**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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| День недели | STEAM  (основной модуль  дня) Рабочая программа | Обучение грамоте | Развитие речи | Математика | Познавательное развитие | Рисование | Лепка | Аппликация | Шахматы | Театрализация | Физ-ра (улица) |
| 1 Неделя | | | | | | | | | | | |
| Понедельник | Эврика |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Вторник | Мой мир |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Среда | Роботехника |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Четверг | Игралочка |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Пятница | Сокровищница |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 Неделя | | | | | | | | | | | |
| Понедельник | Сокровищница |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Вторник | Эврика |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Среда | Мой мир |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Четверг | Роботехника |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Пятница | Игралочка |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 Неделя | | | | | | | | | | | |
| Понедельник | Игралочка |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Вторник | Сокровищница |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Среда | Эврика |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Четверг | Мой мир |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Пятница | Роботехника |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 Неделя | | | | | | | | | | | |
| Понедельник | Роботехника |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Вторник | Игралочка |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Среда | Сокровищница |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Четверг | Эврика |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Пятница | Мой мир |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 Неделя | | | | | | | | | | | |
| Понедельник | Мой мир |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Вторник | Роботехника |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Среда | Игралочка |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Четверг | Сокровищница |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Пятница | Эврика |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

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**

|  |  |
| --- | --- |
| **C:\Users\Светлана\Downloads\инженерное направление\DSC_0524.JPG**  **Образовательный модуль «Мой мир»** | **C:\Users\Светлана\Downloads\инженерное направление\DSC_0527.JPG**  **Образовательный модуль «Эврика»** |
| **C:\Users\Светлана\Downloads\инженерное направление\DSC_0539.JPG**  **Образовательный модуль «Эврика» (астрономия)** | **C:\Users\Светлана\Downloads\инженерное направление\DSC_0550.JPGОбразовательный модуль «Игралочка»** |
| **C:\Users\Светлана\Downloads\инженерное направление\DSC_1150.JPGОбразовательные модули «Мой мир» и «Роботехника»** | **C:\Users\Светлана\Downloads\инженерное направление\DSC_1134.JPG C:\Users\Светлана\Downloads\инженерное направление\DSC_1135.JPG**  **Образовательный модуль «Сокровищница»** |