

Актуальность

На смену вопроса «почему?» пришел вопрос «зачем?»

Цель: укрепление и развитие кадрового потенциала, повышение социально-профессиональной мобильности и компетентности педагога ДОУ.

Концепция изменений

STEAM-образование - современное образование для ребенка-дошкольника

STEAM - это акроним, образованный первыми звуками английских слов: наука, технология, инженерия, искусство и математика.

STEAM образование – основано на интеграции выше перечисленных наук в проектной деятельности.

STEAM - образование развивает в ребенке естественно-научное, техническое, практико-ориентированное творчество.

АЛГОРИТМ ПРОЕКТА		
Технология	Характеристика	На что ориентирована
S	science наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?
T	technology технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?
E	engineering инжиниринг	Какой продукт создают дети?
I	art искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?
M	mathematic математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок?
S	selfie сделай сам	В какой вид деятельности вовлечены дети?

Рис 1. Как создать проект

<p>Иллюстрация: скриншоты Минимум 100х100 пикселей Свободные от копирования!</p>		
<p>Цитата (загадка, поговорка) – по теме проекта (ФРИО, источники, год)</p>		
<p>Историческое фото, связанное с ассоциативным Минимум 100х100 пикселей Свободные от копирования!</p>		
<p>Тема проекта (предмет, явление, событие)</p>		
<p>2. Что мы хотим узнать? (Предложения детей и взрослых)</p>	<p>1. Что мы знаем? • История возникновения • История названия • Основные характеристики про которые важно знать (Текст, понятный детям)</p>	<p>3. Что нам нужно сделать? (Предложения детей и взрослых)</p>
<p>Модель или проект (схема, рисунок) из «Йохокуб» Выбираем из готовых https://yohocube.ru/details/ Разрабатываем сами</p>		
<p>Источники текстовых данных:</p>		
<p>Источники фото:</p>		

Рис. 2. Пример проекта

Сущность проделанной работы

Направления работы ГПГ:

1. Организация актива ГПГ из числа сотрудников ДОУ.
2. Разработка и апробация системы работы в ДОУ по использованию STEAM-образовательной технологии Йохокуб».
3. Создание «Заботливой тетради». Инновационного образовательного продукта смешенного обучения для использования в особых образовательных условиях.
4. Разработка методических рекомендаций «Обучение на основе движения. Играю, вдвигаюсь, учусь: большой подвижный лабиринт».
5. Подготовка к использованию в работе программируемых роботов Bee Boot.

Результаты

1. Разработаны программы дополнительного образования по объемному моделированию «В гостях у кубарика Кости», по театрализованной деятельности «Театр в кубе и на кубе».
2. Методический материал о работе ГПГ размещен на сайте ДОУ «Виртуальный методический кабинет».
3. Практические материал с видеозаписями размещен на персональных сайтах педагогов.

Таблица 1. ГПГ в цифрах

Содержание	Количество
Количество заседаний актива	8
Количество активных участников группы	8
Количество пассивных участников группы	39
Количество онлайн-выступлений по распространению опыта	6

Контакты

Шаламова С.С.
МБДОУ «ДС №76 «Звёздный»

Email: ss-shalamova@mail.ru
Вебсайт: <http://mdou76-smol.ru/>
Телефон: 7(4812) 35-67-58



Фото 1. Обучение на основе движения



Фото 2. STEIM технология йохокуб

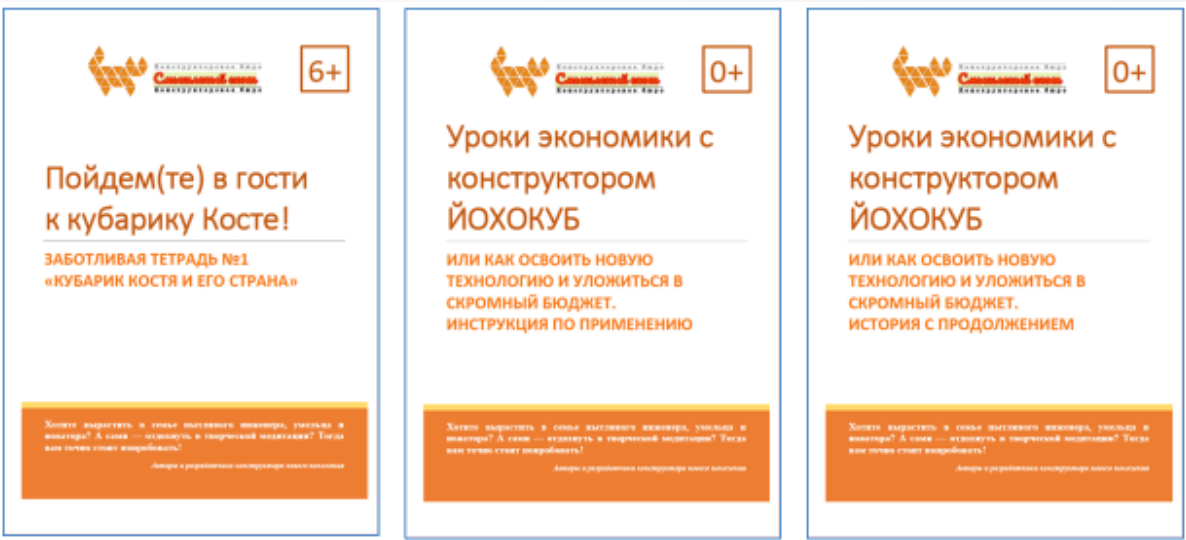


Фото 3. Серия «Заботливая тетрадь»

Заключение

- Все запланированные онлайн-мероприятия по работе ГПГ проведены.
- Из-за увольнения работника блок «Мультипликация» перенесен на 2021-2022 уч. г.
- Из-за ограничительных мероприятий практикум перенесен на 2021-2022 уч. г.

Распространение опыта

1. Клуб «Созвездие» г. Москва всероссийский онлайн-марафона «Научу за пять минут!»
2. Образовательный цент «Каменный город» г. Пермь «Воспитатели — воспитателям и родителям. Учимся у лучших».
3. «Университеты детства» Рыбаков фонд г. Москва и региональная школа Оренбургской области «Детский сад - территория возможностей для детей с особыми образовательными потребностями»
4. Издательство "Учитель" г. Волгоград «Использование конструктора «Йохокуб» в дошкольной организации»
5. ГАОУ ВО МГПУ г. Москва "STEAM практика применения конструктора "Йохокуб" в дошкольном образовании"