

Деловая игра для педагогов

Тема: «Реализация STEM-образования в работе с детьми дошкольного возраста».
Подготовил педагог первой категории: Лисицина Е.В.

Цель:

- Обобщить и расширить знания педагогических работников ДОО об особенностях реализации STEM-образования в работе с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

- Научить создавать программы поиска по заданным параметрам;
- Содействовать развитию творческого мышления;
- Познакомить с понятиями: последовательность действий, алгоритм;
- Способствовать формированию навыка анализа последовательности действий. Навыки создания программы для робота.

*Какие они будут, наши дети!
Ведь все это зависит лишь от нас,
И на пороге будущих столетий
Быть может, они будут лучше нас.
А. Шершунович, Т. Чукасова*

В современном мире STEAM образование - это междисциплинарный образ мышления, захватывающие знания и много практики. Наука окружает нас и наших детей каждый день.

STEAM образование позволяет увидеть эти взаимосвязи, выделить главное, объединить знания из различных областей и найти самое оптимальное решение задачи - от конструирования мостов до глобального потепления.

Детский потенциал практически безграничен, а в дошкольном возрасте 5-7 лет – самый благоприятный для формирования базовых основ их дальнейшего успеха в жизни. Современные исследования в области нейропластичности мозга дошкольника утверждают, что вложение в раннее развитие и профориентацию детей будут прочным фундаментом для перспективного воспитания научно-технического развития ребенка. Для современного мира это очень важный аспект, так как мир сегодня меняется быстрее чем система образования. А ведь система образования готовит детей к жизни в этом мире. На сегодняшний день одна из основных наших целей - дать дошкольникам современное, конкурентоспособное образование и профориентацию. Для реализации этой цели необходимо использовать современные технологии программированного обучения. Основная цель программированного обучения состоит в улучшении управления учебным процессом

STEM можно определить, как особый подход к построению образовательного процесса. Приемы и методы STEM (наука, технологии, инженерия, математика) отлично подходят для приобретения знаний и визуализации научных явлений. Причем

с одинаковым успехом их можно применять не только в дошкольном образовании, но и в школе.

Моя встреча с вами пройдет в форме деловой игры, на которой у вас будет возможность обобщить и расширить знания об особенностях реализации STEM-образования в ДООУ.

Нам надо выбрать экспертов для оценки результатов и подведения итогов игры.

Правила игры:

1. Работать дружно, согласованно.
2. Соблюдать порядок и тишину.
3. Уметь слушать другого.
4. За другую команду не отвечать, иначе снимается 3 балла.
5. Выслушать задание до конца.
6. Отвечать громко, но не хором.

Распределение на команды (лепесток с существительным, имеющим только единственное число – 1 команда, лепесток с существительным имеющим только множественное число – 2 команда). Слова: мебель, крестьянство, сырьё, листва, дичь, молодежь, пальто, мороженое - ед. число, ножницы, часы, шахматы, каникулы, очки, ворота, брюки, сутки – мн. число.

Задание «Наши команды»

Каждая команда называет себя в соответствии с темой, придумывают девиз. Затем идет представление команд.

Разминка.

Ответьте на вопросы:

Современный педагог - какой он?

Это прежде всего человек эрудированный, энергичный, креативный, обладающий профессиональными качествами и любящий свое дело, а также он должен быть наставником, который сможет поделиться опытом и знаниями с детьми.

Какова же роль педагога на сегодняшний день?

Формирование личности, но уже личности, владеющей новой и прогрессивной технологией, быстро схватывающих все передовое в жизни.

Изменения за последние несколько десятилетий вызывают восторг, но в то же время и заставляют нас волноваться. Каждый день появляются новые виды работ и даже целые профессиональные области, именно поэтому современные педагоги должны задуматься, отвечают ли знания и навыки, которым они учат, запросам времени? Исследователи убеждены, что 65% современных дошкольников в будущем овладеют профессиями, которых на сегодняшний день не существует, а потребуются молодые специалисты, владеющие новейшими технологиями, разбирающихся в естественных науках и инженерии.

Какие технологии смогут заинтересовать наших воспитанников сегодня?

Отвечаем...STEAM-технологии, именно они позволят педагогам вырастить поколение успешных исследователей, изобретателей, учёных, технологов, художников и математиков.

Почему именно STEAM и именно в детском саду?

Наши дошкольники должны быть готовы к школьным инновациям, созданию проектов и умению реализовывать их в реальности.

2. Познавательная часть.

Как расшифровывается аббревиатура STEAM?

STEAM (science, technology, engineering, math) в переводе с английского означает синтез науки, технологии, инженерии и математики.

Как внедрить STEAM образование в детском саду?

Во-первых, создание смешанной предметно-пространственной среды, которая позволит осуществить проектно-экспериментальную исследовательскую деятельность, созданию кабинетов IT-технологий, STEAM-лаборатории, LEGO-центров.

Во-вторых, STEAM интегрирует различную деятельность дошкольников, которая объединяет все пять направлений, и дает возможность демонстрации результатов. Ведь главный девиз STEAM- программы: «Минимум теории, максимум практики»

Какова же роль воспитателя в этом образовании?

Только инноваторский подход педагогов позволяет достичь высоких результатов через практическую исследовательскую деятельность.

Что же нужно знать о STEAM технологии?

О STEAM нужно знать одну главную вещь – это не просто мода в образовании, это инвестиции в будущее детей, где ребенок может освоить несколько профессий, быть коммуникабельным, креативным, свободно владеть аудиторией и отстаивать свои проекты.

3. Практическая часть.

Предлагаю и вам немного поиграть с программируемым роботом Микиботом.

Игра «Пропавшие цвета»

Мы поиграем с тематическим ковриком *«Цвета и формы»*.

Жил – был Петрушка. Однажды он решил отправиться путешествовать в сказочную страну, но когда он оказался на поляне, то очень расстроился.

Хотите узнать почему?

Что же случилось Петрушка? *(ответы)*

Чем мы можем помочь Петрушке? *(ответы)*

Как вы думаете, кто нам может в этом помочь? *(ответы)*

Я думаю, что нам поможет наш Микибот, он поможет нам повторить формы и цвета. Чтобы наш Микибот мог передвигаться, мы должны его запрограммировать. Одна клеточка – это один шаг, сколько нам нужно шагов – столько раз мы нажимаем кнопку со стрелочкой *«вперед++»*. Если нам нужно повернуть, то мы нажимаем стрелочку *«направо»* или *«налево»*, но не забываем, что, нажимая кнопку со стрелочкой *«направо»* или *«налево»* Микибот не продолжает движение, а только делает поворот на 90°. После того как мы задали нужную программу нажимаем *«старт»*.

Нам нужно собрать фигуры такого цвета, которые представлены у вас на планшетах. Нашей отправной точкой и завершением пути, будет красный круг. С помощью карточек – стрелок вам нужно выложить последовательность пути. Когда Микибот прибывает на нужную фигуру он должен подать сигнал, для этого нужно нажать красную кнопку.

Выполняем задание.

Посмотрите, Петрушка очень счастлив. Значит с заданием мы справились и помогли ему вспомнить формы и цвета?

Молодцы. Спасибо.

Игра «Прогулка по зоопарку».

Микибот решил посетить зоопарк, но, к сожалению, он ничего не знает про животных. Предлагаю выступить в роли экскурсоводов. Я загадываю загадку, а вы, отгадав её, должны проводить Микибота до этого животного.

Загадки:

Посмотрите, господа, в клетке топает гора. Это серый чужестранец. Он индус или африканец. Зверь трубит из клетки гулко, хоботом хватает булку. *(Слон)*

Полюбуйтесь поскорей! Перед вами - царь зверей, всколыхнулась чудо-грива, шелковиста и красива. *(Лев)*

Вот лошадки, все в полосках, Может быть, они в матросках? Нет, они такого цвета. Угадайте, кто же это? *(Зебры)*

Летом гуляет, зимой отдыхает. *(Медведь)*

С длинной шеей великан - житель африканских стран. Не поместится зверь в шкаф. Как зовут его? *(Жираф)*

Сейчас вам нужно построить последовательность движения Микибота, при помощи карточек – стрелок. Когда команды будут готовы мы запрограммируем Микибота и проверим правильность построенной последовательности. Кто выполнит задание верно получает балл.

Молодцы. Спасибо.

Вот так мы играем, формируя у детей основы начального программирования.

4. Заключительный этап.

Рефлексия.

Наша деловая игра завершается. Последний ее этап – вам предлагается выбрать, кем бы вы хотели быть. Одна команда временно должна превратиться в туристическое агентство, а другая – в издательство газеты. У каждой команды будет свое задание.

Команда – туристическое агентство должна разрекламировать нашу деловую игру так, чтобы другие участники тоже захотели принять в ней участие.

Команда – редакция газеты должна высказать пожелания, рекомендации, как можно было бы улучшить содержание деловой игры. Постарайтесь сделать это в виде заметки, как настоящие журналисты!

Подведем итоги. Объявим победителей.

До новых встреч!