

Цель: повышение профессиональной компетенции педагогов – участников мастер-класса в процессе педагогического общения по освоению опыта работы с программной средой «ЛиктоМир» и обучения детей дошкольного возраста программированию. Формирование базовой компетентности педагогов ДОУ при использовании программирования в образовательной деятельности.

Задачи:

1. Создание условий для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов.

2. Повышение профессионального мастерства и квалификации участников.

3. Распространение педагогического опыта.

4. Внедрение новых технологий обучения и воспитания.

5. Развитие педагогического творчества, способности к освоению новых технологий.

В настоящее время в мире происходит четвертая технологическая

революция: стремительные потоки информации, высокотехнологичные

инновации и разработки преобразовывают все сферы нашей жизни.

Меняются и запросы общества, интересы личности.

Робототехника, конструирование, программирование, моделирование,

3D-проектирование и многое другое – вот что теперь интересует

современных детей. Для реализации этих интересов необходимы более

сложные навыки и компетенции.

И одна из них – умение программировать.

«Обучение программированию - это возможность создать на

компьютере что-то свое, выразить себя, почувствовать себя творцом». Митч

Резник.

Программирование – одно из самых интересных и полезных занятий в

мире. А почему, вы можете прочитать на слайде.

Как обучать программированию маленького ребенка? Это ведь очень

сложно! Но можно задачу упростить, отправившись вместе с ребенком в

«ЛиктоМир».

ЛиктоМир - это свободно распространяемая программная среда для

изучения азов программирования дошкольниками, которые еще не умеют

писать и младшими школьниками, которые это не очень любят делать.

Чтобы дети могли успешно освоить программирование, в своей

программе я выделила три основных модуля.

1. Введение в программирование.

2. Знакомство с роботом Вертуном.

3. Творческие задания.

Первый модуль предполагает проведение занятий с представлением на слайде структурой, которая включает в себя:

1. Разминка

Предлагаю участникам мастер-класса немного размяться и провести игру «Роботы и Капитаны» и узнать, кто из Капитанов быстрее сумеет

заправить Роботов горючим?

2. Лаборанты.

3. Бумажные игры.

И сейчас мы с вами сыграем в игру «Продолжи алгоритм».

4. Робот-садовник.

Роботу очень нужна наша помощь в сборе урожая яблок. Продолжим

для него путь по саду.

5. Коллективные рисунки.

Предлагаю вам выполнить задание «Нарисуй пиктограмму», используя

2 модуль – знакомство с роботом Вертуном.

В ПиктоМире живет симпатичный Робот. Зовут его Вертун. Он

выполняет важное задание – ремонтирует покрытие космодрома,

поврежденные при взлете космическими кораблями. Робот понимает

несколько команд – «направо», «налево», «прямо» и «закрасить». Записаны

эти команды не словами, а пиктограммами – вполне понятными даже

самому маленькому ребенку. И сейчас мы с вами будем управлять Вертуном

в среде «ЛиктоМир».

3 модуль – выполнение творческих заданий.

И здесь я хотела бы представить вам технологии, основанные на

наглядно-действенном мышлении.

Это технология – инфографика, основанная на использовании

изображений. Ведь одно грамотное изображение стоит 1000 слов.

Изображение, которое упрощает смысл, но при этом передает всю

необходимую информацию.

Ментальная карта или "интеллект-карта" — это отображение на бумаге

эффективного способа думать, запоминать, вспоминать, решать творческие

задачи.

Ментальные карты способствуют формированию компетентности

дошкольников. На слайде представлена структура ментальной карты.

Как я уже сказала в начале своего выступления – у современных детей

интересы связаны с современным развитием техники, а для реализации этих

интересов необходимы более сложные навыки и компетенции. Важно не

только знать и уметь, но также исследовать и изобретать. Необходимо

одновременно развиваться в таких ключевых академических областях, как

наука, математика, технология и инженерия, которые можно объединить

одним словом – STEM.

Суть метода - наука и техника: всё, что побуждает изучать,

конструировать, изобретать. Мыслить научно, нестандартно, инновационно.

STEM-образование важно на всех этапах развития ребёнка, начиная от

детского сада (и даже ранее) и заканчивая университетами и академиями.

Представленную мною систему работы вполне можно считать одним из направлений STEM-образования. Но эта система позволяет детям не только освоить азы программирования, но и учиться договариваться, работать в группе, решать совместные задачи, принимать и выполнять правила. Дети учатся владеть устной речью, использовать предметы-заместители, у них развивается крупная и мелкая моторика, воображение, они способны к волевым усилиям, могут следовать социальным нормам поведения.