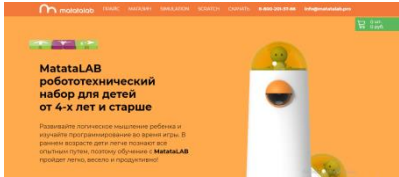


Полезные ссылки



<http://matatalab.pro/>

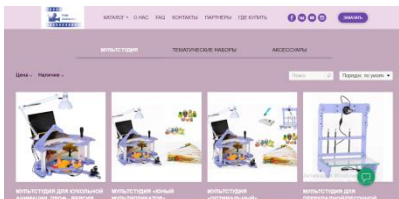
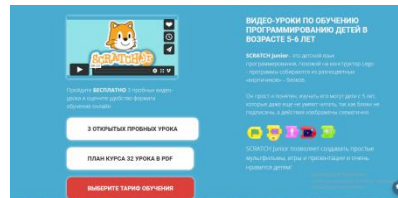
MatatLab - знакомство

https://youtu.be/Qsz_5UqRq1o



<https://scratchjr.org/>

Видео-уроки по обучению
программированию детей в возрасте 5-6 лет
<https://codim.online/primer?gcmes=15002462673&gcmlg=3931700>



Сиреневая Мультстудия

<https://xn--d1aihd0afbee0gub.xn--p1ai/>

<https://www.instagram.com/newdetsad/>

<https://www.facebook.com/kidsanimationdesk/>

«Сопровождение детей дошкольного возраста как способ достижения успешных результатов обучения»

«Как организовать образовательную деятельность?»



Мантурова Татьяна Игоревна,
МАДОУ детский сад № 107
Русина Татьяна Сергеевна
МАДОУ детский сад № 107

ШАГ 1

Как создать ситуацию успеха и помочь ребенку поверить в себя

Словосочетание «ситуация успеха» состоит из двух понятий «успех» и «ситуация успеха». **Ситуация** – это сочетание условий, которые обеспечивают успех. Сам **успех** – результат подобной ситуации. Ситуация – это то, что человек способен организовать. Переживание же радости, успеха – нечто более субъективное, скрытое в значительной мере от взгляда со стороны.

Создание **любого типа ситуации успеха** состоит из последовательности следующих операций:

- ✓ эмоциональное сближение детей – создание хорошего настроения, сплочение коллектива;
- ✓ внесение мотива на деятельность. Удачный выбор мотивации уже гарантия того, что дети будут с большим удовольствием выполнять все предложенные задания. Мотивация должна произвести на ребенка эффект, побудить его к действию, заинтересовать ребенка;
- ✓ снятие неуверенности или страха. В такие моменты очень важен тактильный контакт и принцип общения «глаза в глаза». Дать понять ребенку, что от него не ожидают абсолютного совершенства, что он имеет право на ошибку, на другую попытку, что ценность представляют его действия – попытка выполнить задание;
- ✓ четкая инструкция – конкретные советы, как выполнить планируемое;
- ✓ скрытое инструктирование ребенка в способах и формах совершения деятельности. Скрытая инструкция (скрытая помощь) реализуется путем использования намека, указания, пожелания. «Наверное, лучше всего начать с ... а затем», «Обрати внимание...»;
- ✓ авансирование успешного результата – программирование ребенка на положительный результат; персональная исключительность – оглашение достоинств, которые еще не успел проявить ребенок, но которыми его наделяют окружающие. «Ты у нас самый ответственный. Именно на тебя у нас большая надежда», «Только тебе я могу доверять»;
- ✓ мобилизация активности или педагогическое внушение – каткое экспрессивное воздействие, собранное в яркий фокус («Приступаем!», «За дело!»);
- ✓ высокая оценка детали – оцениваются детали, в которых проявилась индивидуальность ребенка, использование необычного способа, самостоятельный поиск, красивое оформление, аккуратность и т.д..



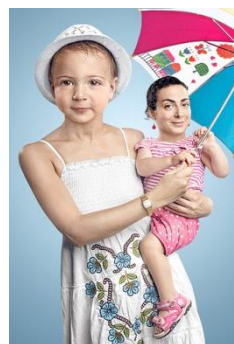
Приемы создания ситуации успеха:

Прием «Положительный эмоциональный настрой». Создание доброжелательной атмосферы и сотрудничества, яркая и эмоциональная речь воспитателя. Любая из коммуникативных игр, направленных на единение коллектива.

Прием «Умышленная ошибка». Для поддержания группы в тонусе, сохранения внимания можно использовать этот прием. Педагог допускает умышленно ошибку (чаще всего на занятиях интеллектуальной направленности). Детей приучают не просто заметить допущенную ошибку, но и доказать свою правоту. Этот прием приучает дошкольников следить за ходом мысли других людей (в т.ч. взрослого), проверять каждое действие. Когда дошкольники доказывают правильность своего суждения, на самом деле они испытывают радость успеха.

Прием «Эмоциональное поглаживание». Воспитатель обращается фронтально ко всем детям: «Вы у меня молодцы!», «Я горжусь вами», «Как прекрасно у вас получается», «Какие вы молодцы, сами нашли решение». Таким образом мы внушаем ребенку веру в себя и свои силы.

Прием «Авансирование». Педагог заранее предупреждает о предстоящей работе (испытании), говорит о том, что надо сделать, при этом авансирует успешный результат («Ты справишься с этим...», «У тебя (у вас) это обязательно получится, и я нисколько в этом не сомневаюсь...», «Я даже не сомневаюсь в успешном результате»);



Прием «Обмен ролями». Используется с целью вовлечения детей в определенную социальную роль, например, инструктора по физкультуре. Ребенок любит двигательную активность, но не уверен в себе. Взяв на себя роль педагога, он будет стремиться правильно выполнять упражнения, у него будет формироваться уверенность в себе, интерес к физкультуре и спорту.

Прием «Высокая оценка определенной детали». Педагог дает оценку не всего результата или действия, а определенной детали действия: «Здорово придумал...», «Тебе особенно удалось...», «Самое замечательное в твоём ответе...», «Так чудно...», «Мне интересно твое предположение...», «Это выглядит здорово!», «Это что-то особенное!»

Прием «Эмоциональный всплеск». Педагог использует односложные высказывания типа: «Правильно!», «Молодец», «Замечательно!», «Прекрасно!», «Удивительно!», «Превосходно!», «Я просто в восторге!», «Я просто обожаю...»



ШАГ 2

Цифровое медиaproстранство в работе с детьми дошкольного возраста

Занятия, на которых ребенок программирует роботов, а иногда и создает их, не только готовят детей к будущему, где кибермашины становятся все более частыми помощниками человека, но и формируют новый способ мышления, основанный на знаниях алгоритмики, логики, законов движения, механики, математики, навыках командной работы и умении творчески подходить к решению задач.

Роботов Rugged robot и Blue-Bot, MatataLab, Робомышь Learning Resource можно использовать в различных играх: например, «Знакомство», «Бродилки», «Змеи и лестницы», «Пиратские прятки», что позволяет развивать информационно-коммуникационные навыки у детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Также роботы очень помогают в отработке у дошкольников умения ориентироваться в пространстве. Они могут быть использованы при ознакомлении дошкольников с окружающим миром, а также формирование элементарных математических представлений. На занятиях по развитию связной речи программируемые роботы станут подспорьем при составлении рассказов и сказок.

Возрастная группа: 4-9 лет

Область обучения: Наука, технологии, инженерия и математика (STEM)

Программирование
Логика
Критическое мышление
Рисование
Музыка

Робомышь Learning Resource

Особенности набора

- ✓ Перемещение вперед/назад на 12 см.
- ✓ 16 пластмассовых деталей (12,5x12,5), для создания игрового поля, лабиринта.
- ✓ 30 карточек с направлениями движения.
- ✓ Два режима скорости.



Робототехника – новый тренд в образовании

Особенности набора

- ✓ Перемещение вперед/назад на 20 см.
- ✓ Поворот на 45° влево/ вправо.
- ✓ Можно управлять дистанционно – через приложение, установленное на iOS и Android, при помощи Bluetooth.



- ✓ Большой диаметр колес.
- ✓ Режим объезда препятствия.
- ✓ Три режима скорости.
- ✓ Датчик света.
- ✓ Тактильный считыватель (TacTile Reader).



Rugged Robot

MatataLAB



Особенности набора

- ✓ Командная башня (Command Tower).
- ✓ Блоки для программирования (Matata Blocks).
- ✓ Контрольная панель (Control Board).
- ✓ Набор для рисования.
- ✓ Музыкальный набор.
- ✓ Карты приключений.
- ✓ Перемещение вперед/назад на 10 см.

ScratchJr предназначен для раннего обучения детей 5-7 лет программированию. Программа проста для понимания, результат виден сразу. Блоки команд обозначены рисунками, выглядят как разноцветные кубики Лего, которые легко крепятся между собой. Дети могут не уметь читать и писать, но смогут создавать свои проекты на компьютере или планшете.

Scratch Junior

Что можно сделать в среде ScratchJr?

- ✓ Дети могут оживить героя: научить его бегать, прыгать, вертеться, петь и танцевать.
- ✓ Среда содержит графический редактор, в котором можно нарисовать персонажа, переокрасить готового, создать свой фон.
- ✓ Придумать мультфильм, интерактивную открытку, добавить звук.
- ✓ Создать простую игру.



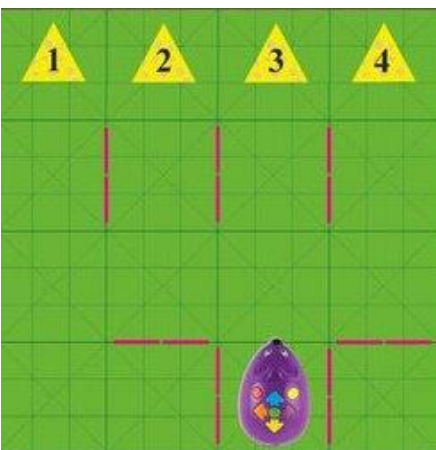
Сиреневая Мультистудия

- ✓ зона декораций, площадка для расстановки декораций на неподвижном основании стола с быстросменной фоновой заставкой;
- ✓ вращающиеся вспомогательные устройства для детальной проработки съемочного пространства;
- ✓ сцена с возможностью вращения относительно зоны декораций, фона и камер;
- ✓ применение ноутбука со страховочным ремнем, препятствующий случайному опрокидыванию;
- ✓ дополнительный источник освещения, а также удобное место под микрофон;
- ✓ применение как web камеры, так и цифрового фотоаппарата.



Практикум

1. Робомышь Learning Resource



С помощью стрелок ↑, ↓, ←, → запрограммируйте мышь, чтобы она дошла до каждого кусочка сыра.

1.

--	--	--	--	--	--	--	--
2.

--	--	--	--	--	--
3.

--	--	--
4.

--	--	--	--	--	--	--

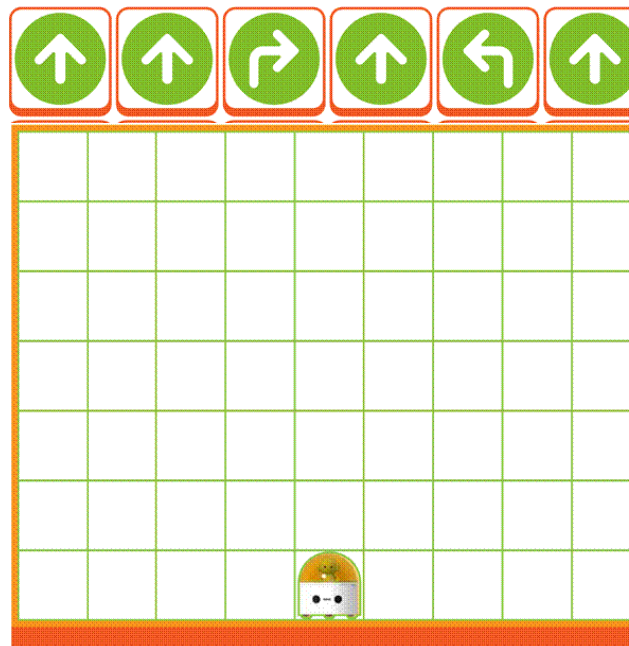
2. Rugged Robot



Используя данное поле, продумайте для детей игровую задачу.

Особенности и преимущества

3. MatataLAB



Разгадайте последовательность кода. Нарисуйте движение робота, запрограммированное в этом коде.

4. Что такое Scratch? Первые шаги

Знакомство с интерфейсом Scratch Jr. <https://scratchjr.org/>

- ✓ Нажимаем все кнопки и смотрим, что они делают.

Знакомство с графическим редактором.

- ✓ Выбираем фон.
- ✓ Изменяем фон.
- ✓ Рисуем на фоне.
- ✓ Используем все инструменты редактора.

Выбираем персонажа.

- ✓ Изменяем его в редакторе.
- ✓ Сохраните проект

Задание.

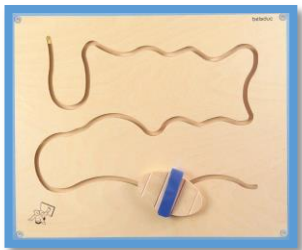
- ✓ Добавьте любой фон.
- ✓ Добавьте Домик, кота и собаку.
- ✓ Перекрасьте всех персонажей.
- ✓ Сохраните проект.



Как организовать образовательную деятельность в группе детей дошкольного возраста ?

Развивающие тренажеры Блок «Настенные»

Панели предназначены для развития опорно-двигательного аппарата, крупной моторики, мышц, суставов и координации движений. Выполнение игр-упражнений на панелях способствует развитию сосредоточенности, внимательности, терпения, выдержки. Точное, динамичное выполнение упражнений для ног, туловища, рук, головы подготавливает совершенствование достижений артикулярных органов: губ, языка, нижней челюсти.



Блок «Напольные»

Развивают зрительно-моторную координацию и зрительно-пространственное восприятие. Игры на поле тренажера позволяют научить ребенка находить средства, необходимые для решения определенной задачи, продумывать цепочку шагов, ведущих к решению, анализировать выполнение созданного плана, находить и исправлять в нем ошибки. Развивается ориентировка в окружающем пространстве, активируются зрительная, моторная и слуховая память.



Блок «Пространственные»

Данные игровые модули прекрасно способствуют развитию всех видов моторики, координации движений, двигательной памяти, пространственного мышления, цветоощущения ребенка. Игровые панели способствуют развитию крупной и мелкой моторики, координации движений, двигательной памяти, цветоразличения, глазомера, тренируют мышцы кисти руки и лучезапястного сустава.



Блок «Настольные»

Игры на тренажерах способствуют осуществлению сенсорной стимуляции, влияющей на развитие и совершенствование когнитивных процессов: анализа, синтеза, классификации, обобщения.



Формируют умение составлять четкий внутренний план умственных действий.

Многофункциональные развивающие тренажеры используются для развития у детей пространственной ориентировки, координации движений, формирования познавательной активности, развития зрительно-пространственного восприятия и зрительно-моторных координаций, внимания, речи, памяти, мыслительной деятельности, для воспитания у ребенка личностных качеств.