд, назад, влево, вправо).
- Объясняет, что каждая команда — это указание для робота (или человека), куда ему нужно двигаться.
- Дети повторяют названия команд и пытаются понять, что они обозначают.

4. Игра "Робот и команды" (10 минут)

- Один ребёнок становится "роботом", а остальные — "программистами".
- Программисты дают команды роботу с помощью карточек (вперёд, назад, влево, вправо).
- Робот должен выполнять эти команды, перемещаясь по комнате или площадке.
- Важно, чтобы все участники активно участвовали в процессе, помогая друг другу.

5. Подведение итогов (3 минуты)

- Педагог задаёт вопросы: "Что вам больше всего понравилось?", "Было ли сложно давать команды?"
- Благодарит детей за активное участие.

Дополнительные активности:

- Просмотр короткого мультфильма о приключениях роботов (если позволяет время).

Это занятие поможет детям быстро познакомиться с основами программирования через игровую деятельность, не используя компьютер.

Конспект занятия для дошкольников по теме "Основы программирования без использования компьютера" на 25 минут. Этот вариант предполагает использование простых физических активностей и игр для освоения базовых понятий программирования.

Тема: Основы программирования без использования компьютера

Цель занятия: Познакомить детей с основами программирования через игровые формы обучения без использования компьютера.

Возрастная группа: Дети старшего дошкольного возраста (5–7 лет).

Продолжительность: 25 минут.

Необходимые материалы:

- Карточки с командами (вперёд, назад, влево, вправо).
- Музыкальное сопровождение (песенка про программистов).
- Игрушечный робот (если есть возможность).
- Цветные флажки или маркеры для обозначения команд.

Ход занятия:

1. Организационный момент (2 минуты):

- Приветствие детей.
- Краткий рассказ о том, чем будем заниматься на занятии.

2. Вводная беседа (5 минут):

- Педагог задаёт вопросы: "Кто слышал слово 'программирование'?", "Как вы думаете, что это значит?"
- Обсуждаются ответы детей.
- Педагог объясняет, что программирование — это создание инструкций для компьютера, чтобы он выполнял определённые действия. Сегодня они попробуют создавать такие инструкции сами, но без компьютера.

3. Знакомство с командами (5 минут):

- Педагог показывает карточки с командами (вперёд, назад, влево, вправо).
- Объясняет, что каждая команда — это указание для робота (или человека), куда ему нужно двигаться.
- Дети повторяют названия команд и пробуют понять, что они обозначают.

4. Физическая игра "Робот и команды" (10 минут):

- Один ребёнок становится "роботом", а остальные — "программистами".

- Программисты дают команды роботу с помощью карточек (вперёд, назад, влево, вправо).
- Робот должен выполнять эти команды, перемещаясь по комнате или площадке.
- Важно, чтобы все участники активно участвовали в процессе, помогая друг другу.

5. Заключительная часть (3 минуты):

- Педагог подводит итоги занятия, спрашивая у детей: "Что вам больше всего понравилось?", "Было ли сложно давать команды?"
- Благодарность за активное участие.

Дополнительные активности (при наличии времени):

- Просмотр короткого мультфильма о приключениях роботов.

Занятие будет интересным и познавательным для детей, так как оно включает в себя элементы игры и физической активности, что помогает лучше усваивать новые знания.

Конспект занятия для дошкольников по изучению IT-технологий без использования компьютера. Занятие направлено на знакомство с основными понятиями информационных технологий через игровую форму и творческие задания.

Тема: Изучение IT-технологий без компьютера

Цель занятия: Познакомить детей с основами информационных технологий через игровые формы обучения без использования компьютера.

Возрастная группа: Дети старшего дошкольного возраста (5–7 лет).

Продолжительность: 25 минут.

Необходимые материалы:

- Карточки с изображениями компьютеров, смартфонов, планшетов.
- Листы бумаги, карандаши, фломастеры.
- Магнитная доска или мольберт.
- Наборы конструкторов LEGO или другие строительные наборы.

Ход занятия:

1. Организационный момент (2 минуты):

- Приветствие детей.
- Краткий рассказ о том, чем будем заниматься на занятии.

2. Вводная беседа (5 минут):

- Педагог задаёт вопросы: "Кто знает, что такое компьютер?", "А кто пользуется смартфоном или планшетом?"
- Обсуждаются ответы детей.
- Педагог рассказывает, что современные технологии помогают нам во многих делах, например, играть, рисовать, общаться.

3. Знакомство с устройствами (5 минут):

- Педагог показывает карточки с изображением различных устройств (компьютер, смартфон, планшет).
- Объясняет, для чего нужны эти устройства и как ими пользоваться.
- Дети рассматривают картинки и делятся своими впечатлениями.

4. Творческое задание "Создай своё устройство" (10 минут):

- Детям предлагается нарисовать своё собственное устройство, которое могло бы помогать людям.

- Например, "умную ложку", которая считает калории, или "волшебный браслет", который подсказывает дорогу.

- Во время работы педагог помогает детям, если возникают вопросы.

5. Конструирование (5 минут):

- Используя конструкторы LEGO или аналогичные наборы, дети создают модели своих устройств.

- Педагог помогает детям в процессе сборки.

6. Презентация проектов (3 минуты):

- Каждый ребенок представляет своё созданное устройство, рассказывая, для чего оно нужно и как работает.

Дополнительные активности (по желанию):

- Просмотр короткого видеоролика о современных технологиях.

- Игра "Угадай устройство": педагог описывает функции какого-либо устройства, а дети должны его угадать.

Занятие направлено на развитие креативного мышления и знакомство с миром IT-технологий через игровую и творческую деятельность.