**Выступление**

**Робототехника и техническое творчество в образовательном пространстве дошкольной организации.**

Представляю Вашему вниманию применение среды программирования Scratch в совместной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста.

В соответствии с Федеральной образовательной программой дошкольного образования, вступившем в силу 25.01.2022 года занятие рассматриваются, как дело занимательное и интересное детям – развивающие игры с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых педагог осуществляет самостоятельно.

В нашем детском саду реализуется образовательное событие согласно календарному планированию воспитательной работы в дошкольном образовательном учреждении.

В рамках образовательного события «Животные Ямала» с детьми 5-6 лет было проведено занятие по ознакомлению с окружающим миром с использованием визуальной программной средой Scratch.

Во время занятий дети проявили интерес как движется герой, как была создана анимация, и как можно ее сделать. В глазах у детей я заметила искры любопытства и приняла решение разработать программу совместной деятельности, которая научит детей создавать проекты в Scratch по собственному замыслу и программировать роботов Wedo 2.0 в программной среде Scratch.

Первым важным шагом в нашей программе Scratch – программирования было проведение мастер-класса с родителями с использованием визуальной среды программирования Scratch. Это было сделано с целью привлечь родителей к активному участию деятельности с детьми и достижению совместных результатов.

Он был создан группой программистов в Массачусетском Технологическом Институте, под руководством Митчела Резника.

Scratch- это визуальная среда программирования специально разработанная для детей от 5 до 7 лет, которая появилася в 2007 году. В процессе создания проекта дети учатся программировать, развивают креативность, логическое мышление, связную речь и навыки публичного выступления перед родителями и сверстниками. В ходе совместной деятельности можно выявить детей, у которых имеются задатки в области программирования.

В дальнейшем дети перейдут на следующую ступень обучения, где могут продолжить развиваться, выбрать техническое направление в детском саду, в школе, а в будущем выбрать и профессию.

**Идея** разработки сформировать навыки построения алгоритмов в среде Scratch.

**Цель** создание собственных проектов в рамках образовательных событий с помощью визуальной средыScratch.

Уникальным инструментом для закрепления навыков в программе Scratch стал методический кейс. Работа с методическим кейсом включает в себя 3 этапа:

1. Рабочие листы, которые были мною разработаны для закрепления инструментов среды Scratch. Дети используют их в ходе самостоятельной деятельности и каждый рабочий лист относится к теме образовательного события.
2. Создание собственных проектов.
3. Веселая активность родителей и детей.

Мною было организовано мероприятие : «Зимушка, зима», где дети и родители смогли попробовать себя в роли программистов и создать свои проекты в рамках образовательного события в детском саду, также запрограммировать роботов из Lego Wedo2.0 в среде программирования Scratch.

Мероприятие позволило родителям увидеть, чему научились их дети.

Одним из успехов стало участие детей в конкурсах цифровые игры. Методический кейс (интерактивный, дидактический кейс), которые может использовать педагог на занятиях с помощью программы.