

## Кейс-практикум членов творческой группы КИП

### МБДОУ ДСКВ № 22

#### «Мы рождены, чтоб сказку сделать былью...»

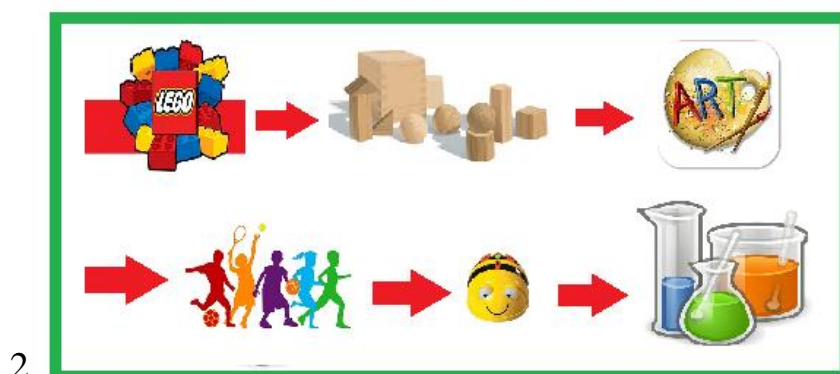
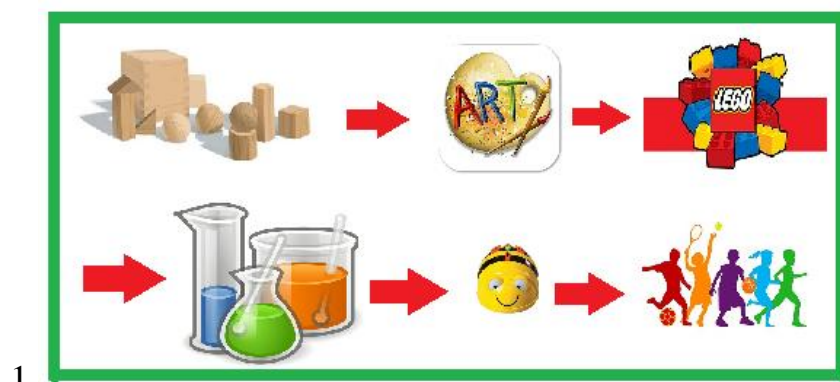
##### Коваленко:

Уважаемые коллеги! Из презентации и мастер-классов коллег вы увидели, что технологии СТЕМ образования уверенно продвигаются на территории Ейского района. Мы все с вами родом из детства и, какие бы взрослые шаги мы не совершали в своей педагогической деятельности, нам не нужно забывать, что ведущим видом деятельности в дошкольном детстве является игра. Поэтому в заключении нашей стажировки мы предлагаем вам погрузиться в некоторое игровое обучающее и развивающее пространство, которое подготовили для вас члены нашей творческой группы.

В ходе кейса каждый из вас получит конверт с индивидуальным заданием. Задание рассчитано на ребенка-дошкольника, поэтому печатного текста не будет. Вам нужно по символам понять, что необходимо будет сделать и приступить к выполнению задания в сопровождении наших волонтеров- (педагоги Мальченко Н.Е., Мохаммед Л.Б., Боброва Е.М., Зорина Н.И., Новак О.Н., Болотова Е.А.)

Всем стажерам подается контейнер с разноцветными конвертами.

В конвертах вот такие алгоритмы(образец)



Таким образом, каждый стажер пройдет общий круг заданий, но у каждого стола их одновременно будет человек 5-6, не больше.

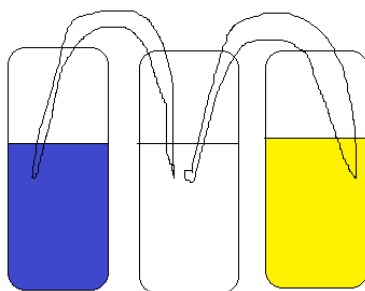
## СТОЛ

### Боброва Е.М. «Экспериментирование с объектами живой и неживой природы»

**Оборудование:** таз для отходов опытной деятельности, 9 малых колб (3 с синей водой, 3 с желтой водой, 2 колбы пустые), бумажные салфетки, скрученные жгутом (6 шт); три больших колбы, подсолнечное масло, вода, красители (2-3 цвета с капельной подачей), три таблетки шипучего аспирина; три цилиндра от туалетной бумаги, скотч (или пищевая пленка), цветной маркер, экран для проецирования изображения(самодельный)

#### Ход:

**1.**Поставим три колбы в последовательности: колба с синей водой, пустая колба, колба с желтой водой. Поместить два жгута из салфеток таким образом:



Через некоторое время вода поступит в среднюю колбу и окрасится в зеленый цвет.

А теперь ответьте на вопросы : почему вода стала именно зеленой? Какой она станет, если в колбах будет красный и желтый цвет? Что будет, если жгуты будут не из бумаги, а из пищевой пленки? Имеет ли значение, теплая вода в колбах или холодная?

**2.**Поставим на стол большую колбу. Наполним ее до половины рафинированным подсолнечным маслом. Теперь добавим в нее до  $\frac{3}{4}$  объема воды. Вода опустилась на дно. Капнем 5-6 капель красителя. Подождем, пока краситель опустится сквозь масло на дно к воде. Затем кидаем половинку шипучего аспирина и наблюдаем пузырьковую феерию!

А теперь ответьте на вопросы : Имеет ли значение, что первое наливать в колбу – масло или воду? Достигнем ли мы такого же эффекта, если таблетка будет не шипучая?

**3.**Возьмем картонный цилиндр от использованной туалетной бумаги. Покроем одно отверстие скотчем(пищевой пленкой) и маркером нарисуем, что захотим. Включим фонарик на своем телефоне и, направив цилиндр на проекционный экран, подсветим с другой стороны. Теневой театр!

А теперь ответьте на вопросы : Почему рисунок увеличивается на стене? Если рисовать разноцветными фломастерами, тени будут разноцветными? Если не рисовать на скотче, а приклеить на него вырезанную форму (например, треугольник), что мы увидим на стене? Почему? Спасибо за внимание!

## СТОЛ

Мохаммед Л.Б. Дидактика Ф.Фребеля

**Оборудование:** наборы № 3,4,5, мягкие напольные модули 3,схемы

**ХОД:** Перед вами три схемы. Рассмотрите их и вначале определите, для какого возраста они предназначены (для раннего дошкольного возраста, для детей 5-6 лет, для старших дошкольников). Если вы помните, у Фребеля три формы сборки фигур – жизненные формы, формы познания и формы красоты.

- Какая форма изображена на первой схеме?

- жизненная форма...

- Не разрушая старое, по необходимости добавив новую деталь, превратите эту постройку в новую жизненную форму (диван, стол, шкаф...)

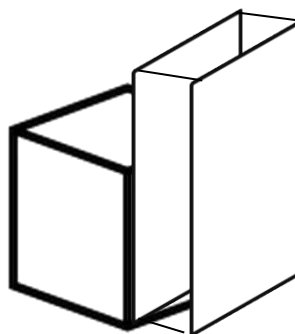


Схема 1

- На второй схеме изображена форма познания в виде задания. Вам необходимо с помощью 4 и 5 дара показать наглядно, сколько в этом доме этажей и сколько подъездов.

- Устно ответьте, как определили количество этажей? Можно ли с помощью данной схемы дать ребенку задание показать в постройке, сколько на каждом этаже квартир? Почему?

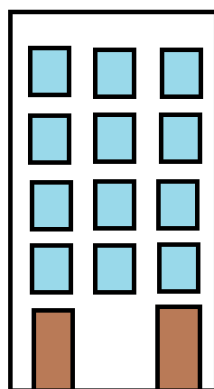


Схема 2

- И, наконец, третья схема, изображающая форму... правильно, красоты.

Здесь восемь деталей. Постарайтесь, не разрушая старое, создать новое, меняя положение деталей три раза. И предлагаю вам это сделать уже не из деревянных наборов, а напольных мягких модулей такой же формы. Сначала сложите по схеме детали... Теперь трижды изменив их положение, создавайте новый орнамент. Спасибо!



Схема 3.

## СТОЛ

### Мальченко Н.Е. «ЛЕГО конструирование»

**Оборудование:** мелкие детали лего, квадратная панель для создания аппликации, задача в картинке, крупный лего, две большие панели с лего лабиринтом, два мячика.

#### ХОД:

Моя задача – показать многофункциональность применения лего конструктора в системе работы детского сада. Поэтому мы с вами внедрим его в разные образовательные области. После того, как все задания вами будут выполнены, прошу все вернуть в изначальное положение для следующей подгруппы.

«Сделайте простую аппликацию на панели из мелких лего –деталей»....

«Постройте из крупного конструктора 3 цифры, математические знаки и запишите таким образом решение вот этой задачи» (Рис 1)



Рис.1

«Перед вами два лабиринта. Проведем соревнование! Провести мячик от старта до финиша, минуя тупики. Кто будет быстрее?» Спасибо за внимание!

## СТОЛ

### Зорина Н.И. «СТЕМ-оборудование на службе здоровью и физкультуре»

**Оборудование:** Двойные манжеты, три емкости, «сюрприз», карта –алгоритм прохождения на шнурке ( можно все в двойном экземпляре для соревнования 4 игроков)

#### ХОД:

**Игра «Аватар».** В переводе с древнеиндийского «аватар» это «воплощение».

Цель игры – показать, что два человека могут очень сплоченно взаимодействовать для достижения конечной цели. Вместе с этим закрепляются ориентирование в пространстве от себя, понятия «влево, вправо, вперед», порядковый счет до 5.

Два игрока: один впереди (Аватар), он надевает манжеты на запястья.

Второй (Человек) надевает манжеты на запястья, соединенные помощью с манжетами первого игрока. Впереди на приличном расстоянии на одной линии находятся три перевернутых ведерка (полусферы, сундучки – в зависимости от тематики проводимого педагогом мероприятия) Только под одним из них спрятан сюрприз. Алгоритм прохождения есть только у Человека (он вешает

его на спину Аватару на шнурке так, чтобы видеть и направлять своего Аватара до цели). По сигналу игра началась. Если нужно повернуть направо, Человек дергает правую руку Аватара, если налево – левую, если надо сделать несколько шагов по прямой, Человек должен посчитать количество стрелок по прямой и назвать это число Аватару, тот исполняет. Если Аватар правильно выполнял все указания Человека, он найдет нужное ведерко, под которым его будет ждать сюрприз. Можно играть двумя парами, как соревнование «Кто быстрее доберется до сюрприза» если стать с противоположных сторон от линии с ведерками.

При наличии времени просто продемонстрировать созданное инструктором по физкультуре оборудование, имеющее отношение к СТЕМ – образованию.

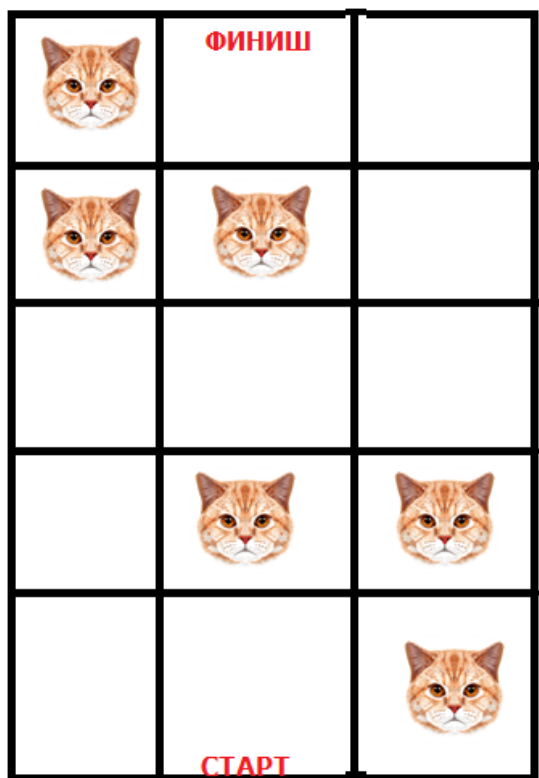
## СТОЛ

### Новак О.Н. «Математическое развитие с использование робопчелки и робомыши»

#### Оборудование:

#### ХОД:

Предлагаю вам соревнование между Робопчелкой и Робомышью. Используя свои математические знания, ориентировку на плоскости и алгоритм – помощник (схема на бумаге), необходимо провести своего персонажа от старта до финиша, запрограммировав его так, чтобы он не столкнулся с препятствием на своем пути. Кто первый безошибочно пройдет уровень – получает соответственно кусок сыра или вкусный нектар.



СТ



Болотова Е.А. «АРТ–технологии как направление СТЕМ образования»

#### Оборудование:

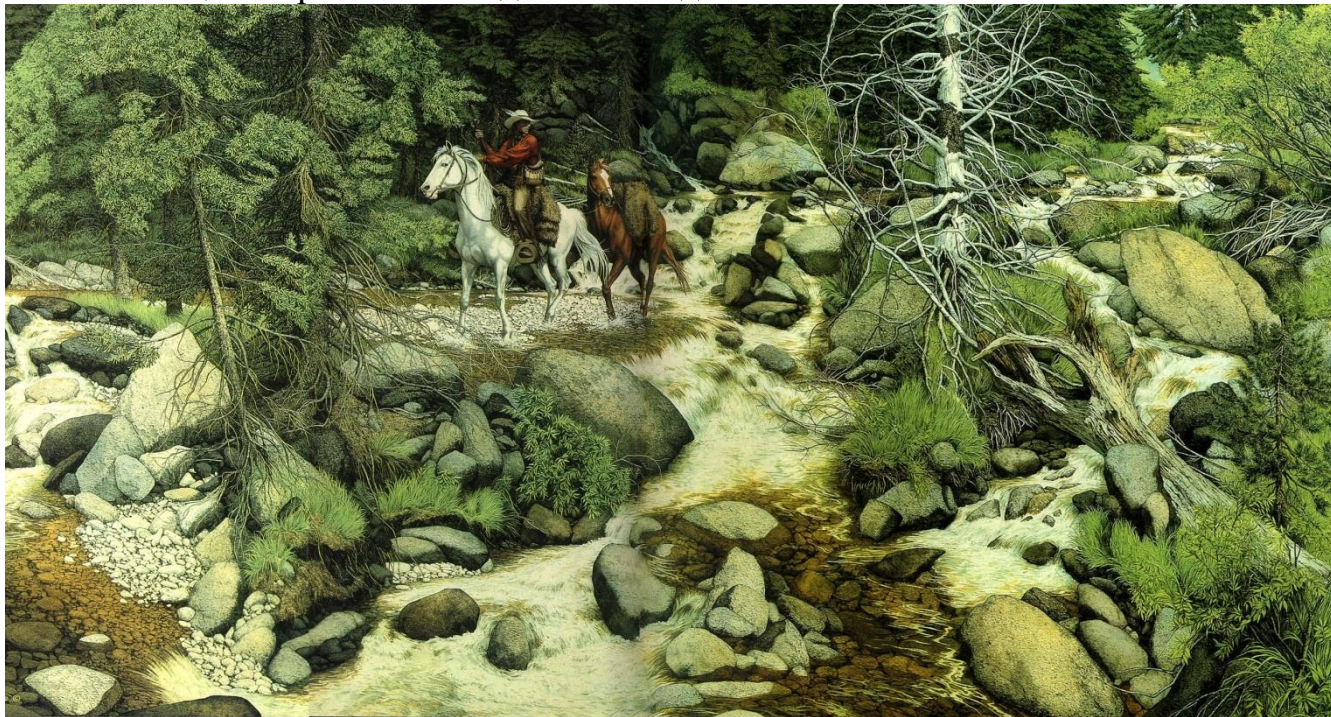
ХОД: подставка – мобиль для последующего размещения на ней изготовленных стажерами планет, пластичная масса для лепки разных цветов.



Цветная двусторонняя бумага в квадрате для оригами (10-12 штук), картины-загадки заламинированные.

- 1.«Создание модели Солнечной системы из цветной пластичной массы методом смешивания заданных цветов» (планет 9, поэтому по 3 с каждой подгруппой)
2. Оригами (по выбору волонтера. Довести сборку до совершенства, чтобы участникам было легко повторить)
3. Картины –загадки

Сколько лиц на картине наблюдают за всадником?



Найди кота

