**МДОУ детский сад № 13 «Звездочка»**

**Деловая игра для педагогов**

**«**STEM-образование в работе с детьми дошкольного возраста**»**

**Автор:** Белякова Елена Вячеславовна,

воспитатель первой квалификационной категории

Углич, 2020

**Цель:** обобщить и расширить знания педагогических работников ДОО об особенностях реализации STEM-образования в работе с детьми дошкольного возраста.

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*

***Приветственное слово ведущего***

***Основная часть***

***Ведущий:*** 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 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 ранее 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-образования (наука, технологии, инженерия, математика) отлично подходят для приобретения знаний и визуализации научных явлений. Важно отметить, что с одинаковым успехом их можно применять не только в дошкольном образовании, но и в школе.

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

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**

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 *STEАM* и именно в детском саду?

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

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 новаторский подход педагогов позволяет достичь высоких результатов через практическую исследовательскую деятельность*.

Что же нужно знать о STEАM технологии?

*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.*

**Практическая часть**

*Игра «Пропавшие цвета»*

Я хочу пригласить сюда 3х участников. Мы поиграем с тематическим ковриком *«Цвета и формы»*.

«В одной сказочной стране, жила-была **мышка**. Однажды она отправилась путешествовать, но когда она оказалась на цветочной поляне, то очень расстроилась.

Хотите узнать почему? Тогда внимание на экран (Приложение 1).

Что же случилось? *(ответы)*

Чем мы можем помочь мышке? *(ответы)*

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

Я думаю, что нам поможет наш Микибот, он найдет пропавшие 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 такие цвета: красный, синий, жёлтый и зелёный. Нашими отправными точками будут круги, а конечными – треугольники (Приложение 2).

*Выполнение задания*

Посмотрите, сказочная полянка засияла красками. Мы справились с заданием – помогли мышке? (Приложение 3)

Молодцы. Спасибо.

Мы рассмотрели вид упражнения, которое может быть использовано в работе с детьми младшего дошкольного возраста.

Следующая ситуация для детей старшего дошкольного возраста. Приглашаю двух участников.

***Игра****«****Прогулка по зоопарку****»***(Приложение 4).**

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 иль 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 виду грозный этот зверь, но не злобный он, поверь. На носу огромный рог. Кто же это? *(Носорог)*

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

Этот мишка бело-черный. Он доверчивый, незлобный. Очень редко встретишь, правда, мишку по прозванью *(панда)*

Молодцы. Спасибо. Присаживайтесь.

Такие игровые задания вызывают у детей оживленный интерес и позволяют формировать у детей основы начального **программирования.**

**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!

**Подведение итогов. Объявление победителей.**

**Приложение 1**

****

**Приложение 2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Приложение 3**

****

**Приложение 4**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | C:\Users\petya\OneDrive\Рабочий стол\panda-clip-art-29.png |  |
|  |  |  |  | C:\Users\petya\OneDrive\Рабочий стол\взг-я-со-стороны-ме-ве-я-изо-ировано-на-бе-изной-43762537.jpg |
| C:\Users\petya\OneDrive\Рабочий стол\png-transparent-african-bush-elephant-asian-elephant-african-forest-elephant-elephants-mammal-image-file-formats-animals.jpg |  |  |  | C:\Users\petya\OneDrive\Рабочий стол\hello_html_5a6b2b73.jpg |
|  |  | C:\Users\petya\OneDrive\Рабочий стол\depositphotos_50904669-stock-photo-zebra-bent-down-eating-grass.jpg |  |  |
|  | C:\Users\petya\OneDrive\Рабочий стол\depositphotos_62714387-stock-photo-giraffe-isolated-on-white.jpg |  | C:\Users\petya\OneDrive\Рабочий стол\lion-wall-sticker.jpg |  |