**Информационная карта инновационного (передового) педагогического опыта**

|  |  |
| --- | --- |
| Ф. И. О. автора | Темербекова Анна Александровна |
| Учреждение (название, почтовый адрес, телефон, e-mail) | МБОУДО ДДТ с. Быков Долинского района Сахалинской области  Почтовый адрес:694062, Сахалинская область, Долинский район, с.Быков,ул.Горняцкая,16 б  E-mail: [dgo.mboudoddtb@sakhalin.gov.ru](mailto:dgo.mboudoddtb@sakhalin.gov.ru) |
| Должность | Педагог дополнительного образования |
| Стаж работы в должности | 3, 5 года |
| 1. Тема инновационного(передового) педагогического опыта | «Развитие творческого мышления на занятиях по робототехнике посредством применения STEAM- технологии» |
| 2. Источник изменений (противоречия, новые средства обучения, новые условия образовательной деятельности, др.) | Организуя обучение по принципу «от простого к сложному», убедилась, что иногда дети теряют интерес, сталкиваясь с более сложными заданиями и конструкциями. Поэтому в данном случае, необходима была именно такая технология, которая позволила бы сохранить контингент обучающихся, удержать их интерес, позволила бы создать ситуацию успеха для каждого. Именно такой технологией и стала STEAM-технология. |
| 3. Идея изменений (в чем сущность инновационного (передового) педагогического опыта: в использовании образовательных, коммуникационно-информационных или других технологий; в изменении содержания образования, организация учебного или воспитательного процесса, др.) | STEAM – новая образовательная технология, сочетающая в себе несколько предметных областей, как инструмент развития критического мышления, исследовательских компетенций и навыков работы в группе.  STEAM – является развитием хорошо известной аббревиатуры STEM, за исключением того, что включается искусство. S - science, или наука. T - technology, то есть технология. E - engineering, что по-английски означает инженерия. M - maths, царица наук - математика. Под искусством, новая составляющая аббревиатуры A - art, могут пониматься совершенно разные направления – живопись, архитектура, скульптура, музыка и поэзия.  Добавление искусства позволяет расширить контингент учащихся, вовлеченных в образовательную деятельность, таким образом, ребята, не обладающие ярко выраженными способностями в проектировании и математике, могут помочь группе при эстетической реализации проекта. |
| 4. Концепция изменений (способы, их преимущества перед аналогами и новизна, ограничения, трудоемкость, риски) | Главная идея применения STEAM –технологии состоит в том, что ребята, обучаясь роботоконструированию и основам программирования, не только учатся собирать модели и программировать их.  Они учатся, во-первых, находить им практическое применение, так как данная технология направлена, прежде всего, на создание какого-либо готового продукта. А таким продуктом может быть только такая модель, которой мы можем найти практическое применение.  Во-вторых, дети учатся не просто собирать модель, они создают ее для решения какой-либо конкретной проблемы и ситуации. А для этого она ищут информацию, изучают существующие в мире или регионе проблемы, а потом предлагают свои способы их решения.  В-третьих, ребята, работая в команде, могут найти себе дело по интересам и наклонностям, тем самым обеспечивая собственную заинтересованность и успешность. Ведь, например, модель для решения проблемы можно не только собрать из конструктора, ее можно сначала нарисовать, начертить и т. п. Если одни сильны в конструировании, другие в программировании, то третьи могут реализовать себя при дизайнерском оформлении проекта, модели, музыкальном сопровождении, сочинить сценарий представления и защиты модели.  Таким образом, вышеназванная технология позволяет вовлечь в деятельность максимальное число обучающихся, создав для каждого ситуацию успеха и позволив внести свою посильную лепту в общее дело.  Ну, и, конечно же, коммуникативные навыки, приобретаемые при совместной командной работе, позволяют в дальнейшем быть успешными в различных сферах деятельности.  Трудоемкость: психологический страх ребенка не справится с конструированием и программированием, отсутствие у детей представлений о возможности творческого и командного подхода в данном виде деятельности.  Ограничения: отсутствие финансирования на регулярное обновление МТБ в соответствии с техническими новинками. |
| 5. Условия реализации изменений (включая личностно-профессиональные качества педагога и достигнутый им уровень профессионализма) | Опыт по применениюSTEAM –технологии реализуется в процессе работы следующих творческих объединений:«Робо-открытие» (дошкольники), «Роботёнок», «Электроник».  Обучение по данной технологии происходит постепенно, от простого к сложному.  Главное же в применении данной технологии состоит в том, что ребята видят свою успешность, так как одним из результатов является законченный продукт или проект. Это способствует повышению мотивации обучающихся. А мотивация, как известно - это двигатель обучения.  Работа в данном направлении требует постоянного повышения профессионального мастерства педагога. Поэтому педагог регулярно проходит курсы повышения квалификации, частвует в различных обучающих семинарах. |
| 6. Результат изменений | 1.Повышение качества обучения.  2.Повышение интереса к занятиям робототехникой  3.Улучшение процесса самостоятельной творческой деятельности ребенка.  4. азвитие коммуникативных навыков Формирование коммуникативных навыков ребенка и навыков работы в команде  5.Повышение самооценки;  6. Призовые места в мероприятиях различных уровней по данной направленности  6. Положительные эмоции. |
| 7. Публикации | Официальный сайт МБОУДО ДДТ с. Быков:  <https://bykovddt.profiedu.ru>  Официальный телеграмм канал МБОУДО ДДТ с.Быков  <https://t.me/ddtbykov>  Официальное сообщество МБОУДО ДДТ  с. Быков «Вконтакте»  <https://vk.com/bykovddt> |
| 8.Описание педагогического опыта | В данном опыте работы рассматривается актуальная проблема развития и творческих способностей детей на занятиях по робототехнике. В основе опыта лежит идея применения STEAM- технологии, как универсального метода развития креативного мышления, вовлечения в процесс роботоконструирования обучающихся, имеющих различные интересы и склонности, формирования навыков работы в команде.  STEAM- технология объединяет в себе науку, инжиниринг, технологию, различные виды искусства, математику. В соединении этих компонентов образуется гармоничный синтез, достигающий большой силы воздействия на развитие творческих способностей обучающихся, позволяющий создавать для каждого ситуацию успеха, формировать необходимые навыки для работы в команде. |
| 9.Экспертное заключение (предполагаемый масштаб и формы распространения изменений) | STEAM -технология позволяет не только учить ребят собирать и программировать несложные модели роботов, но и  - находить им практическое применение;  - решать конкретные проблемы;  - развивает критическое мышление;  - развивает фантазию и творчество;  - способствует ранней профориентации;  - учит работать в команде.  Для развития данного направления работы и распространения опыта, возможно создание организационной структуры, по типу методического объединения для педагогов по робототехнике в рамках муниципального образования. В рамках данной структуры регулярно обмениваться опытом, организовывать и готовить соревнования и мероприятия технической направленности, оказывать взаимопомощь при подготовке к мероприятиям регионального и федерального уровней. |
| 10.Ф.И.О. эксперта, должность, место работы | Литвинова Марина Александровна, директор МБОУДО ДДТ с. Быков Долинского района |

Дата заполнения экспертного заключения: «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ год.