

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Белоярского района «Детский сад комбинированного вида «Березка» г. Белоярский»



Заседание клуба "Родитель Soft"

Методическая разработка
образовательного мероприятия в условиях детской
универсальной STEAM лаборатории

2021 год

Актуальность

В настоящее время информационные технологии входят в перечень пяти приоритетных направлений стратегического развития страны, выделенных Президентом Российской Федерации. Развитию этой отрасли, ключевой для процессов модернизации, уделяется большое внимание на государственном уровне. Постоянно растет потребность страны в специалистах – профессионалах в области ИКТ, а не только как грамотных пользователей.

Информационные технологии, как необходимый в сегодняшней жизни инструмент, осваивают на всех уровнях образования. Сегодня невозможно представить жизнь ребенка без компьютера или телефона, которые являются самым современным игровым инструментом. Вместе с тем они служат мощным техническим средством обучения и играют роль незаменимого помощника в интеллектуальном развитии детей.

Данная методическая разработка составлена в соответствии с основными нормативно-правовыми документами:

- ✚ Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✚ Федеральным законом от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- ✚ Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 года № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
- ✚ Письмом Министерства образования и науки РФ и Департамента общего образования от 28 февраля 2014 года № 08-249 «Комментарии к ФГОС дошкольного образования»;
- ✚ Приказом Министерства просвещения РФ от 31 июля 2020 года № 373 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования»;
- ✚ Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Новизна и инновационность методической разработки заключаются в новых подходах повышения педагогической грамотности у родителей в области интеллектуального развития детей в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий в условиях цифровой образовательной среды «ПиктоМир».

Организационная информация	
Автор занятия (ФИО, должность)	Ефремова Светлана Владимировна, воспитатель Нуриахметова Альфия Сагитовна, воспитатель
Образовательное учреждение	Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Белоярского района «Детский сад комбинированного вида «Берёзка» г. Белоярский»
Республика/край	Тюменская область, ХМАО - Югра
Город/поселение	Белоярский
Группа/ профиль группы, участники	Дети старшего дошкольного возраста (5 – 6 лет), старшая группа общеразвивающей направленности, 7 человек, родители.
Продолжительность занятия (мероприятия)	25 минут
Методическая информация	
Тема занятия (мероприятия)	«Чему мы научились» (работа клубов «КрохаСофт» и «РодительСофт»).
Классификация занятия/мероприятия в системе образовательных мероприятий (тип, взаимосвязь с предыдущим и последующим занятиями/мероприятиями)	Форма взаимодействия ДООУ с семьей по развитию основ алгоритмики и программирования. Активное включение родителей в реализацию программы ПИКТОМИР. Педагоги ДООУ познакомили с различными направлениями работы с родителями по реализации программы, по повышению педагогической культуры, поделились опытом проведения совместных мероприятий, что ведет к огромному прорыву в освоении азов программирования детьми дошкольного возраста. Под руководством педагогов воспитанники повторяют пройденный материал, привлекая родителей работать в парах.
Тип занятия (мероприятия)	Занятие на тему (освоение пройденного материала) «Опыт работы с родителями по развитию основ алгоритмизации и программирования у детей дошкольного возраста».
Цель	Овладение навыками и умениями в освоении программирования программы «Пиктомир», в процессе практической деятельности совместно с родителями.
Задачи	Образовательные: закрепить с детьми понятия «исполнитель-компьютер», «человек-командир»; взаимодействовать с родителем в работе с планшетом; закрепить основные правила поведения детей в работе клуба «КрохаСофт»; познакомить с правилами поведения в клубе «Пиктомир»;

	способствовать формированию навыков сотрудничества, взаимодействия. Развивающие: развивает логическое мышление; умение планировать свои действия, навыки преобразования действительности в виртуальную реальность; развивать крупную и мелкую моторику, совершенствовать двигательную координацию. Воспитательные: воспитывать доброжелательное отношение друг другу; способствовать проявлению инициативности, самостоятельности, уверенности;			
Методы и приёмы, используемые в ходе занятия (мероприятия)	Наглядные (демонстрация схем, пиктограмм, изображений правил) словесные (игровая мотивация, беседа, пояснения, инструкция); практические (работа с планшетом)			
Необходимое оборудование и материалы	<u>Оборудование:</u> планшеты, мольберты, столы, мягкие пуфы, листы достижений клуба «КрохаСофт», листы достижений «ПиктоМир», роботы-игрушки Вертун, Зажигун, Двигун, реальный робот Ползун, карточки с правилами. <u>Мультимедийный компонент:</u> система «Колибри». <u>Развивающая среда:</u> 7 столов, мягкие модули, сочленяемые коврики, среда STEAM-лаборатории.			
Сценарий мероприятия				
Этапы	Время, продолжительность этапа	Содержание этапа	Описание действий участников образовательного процесса	Результаты
Подготовительная часть				
Организационный момент «Приветствие»	3 мин.	Приветствие родителей, экскурс среды STEAM-лаборатории. Воспитатель -Здравствуйте, уважаемые мамы и папы! Мы рады приветствовать вас на очередном заседании двух клубов «КрохаСофт» и «РодительСофт». Воспитатель приглашает к себе детей. - Помогут нам выпускники клуба «КрохаСофт», приглашаем вас, ребята! -Здравствуйте, ребята! Я очень рада видеть вас, выбирайте	Деятельность воспитателя: Доброжелательно приветствует детей, располагая их к себе. Деятельность детей: выполняют указания воспитателя.	Дети получили положительный эмоциональный настрой, что выразилось в их приподнятом настроении.

		<p>себе удобное место и присаживайтесь.</p> <p>-Ребята, мы с вами начинаем работать в клубе «ПиктоМир» – это тоже клуб начинающих программистов, но в отличие от клуба «КрохаСофт», в который вы ходили в прошлом году.</p> <p>- У клуба «ПиктоМир» есть свои особенности. Чтобы узнать, в чем отличие клуба «КрохаСофт» от клуба «ПиктоМир», нам нужно вспомнить, что узнали, когда приходили на занятия в клуб «КрохаСофт».</p> <p>(ответы детей)</p>		
Основная часть				
<p>Беседа с детьми «Задание №1»</p>	3 мин.	<p>Воспитатель. -Задание №1, поможет нам робот Ползун. (запускает робота с набором карточек).</p> <p>-С кем вы познакомились в клубе «КрохаСофт?» (с роботами).</p> <p>-Назовите центр каждого Робота, с которым вы познакомились в клубе «КрохаСофт», (центр «Роботов Двухног», центр «Робота Вертуна», центр «Роботов Двигуна и Тягуна», центр «Робота Ползуна»)</p> <p>-В каких из этих Роботов, вы перевоплощались, на игровых полях, тренировочных базах, погрузочных площадках?» (Двухнога, Вертуна, Двигуна, Тягуна).</p> <p>-Кто управляет Роботом? Кто может отдавать команды Роботу?» (Исполнитель программы - компьютер или человек-Командир)</p> <p>-Кто составляет программы по управлению Роботом?» (программист)</p> <p>Воспитатель.</p> <p>-Ребята, расскажите, пожалуйста, чтобы стать участниками клуба, что нужно помнить? (ответы детей)</p>	<p>Деятельность воспитателя: Обращает внимание на карточки, вместе вспоминают центры активности, заинтересовывает детей с помощью робота Ползуна.</p> <p>Деятельность детей: Берут карточки «Задание №1», рассматривают, отвечают на наводящие вопросы педагога, вспоминают.</p>	<p>У детей активизировались познавательные интересы.</p>
<p>Игровая ситуация «Задание № 2» «Правила клуба «ПиктоМир».</p>	5 мин	<p>- Поможет нам робот Ползун.</p> <p>-С помощью карточек-подсказок, называем правила: «говорим по одному»;</p>	<p>Воспитатель Обращает внимание детей на конверт, с</p>	

		<p>«слушая внимательно»;</p> <p>«если есть вопрос, задавай»;</p> <p>«соблюдай тишину»;</p> <p>«соблюдай порядок»;</p> <p>«береги компьютер (планшет)»;</p> <p>«при работе с планшетом руки должны быть чистыми»;</p> <p>«работай за планшетом при хорошем освещении»;</p> <p>«соблюдай чистоту на рабочем месте»</p> <p>- Ребята, обратите внимание, у Даши новое правило!</p> <p>- Кто догадался, что обозначает эта карточка? (ответы детей) «соблюдай время работы на планшете»;</p> <p>«делай упражнения расслабления»;</p> <p>«делай гимнастику для глаз»;</p> <p>«соблюдай безопасное для глаз расстояние до экрана планшета»;</p> <p>«работай за планшетом (компьютером) аккуратно».</p> <p>-Какие вы молодцы! Наши родители внимательно слушали ваши ответы, и многое узнали нового.</p>	<p>помощью робота Ползуна, раздает по одной карточке, ранее усвоенных, но в ряду есть новая карточка, нацеливает детей «Задание № 2».</p> <p>Остальные карточки с правилами, озвучивая, комментирует и прикрепляет на доску сам.</p>	
<p>Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир».</p>	<p>5 мин.</p>	<p>Воспитатель</p> <p>-Предлагаю вспомнить отдыхайку про робота. (слова в соответствии с текстом)</p> <p>Стоит робот на дороге, У него не гнутся ноги. 1,2,3,4,5</p> <p>Может он махать руками, 1,2,3,4,5</p> <p>Может он моргать глазами, 1,2,3,4,5</p> <p>Может головой кивать, 1,2,3,4,5</p> <p>- Приглашаю вас занять удобные для вас места.</p> <p>- На магнитной доске карточки алгоритма «Последовательность запуска Игры в ЦОС ПиктоМир на</p>	<p>Деятельность воспитателя: Иницирует предварительную работу при работе с планшетом.</p> <p>Деятельность детей: Дети внимательно слушают воспитателя и наблюдают за его действиями.</p> <p>Рассматривают карточки. Слушают</p>	<p>Высокая заинтересованность детей в работе с планшетом.</p>

		<p>планшете».</p> <p>-Ребята, рассмотрим этапы запуска Игры.</p> <p>1 этап. «Найти на экране планшета иконку ПиктоМир»</p> <p>2 этап. «Нажать на экране планшета иконку ПиктоМир».</p> <p>3 этап. «Дождаться загрузки стартовой страницы ПиктоМир».</p> <p>4 этап. «Нажать на иконку со стрелочкой в главном меню ПиктоМир» - «НАЧАТЬ ИГРУ»</p> <p>5 этап. «Выбрать Игру»</p> <p>6 этап. «Выбрать Задание»</p> <p>7 этап. «Начать составлять программу для робота»</p> <p>-Внимание! Если во время выполнения задания, погас экран, позовите воспитателя, -это следующее правило «Пиктомира».</p> <p>- Предлагаю поиграть . Убираю с магнитной доски карточки «Последовательность запуска Игры в ЦОС ПиктоМир» на планшете».</p> <p>-На столах, у каждого имеются конверты с заданием.</p> <p>-Чтобы запустить игру на планшете, нужно составить алгоритм действий с этапами запуска игры «ПикоМир».</p> <p>- Вы согласны?</p>	<p>педагога. Узнают этапы запуска Игры в среде ПиктоМир» на планшете.</p> <p>Деятельность воспитателя: Предлагает разложить карточки с этапами запуска Игры в среде ПиктоМир так же, как было на доске. Когда все дети закончили, педагог возвращает карточки на магнитную доску. Предлагает детям сверить со своей последовательностью карточек.</p>	
Самостоятельная работа детей	15 мин	<p>Воспитатель. -Я вижу вам не терпится приступить к работе.</p> <p>-Самое время самостоятельно или с помощью взрослого приступить к запуску игры на планшете.</p> <p>- Составим и проверим алгоритм действия с помощью карточек, затем запускаем работу на планшете.</p>	<p>Деятельность воспитателя: оказывает направляющую помощь в запуске</p>	<p>Высокая активность детей: все детей справились с заданием.</p>

		<p>-Пожалуйста, приступайте к работе. (Самостоятельная деятельность детей и родителей). Воспитатель. Время работы в клубе подходит к концу. - Наведите порядок на своем рабочем месте: нажмите на планшете кнопку «Выход» из игры, кнопку «Выключить планшет» соберите карточки в конверты.</p>	<p>игры на планшете. Деятельность детей: выбирают себе партнера для выполнения задания, самостоятельно составляют алгоритм запуска.</p>	
Заключительная часть				
<p>Рефлексия</p> <p>Итог мероприятия</p>	<p>2 мин.</p>	<p>Воспитатель. -Уважаемые участники наша встреча подходит к завершению. -Что делали и что узнали сегодня на нашем мероприятии? -Ребята, чем отличается клуб «КрохоСофт» от клуба «ПиктоМир» (будут учиться управлять виртуальными Robotami на планшете; команды Roboty будет отдавать компьютер, а они будут учиться писать программы для управления роботами, как программисты). -Обратите внимание, все ли клетки на карте достижений «КрохоСофт» заполнены наклейками? (Если нет, то выдает недостающую наклейку). -Отличная работа, все наклейки на ваших картах собраны! Наша картинка стала цветной! -Поздравляем с получением допуска к цифровой среде «ПиктоМир» - миру, в которой живут виртуальные роботы. -Сегодня вы получаете новую наклейку с большой «Звездочкой» (Вручает детям наклейку с большой «Звездочкой») - Сколько лучиков у звездочки? (ответы) Правильно 5, а значит, вы справились все на пять! Молодцы! - Благодарю вас за активную работу в клубе.</p>	<p>Деятельность воспитателя: выслушивает ответы детей, подводит итог занятия. Деятельность детей: отвечают на вопросы воспитателя; рассказывают о своих впечатлениях.</p>	<p>Дети кратко формулировали ответы на заданные вопросы.</p>