

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ» ГОРОД
КАЗАНЬ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
«ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЁЖИ №1»**

**Сборник материалов
Республиканского конкурса электронных лэпбуков
«Я – е-автор»**

2023 год

«Я – e-автор»: материалы республиканского конкурса электронных лэпбуков, г. Набережные Челны, 2023 год - 32 с.

Составители:

С.Г. Соловьев, заведующий отделом ЦДР «Светлячок» МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1»

А.Ф. Гилязова, методист отдела ЦДР «Светлячок» МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1»

Под редакцией:

Ю.Ю. Владимирова, заместитель директора по методической поддержке, образовательным программам и внедрению новых форм дополнительного образования ГБУ ДО «РЦВР»

Э.Г. Демина, заведующая отделом по реализации профессиональных программ и методическому обеспечению дополнительного образования ГБУ ДО «РЦВР»

В сборнике представлены материалы участников республиканского конкурса электронных лэпбуков: педагогов организаций дополнительного и дошкольного образования детей. Сборник адресован педагогам дополнительного и дошкольного образования.

Содержание

1. Андреева Анжела Владимировна, воспитатель МБДОУ «Детский сад № 120» г. Набережные Челны
Методическая разработка «Домашние и дикие животные»4

2. Белова Алина Сергеевна, педагог-организатор, педагог дополнительного образования МАУДО «ГДТДиМ №1» г. Набережные Челны
Методическая разработка «Математическая карусель»10

3. Демидова Татьяна Николаевна, заведующий отделом МАУДО «ДШХИ №17» г. Набережные Челны
Методическая разработка «Космическая экспедиция»16

4. Зубова Карина Геннадиевна, педагог-организатор МАУДО «ДШХИ №17» г. Набережные Челны
Методическая разработка «Многоликая Россия»21

5. Новичкова Анастасия Викторовна, педагог дополнительного образования МБОУ ДО Центр детского технического творчества г. Бугульма
Методическая разработка «Всё обо всём»24

6. Шакирова Вероника Вадимовна, методист МАУДО «ГДТДиМ №1» г. Набережные Челны
Методическая разработка «Подготовка методического кейса педагога дополнительного образования»27

Андреева Анжела Владимировна

воспитатель

МБДОУ «Детский сад №120»

г. Набережные Челны

Методическая разработка

«Домашние и дикие животные»

Актуальность использования лэпбуков заключается в том, что они помогают быстро и эффективно усвоить новую информацию и закрепить изученное в занимательно-игровой форме. Эти тематические пособия имеют яркое оформление, четкую структуру. Данный вид деятельности обеспечивает игровую, речевую, познавательную, исследовательскую и творческую деятельность детей, в результате которой ребёнок может сам собирать и организовывать информацию, выбирать задания, которые ему под силу.

Актуальность данной темы в том, чтобы научить детей бережно относиться ко всему живому. Воспитывать в детях уважение к братьям нашим меньшим. Помочь сформировать понятия «дикие» и «домашние» животные, в чём их отличия, а также какую пользу они приносят людям.

Практическая значимость

Дети не умеют внимательно, долго наблюдать за животным, делать относительно него какие — либо выводы, обращают внимание больше на яркие, бросающиеся в глаза особенности отдельно взятого животного. Часто дети имеют неверные представления о причинно - следственных связях в животном мире, а также о приспособлении живых существ к условиям жизни. Особое место и значение в системе экологического образования дошкольников занимают дидактические, словесные игры, наглядно - иллюстрированный материал.

Дидактические игры можно использовать во всех возрастных группах, как в коллективных занятиях, так и индивидуальных, усложняя содержание игры в зависимости от возрастных и индивидуальных возможностей детей. Большое влияние они оказывают на развитие логического мышления дошкольников,

развивают способность быстро использовать имеющиеся знания в новой ситуации.

Словесные игры не требуют наглядного материала. Их содержанием являются устные вопросы относительно уже имеющихся у детей представлений о мире природы. Словесные игры являются эффективным средством развития внимания, памяти, сообразительности дошкольников, хорошо развивают речь детей.

Новизна

Лэпбуки – это удивительные и многофункциональные устройства, созданные для детей дошкольного возраста. Они включают в себя все возможные игры, специально разработанные для малышей. Важно понимать, что игра является основным этапом развития ребенка. Благодаря Лэпбукам, дети могут развиваться во всех аспектах. Они не только участвуют в игровом процессе, передвигая картинки и прочие объекты, но также могут придумывать и создавать свои собственные игры. Задача педагога заключается в том, чтобы вовлечь ребенка в эту увлекательную игровую деятельность.

Цель: формировать знания детей о домашних и диких животных.

Задачи:

Образовательные:

- Закреплять знания детей о диких и домашних животных;
- Формировать умение различать животных и их детенышей, правильно соотносить их названия;
- Расширять кругозор и активизировать словарный запас детей через ознакомление с новыми животными;
- Помогать детям, употреблять в речи имена существительные в форме единственного числа, обозначающие животных и их детенышей.

Развивающие:

- Продолжать расширять и активировать словарный запас детей;
- Развивать: внимание, память, мышление;
- Способствовать развитию связной речи, артикуляционного аппарата.

Воспитательные:

- Воспитывать доброе отношение к диким и домашним животным, желание помочь;
- Продолжать формировать интерес к живой природе;
- Наблюдать за животными, не беспокоя их и не причиняя им вреда;
- Воспитывать чувство любви к окружающему миру, бережное отношение к обитателям живой природы.

Целевая аудитория: дошкольный возраст 3-7 лет

Ожидаемые результаты:

Дети научатся узнавать, и называть животных и их детёнышей;

- 1) познакомятся с тем, чем питаются животные;
- 2) смогут использовать в речи названия домашних животных и их детёнышей, частей их тела, действий;
- 3) научатся отгадывать загадки о домашних животных;
- 4) дети научатся заботиться о своих питомцах.

Методические советы

Данное пособие поможет детям закрепить пройденный материал по теме «Дикие и домашние животные», и узнать много интересного. Дети научатся работать как индивидуально, так и в подгруппе. Используя лэпбук у детей, развивается воображение, фантазия.

Описание содержимого электронного лэпбука.

Лэпбук начинается с окна гиперссылки. Это основное окно. Здесь представлены 35 окошек. Нажав на которое, открываются подокна лэпбука.

Лэпбук состоит из 76 слайдов:

1 слайд Заставка

2 слайд гиперссылка 35 окошек. Нажав на которое, открываются подокна лэпбука

3 слайд «домашних животных». Здесь представлены восемь кармашков с изображениями животных. Педагог предлагает старшим детям прочитать стихи про животных, а для маленьких детей воспитатель читает сама. Ребенок сам

может выбрать про какого животного он хочет послушать стишок. Например, про «волка». Нажав на данное изображение, попадаем непосредственно на окно, где написан стих про «волка». С остальными картинками проделывается все в аналогичной ситуации. Значок «домой» возвращает на окно гиперссылки. Значок «домой» возвращает на окно гиперссылки.

8, 9 слайд стихотворение про животных. При каждом нажатии мышкой выходят стихотворения про животных.

10 – 15 слайд игра «Кто, что ест» закрепляет знания детей о том, чем питаются разные домашние и дикие животные

16 – 21 слайд нужно ребенку угадать про какого животного говорится. При нажатии мышкой выходит картинка с животным. Формирует умения узнавать животных по описанию, развивает мышление и речи детей.

22 -23 слайд. Посчитать, сколько на картинке домашних животных и птиц. При нажатии мышкой выходит правильный ответ

24-26 слайд. В этом слайде задания для детей 4 – 7 лет. Нужно нажать на правую кнопку мыши, найти слово указатель и выбрать маркер. Нужно сосчитать предметы и маркером соединить количество предметов с цифрой;

27 слайд. Нужно найти нужную половину животного. Нужно найти половинки животных и соединить маркером

28 слайд «Найди мою тень». Развивает логику, мышление и зрительную память. Нужно найти для каждого животного подходящую тень и соединить маркером

29 – 30 слайд. Ребенок угадывает какое животное идет следующим. Развивает логику и внимание, а также математические представления упражнения на поиск закономерностей, продолжения последовательностей.

31 слайд. Детям предлагается рассмотреть изображенные на картинке животные, назвать их, объяснить их значение, три из которых классифицируются по одному признаку и найти лишнее.

32 – 33 слайд. Ребята внимательно рассматривают картинку и говорят какие животные изображены на картинке. Потом воспитатель проверяет всех ли животных назвали дети. При нажатии мышкой выходят животные

34 - 35 слайд. Найди 5 отличий. Развивает зрительное восприятие, внимания. Ребятам нужно внимательнее посмотреть на две картинки. И найти 5 отличий. В конце воспитатель нажимает на правую кнопку мыши и проверяют правильно ли нашли 5 отличий.

36 - 40 слайд. Чем полезны домашние животные. Дети, рассматривая картинку запоминают, чем полезны домашние животные

41 - 43 слайд. Интересные факты о животных. Рассматривая картинки узнают много интересного о животных.

44 – 45 слайд. Где и как зимуют животные. Воспитатель читает детям, где и как зимуют животные.

46 - 47 слайд Чей хвост? направлена на развитие внимания, логики, памяти. Детям предлагается рассмотреть картинки и угадать, чьи это хвосты. Например, это хвост зайца и.т.д. В беседе выясняется, для чего нужен хвост тому или другому животному. Нажимая правой кнопки мыши, выбирают маркер и соединяют животные хвостом.

48 слайд. Теневой театр. Показаны различные картинки теней животных. Дети вместе с воспитателем стараются сделать тени с помощью рук по картинке

49 слайд. Загадки. Воспитатель читает загадку. Дети отгадывают. И проверяют правильно ли отгадали. Для этого нужно нажать правой кнопкой мыши и выйдет правильный ответ

50 слайд. Следы животных. Дети рассматривают следы животных

51 слайд. Мнемотаблица. Дети рассматривают картинку и составляют рассказ

52 слайд. Большинство животных, даже хищники, сами могут стать добычей для других животных, поэтому у каждого вида есть свои способы защиты от врагов. Воспитатель рассказывает, как животные защищаются от других животных

53 слайд. Назови правильно сколько здесь животных.

54 слайд. Отгадай животное. Ребята отгадывают какое животное нарисовано. Правильный рисунок выходит при нажатии правой кнопкой мыши

55 слайд. Карточки о лесных животных. Воспитатель рассказывает о лесных животных

56 – 59 слайд части тела животных. По картинке педагог показывает части тела животных

60 слайд. По схеме описывают животных: чем питается, части тела и т.д

61 слайд. Карточки мама и детеныши

62 слайд. Игра "Чей малыш" учит детей правильно называть животных и их детенышей; угадывать животное по описанию

63 – 65 слайд. Дети рассматривают картинки и узнают, где живут животные. Например, Лиса живет в норе. Медведь зимует в берлоге. Белка живет в дупле. Собака в будке

66 слайд. Животные леса картинки

67 слайд. Угадай животное.

68 слайд. Пальчиковая гимнастика

69 – 71 слайд. Чей голос? Дети слушают звуки животного. Должны угадать кому принадлежит голос

72 -73 слайд. Семья (папа, мама, детеныш) Дети должны назвать папу, маму, животных.

Размещен лэпбук здесь – <https://cloud.mail.ru/home/Андреева%20А.В.pptx>

Белова Алина Сергеевна,
педагог-организатор, педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

**Методическая разработка
интерактивной игры «Математическая карусель»**

Пояснительная записка

Передо мной, как педагога, стоит задача научить детей «научиться учиться самому», а главное с интересом и увлечением. Для того, чтобы знания и умения запомнились надолго на занятиях используются интеллектуальные игры, КВНы, викторины, интерактивные игры - лэпбук.

Использование игровых технологий в обучении дают возможность одновременно реализовать познавательные, коммуникативные, развивающие, социально-ориентационные стороны образовательного процесса.

Актуальностью интерактивной игры – лэпбука «Математическая карусель» заключается в потребности искать новые подходы к взаимодействию с детьми, введение в образовательную деятельность познавательные и увлекательные средства обучения.

Практической значимостью данной интерактивной игры является формирование элементарных математических представлений у детей младшего школьного возраста через непривычную, необычную подачу материала.

Новизной является тот факт, что использование интерактивной игры дает ребенку возможность проявить себя путем осуществления выбора уровня предполагаемой сложности заданий, выбором тем, подтем (самих заданий), а также дает возможность почувствовать себя значимым среди сверстников, стимулирует к поиску новых знаний.

Целевая аудитория: обучающиеся 7-8 лет.

Цель: повышение интереса детей к обучению через использование интерактивной математической игры «лэпбук».

Задачи:

Обучающие:

- совершенствовать умения анализировать, решать поставленные задачи,
- содействовать запоминанию пройденного материала,
- закрепить знания детей о пройденных темах;

Развивающие:

- развивать познавательные навыки, инициативность и самостоятельность ребенка,

- развивать умение давать четкий и полный ответ вопросы,

Воспитательные:

- воспитывать интерес к предмету математики, к обучению.

Ожидаемые результаты:

- совершенствуются умения анализировать, решать поставленные задачи,
- закрепляются знания детей по пройденным темам,
- развивается интерес к предмету, коммуникативные навыки, инициативность и самостоятельность ребенка.

Методические советы

Интерактивная игра «Математическая карусель» предназначена для дополнительной работы с обучающимися 1-го класса в целях закрепления полученных знаний о пройденных темах. Данная игра может носить как индивидуальный, так и групповой характер проведения занятия.

Информационная карта занятия

Тема занятия	интерактивная математическая игра «Математическая карусель»
Регламент проведения занятия	1 час 30 минут
Реализуется по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей	«Заниматика», 1 год обучения

программе, год обучения	
Возраст обучающихся	7 – 8 лет
Цель занятия:	повышение познавательного интереса обучающихся к предмету математики через использование интерактивной игры «Лэпбук»
Задачи:	<p><i>Обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - совершенствовать умения анализировать, решать поставленные задачи, - содействовать запоминанию пройденного материала, - закрепить знания детей о пройденных темах; <p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать познавательные навыки, инициативность и самостоятельность ребенка, - развивать умение давать четкий и полный ответ вопросы, <p><i>Воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитывать интерес к предмету математики, к обучению. <p><i>Ожидаемые результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - совершенствуются умения анализировать, решать поставленные задачи, - закрепляются знания детей по пройденным темам, - развивается интерес к предмету, коммуникативные навыки, инициативность и самостоятельность ребенка.
Форма организации обучающихся	учебное занятие
Характер работы	применение цифровых и интерактивных технологий на занятии
Обеспечение практического обучения	Оборудование: проектор, ноутбук Материалы и инструменты: тетради, письменные принадлежности

Структура занятия

ход занятия	время	задача	форма проведения	цифровые технологии
организационный момент	10 мин	создать мотивацию к работе	беседа	презентация – интерактивная игра «лэпбук»; видео-зарядка
актуализация знаний	5 мин	закрепление знаний по пройденным темам	интерактивная игра, групповая работа	
основная часть	25 мин			
физкультминутка	10 мин	снять усталость и напряжение, внести эмоциональный заряд	выполнение движений по видео	
закрепление знаний	25 мин	закрепление знаний по пройденным темам	практическая работа	
рефлексия	15 мин	определить успешность и значимость выполненной работы	фронтальный опрос, взаимооценка	

Описание содержания интерактивной игры «Математическая карусель»

«Математическая карусель» – это математическая игра, которая разделена по уровням сложности ранее пройденных тем (легкий, средний, сложный уровни), тем самым давая ребенку сделать свой выбор самих заданий.

Ход интерактивной игры:

Первый слайд – знакомство с интерактивной игрой «Математическая карусель».

В данный момент педагогом оглашаются правила данной игры:

- в меню выбрать уровень сложности задания;
- выбрать задание по данным в меню темам;
- ознакомиться с заданием – не выкрикивая не обдумав дать свой ответ;
- проверить правильность/неправильность ответа;

- сообщить, если задание не понято - для дальнейшего его разбора.

На втором слайде предоставляется выбор уровня сложности заданий, такие как:

- легкий уровень сложности;
- средний уровень сложности;
- сложный уровень сложности.

Кликнув на выбор уровень - слайд переходит в меню выбора заданий по уровню сложности (3,4,5 слайд) по темам:

- задача;
- сложение;
- вычитание;
- геометрик (задания, связанные с геометрическими фигурами);
- уравнение;
- сравнение;
- цифра;
- десятки, счет десятками;
- единица измерения массы;
- единица измерения объема;
- задание на внимание;
- задание на логику.

Примеры заданий:

Легкий уровень: Маша засушила 3 кленовых листа, а дубовых – на 2 листа больше. Сколько дубовых листьев засушила Маша?

Решение: $3+2=5(л)$

Ответ: 5 дубовых листьев засушила Маша.

Средний уровень: Мама испекла 15 пирожков с повидлом и 6 пирожков с капустой. На сколько больше мама испекла пирожков с повидлом, чем с капустой?

Решение: $15-6=9(п)$

Ответ: на 9 пирожков мама испекла больше с повидлом, чем с капустой.

Сложный уровень: На экскурсию пошли 7 человек из первого класса, а из второго класса на 8 человек больше. Сколько человек из второго класса пошли на экскурсию?

Решение: $8+7=15$ (ч)

Ответ: 15 человек из второго класса пошли на экскурсию.

Обучающиеся знакомятся с заданием по выбранной теме, обдумывают ответ (при командной работе – обсуждают ответ командой) – оглашают свой ответ. После оглашения и принятия ответа педагогом – после клика на задание высвечивается верный ответ.

После каждого клика – слайд перекидывает на тот или иной уровень сложности, выбранное задание, ответ. Нажав на иконку ВОЗВРАТА - возвращаетесь в меню выбора, далее предоставляем выбор задания следующему участнику игры (либо команде).

Педагог в течении всей игры записывает верные/неверные ответы обучающегося, либо команды, в завершении оглашаются результаты – далее ведется обсуждение и разбор заданий (по запросу) ответов, трудностей. Что было легким, что сложным.

Интерактивная игра «Математическая карусель» составлена средствами MS Power Point.

Размещен лэпбук здесь –

<https://cloud.mail.ru/home/Белова%20А.С.Лэпбук%20Математическая%20карусель.ppsx>

Список использованных источников

Банда умников. Студия образовательных технологий // [электронный ресурс] bandaumnikov URL: <https://bandaumnikov.ru/blog/logiceskie-zadaci-s-podvohom/> (дата обращения: 05.10.2023)

Демидова Татьяна Николаевна
заведующий отделом
МАУДО «ДШХИ №17»
г.Набережные Челны

Методическая разработка использования лэпбука «Космическая экспедиция»

Представленный лэпбук был разработан в качестве оформления и вспомогательного ресурса для интеллектуально-познавательной игры «Космическая экспедиция». Игра посвящена празднику День космонавтики и проводилась 12 апреля 2023 года.

Актуальность

Среди обучающихся начальных классов остро стоит проблема неумения работать с информацией, анализировать, обобщать, выстраивать логическую последовательность своей речевой деятельности. Актуальность лэпбука «Космическая экспедиция» в том, что он помогает научиться перерабатывать многочисленную информацию о космосе, сжимать, интерпретировать ее, представлять в удобном и интересном для запоминания виде. Это поддерживает и стимулирует интерес обучающихся к получению знаний о космосе и строении Солнечной системы, а главное помогает находить нужную и полезную информацию среди множества источников информации и структурировать её.

Практическая значимость

Лэпбук «Космическая экспедиция» - это универсальное пособие, справочный инструмент и особая форма организации полезной информации. Помогает быстро и эффективно усвоить новую информацию и закрепить изученное в занимательно-игровой форме. Это тематическое пособие имеет яркое оформление, четкую структуру и разрабатывалось специально под конкретных детей с их уровнем знаний.

Новизна

Новизна заключается в том, что лэпбук направлен на развитие у обучающегося творческого потенциала, который учит мыслить и действовать

креативно в рамках заданной темы, расширяя не только кругозор, но и формируя навыки и умения, необходимые для преодоления трудностей и решения поставленной проблемы.

Цель данного электронного лэпбука: повышение познавательного интереса к космосу, и его освоению.

Задачи

1. Формирование познавательных и интеллектуальных способностей обучающихся, их творческого потенциала.

2. Воспитание чувства гордости за достижения отечественных ученых и космонавтов.

3. Воспитание бережного отношения к тому, что есть на нашей планете.

4. Воспитание коммуникативных навыков, дружеских взаимоотношений, работе в группе.

Целевая аудитория

Обучающиеся муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Набережные Челны «Детская школа хореографического искусства №17» 2-3 класса, 9-11 лет.

Ожидаемые результаты

1. Умение работать в команде.

2. Проявление заинтересованности и познавательной активности обучающихся о космосе.

3. Признаки сформированности нравственно-патриотических чувств.

Методические советы

Лэпбук состоит из 25 слайдов. Первый слайд - это игровое поле - таблица, которая состоит из 3-х категорий (темы игры) и 12-ти ячеек (баллы). В каждую ячейку вставлена гиперссылка, которая ведет на соответствующий вопрос. На слайде с вопросом размещена кнопка «Узнать ответ». На слайде с ответом - кнопка «Вернуться к выбору тем».

Класс поделен на три группы. После того, как команды придумают своё «космическое» название, ведущий объясняет правила игры. На игровом поле,

которое состоит из трёх тем и 12 вопросов, есть определенное количество баллов. Чем ниже балл, тем легче вопрос и наоборот. Команда озвучивает выбранную тему и баллы, которые получит за верный ответ на вопрос. Ведущий кликает на соответствующую ячейку и на экране открывается картинка. Ведущий задаёт вопрос и после того, как команда запишет и сдаст листочки с ответами, кликает на кнопку «Узнать ответ». После обсуждения ответов, ведущий нажимает «Вернуться к выбору тем» и принимает от следующей команды выбор.

Побеждает команда, которая набрала наибольшее количество баллов.

Описание содержимого электронного лэпбука

Лэпбук «Космическая экспедиция» разработан средствами MS Office (Power Point).

Описание содержимого электронного лэпбука:

1 слайд: Игровое поле из 3-х категорий (темы) и 12-ти модулей с гиперссылками (вопросы).

1 Тема «Кто?»

2 Тема «Интересные факты о космосе»

3 Тема «Космический корабль»

Напротив, каждой темы расположены по 4 вопроса, указывающие баллы: 5, 10, 15, 20. Чем выше балл, тем сложнее вопрос и наоборот.

2 слайд: 1 модуль: относится к теме «Кто?» и вопросу на 5 баллов. На слайде - фото известного космонавта. Команды должны дать письменный ответ, кто этот человек.

3 слайд: ответ на вопрос. Короткая историческая справка о космонавте.

4 слайд: 2 модуль: относится к теме «Кто?» и вопросу на 10 баллов. На слайде - фото собак, которые побывали в космосе. Команды должны дать письменный ответ и написать клички собак.

5 слайд: ответ на вопрос. Короткая историческая справка о собаках - космонавтах.

6 слайд: 3 модуль: относится к теме «Кто?» и вопросу на 15 баллов. На слайде - фото известного авиаконструктора. Команды должны дать письменный ответ, кто этот человек.

7 слайд: ответ на вопрос. Короткая историческая справка о основоположнике практической космонавтики.

8 слайд: 4 модуль: относится к теме «Кто?» и вопросу на 20 баллов. На слайде - фото известной женщины-космонавта. Команды должны дать письменный ответ, кто этот человек.

9 слайд: ответ на вопрос. Короткая историческая справка о известной женщине-космонавте.

10 слайд: 5 модуль: относится к теме «Интересные факты о космосе» и вопросу на 5 баллов. На слайде - фото галактик и вопрос.

11 слайд: ответ на вопрос, фото из космоса и с Земли.

12 слайд: 6 модуль: относится к теме «Интересные факты о космосе» и вопросу на 10 баллов. На слайде - фото созвездий.

Проводится игра «Мемори. Созвездие». Перед командами стоит флипчарт. На нем перевернутые пронумерованные картинки с созвездиями. По очереди участники называют цифры. Если «выпадают» одинаковые созвездия, команда забирает карточки. Когда флипчарт остается без карточек, команды подсчитывают выигранные карточки. Команда - победительница получает 10 баллов, остальные по 5 баллов.

13 слайд: фото с названиями созвездий.

14 слайд: 7 модуль: относится к теме «Интересные факты о космосе» и вопросу на 15 баллов. На слайде - фото солнечной системы и вопрос.

15 слайд: фото с названиями планет солнечной системы.

16 слайд: 8 модуль: относится к теме «Интересные факты о космосе» и вопросу на 20 баллов. На слайде - фото и вопрос.

17 слайд: ответ и фото.

18 слайд: 9 модуль: относится к теме «Космический корабль» и вопросу на 5 баллов. На слайде - фото и вопрос.

19 слайд: фото и ответ.

20 слайд: 10 модуль: относится к теме «Космический корабль» и вопросу на 10 баллов. На слайде - фото и вопрос.

21 слайд: фото и ответ.

22 слайд: 11 модуль: относится к теме «Космический корабль» и вопросу на 15 баллов.

По одному игроку команды приглашаются на сцену (к доске и т.д.). Они вытягивают бумажку со словом, которое должны изобразить для всех команд жестом и мимикой. Та команда, что отгадает, получает 15 баллов. Тема «Космические корабли и все что с ними связано». Слова: люк, невесомость, иллюминатор, полёт.

23 слайд: Фото слов, которые изображали участники.

24 слайд: 12 модуль: относится к теме «Космический корабль» и вопросу на 20 баллов. На слайде фотографии космонавтов в космосе.

25 слайд: ответы на заданный вопрос.

Размещен лэпбук здесь - https://disk.yandex.ru/i/urMDTozm_mUV0w

Список использованных источников

Интересные факты о космосе

https://yandex.ru/search/?text=интересные+факты+о+космосе+для+детей&clid=23488850&search_source=dzen_desktop_safe&src=suggest_B&lr=236 (дата обращения 3.04.2023)

Зубова Карина Геннадиевна,
педагог-организатор
МАУ ДО «Детская школа хореографического искусства №17»
г. Набережные Челны

Методическая разработка использования лэббука «Многоликая Россия»

Актуальность

Данная методическая разработка, посвященная Дню России, может быть использована при подготовке и проведении внеклассного мероприятия в учреждении дополнительного образования детей, в общеобразовательном учреждении для организации досуговой и внеурочной деятельности по гражданско-патриотическому и нравственному воспитанию и образованию детей.

Практическая значимость

В современном мире для того, чтобы привлечь внимание обучающихся и заинтересовать их предложенной информацией, необходимо использовать разнообразные методы и средства обучения. Самым интересным из таких методов можно выделить интерактивный, который помогает обучающимся в процессе игры запоминать информацию и, наоборот, проверять свои уже ранее полученные знания.

Новизна

Использование лэббука на патриотическую тему «Многоликая Россия» помогает обучающимся в интерактивной форме воспитать в себе любовь к Родине, к культуре и народам, проживающим в нашей стране.

Целевая аудитория: 1 – 4 классы

Цель: воспитание чувства патриотизма, уважения и гордости своей Родиной.

Задачи:

- пробуждение у обучающихся интереса к истории своей страны;

- углубление знаний о культуре России;
- воспитание сплоченности детского коллектива, развитие дружеских качеств между детьми;
- развитие познавательной активности, воображения, творческих способностей детей посредством использования лэпбука.

Ожидаемые результаты

Обучающиеся проверяют свои знания о России; знакомятся с культовыми личностями нашей страны, культурным наследием и народами, которые проживают на территории Российской Федерации и благодаря интерактивному формату проверяют свои полученные знания, закрепляя их; выполнение поставленной цели и задач.

Методические советы

Лэпбук разработан с помощью форматов звуковых, анимационных файлов, поддерживаемые в PowerPoint 2010, PowerPoint 2013 и более новых версиях, т.е. в слайды добавлены звук, анимация, рисунки, фигуры и другие объекты презентаций. Чтобы звуковые файлы были доступны на других компьютерах, создана «папка», где хранится презентация и нужный звук для нее.

Описание содержания электронного лэпбука «Многоликая Россия»

Лэпбук «Многоликая Россия» - это приложение к одноименному внеклассному мероприятию, которое было разработано с целью воспитания у обучающихся патриотизма и любви к своей Родине.

Лэпбук начинается с содержания, обучающийся имеет возможность самостоятельно выбрать ту или иную игру с одним нажатием мышки и поиграть в нее, взрослый может ему помочь объяснить выбранную игру. В интерактивной книге есть следующие игры:

1. «Угадай город»

В данной игре обучающимся предлагается посмотреть на картинку с достопримечательностью и выбрать правильный город среди предложенных вариантов.

2. «Проведи соответствие»

На слайде можно увидеть фотографии известных личностей, а также информация о том, как они прославились. Обучающимся необходимо провести соответствие между фото личности и фактом.

3. «Русские промыслы»

На слайде представлены различные русские промыслы, о которых была небольшая беседа ранее. Задача обучающихся найти название данного промысла к определенной картинке.

4. «Угадай народный костюм»

Необходимо провести соответствие между названием народа и их народным костюмом, представленным на картинке.

5. «Угадай мелодию»

Предоставлен аудиоматериал, а также три варианта ответа, где необходимо выбрать музыка какого народа звучит в данный момент.

6. «Приготовь блюдо»

Предоставлены два вида национальных блюд – блинчики и чак-чак. Задача обучающихся: из предложенных продуктов выбрать только те, которые подходят к предложенным блюдам.

7. «Собери фразу»

Еще одним заданием является составить из слогов, которые находятся в разброс, фразу «Россия – великая страна».

Размещен лэпбук здесь – <https://disk.yandex.ru/i/nFPsQRSzPhN6bw>

Список использованной литературы

1. Российские ученые и изобретения, которые потрясли мир [Электронный ресурс]// сайт Многоточка. URL: <https://mnogoto4ka.ru/rossijskie-uchenye-i-izobreteniya-kotorye-potryasli-mir/> (дата обращения: 12.02.2023 г.)

Новичкова Анастасия Викторовна

педагог дополнительного образования

МБОУ ДО Центр детского технического творчества

г.Бугульма

Методическая разработка

интеллектуального лэпбука «Всё обо всём»

Актуальность.

Интеллектуальное развитие детей младшего школьного возраста по - прежнему остается актуальным на сегодняшний день, так как имеет первостепенное значение, потому что формирует навыки для успешного овладения учебной деятельностью. Школьники с развитым интеллектом быстрее осваивают и запоминают новый материал, более уверены в собственных силах и, как показывает практика, имеют большее желание учиться.

Практическая значимость.

Современные требования к развивающему обучению в период младшего школьного возраста диктуют необходимость создания новых форм учебной деятельности, при которой сохранялись бы элементы познавательного и учебного процессов. Существует множество способов сделать процесс обучения в начальной школе интереснее и увлекательнее. Лэпбук – по своей сути это познавательная, развивающая игра, его необходимо использовать как средство стимулирования познавательного и обучающего интереса детей, их интеллектуальных умений.

Новизна лэпбука заключается в его многофункциональности. В нем собраны несколько тем, которые включают в себя познавательную, развивающую и другие функции. Лэпбук помогает развиваться играя. Обучающийся сам участвует в процессе игры, выбирая тот или другой уровень сложности.

Целевая аудитория: дети 7-9 лет.

Целью создания интеллектуального лэпбука является выявление у обучающихся логического мышления, закрепление знаний, полученных во время образовательного процесса.

Задачи:

1. Помочь обучающимся развивать логическое мышление;
2. Закрепить пройденный материал;
3. Научить работать в команде.

Ожидаемые результаты:

1. Умение обучающихся работать в команде,
2. Повышение познавательного интереса у детей к обучающему процессу,
3. Развитие способностей логически мыслить,
4. Системное, постепенное внедрения электронных лэпбуков в образовательный процесс.

Методические советы.

Интеллектуальный лэпбук «Всё обо всём» предназначен для дополнительной работы с обучающимися начальных классов в целях закрепления детьми полученных знаний. Хотелось бы отметить, что данная игра может носить как индивидуальный, так и парный или групповой характер проведения занятия.

Описание содержания интеллектуального лэпбука «Всё обо всём»

Для начала работы необходимо выбрать тему, по которой мы хотим проверить свои знания.



<p>У каждой темы есть 3 уровня сложности, за которые можно получить разное количество баллов</p>	
<p>Каждый уровень содержит по 4 вопроса. В некоторых уровнях есть такие вопросы как «Кот в мешке». Этот вопрос ученик может пропустить, ответить на него сам, заработав при этом 20 баллов, или отдать вопрос другому ученику (если играют несколько человек или команды).</p>	
<p>Под каждым вопросом есть кнопки для того чтобы вернуться к предыдущему вопросу или перейти к следующему. Также присутствует кнопка ответ, ее следует нажимать только после того как ученик даст ответ на вопрос, для того чтобы проверить правильность его ответа.</p>	
<p>Также на каждом слайде есть кнопки управления окном это закрытие окна, темы и уровни. Кнопка Темы возвращает к выбору тем. Кнопка Уровни возвращает к выбору уровней сложности по выбранной теме.</p>	

По окончании интеллектуальной игры подсчитывается количество баллов, набранных учеником и оценивается результат его знаний.

Размещен лэпбук здесь - <https://disk.yandex.ru/i/C-M7u4z512DAaQ>

Список использованных источников

1. Веселый клоун. Сайт для детей и взрослых. Логические викторины <https://veselokloun.ru/viktorina-logika.php> (дата обращения 05.10.2023г.)
2. Учебно-методический кабинет. <https://ped-kopilka.ru/vneklasnaja-rabota/viktoriny/viktorina-dlja-shkolnikov-s-otvetami-tema-profesi.html> (дата обращения 06.10.2023г.)

Шакирова Вероника Вадимовна

методист

МАУДО «ГДТДиМ №1»

г. Набережные Челны

Методическая разработка использования лэпбука

«Подготовка методического кейса педагога дополнительного образования»

Актуальность

В работе педагога дополнительного образования всё больше возрастает потребность качественной систематизации и демонстрации педагогических результатов и собственных методических продуктов. Они включают в себя большое количество: общеобразовательных программ педагогов, методических разработок, публикаций, фото- и видеоматериалов, различных презентаций и иных цифровых и интерактивных продуктов и так далее.

Методический кейс педагога дополнительного образования решает данный вопрос, являясь новым видом портфолио педагога с акцентом на методическую работу.

Методический кейс — это единый мультимедийный информационный комплекс, обеспечивающий методическое сопровождение педагогического процесса и профессиональной деятельности педагогических работников, включающий разнообразные материалы, обеспечивающие сопровождение образовательного процесса; материалы, подтверждающие портфолио достижений обучающихся и педагогических работников; «цифровые следы» профессиональной деятельности; опубликованные сведения, опыт, результаты, достижения в СМИ, социальных сетях, профильных информационно-методических, научных и других электронных ресурсах сведения, подтверждающие общественно-профессиональное признание результатов педагогической деятельности.

Практическая значимость

Методический кейс завоёвывает внимание педагогов, так как помогает им структурировать и интересно презентовать особенности программы и победы детей и педагога в конкурсах.

Лэпбук по созданию методического кейса поможет педагогам обучиться созданию данной работы на начальном этапе. Создав простейший кейс по примеру, указанному в лэпбук, педагог сможет в дальнейшем создать более детальный методический кейс, с интересным и индивидуальным наполнением. Педагог с такой работой может успешно участвовать в конкурсе профессионального мастерства.

В данный момент уже существуют конкурсы профессионального мастерства по направлению создания методического кейса педагога. Самый известный среди них – всероссийский конкурс программно-методических разработок «Панорама методических кейсов», в котором успешно приняли участие педагоги дополнительного образования Республики Татарстан.

Новизна

В настоящий момент существуют методические рекомендации по созданию методического кейса педагога дополнительного образования. Существуют также обучения, в рамках которых педагоги и методисты описывают этапы создания методического кейса. Однако, электронный лэпбук является новой и очень удобной формой, содействующей лёгкому изучению педагогом данной темы. Мы предлагаем оформлять методический кейс в виде презентации, и одновременно, представляем лэпбук, где в том же формате созданы готовые примеры разделов методического кейса. Лэпбук не только теоретически описывает процесс создания простого методического кейса, но и становится практически применимым шаблоном для работы над методическим кейсом.

Цель данного электронного лэпбука – содействие в создании педагогом дополнительного образования собственного методического кейса для демонстрации результатов педагогической деятельности по дополнительной

общеобразовательной программе и совершенствования образовательного процесса.

Задачи

1. Демонстрировать пример оформления простейшего методического кейса педагога дополнительного образования средствами Microsoft Power Point;
2. Структурировать и дополнить знания педагога дополнительного образования о создании методического кейса;
3. Совершенствовать профессиональные компетенции педагога дополнительного образования.

Целевая аудитория – педагоги дополнительного образования, методисты.

Ожидаемые результаты – практическое применение педагогом информации, изложенной в лэпбуке; оформление педагогом дополнительного образования простейшего методического кейса средствами Microsoft Power Point, согласно структуре.

Методические советы

Лэпбук оформлен максимально удобно для использования в работе педагогом. К каждому разделу методического кейса приведены пример слайда и инструкция. Рекомендуем придерживаться инструкции и создать в начале методический кейс из указанных в лэпбуке пяти слайдов, а в дальнейшем следует рассмотреть варианты дополнения слайдов и расширения методического кейса.

Лэпбук в формате презентации Microsoft Power Point доступен для редактирования пользователем. На слайдах с примерами имеются примечания.

Описание содержимого электронного лэпбука

В содержании электронного лэпбука мы поэтапно разобрали и апробировали процесс создания на компьютере простого методического кейса по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Волейбол» в виде презентации Power Point, состоящего из базовых разделов. Данный пример методического кейса не является полным, однако подходит для обучения на начальном этапе.

Методический кейс может включать любые данные из процесса работы, которые педагог сочтёт важными для представления аудитории.

Слайд №1 – титульный слайд электронного лэпбука с информацией об авторе.

Слайд №2 – структура лэпбука с включением ссылок для перехода к слайдам – разделам методического кейса.

Пример создания базового методического кейса (основное содержание лэпбука):

Слайд №3 – пример оформления раздела «Титульный слайд» методического кейса.

Слайд №4 – инструкция к разделу «Титульный слайд» методического кейса:

Создать титульный лист. На слайде разместить название образовательной организации, название кейса, фотографию отражающую суть кейса, ФИО, должность автора кейса, год создания кейса.

Слайд №5 – пример оформления раздела «Информация о программе» методического кейса.

Слайд №6 – инструкция к разделу «Информация о программе» методического кейса:

На втором слайде информация о программе. Следует написать полное название программы, под названием небольшую аннотацию к программе, далее ссылку на программу с edu.tatar.

Как создать ссылку на программу: зайти на сайт edu.tatar, раздел «Организации», выбрать район, выбрать тип организации «Дополнительное образование», название организации. Далее выбрать раздел «Сведения об образовательной организации», далее «Образование», далее «Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы». Затем необходимо выбрать направленность программы, найти необходимую программу, щелкнуть правой кнопкой мыши на программу. В появившемся окне – копировать адрес

ссылки. Всё ссылка на программу скопирована! Теперь можно перейти к слайду и вставить ссылку на слайд в нужном месте.

Аннотацию педагог может написать, опираясь на данные из программы.

Слайд №7 – пример оформления раздела «Занятие/мероприятие» методического кейса.

Слайд №8 – инструкция к разделу «Занятие/мероприятие» методического кейса:

На третьем слайде размещается занятие (мероприятие) к программе (любое) в виде ссылки на облако, где выложен план-конспект занятия. Также на слайде размещается фото и краткая аннотация о занятии (мероприятии).

Как разместить план-конспект в облако и создать на него ссылку: нужно открыть свою электронную почту, с левой стороны найти функцию «Облако», зайти в Облако, нажав правую кнопку мыши. Создавая в нём папку, следует назвать её «Конспекты». В папке «Конспекты» прикрепляется свой план-конспект. Наводя мышью на конспект, появится значок «Поделиться ссылкой». Педагог копирует ссылку и размещает на слайде в нужном месте.

Слайд №9 – пример оформления раздела «Цифровые следы» методического кейса.

Слайд №10 – инструкция к разделу «Цифровые следы» методического кейса:

На четвертом слайде необходимо разместить «Цифровые следы».

«Цифровые следы» - это данные, которые были оставлены при использовании интернета. Ссылки на них можно найти в социальных сетях: edu.tatar, «ВКонтакте», «Telegram» и др.

На слайде информация размещается в виде списка или в виде таблицы из двух столбцов, где первый столбец – это название мероприятия, события, а второй столбец – ссылка на информацию о мероприятии, событии.

Слайд №11 – пример оформления раздела «Воспитательная работа» методического кейса.

Слайд №12 – инструкция к разделу «Воспитательная работа» методического кейса:

На пятом слайде необходимо разместить информацию о воспитательной работе, выполняемой в рамках программы.

Можно разместить, к примеру, 3 мероприятия: фото, описание к фото, ссылка на социальные сети, где размещена информация о мероприятии (edu.tatar, «Вконтакте», «Telegram» и др.).

В результате следования инструкции в лэпбуке, получаются яркие и визуально интересные и доступные методические кейсы.

Как уже было сказано выше, педагог дополнительного образования может рассмотреть и дополнить структуру методического кейса, оригинально оформить его, отправить работу на конкурс профессионального мастерства и использовать в процессе работы.

Размещен лэпбук здесь –

<https://cloud.mail.ru/home/Шакирова%20В.В.%20электронный%20лэпбук.pptx>

Список использованных источников

1. Полат, Е. С., Бухаркина, М. Ю., Моисеева, М. В., Петров, А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб.пособие для студ.пед. вузов и системы повышения квалификации педагогических кадров / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров; Под ред. Е. С. Полат. — М.: Издательский центр «Академия», 2002. — 272 с.