

Сценарий конкурса «Развитие Инженерного Мышления» РИМ

Здравствуйте, дорогие ребята, взрослые!

Сегодня в нашем детском саду в очередной раз проводится профориентированный технологический конкурс «РИМ», который направлен на развитие инженерного мышления. В рамках этого мероприятия ребята продемонстрируют свои знания в области инженерии, робототехники и программирования. Конкурс будет состоять в пяти конкурсных испытаний.

1. Презентация творческого проекта
2. Цифровая образовательная среда – «Пиктомир»
3. Игра «Кирпичики»
4. игра «Уникуб»
5. Интерактивная электронная игрушка «Пчелка»

Итак, внимание, встречаем наши команды: (МУЗЫКА)

Гр №3 «Фиксики»

Гр № 11 «Самоделкины»

Гр № 12 «Электроники»

Представьтесь, пожалуйста (МИКРОФОН)

Прошу занять вас свои места.

Ведущий: Символом нашей игры является Робот Ваня! Это символ инноваций и современных технологий, и он всегда рад вас видеть в нашем детском саду. (Экран)

Внимание! В игре есть ряд правил:

Для участников:

- В первую очередь учитывается скорость выполнения заданий
- Количество ошибок, а точнее их отсутствие
- Сплоченность во время выполнения командных игр

Для Зрителей – В зале должна быть полная тишина - это поможет вашим командам сосредоточиться и быстро выполнить непростые конкурсные испытания

Оценивать результаты наших команд будет многоуважаемое жюри.

Позвольте мне его представить.

1

2.

3

4.

4.Якшева Мария Витальевна- помощник и эксперт сегодняшней игры, она будет помогать нашему жюри в оценивании правильности выполнения заданий.

1. Задание — «Презентация семейного творческого проекта»

Ведущий: Дети вместе с родителями создавали творческие проекты из конструктора LEGO WEDO 2.0 на выбранную ими тему. В использовании деталей и их количестве ограничений не было.

Ведущий: Пришло время командам представить свои проекты! Для этого нам нужно провести жеребьёвку. Прошу капитанов команд подойти ко мне.

Ведущий:

1. Первой представляет свой творческий проект команда

Группы № 3 «Фиксики» и я приглашаю на нашу сцену Алёшина Ивана, Токареву Александру и её маму Токареву Ольгу Сергеевну, Рыбакова Рому и его маму Алекберову Самиру Фархадовну.

Задать вопросы по проекту. Обратиться к зрителям, есть ли у них вопросы к команде.

- Поприветствуем команду «Фиксики» с проектом «Робот вратарь-тренажёр для хоккеиста»

Ведущий:

2. Второй представляет свой творческий проект команда группы

№ 11 «Самоделкины»

и семья в составе Попковой Кристины Юрьевны и Попкова Даниила.

Задать вопросы по проекту. Обратиться к зрителям, есть ли у них вопросы к команде.

Поприветствуем команду «Самоделкины» с проектом «Робот вратарь-защитник»

Ведущий:

3. Третьей представляет свой творческий проект команда группы

№ 12 «Электроники»

и семья в составе Заводчиковой Юлии Николаевны, Заводчиковой Валерии и Заводчиковой Кристины

Задать вопросы по проекту. Обратиться к зрителям, есть ли у них вопросы к команде.

Поприветствуем команду «Электроники» с проектом «В глубинах океана! Робот «Батискаф – Титан»

2. Задание нашей игры «Пиктомир»

это цифровая образовательная среда, которая способствует познавательному и речевому развитию детей в процессе овладения алгоритмической грамотностью. Наши ребята хорошо знакомы с этой игрой и, думаю, с легкостью справятся с этим заданием. В выполнении задания участвуют **два человека от команды.**

Ведущий: Прошу участников данного конкурса занять свои места.

Задания вы выполняете на ноутбуках, программируете робота Вертуна, но запуск не делаете. Запрограммировали и подняли руку. Жюри оценивает только правильность выполнения задания.

Ведущий: Готовы? Приступаем к выполнению.

Для помощника – эксперта: 1 этап - Эксперт подключает каждого и даёт сделать запуск. Выигрывает тот, кто не сделал ни одной ошибки. Далее места распределяются по количеству ошибок. Тот, у кого большее количество, у них 3 место.

2 этап наступит, если все команды сделали ошибки, то даётся возможность перепрограммировать вместе с родителями.

Воспитателей попросить сделать очистку корзины в игре для дальнейшего программирования. *(Родители должны ознакомиться с игрой заранее. Родитель может быть любой)

Ведущий: Переходим к 3. заданию нашей игры. **«Кирпичики».**

Эта игра способствует развитию пространственного мышления ребёнка, знакомит его с основами черчения, а также является хорошим стартом для будущих инженеров –строителей.

Для выполнения этого задания я хотела бы пригласить **двух представителей** вашей команды. Перед вами уже готовый объект, который был создан из кирпичиков. Ваша задача — выбрать из предложенных карточек три вида: вид сверху, вид спереди и вид сбоку, а затем правильно их расположить.

Лишнюю карточку, которая не соответствует вашей постройке, нужно убрать.

Ведущий: Готовы? Начали!

(После выполнения проверяем)

Ведущий: Внимание! А теперь следующее задание, которое вы выполняете вместе. Необходимо посмотреть на схему и собрать из кубиков «Сложи узор» соответствующую постройку.

А теперь давайте проверим правильность построения фигур.

Ведущий: *Кто из родителей желает принести команде дополнительный бал и собрать по готовому чертежу постройку?* (Выдаётся готовый чертёж с тремя видами на одном листе)

Ведущий: В 4.задании участвуют три человека от команды. **«Уникуб»**

это пособие, включающее в себя универсальные кубики, которые позволяют ввести ребёнка в мир трёхмерного пространства.

Необходимо собрать один из выпавших на рисунке- задании объект-цветной куб.

Прошу участников конкурса занять свои места.

Напоминаю, что оценивается сначала скорость, а потом мы проверяем правильность.

Ведущий: Готовы? Начали!

Ведущий: Вот и настало время для **5. задания нашего конкурса!**

«Пчёлки» — это интерактивная электронная игрушка, которая помогает детям развивать свои познавательные способности с использованием современных технологий. Участники конкурса уже знакомы с Лого-роботом-пчелкой, который доступен для детей среднего возраста. Они уже могут самостоятельно записывать путь пчелы в виде схемы, программировать её движения и запускать. И сегодня мы хотим проверить, насколько хорошо они справляются с этим заданием! Трое из команды работают с «Пчёлкой».

Ведущий: перед вами девять кубиков из игры «Сложи узор» и карточка с заданием. Ваша задача — составить узор. Для этого необходимо определить, какого кубика не хватает, для того, чтобы закончить узор, найти его на поле, записать программу передвижения робота-пчелы на специальных карточках до нужного кубика, запрограммировать пчелу. И доехать до нужного кубика. Забрать его. Задание будет считаться выполненным, когда узор будет собран.

В случае первой неудачи у вас будет дополнительная возможность исправить программу.

Двое других из команды выполняют задание по алгоритму- Один говорит, а другой выполняет. *(На финише несколько предметов, если команды выполнены правильно, то вскрывается конверт с правильным ответом – это и будет засчитываться)*

Ведущий: Готовы? Начали!

Ведущий: Все задания выполнены, жюри подводит итоги игры, ну а мы с вами немного отдохнем.

Динамическая пауза.