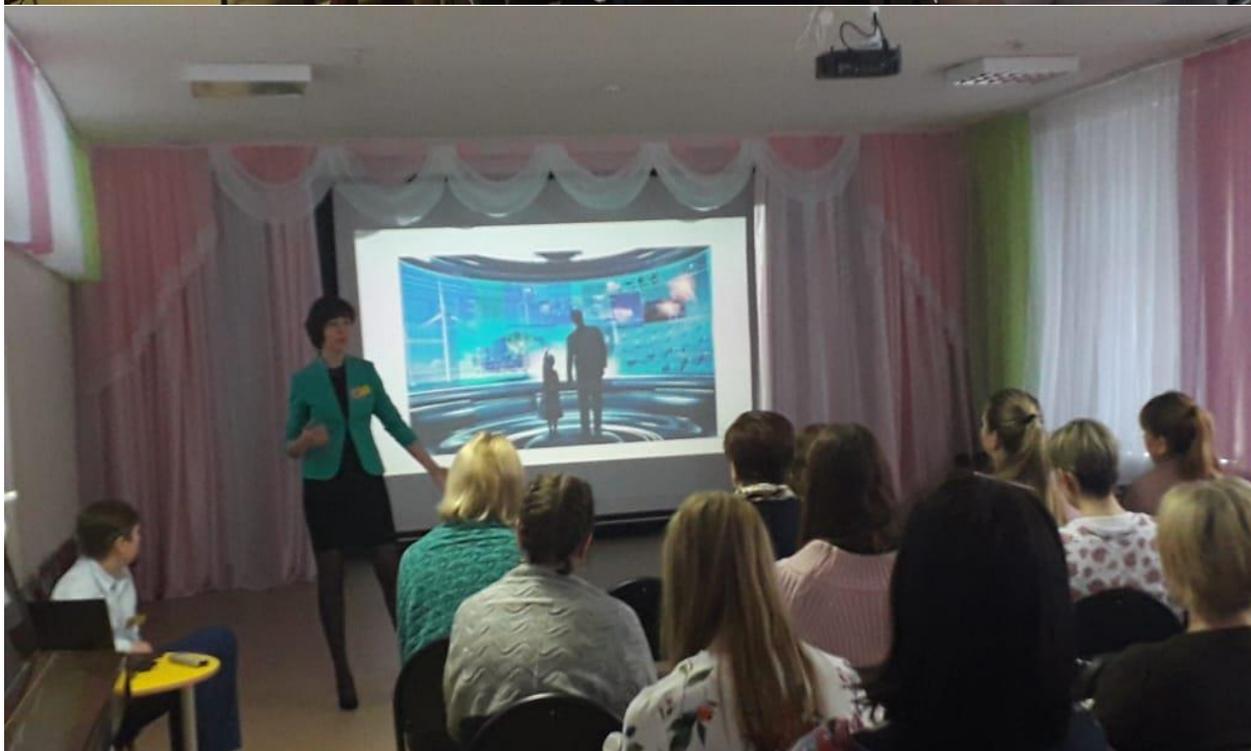


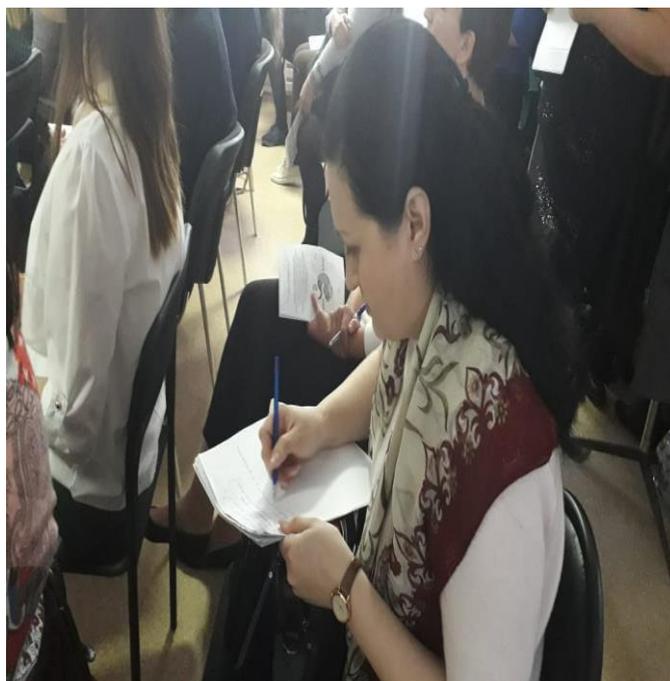
ОБЛАСТНОЙ СЕМИНАР-ПРАКТИКУМ В ДЕТСКОМ САДУ № 576

45 педагогов – единомышленников из 13 городов Свердловской области,

интересующихся вопросами организации раннего естественно-научного, естественно математического и инженерного образования детей.

встретились на семинаре-практикуме по теме: «Реализуем STEAM – подход в познавательной деятельности детей дошкольного возраста: игры с физическими признаками с использованием цифровых инструментов –NameLeon и LigoGame»





На семинаре – практикуме педагогами инновационной площадки были представлены педагогические практики и программное обеспечение для следующих видов деятельности: поисково-исследовательская, моделирование, проектная деятельность.

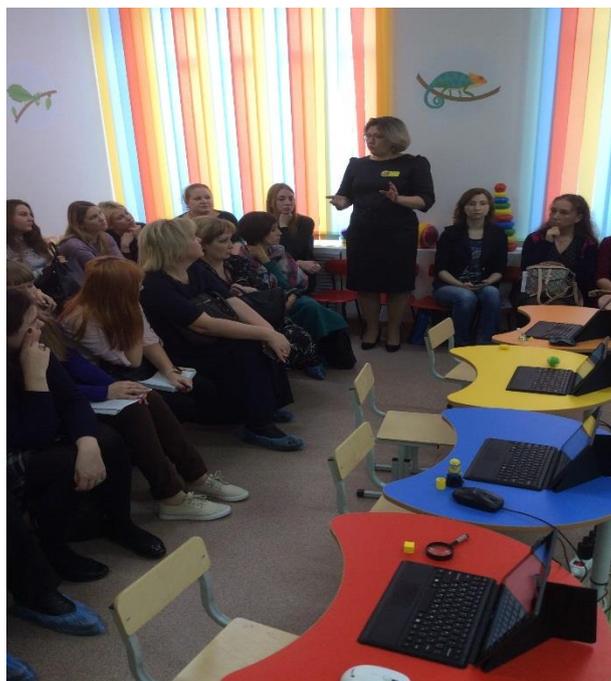


Светлана Андреевна Перовская продемонстрировала форму организации игровой деятельности для изучения признака «цвет», где был задействован игровой персонаж «Хамелеон». Особенностью игры является перенос такого свойства биологического вида, как мимикрия, в

содержание детской деятельности по изучению признака «цвет». Дети играли в «прятки», как хамелеоны, собирали значения заданного цвета с помощью веб-приложения Nameleon, считали свои значения в галерее Nameleon и становились «знатоками Цвета».



Максим Олегович Протасов в практической деятельности с дошколятами продемонстрировал участникам семинара пример решения проблемной задачи на объекте «мяч» с помощью веб-приложения по 2 D моделированию LigoGame. Задача предполагала знание у детей значений цвета и, оперируя данными понятиями, ребята решили задачу с помощью изменения у объекта значения цвета. Особенностью организации проблемного обучения дошколят у Максима Олеговича является активное использование подвижных форм игры с использованием спортивных снарядов, что особенно актуально в связи с малой двигательной активностью современных дошколят.



Наталья Владимировна Жарова познакомила участников не только с формой постановки проблемы с помощью QR-кода, но и приемами интеграции традиционных дидактических игр, например таких, как «волшебный мешочек», в этапы освоения образовательного софта LigoGame при изучении признака «материал». Дошколята создали модель для проекта новогодней игрушки в 3 D LigoGame, оперируя такими значениями материала, как «прозрачный», «хрупкий», «гладкий».



Таким образом, участники семинара познакомились и обсудили практики реализации STEAM – подхода, где в образовательной деятельности присутствуют и сочетаются такие направления, как «естествознание», «технологии», «математика», «инжиниринг» и «дизайн».

Отзывы коллег

https://nadegda.tvoyasadik.ru/files/ts523_new/aec4105a0be7b48ce10b1de4a88ea58a.pdf