

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
№ 25 г. Липецка

**ГОРОДСКОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС
«ВОСПИТАТЕЛЬ ГОДА - 2021»**

**Педагогическое мероприятие с детьми
«Как Липецк появился»
(STEAM-технология)**

Подготовительная к школе группа

Воспитатель:
Козинская Оксана Владимировна

г. Липецк
2020

Цель: формирование предпосылок готовности к программированию посредством использования игрового STEAM-оборудования.

Задачи

Образовательные:

- создать условия для ознакомления с игровым STEAM-оборудованием (робот «Ботли», «Робомышь»);
- способствовать формированию понятий «пошаговая команда», «программирование»;
- познакомить с прибором – металлоискателем, создавая условия для формирования первоначальных научных представлений;
- способствовать закреплению знаний о свойствах железной руды и магнита, развивая готовность к совместной поисковой деятельности со сверстниками.

Развивающие:

- формировать критическое мышление, логический подход к решению задач;
- стимулировать любознательность, познавательные действия, формируя логический подход к решению задач;
- стимулировать речевую активность детей через познавательно-исследовательскую деятельность.
- формировать навык восприятия информации через экранные средства.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к истории родного города;
- создавать условия для ранней профориентации детей старшего дошкольного возраста;

- способствовать созданию эмоционального настроения и мотивационной готовности к участию в совместной деятельности.

Приоритетная образовательная область: познавательное развитие.

Интеграция областей: познавательное развитие; социально-коммуникативное развитие, речевое развитие.

Оборудование и материалы: видеоролик «Как Липецк появился», программируемые роботы Ботли, Робомыши; «ангар» для робота; баннерное поле; поля для игр и перемещения роботов; мешочки с металлическими и неметаллическими предметами, металлоискатели, флажки-определители, карточки с цифрами, магнит, магнитные фишки, образцы железной руды.

Ход занятия:

I. Знакомство. Введение в тему.

II. Основная часть.

1. Просмотр видеоролика, знакомство с металлоискателем

- Понравился вам рассказ? Ребята, как вы считаете, трудной была работа древних рудокопов? Почему?

- Правильно, им практически вручную приходилось добывать железную руду.

- А как вы думаете, в настоящее время людям легче стало добывать и перерабатывать железную руду? Почему?

- Ребята, и все-таки я считаю, что в древности было легче, потому что раньше руда лежала на поверхности, ее легко было найти, а сейчас она спрятана глубоко под землей, попробуй, разыщи! Вы со мной согласны?

- Мнения разделились. Тогда я предлагаю провести эксперимент: немного побыть современными рудокопами, самим обнаружить залежи железной руды и добыть ее, используя новые средства и технологии, доступные вам, детям. Согласны на такой эксперимент?

- Тогда я приглашаю вас на территорию месторождения железа, которую вам предстоит исследовать и определить те участки, где лучше всего проводить разработку. Нужно учитывать, что наша руда скрыта под землей. С помощью чего можно найти металл, если его не видно?

- У нас есть такой прибор! Демонстрирую металлоискатель. Показываю его в действии.

- У меня карточки с цифрами 2 цветов. Выбирайте карточку, цвет будет обозначать с кем вы будете в группе, а цифра покажет ваше место для исследования.

- Все участки для исследования помечены цифрами. Цифры повторяются, это значит, что каждый должен проверить 2 участка, определить с помощью металлоискателя, где именно находится железная руда и поставить рядом флажок со знаком.

2. Игра-исследование (самостоятельная деятельность детей)

3. Работа по программированию робота Ботли.

А теперь следующая задача:

- Раньше рудокопы с огромным трудом спускались вниз, грузили руду, и вытаскивали ее наверх.

- Что бы сейчас мы стали использовать, чтобы не делать такую тяжелую работу. Кто бы смог нас заменить?

III. Заключительная часть. Игра-соревнование «Чья команда соберет больше руды».

IV. Рефлексия.