Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида

 №13 "Звездочка" г. Углич

Сценарий родительского собрания по ознакомлению

 с учебно-методическим пособием «Детская универсальная STEАM-лаборатория» Беляк Е.А.

в подготовительной группе

 Автор: воспитатель высшей

квалификационной категории

Гусак Марина Юрьевна

**Цель:**

Создать условия для знакомства родителей с современными технологиями образования детей в ДОУ.

**Задачи:**

- расширять представления родителей о современных технологиях в дошкольной организации;

- стимулировать самообразование родителей в развитии ребенка.

**Теоретическая часть.**

Мы сегодня живем в быстро меняющемся мире, и система образования не успевает за этими изменениями. Одна из основных наших целей на данном этапе - дать дошкольникам современное, конкурентоспособное образование. Для реализации этой цели необходимо использовать современные технологии, обеспечивающие каждому воспитаннику возможность развиваться в соответствии с его индивидуальными особенностями.

Учебно-методическое пособие **«Детская универсальная STEАM-лаборатория»** Беляк Е.А. нацелена на максимальное использование уникального возрастного потенциала дошкольников, направляя его на развитие познавательных, технологических компетенций и подготовку будущей интеллектуальной элиты страны: ученых, инженеров, картографов, программистов, шифровальщиков, логистов, аналитиков и др. Программа построена на основе современного интегрированного подхода STEAM – образования (Science – наука; Technology – конструирование; Engineering – инженерное дело, проектирование; Art – искусство; Mathematics – математика) с акцентом на совместную исследовательскую и проектную деятельность, геймификацию.

Программа содержит в себе основные блоки:

1. Основы программирования: изучение пошагового программирования через сюжетно-ролевые игры с роботом, проектную деятельность;

2. Занимательная математика: расширение математических представлений, знакомство с комбинаторикой через игры с роботом и творческо-исследовательские проекты;

3. Основы картографии и астрономии: изучение понятий и базовых принципов картографии, знакомство с астрономией через сюжетно-ролевые игры, творческие и STEAM – проекты;

4. Основы криптографии: изучение базовых понятий кодирования и шифрования через игры и STEAM – проекты.

Все занятия с детьми по данной программе максимально интерактивны, содержат большое количество уникальных образовательных игр, творческих проектов, вовлекая детей в процесс познания и развивая инженерное мышление. Вся последовательность реализации программы построена по принципу «от простого – к сложному».

Материал программы охватывает большинство сфер жизнедеятельности и основные перспективы развития человечества. Для реализации программы используется космический робот – мышь Микибот, вокруг которого сформированы все сюжетные линии. Дети знакомятся с легендой о Микиботе - посланнике с другой планеты, которого дети знакомят с жизнью на планете Земля и разными аспектами жизни человека. Данная легенда позволяет изменить позицию ребенка в процессе познания нового с обучаемого на обучающего и позволяет активизировать разные его возможности. Они получают навыки командной работы, взаимопомощи и взаимовыручки.

Основа всего программирования - это алгоритмы.

Что же такое алгоритм?

Алгоритмом называют набор действий, который нужно выполнить для достижения результата. Любой процесс можно описать алгоритмом. Научив детей использовать алгоритмы, мы разовьем у них способность логически планировать (выстраивать) свою деятельность.

Где в нашей жизни мы встречаемся с алгоритмами? (кулинарных книгах, инструкция к технике, при шитье одежды, приготовлении лекарств, выполнение инструкции на рабочем месте, режим дня, правила дорожного движения, и даже домашние женские дела, а их у нас очень много, идя с работы мы их планируем (стирка, готовка, занятия с детьми).

А где используются алгоритмы в детском саду? (дежурство, одевание на прогулку, мытье руки т.д.)

В детском саду чаще всего используются линейные алгоритмы, это алгоритм команды выполнения действий, который необходим в робототехнике. Первое знакомство с робототехникой у нас в детском саду произошло благодаря роботу - мыши. Правила управления просты и понятны- в игровой форме юные программисты учатся первым азам в управлении техникой и создании последовательных программ для действия робота- мыши.

Сегодня я пришла к вам не одна, а с веселым, умным мышонком, по имени Микибот.

Сложно ли управлять этим мини- роботом?

На спине мышонка расположены элементы управления (вперед, назад, поворот влево и вправо, сигнал, очистить поля, пуск). Робот двигается на один шаг в том направлении, куда его запрограммировать, таким образом, маршрут задается с помощью стрелок и цифр с отправной точки и кнопки старт.

Обязательным приложением к мини - роботу являются тематические поля, которые позволяют придумывать задания, решать образовательные задачи, составлять программы. В процессе игры с умным мышонком, развиваются не только воображение, познавательная активность, но навыки счета, решения проблемных ситуаций. Одним из этапов обучения детей робототехники является умение читать и составлять программы, которые записываются с помощью стрелок и цифр.

**Практическая часть.**

Уважаемые родители, а сейчас я предлагаю вам побыть в роли детей. Я предлагаю вам поработать над созданием своего уникального игрового поля. Подумайте, какой подарок вы хотели бы получить к Новому году, изобразите его, разместите картинку на игровом поле.

Затем напишите программу, которую вы вместе с Микиботом выполните и заберите свой подарок.

А сейчас приступайте к работе. Желаю успехов.

**Пока некоторые мамы заняты подарками к Новому году, я хочу вас познакомить с STEAM-играми для детей, которые направлены на развитие инженерного мышления и творческого воображения.**

***Соленое тесто***

Соленое тесто отлично подходит для детских игр уже с 3-х лет. [Поделки из соленого теста](http://www.uaua.info/semya/detskiy-dosug/photos-31612-diy-solenoe-testo-dlya-lepki/) – это игрушки, создавая которые, ребенок впервые сталкивается с тремя измерениями: высотой, шириной и длиной. К тому же, сделать такой материал для веселого детского досуга можно в домашних условиях, используя лишь муку, воду и соль.

***Пластилин для лепки***

[Лепка с детьми из пластилина](http://www.uaua.info/ot-3-do-6/razvitie-ot-3-do-6/photos-39714-lepka-s-detmi-3-5-let-podelki-iz-plastilina-foto/) развивает мелкую моторику детей и их фантазию, а также показывает, как искусство соединяется с моделированием.

***Конструктор из картона***

[Конструктор из картона для ребенка](http://www.uaua.info/ot-3-do-6/razvitie-ot-3-do-6/news-48259-igrushki-svoimi-rukami-delaem-detskiy-konstruktor-iz-kartonnyih-korobok/) – прекрасная альтернатива покупному конструктору. Цветные геометрические фигурки из картона помогут ребенку научиться узнавать формы и цвета, а к тому же – еще и неплохо конструировать.

***Развивающая доска «Геометрик»***

Самым маленьким такая игра поможет [изучать геометрические фигуры,](http://www.uaua.info/ot-3-do-6/razvitie-ot-3-do-6/article-27514-razvitie-rebenka-uchim-geometricheskie-figury/) осваивать счет. Дети постарше могут выплетать резинками фигуры животных и предметов, буквы и цифры, разнообразные узоры.

***Астрономический геоборд***

Малыши с помощью геоборда [развивают мелкую моторику рук](http://www.uaua.info/kw-razvitie-melkoy-motoriki-ruk/), а старшие дети используют [геоборд](http://www.uaua.info/ot-3-do-6/razvitie-ot-3-do-6/news-46673-kak-sdelat-geobord-svoimi-rukami-dlya-detey/%22%20%5Ct%20%22_blank) для изучения площади и периметра в практических упражнениях

***Конструктор LEGO***

[LEGO](http://www.uaua.info/ot-6-do-9/razvitie-ot-6-do-9/news-48778-stop-motion-animaciya-delaem-film-iz-kartinok-v-stile-lego/) – самый известный в мире конструктор. Детям он нравится тем, что из одних и тех же блоков можно создавать совершенно разные конструкции

***Флексагон***

[Флексагон](http://www.uaua.info/ot-6-do-9/razvitie-ot-6-do-9/news-49008-fleksagon-bumazhnaya-igrushka-kaleydoskop-svoimi-rukami/) по праву считается уникальным симбиозом математики и [оригами](http://www.uaua.info/kw-origami/). Дети как завороженные будут сидеть и выворачивать бумажную головоломку по несколько раз.

***Деревянная игрушка «Дженга»***

[Дженга](http://www.uaua.info/semya/life-style/news-34487-5-derevyannyh-igrushek-dlya-razvitiya-malysha/) – это не только веселая игра для всей семьи, но и отличный способ узнать больше о сооружениях и балансе.

***Спирограф***

Это тот случай, когда математика прекрасным образом соединилась с искусством. Спирографы стали популярными с самого начала их создания, с 1965 года, и не без оснований, ведь они делают создание сложных форм невероятно легким и увлекательным.

***Деревянный конструктор***

Конструктор из деревянных блоков наверняка найдется практически у каждого. Такой конструктор можно использовать как игру-головоломку, складывая более сложные формы из маленьких блоков.

***Робототехника***

[Наборы робототехники](http://www.uaua.info/ot-9-do-16/shopping-9-16/news-46022-11-robotov-na-solnechnyh-batareyah-kotorye-mozhno-sobrat-vmeste-s-detmi/) позволят вам не только провести с пользой время со своими детьми, но и приобщить их к творчеству с использованием передовых технологий.

Игрушки для STEAM-образования с самого раннего возраста должны давать детям возможность исследовать все возможные решения поставленных задач или даже помогать придумывать свои собственные. И кто знает, может они помогут вырастить следующее поколение уникальных архитекторов, дизайнеров или мыслителей.

Уважаемые родители, а теперь посмотрим, какие подарки мечтают получить наши мамы. Прошу вас рассказать о вашем творчестве, и какой подарок вы выбрали себе.

А сейчас посмотрим, удастся ли вам его получить.

Примерно такие же алгоритмические задания мы используем в работе с

детьми.

**Рефлексия.**

1. Чему научились, вы уважаемые родители (программировать, составлять

программы)

2. Что было для вас самое трудное?

3. Как вы думаете, возможно ли научить детей программированию?

Мы очень рады, если вызвали у вас интерес к **«Детской универсальной STEАM-лаборатории»**