**Методическая рамка образовательной практики**

|  |  |
| --- | --- |
| Название образовательной практики | Методическая разработка «Электронные упражнения для учащихся по программе «Программирование роботов для дошкольников»» |
| Номинация | Номинация по технической направленности «Информационные технологии» |
| Приоритетное направление | Медиатехнологии |
| Какая цель достигнута? | Пополнение методической базы образовательной программы для дошкольников. |
| Какие задачи решены? | - познакомить с правилами программирования робота Ozobot, возможностью самостоятельного повторения и закрепления этих правил;  - вовлечь обучающихся дошкольного возраста в мир программирования роботов;  - способствовать развитию интеллектуальных и творческих способностей обучающихся.  (подробнее о каждом упражнении <https://disk.yandex.ru/d/xCFr8C59m3bS5Q>) |
| Какие дети по возрасту обучались? | 5-7 лет |
| Какие категории обучающихся обучались? | Обучающиеся, демонстрирующие высокие образовательные результаты |
| На какие научно-педагогические и методические подходы опирались? | Раздаточные материалы от разработчиков Ozobot.edu –безграничные возможности для обучения.  Платформа для создания упражнений LearningApps <https://learningapps.org/> |
| Какие нормы, традиции сохранялись? | Закрепление пройденного материала в игровой форме |
| В чем новизна подхода в преподавании ДООП | Использование электронных упражнений, созданных на платформе LearningApps, – актуально, современно и интересно для детей, что несомненно приводит к улучшению качества знаний, способствует росту интереса в области программирования роботов и служит отличной мотивацией обучающимся к созданию собственных творческих проектов. |
| В чем новизна методик, технологий обучения и воспитания | Новизна заключается в объединении творческой, исследовательской и графической деятельностей, применении новых информационных технологий, что способствует безграничным возможностям для обучения основам программирования в старшем дошкольном возрасте. А также отсутствие в программе дошкольного образования видов деятельности, обеспечивающих формирование опыта программирования. Данная разработка позволяет педагогу в построении образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при этом сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования. |
| Какие образовательные результаты достигнуты обучающимися? | В результате использования данных электронных упражнений учащиеся научились:  - понимать основные компоненты управления роботом;  - создавать код с помощью цветовых линий;  - программировать робота по цветовым линиям, номерам цветов, различая и применяя разнообразные коды (скорости, направления и др.);  - наблюдать, экспериментировать, создавать собственные проекты.  У учащихся повысились личностные и межличностные компетенции:  - освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;  - применение усвоенных знаний и способов деятельности для решения новых познавательных задач;  - овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации; установление причинно-следственных связей, построение рассуждений. |
| Какие ресурсы помогли? | Материально-технические: программируемые мини-роботы, ноутбук, компьютерная мышь.  Информационные: Ozobot.com, <https://learningapps.org/>  Интеллектуальные: деятельность по обновлению программы дополнительного образования, усовершенствованию образовательного процесса, применение инновационных образовательных технологий.  Организационные: временные  Кадровые: педагог, дети |
| В чем результат образовательной практики? | В результате обучения с использованием данных электронных упражнений повысился образовательный результат изучаемой программы, и учащиеся создали творческие индивидуальные и коллективные проекты (объединенные в единый образовательный творческий кейс) с использованием цветового кода для робота Ozobot. |
| В чем воспитательный эффект образовательной практики? | У обучающихся повысилась способность следовать социальным нормам поведения и правилам в отношениях со взрослыми и сверстниками, а также появилась и усовершенствовалась установка положительного отношения к программированию и роботам, другим людям и самому себе. |
| Есть ли методический результат в виде публикации? | МЕТОДИЧЕСКИЙ БАНК IT-CUBE.РЯЗАНЬ <https://itcube62.ru/education> - Методические разработки педагогов – Королева Методическая разработка Эл упражнений РОБОТЫ |
| Цифровые следы образовательной практики | Сайт образовательной организации - <https://itcube62.ru/>  Публикации в группе социальной сети - <https://vk.com/itcube62>  Публикация фото отчетов и заметок в рабочей группе - <https://t.me/+-gOGuoIrlpk0ZDRi> |
| Краткая аннотация образовательной практики | Ozobot — миниатюрный программируемый робот для игр и обучения, который ходит по нарисованным линиям. Обучающиеся учатся придумывать различные «цветовые команды», устраивать соревнования роботов, заставлять мини-ботов выполнять разнообразные забавные зигзаги и развороты, зная правила создания линий, кодов. Учиться программировать вместе с роботом интересно и увлекательно, ведь дети познают этот мир через игру, погружаясь в мир творчества и новых знаний, исследуя окружающее пространство посредством информационных технологий. Данная методическая разработка – это набор электронных упражнений, созданных на платформе LearningApps, для учащихся по программе «Программирование роботов для дошкольников». |