

ОПИСАНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Интеграция образовательной деятельности.

Прежде чем приступить к работе с воспитанника по реализации практико-ориентированного проекта «Развитие научно – технического творчества у детей старшего дошкольного возраста средствами STEAM – технологии» нам необходимо продумать процесс интеграции образовательных модулей в Основную образовательную программу дошкольного образования (далее – ООП ДО). Структура ООП ДО состоит из 2-ух частей и имеет основную и вариативную часть. Чтобы не допустить нагрузки на детей, родителей и на самих себя мы практико-ориентированный проект «Развитие научно – технического творчества у детей старшего дошкольного возраста средствами STEAM – технологии» включили в вариативную часть. Конечно, мы и раньше использовали интеграцию в реализации основной общеобразовательной программы, но при внедрении STEAM-технологии именно интеграция позволяет обеспечить целостность образовательного процесса в рамках реализации ООП ДО и вариативной части данного проекта. Интеграция, в данном случае, - это та система, которая позволила нам оптимально соединить содержание ООП ДО и содержание практико - ориентированного проекта.

Вам представлен перспективный план образовательной работы в рамках STEAM-технологии. Темы и задачи разработаны рабочей группой ОО. Покажем на примере одной недели: 28.01.20-01.02.20.

Перспективный план на неделю по программе «STEAM» Тема недели: Белые страницы Матушка Зимы			
Модуль		Тема	Задачи
«Эврика»	Английский язык	Знакомство со словом white (белый)	Расширение кругозора детей посредством знакомства с иностранным словом
	Астрономия	Знакомство с естественным спутником Земли	Вызвать интерес к космическому пространству, расширить представления детей о спутнике Земли - Луна
	Познавательно-исследовательское развитие	Свойства снега	Формировать представления детей о снеге и его свойствах
«Мой мир» (конструирование)		Специализированная техника. Снегоуборочная машина.	Дать представление детям о спецтехнике. Помочь выделить зависимость формы снегоуборочной машины от его практического назначения, формировать обобщенное представление о снегоуборочной машине и ее назначении.
«Роботехника»		Снегоуборочная машина	Обсудить с детьми возможности создания подвижного механизма в снегоуборочной машине из конструктора Старт блок»
«Сокровищница» (творчество)		Снежинка.	Учить использовать в работе нетрадиционную технику - рисование клеем и солью, развивать видение художественного образа, формировать чувство композиции; закреплять знание цветов; расширять знания детей о явлениях природы, учить детей рассуждать.
«Игралочка»		Знаки < и >	Учить детей передавать образ снежинки с помощью резиночек на математическом планшете

Нами выработана система, которая на сегодняшний день не позволяет упустить ни одну из задач ООП ДО с учетом ведущих видов детской деятельности. При этом запланированные темы и задачи ООП ДО и STEAM - технологии соответствуют.

Далее Вам представлен перспективный план по одному тематическому проекту из ООП ДО. Это образовательные деятельности и задачи, которые мы обязаны реализовать относительно ООП ДО. Покажем на примере одной недели: 28.01.20-01.02.20.

Тема проектной недели: Белые страницы Матушка Зимы		
	Тема	Цель
Лепка	Птицы на кормушке	Развивать восприятие детей, умение выделять разнообразные свойства птиц (форма, величина, расположение частей тела); сравнивать птиц. Формировать умение лепить птицу по частям; передавать форму и относительную величину туловища и головы, различие в величине птиц разных пород; правильное положение крыльев, головы, хвоста. Развивать умение оценивать результаты лепки, радоваться созданным изображениям.
Рисование	Красивое развесистое дерево зимой	Формировать умение создавать в рисунке образ дерева, находить красивое композиционное решение (одно дерево на всем листе); закреплять умение использовать разный нажим на карандаш для передачи более светлых и более темных частей изображения; развивать эстетическое восприятие, эстетическую оценку.
Аппликация	Красивые рыбки в аквариуме» (коллективная композиция)	Развивать цветовое восприятие, упражнять в подборе разных оттенков одного цвета. Развивать чувство композиции. Закреплять приемы вырезывания. Учить оценивать готовые работы.
Познавательное развитие	Экскурсия в зоопарк	Расширять представление о разнообразии животного мира, о том, что человек часть природы, он должен беречь и охранять ее. Формировать представление о том, что животные делятся на классы: насекомые, птицы, рыбы, звери.
Театрализация	Расскажи стихи руками	Использовать жесты как средство выразительности, развивать творческую инициативу, фантазию.
Развитие речи	Пересказ сказки «Лиса и кувшин»	Развивать умения рассказывать сказку без наводящих вопросов, выразительно.
Обучение грамоте	Звук «Ч»	Продолжать упражнять детей в звуковом анализе слов со звуком «Ч», в выделении его из слов.
Шахматы	Конь	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом в начальном положении.
Математика	Знаки < и >	Формирование представлений о знаках > и < , умение использовать их для записи результата сравнения по количеству групп предметов
Физ-ра (улица)	Игра «Морской бой»	Развитие меткости

Покажем форму и написание календарно - тематического планирования на примере одной недели: 28.01.20-01.02.20.

Интеграция содержания STEAM- технологии и Рабочей программы

[illegible]

Для того, чтобы интеграция прошла в полном объеме, захватив все компоненты ООП ДО и STEAM технологии мы выделяем ежедневно один модуль STEAM - технологии основным, и четыре остальные дополнительными. При этом каждый модуль в течение пяти недель будет являться основным в понедельник, во вторник, в среду и т.д. пока каждый модуль не пройдет свой цикл. Например, модуль «Эврика» является основным в первую неделю в понедельник, во вторую неделю – во вторник, в третью неделю – в среду и т.д. И так с каждым модулем. Вот так на сегодняшний день мы видим и строим свою работу образовательной деятельности.

Новые элементы образовательной деятельности. Модель деятельности обучающегося и педагога и её описание.

В образовательную деятельность с детьми нами введены новые элементы:

1. Ежедневные картины абстракции. Утром воспитанники имеют возможность рассмотреть на интерактивном столе, планшете «живую картину», которая подобрана заранее воспитателем, согласно тематическому проекту и задачам образовательной деятельности на определённый день. Дети находят знакомые и новые элементы, подбирают сходства и различия, ориентируются на цифровых устройствах.
2. В режиме не прописано чёткое время осуществления специально-организованной деятельности, так как вся образовательная деятельность осуществляется в течение всего дня: во всех режимных моментах и во всех видах детской деятельности. Каждый воспитанник самостоятельно выбирает для себя образовательный модуль: «Эврика» (наука), «Мой мир» (конструирование), «Роботехника» (создание роботов), «Сокровищница» (творчество во всех его проявлениях), «Игралочка» (логика и математика). В режиме дня имеется чёткое выделение прогулки и сна воспитанников, согласно требованиям СанПиН.

Вся остальная линия образования воспитанников строится из потребностей ребёнка в данный момент. Педагог является координатором деятельности ребёнка: при необходимости направляет в определённый образовательный модуль, используя при этом ситуации «вынужденного выбора».

Отличительные особенности зонирования группового пространства в соответствии со STEAM – технологией.

Групповое образовательное и функционально пространство соответствует требованиям СанПиН, требованиям ФГОС ДО и STEAM технологии.

Развивающая предметно-пространственная среда построена с учётом определённых условий:

1. Интеграция содержания модулей в процессе видов деятельности старшего дошкольника.

2. Доступность материала для самостоятельной деятельности.
3. Пространственное пересечение различных пособий и материалов.
4. Эмоциональный комфорт от содержания пособий и их эстетических качеств и результатов деятельности с ними.
5. Возможность активной трансляции результатов деятельности наполнением развивающей предметно-пространственной среды.

Нами для зонирования развивающей предметно-пространственной среды использовалось цветовое оформление помещения и схематичные изображения образовательных модулей STEAM технологии.

Фотоматериалы развивающей предметно-пространственной среды в соответствии с STEAM технологией



Образовательный модуль «Мой мир»



Образовательный модуль «Эврика»



Образовательный модуль «Эврика» (астрономия)



Образовательный модуль «Игралочка»



Образовательные модули «Мой мир» и «Роботехника»





Образовательная деятельность «Сортировка»