

Требования к оформлению статей

Статья подается в электронном виде (текстовый редактор Microsoft Word) на e-mail: cherishevauv@mgru.ru Объем статьи от 3 до 6 страниц.

Текст статьи должен быть предварительно отредактирован автором, даты, таблицы, схемы, имена и фамилии ученых, авторов литературных источников – выверены.

К изданию принимается ранее не опубликованное автором произведение – научная, научно-практическая или аналитическая статья. Оставляем за собой право отклонить статью, если тематика статьи не соответствует содержанию Фестиваля; если оформление статьи не соответствует требованиям, описанным в «Правилах оформления текста статьи».

Плата за публикацию статей не взимается.

Статьи в обязательном порядке проходят проверку на объем заимствований.

Правила оформления текста статьи

1. Текст публикации должен быть набран в текстовом редакторе Word, шрифт – Times New Roman, размер шрифта – 14, межстрочный интервал – 1,5, абзацный отступ – 1,25 см, поля сверху, снизу, слева, справа – 2 см, нумерация страниц сплошная, начиная с первой.

Таблицы представляются в формате Word. Таблицы в тексте должны нумероваться и иметь заголовки, размещенные над полем таблицы. Заголовок следует помещать над таблицей без точки в конце. Таблицу необходимо располагать после текста, в котором она упоминается впервые, или на следующей странице. Ссылка на таблицу в тексте обязательна – она должна находиться до момента представления самой таблицы. Ссылка должна органически входить в текст, а не выделяться в самостоятельную фразу, повторяющую тематический заголовок таблицы. Заголовок (Таблица 1) располагается слева без абзацного отступа. Заголовки и подзаголовки граф должны быть подписаны.

Рисунки (фотографии, скриншоты и т.п.) **размещаются в тексте** статьи в программе, в которой они были созданы.

2. Список цитируемой литературы должен содержать от **3 источников в алфавитном порядке.**

3. Кроме описания практика статья может быть представлена в виде сценария steam проекта. Оформляется в виде таблицы.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Изучение известных, исследование новых способов применения практики для развития детей путем составления дидактических пособий.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	<ol style="list-style-type: none"> 1) Знакомство с разверткой, сбор деталей конструктора 2) Высказывание гипотез применения практики 3) Совместное изготовление предполагаемых объектов (атрибуты для дидактических игр) 4) Использование объектов непосредственно в игре 5) Выявление неточностей, совершенствование объекта. 6) Исследование иных способов применения готового объекта, расширение его возможностей 7) Переход к доказательству других предполагаемых гипотез применения конструктора
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Создание атрибутов для игры.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	<p>Цвет: закрепление названия цветов, экспериментирование с цветом (насыщенность, сочетание с другими, смешивание и тп)</p> <p>Форма: знакомство с новыми формами, закрепление названий уже известных форм, исследование свойств формы многогранника (куб, призма)</p> <p>Композиция: обучение основам композиции, составление детьми своей, неординарной, отличающейся от представленной; формирование чувства гармонии</p>

M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временное, комбинаторика и т.п.)	Геометрическое Пространственное Логическое Алгоритмическое
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, коммуникативная

Steams проект

Тема проекта: « »

Тип проекта: steams проект

Продолжительность проекта:

Цель проекта:

Возрастная группа:

Задачи проекта: (для детей, педагогов, родителей)

Задачи для детей: развитие steams навыков

- ✓ умение видеть образовательную задачу и подбирать способы ее реализации;
- ✓ умение моделировать образ будущей конструктивной деятельности;

- ✓ умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей,
- ✓ умение применять творческие механизмы реализации замысла;
- ✓ интеграция в собственную сюжетно-ролевую игру и создание игрового пространства;
- ✓ умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи;
- ✓ умение развивать способность придумать техническое решение поставленной задачи.

Задачи для педагогов:

- формирование познавательного интереса, энтузиазма детей;
- создание условий для развития детской инициативы и самостоятельности;
- формирование предпосылок поисковой деятельности;
- развитие умения определять пути решения поставленной задачи с помощью взрослого, а затем самостоятельно;
- развитие умения ведения конструктивной беседы, в ходе совместной исследовательской деятельности;
- развитие творческого воображения и мышления детей;

Задачи для родителей:

❖ мотивационная поддержка - показать собственную заинтересованность в реализации проекта;
информационная поддержка

❖ РППС:

- ✚ наличие конструктора в свободном для детей доступе- конструктор стоит в уголке конструирования;
- ✚ наличие построенного объекта из конструктора (танк) для использования в свободной деятельности детей;

Ожидаемый образовательный результат проекта:

Продукты проекта: дидактические игры, арт-объекты.

Дети:

Педагоги:

Родители: