**Сценарий лего – батла «LEGO – мастера»**

**Цель** LEGO БАТЛА: популяризация возможностей использования конструктора LEGO как одного из средств новых технологий в обучении и познавательном развитии дошкольников.

**Задачи:** популяризация возможностей использования конструктора Лего, как одного из средств новых педагогических технологий в развитии дошкольников, расширение кругозора, создание условий для развития коммуникативных навыков. Развитие общения и взаимодействие ребенка со взрослыми и сверстниками, развитие социального и эмоционального интеллекта, отзывчивости, сопереживания. Формирование позитивных установок к различным видам творчества. Позитивная социализация детей дошкольного возраста, приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.

**Участники:** воспитанники подготовительной группы, воспитатели.

**Оборудование:** большие лего кубики 18 шт, проектор, экран, ноутбук, Робомышь 2 комплекта, конструктор «Простые механизмы» 2 комплекта, набор различных деталей конструктора лего (обязательно КИРПИЧИ и БАЛКИ)

1 СЛАЙД

В: Здравствуйте участники и гости нашего праздничного лего-батла, здравствуйте уважаемое жюри. Сегодня мы собрались здесь, чтобы определить какая же команда самая сильная, быстрая, умная и смекалистая. Давайте с ними познакомимся. Как называется ваша команда? Какой ваш девиз? (знакомство с командами)

В: Наша игра будет состоять из нескольких конкурсов, уважаемые гости так же смогут поддержать свои команды и помочь им заработать дополнительные баллы. Будьте внимательны и готовы.

2 СЛАЙД

В: **Первым конкурсным заданием** называется «Угадай деталь», мы узнаем, все ли команды знают название деталей. Вопросы задаю по очереди командам.

1 вопрос: Покажите деталь КИРПИЧ 4\*2

2 вопрос: Покажите деталь БАЛКУ 1\*6

3 СЛАЙД

3 вопрос: Под каким номером на экране находится ДАТЧИК РАСТОЯНИЯ (1)

4 СЛАЙД

4 вопрос: Под каким номером на экране находится КОММУТАТОР (3)

5 СЛАЙД

5 вопрос: Назовите деталь (ПЛАСТИНА 2\*6)

6 СЛАЙД

6 вопрос: Назовите деталь (КУЛАЧОК)

Слово жюри.

7 СЛАЙД

В: **во 2 конкурсе** мы увидим чья команда быстрее всех собирает постройку, а собираем мы сегодня ВЕРТУШКУ.

8 СЛАЙД

Команда на скорость собирает вертушку, собрав, капитан подбегает к звонку и нажимает его. Кто первый соберёт, тот получает 1 балл.

(команды собирают ВЕРТУШКУ)

Теперь мы предлагаем заработать еще 1 дополнительный балл. Необходимо завести вертушку и у кого только будет крутиться, тот получает 1 балл.

(экспериментируют)

Слово жюри.

9 СЛАЙД

В**: 3 конкурс – Конкурс капитанов**

Капитаны выходят к звонку. Кто знает ответ, тот нажимает на звонок.

10 СЛАЙД

1 вопрос: Что быстрее передвигается и благодаря почему? (Колесо)

11 СЛАЙД

2 вопрос: Какой механизм лежит в основе этого приспособления и как он облегчает работу? (Рычаг)

12 СЛАЙД

3 вопрос: Покажи ВЕДОМОЕ и ВЕДУЩЕЕ КОЛЕСО

13 СЛАЙД

4 вопрос: На каком рисунке изображен рычаг? (На всех)

Слово жюри.

14 СЛАЙД

В: Молодцы, ребята. Справились с заданием. А сейчас давайте все встанем и немного разомнемся. **ФИЗКУЛЬТМИНУТКА.**

15 СЛАЙД

16 СЛАЙД

В: Следующий конкурс у нас посвящен АЛГОРИТМИЗАЦИИ. В этом нам поможет Робомышь.

Командам необходимо запрограммировать Робомышь таким образом, чтобы она дошла до цели (сыра). Так команда может заработать 1 балл.

А пока команды заняты. Вы, уважаемые гости можете помочь своим командам заработать дополнительные баллы. 1 вопрос 23 группе –

17 СЛАЙД

какая сказка зашифрована (РЕПКА),

18 СЛАЙД

24 гр – (БЕЛОСНЕЖКА И 7 ГНОМОВ),

19 СЛАЙД

23 гр – (3 МЕДВЕДЯ),

20 СЛАЙД

24 гр – (3 поросенка).

Слово жюри.

Подводим итоги.

Награждение.