

**Подборка лучших STEAM
практик применения конструктора
«Йохокуб» в дошкольном
образовании
Часть 1 и Часть 2
Сборника лучших STEAM практик
в образовании ГАОУ ВО МГПУ 2021**

STEAMS ПРАКТИКИ В ОБРАЗОВАНИИ

**СБОРНИК ЛУЧШИХ STEAMS ПРАКТИК
В ОБРАЗОВАНИИ**

**Часть 1. STEAMS ПРАКТИКИ
В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

УДК 373.2
ББК 74.102я43
С80

Составители:
Зенов Евгений Константинович
Зенкова Ольга Викторовна

С80 STEAMS практики в образовании Сборник лучших STEAMS практик в образовании Часть 1. STEAMS практики в дошкольном образовании: [Сборник]/ сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. ГАОУ ВО МГПУ, – Москва: Издательство «Перо», 2021. – 84 с.

ISBN 978-5-00189-201-4 (Общ.)

ISBN 978-5-00189-202-1 (Ч.1)

В сборнике представлены лучшие практики педагогов дошкольного образования РФ, собранные на курсах повышения квалификации. В первом сборнике представлены STEAMS практики применения конструктора «Моя Москва» и конструктора «Йохокуб» в работе с детьми дошкольного возраста. Педагоги представляют свои практики в соответствии со спецификой применения STEAMS подхода в дошкольном образовании.

Материалы сборника будут интересны специалистам, работающим с детьми дошкольного возраста, педагогам-психологам, обучающимся и родителям.

Статьи публикуются в авторской редакции.

© Авторы статей, 2021

Издательство «Перо»
109052, Москва, Нижегородская ул., д. 29–33, стр. 27, ком. 105
Тел.: (495) 973–72–28, 665–34–36
www.pero-print.ru e-mail: info@pero-print.ru
Подписано в печать 01.06.2021. Формат 60x90/16.
Бумага офсетная. Усл. печ. л. 5,25. Тираж 100 экз. Заказ 477.
Отпечатано в ООО «Издательство «Перо»

ВВЕДЕНИЕ

Технологии настолько быстро развиваются и меняются, что педагог дошкольного образования не всегда успевает за ними. В последнее десятилетие педагогика изобилует новыми терминами, которые не всегда понятны воспитателю. На рынке индустрии детских товаров появляются образовательные решения (конструкторы, цифровые лаборатории, робототехнические наборы и игры, компьютерно-игровые комплексы и т.п.), которые имеют достаточно эффективные ресурсные возможности. Задача сборника: внести ясность в понимание технологий STEAMS и собрать лучшие практики в данной области.

В центре STEAMS образования и профессионального развития «Моя планета» Московского городского педагогического университета мы исследуем влияние инновационных методик и технологий на развитие навыков будущего у дошкольников, создаем новые STEAMS программы, объединяем творческие группы детей, педагогов и родителей в STEAMS проекты и проектируем творческую исследовательскую среду, насыщенную интегративным содержанием, цифровыми и технологичными инструментами познания действительности.

В сборнике будут представлены лучшие практики педагогов дошкольного образования РФ, собранные на курсах повышения квалификации. В первом сборнике представлены STEAMS практики применения конструктора «Моя Москва» и конструктора «Йохокуб» в работе с детьми дошкольного возраста. Педагоги представляют свои практики в соответствии со спецификой применения STEAMS подхода в дошкольном образовании.



*Литвинова Светлана Николаевна,
к.п.н., доцент,
директор Зеленоградского
отделения-института
делового администрирования,
руководитель центра STEAMS
образования и профессионального
развития «Моя планета»
ГАОУ ВО МПГУ*

«Истоки способностей и дарования детей — на кончиках их пальцев. От пальцев, образно говоря, идут тончайшие нити — ручейки, которые питают источник творческой мысли. Другими словами, чем больше мастерства в детской руке, тем умнее ребенок.»

ВАСИЛИЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ СУХОМИНСКИЙ

«Мы придумали не конструктор, а безграничные возможности для творческой самореализации из простого и экологичного материала, которые доступны каждому. Хотите вырастить в семье пытливого инженера, умельца и новатора? А сами — отдохнуть в творческой медитации? Тогда вам точно стоит попробовать!»



*ЧУТІКОВА ЕЛЕНА ВЛАДИМІРОВАНА,
АВТОР ІЗОБРЕТЕННЯ ТМ «ІОХОКУБЪ»,
ОСНОВАТЕЛЬ И РУКОВОДИТЕЛЬ
КОМПАНІИ ООО «ІОХО»,
ПАРТНЕР МГПУ*

 **Yohocube**

«Одним из мировых трендов развития образования является объединение предметных и метапредметных знаний, позволяющих ребёнку быть успешным и востребованным в будущем.

Одной из технологий, позволяющей решить данную задачу является STEAM-образование, объединяющее науку, технологию, инженерию, математику, различные виды искусства и активностей.

STEAMS технология - это современный образовательный феномен, формирующий у детей навыки решения нестандартных жизненных ситуаций, умение видеть межпредметные связи и применять их на практике. Обучение в классе с помощью STEAMS технологий - это всегда экспериментальная деятельность, направленная на решение какой-то реальной проблемы.»



*ЧЕЛЫШЕВА ЮЛИЯ ВЯЧЕСЛАВОВНА,
К.П.Н., ДОЦЕНТ,
ПЕДАГОГ-ПСИХОЛОГ ЦЕНТРА
STEAMS-ОБРАЗОВАНИЯ
И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ
«МОЯ ПЛАНЕТА» ГАОУ ВО МГПУ*

STEAMS ПРОЕКТ «БЕЛАЯ – ЙОХО БАШНЯ»

АГЛЯМОВА Ирина Федоровна,

ФИЛИАЛ МБДОУ - ДЕТСКОГО САДА «ДЕТСТВО» ДЕТСКИЙ САД № 118, г. Екатеринбург

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА: СОЗДАТЬ ИГРОВОЙ МАКЕТ НЕОБЫЧНОГО АРХИТЕКТУРНОГО ОБЪЕКТА «БЕЛАЯ –ЙОХО БАШНЯ», ПОЗНАКОМИТЬСЯ С ИСТОРИЕЙ ВОЗНИКНОВЕНИЯ РОДНОГО РАЙОНА, НЕОБЫЧНЫМ АРХИТЕКТУРНЫМ ОБЪЕКТОМ «БЕЛАЯ БАШНЯ» ИСТОРИЧЕСКИМИ СОБЫТИЯМИ, СВЯЗАННЫМИ С ЕЁ СТРОИТЕЛЬСТВОМ, НАЗНАЧЕНИЕМ И АРХИТЕКТУРНЫМИ ОСОБЕННОСТЯМИ.

ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА: СТАРШАЯ 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 (СОБСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ: ПОСТРОЙКИ НЕОБЫЧНОЙ АРХИТЕКТУРНОЙ ФОРМЫ); ИНТЕГРАЦИЯ ПРОДУКТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СОБСТВЕННУЮ СЮЖЕТНО-РОЛЕВУЮ ИГРУ, СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА; УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СОВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ; УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ);
- ◇ ОЗНАКОМЛЕНИЕ ДЕТЕЙ С ИСТОРИЕЙ ВОЗНИКНОВЕНИЯ РОДНОГО РАЙОНА, НЕОБЫЧНЫМ АРХИТЕКТУРНЫМ ОБЪЕКТОМ «БЕЛАЯ БАШНЯ» И ИСТОРИЧЕСКИМИ СОБЫТИЯМИ, СВЯЗАННЫМИ С ЕЁ СТРОИТЕЛЬСТВОМ;
- ◇ ВОСПИТАНИЕ ЧУВСТВА ГОРДОСТИ ЗА СВОЙ РОДНОЙ КРАЙ И УВАЖЕНИЯ К КУЛЬТУРНЫМ ЦЕННОСТЯМ И ТРАДИЦИЯМ МАЛОЙ РОДИНЫ;
- ◇ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ; СПОСОБНОСТЬ К СЮЖЕТОСЛОЖЕНИЮ.



Задачи для педагогов:

- ◇ создать условия для познавательно-исследовательской, творческой, игровой деятельности, для получения детьми знаний об историческом прошлом и современном культурном облике родного города, района;
- ◇ освоить возможности применения картонного конструктора «Йохокуб» в дошкольном образовании;
- ◇ предоставить возможность детям проявить себя и свои способности;
- ◇ познакомить родителей с основами патриотического воспитания дошкольников, направленными на приобщение к культурному наследию родного края;
- ◇ обогатить детско-родительские отношения опытом совместной творческой, познавательно-исследовательской деятельности.

Задачи для родителей:

- ◇ ознакомление с конструктором «Йохокуб», возможностями совместной, образовательной деятельности;
- ◇ ознакомление с основами патриотического воспитания дошкольников, направленными на приобщение к культурному наследию родного края;
- ◇ планирование совместной познавательно-исследовательской, творческой деятельности;
- ◇ развитие партнерских отношений.

РППС: оборудование творческой мастерской – «Архитектурное бюро» (конструктор «Йохокуб»), оформление выставки познавательной литературы о родном крае; размещение тематических альбомов для рассматривания «Наш город Екатеринбург», «Орджоникидзевский район самый лучший в мире он», «Прошлое и настоящее района», «Социальные объекты района», дидактических игр «Разрезные картинки», «Найди лишнее». Размещение в центре конструирования карточек-схем, алгоритмов сборки различных архитектурных объектов: домов, мостов, зданий и т.д.



ОЖИДАЕМЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ПРОЕКТА: СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО МАКЕТА «БЕЛАЯ – ЙОХО БАШНЯ», РАЗНООБРАЗНЫХ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ: «ЭКСКУРСИЯ К БЕЛОЙ БАШНЕ В ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ», «НАША УЛИЦА», «ПЕРЕКРЕСТОК» И Т.Д.

У ДЕТЕЙ:

- ◇ АКТИВИЗИРОВАЛСЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРЕС К ОКРУЖАЮЩИМ ОБЪЕКТАМ;
- ◇ УЗНАЛИ ИСТОРИЮ ВОЗНИКНОВЕНИЯ РОДНОГО РАЙОНА И СТРОИТЕЛЬСТВА БЕЛОЙ БАШНИ;
- ◇ ОСВОИЛИ НОВЫЙ ВИД ПРОДУКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ – МАКЕТИРОВАНИЕ;
- ◇ НАУЧИЛИСЬ КОНСТРУИРОВАТЬ ИЗ КАРТОННОГО КОНСТРУКТОРА «ЙОХОКУБ»;
- ◇ НАУЧИЛИСЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МАКЕТ ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ СЮЖЕТНЫХ ИГР;
- ◇ ЗАКРЕПИЛИ НАВЫКИ КОНСТРУКТИВНОЙ, ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

У РОДИТЕЛЕЙ:

- ◇ ВОЗРОС ИНТЕРЕС К ИЗУЧЕНИЮ ИСТОРИИ РОДНОГО ГОРОДА, К СОВМЕСТНОЙ ТВОРЧЕСКОЙ, ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДЕТЬМИ;
- ◇ СОВЕРШАЮТ СОВМЕСТНЫЕ ПРОГУЛКИ С ДЕТЬМИ, ЭКСКУРСИИ ПО ИСТОРИЧЕСКИМ МЕСТАМ ГОРОДА;
- ◇ ОСОЗНАНИЕ ЗНАЧИМОСТИ ВОСПИТАНИЯ ПАТРИОТИЧЕСКИХ ЧУВСТВ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ПРОЦЕССЕ ОЗНАКОМЛЕНИЯ С РОДНЫМ КРАЕМ.

У ПЕДАГОГОВ:

- ◇ ОСВОЕНА ПРАКТИКА ПРИМЕНЕНИЯ КАРТОННОГО КОНСТРУКТОРА «ЙОХОКУБ»;
- ◇ СОЗДАНА РАЗВИВАЮЩАЯ ПРЕДМЕТНО - ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА ПО ТЕМЕ ПРОЕКТА;
- ◇ ОФОРМЛЕН ИНФОРМАЦИОННО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПО ТЕМЕ НА САЙТЕ ДЕТСКОГО САДА;
- ◇ НАРАБОТАН КОНСУЛЬТАТИВНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ПЕДАГОГОВ ПО ДАННОЙ ТЕМЕ.

ОПИСАНИЕ ЭТАПОВ ПРОЕКТА

1 этап. Подготовительный

- ◇ СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА: ПОДБОР ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ, ИНТЕРНЕТ РЕСУРСОВ, ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ, МАТЕРИАЛОВ И ОБОРУДОВАНИЯ ДЛЯ КОНСТРУКТИВНОЙ, ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ;
- ◇ СОЗДАНИЕ СПЕЦИАЛЬНОЙ РУБРИКИ И РАЗМЕЩЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ И ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ О РОДНОМ РАЙОНЕ, ГОРОДЕ НА САЙТЕ ДЕТСКОГО САДА;
- ◇ ИНФОРМИРОВАНИЕ РОДИТЕЛЕЙ О РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА, ВОВЛЕЧЕНИЕ В

СОВМЕСТНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ;

- ◇ ПРОВЕДЕНИЕ ОНЛАЙН БЕСЕДЫ С РОДИТЕЛЯМИ О ПАТРИОТИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ, НАПРАВЛЕННОГО НА ПРИОБЩЕНИЕ К КУЛЬТУРНОМУ НАСЛЕДИЮ РОДНОГО КРАЯ;
- ◇ ПРОВЕДЕНИЕ ОНЛАЙН МАСТЕР-КЛАССА С РОДИТЕЛЯМИ: «ЙОХОКУБ» - КОНСТРУКТОР БЕЗ ГРАНИЦ»;
- ◇ ПОДБОР ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ О РОДНОМ КРАЕ;
- ◇ ИЗГОТОВЛЕНИЕ ТЕМАТИЧЕСКИХ АЛЬБОМОВ ДЛЯ РАССМАТРИВАНИЯ «НАШ ГОРОД ЕКАТЕРИНБУРГ», «ОРДЖОНИКИДЗЕВСКИЙ РАЙОН САМЫЙ ЛУЧШИЙ В МИРЕ ОН», «ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ РАЙОНА», «СОЦИАЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ РАЙОНА»;
- ◇ ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИЙ ДЛЯ СОВЕРШЕНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ ЭКСКУРСИЙ ПО ГОРОДУ, РАЙОНУ, БЛИЗЛЕЖАЩИМ УЛИЦАМ;
- ◇ ОФОРМЛЕНИЕ ВЫСТАВКИ КНИГ И АЛЬБОМОВ;
- ◇ ИЗГОТОВЛЕНИЕ КАРТОЧЕК-СХЕМ, АЛГОРИТМОВ СБОРКИ РАЗЛИЧНЫХ АРХИТЕКТУРНЫХ ОБЪЕКТОВ: ДОМОВ, МОСТОВ, ЗДАНИЙ И Т.Д.;
- ◇ ИЗГОТОВЛЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР «РАЗРЕЗНЫЕ КАРТИНКИ», «НАЙДИ ЛИШНЕЕ»;
- ◇ ОБОРУДОВАНИЕ ТВОРЧЕСКОЙ МАСТЕРСКОЙ - АРХИТЕКТУРНОЕ БЮРО «КРОХИ».

2 этап. Основной

Реализация проекта, через различные виды деятельности детей и формы организации.

Познавательно - исследовательская деятельность:

- ◇ БЕСЕДЫ С ДЕТЬМИ: «ЕКАТЕРИНБУРГ – НАШ ГОРОД!»; «КАК ЖИЛИ ЛЮДИ В СВЕРДЛОВСКЕ», «СТРОИТЕЛЬСТВО ЗАВОДА И ВОДОНАПОРНОЙ БАШНИ», «БЕЛАЯ БАШНЯ – ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ»;
- ◇ РАССМАТРИВАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ РОДНОГО ГОРОДА, РАЙОНА, БЕЛОЙ БАШНИ;
- ◇ ВИРТУАЛЬНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ С ПОМОЩЬЮ ПРЕЗЕНТАЦИЙ «МОЙ ГОРОД ЕКАТЕРИНБУРГ», «ОРДЖОНИКИДЗЕВСКИЙ РАЙОН», «УЛИЦЫ СОЦГОРОДА», «ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ РАЙОНА», «БЕЛАЯ БАШНЯ»;
- ◇ ПРОСМОТР МУЛЬТФИЛЬМА «ПЛАСТИЛИНОВЫЙ ЕКАТЕРИНБУРГ», «НАРИСОВАННЫЙ ЕКАТЕРИНБУРГ»;
- ◇ ЭКСКУРСИЯ С РОДИТЕЛЯМИ К БЕЛОЙ БАШНЕ.



ПРОДУКТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ:

- ◇ РИСОВАНИЕ «Вот такая, наша Башня!»
- ◇ АППЛИКАЦИЯ «БАШНЯ МОЖЕТ БЫТЬ РАЗНОЙ»
- ◇ КОНСТРУИРОВАНИЕ МАКЕТА:
 - ИЗГОТОВЛЕНИЕ ОСНОВЫ ДЛЯ МАКЕТА: ПЛАНИРОВАНИЕ РАЗМЕЩЕНИЯ ОБЪЕКТОВ, НАНЕСЕНИЕ РАЗМЕТКИ;
 - КОНСТРУИРОВАНИЕ ИЗ ЙОХОКУБА ОБЪЕКТОВ МАКЕТА: БАШНЯ, СТРОЕНИЯ, ДЕРЕВЬЯ, ТРАНСПОРТ (ГОТОВЫЕ ШАБЛОНЫ);
 - РАСКРАШИВАНИЕ ОБЪЕКТОВ МАКЕТА: ОСНОВАНИЕ, БАШНЯ, СТРОЕНИЯ, ДЕРЕВЬЯ, ТРАНСПОРТ.

КОММУНИКАТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ:

- ◇ ЧТЕНИЕ, ПЕРЕСКАЗ ЭПИЗОДОВ И РАССМАТРИВАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ КНИГ: С. ДАВРОВА «УДИВИТЕЛЬНЫЙ УРАЛ» (РАССКАЗ О ЕКАТЕРИНБУРГЕ), И. РЫЖКОВА «УДИВИТЕЛЬНАЯ ПРОГУЛКА», «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО УРАЛУ С ДЕТСКИМИ ПИСАТЕЛЯМИ» (ЕКАТЕРИНБУРГ), «ЕКАТЕРИНБУРГ ДЛЯ БОЛЬШИХ И МАЛЕНЬКИХ» (БЕЛАЯ БАШНЯ);
- ◇ ЧТЕНИЕ, ОБСУЖДЕНИЕ И РАЗУЧИВАНИЕ СТИХОТВОРЕНИЙ ИЗ КНИГИ В. ОСИПОВА «АЗБУКА ЕКАТЕРИНБУРГА»;
- ◇ СОСТАВЛЕНИЕ НЕБОЛЬШИХ РАССКАЗОВ «МОЯ УЛИЦА», «МОЙ ДОМ», «БЕЛАЯ БАШНЯ».

МУЗЫКАЛЬНО - ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ:

- ◇ ПРОСЛУШИВАНИЕ ПЕСЕН О ЕКАТЕРИНБУРГЕ;
- ◇ ХОРОВОД «УРАЛЬСКИЙ».

3 Этап. Заключительный - ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЙ

- ◇ ЭКСКУРСИЯ – ПРЕЗЕНТАЦИЯ МАКЕТА ДЛЯ ДОШКОЛЯТ ИЗ ДРУГИХ ГРУПП «БЕЛАЯ – ЙОХО БАШНЯ»;



- ◇ ВЫСТАВКА ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «БЕЛАЯ БАШНЯ В НАШЕМ РАЙОНЕ!»;
- ◇ ПРОВЕДЕНИЕ ИГР НА МАКЕТЕ: «ЭКСКУРСИЯ К БЕЛОЙ БАШНЕ В ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ», «НАША УЛИЦА», «ПЕРЕКРЕСТОК».

Технология	ХАРАКТЕРИСТИКА	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	ИЗУЧАЕМ ИСТОРИЮ ВОЗНИКНОВЕНИЯ РОДНОГО РАЙОНА, ЗНАКОМИМСЯ С НЕОБЫЧНЫМ АРХИТЕКТУРНЫМ ОБЪЕКТОМ «БЕЛАЯ БАШНЯ», ИСТОРИЧЕСКИМИ СОБЫТИЯМИ, СВЯЗАННЫМИ С ЕЁ СТРОИТЕЛЬСТВОМ, НАЗНАЧЕНИЕМ И АРХИТЕКТУРНЫМИ ОСОБЕННОСТЯМИ. ПОЗНАЕМ ПРИНЦИПЫ СБОРКИ И ОСОБЕННОСТИ КРЕПЛЕНИЯ ЙОХО - ДЕТАЛЕЙ МЕЖДУ СОБОЙ, СБОРКИ ПРОСТЫХ МОДЕЛЕЙ ПО СХЕМЕ И САМОСТОЯТЕЛЬНОМУ ЗАМЫСЛУ, СОСТАВЛЕНИЯ МАКЕТА, ДОПОЛНЕНИЯ ДЕТАЛЯМИ.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	ВОСПРИЯТИЕ ОБЪЕКТОВ, ПЛАНИРОВАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО СБОРКЕ, КОНСТРУИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ. СООТНОШЕНИЕ ЧАСТЕЙ, ФОРМЫ, РАЗМЕРА И Т.Д. ДОПОЛНЕНИЕ ДЕТАЛЯМИ, ОБЪЕКТАМИ, ДИЗАЙН. СБОРКА МАКЕТА.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	МАКЕТ НЕОБЫЧНОГО АРХИТЕКТУРНОГО СТРОЕНИЯ – ВОДОНАПОРНОЙ БАШНИ И ПРИЛЕГАЮЩЕЙ ТЕРРИТОРИИ. СОЗДАНИЕ РАЗНООБРАЗНЫХ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ: «ЭКСКУРСИЯ К БЕЛОЙ БАШНЕ В ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ», «НАША УЛИЦА», «ПЕРЕКРЕСТОК» И Т.Д.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	ФОРМА, ОБЪЕМ, ПРОПОРЦИЯ, КОМПОЗИЦИЯ, МАСШТАБ, ЦВЕТ, ДЕКОР.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННОГО, ГЕОМЕТРИЧЕСКОГО, АЛГОРИТМИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ, ПРОЕКТНАЯ, КОНСТРУКТИВНАЯ, КОММУНИКАТИВНАЯ, ИГРОВАЯ.

STEAMS ИГРА «ECO DOG TRAINING»

Антакова Ирина Владиславовна,
МБДОУ ДЕТСКИЙ САД № 153, г. Екатеринбург

Цель игры: ФОРМИРОВАНИЕ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НАЧАЛЬНЫХ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ НАВЫКОВ.

Возрастная группа: СТАРШАЯ ГРУППА

Задачи: РАЗВИТИЕ STEAMS-НАВЫКОВ: УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ ОБРАЗ БУДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (КОНСТРУКТИВНОЙ, ПРОЕКТНОЙ, РЕЧЕВОЙ, ИГРОВОЙ, ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ); УМЕНИЕ ВЫБИРАТЬ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ; УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА (СОБСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ: МОДЕЛЬ, ИГРА); УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СОВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ; УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ, ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.

РППС: Центр игр «Познание», направленный на развитие логики, внимания и других познавательных процессов, пополнился моделью собаки, состоящей из объёмных фигур конструктора Уноносубе (куб, призма, колесо).



Ожидаемый образовательный результат игры: ПОВЫШЕНИЕ ИНТЕРЕСА ДЕТЕЙ

ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА К ИЗУЧЕНИЮ НАЧАЛЬНЫХ НАВЫКОВ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОНСТРУКТОРА УНОНОСУБЕ.

ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

Для формирования алгоритма создания игры были сформулированы следующие этапы разработки модели:

1. Поисковый этап (разработка нескольких вариантов изделия и выбор наилучшего).
2. Технологический этап (изготовление изделия).
3. Заключительный этап (анализ модели собаки и испытание готового изделия).

1. Поисковый этап

Перед началом сборки готового изделия необходимо было предусмотреть несколько вариантов модели эко-собаки. Совместно с детьми было принято решение о конструкции модели с тремя подвижными рядами

кубиков. Данный вариант конструкции оказался наиболее эффективным для изучения детьми первичных экологических навыков.

Необходимо было также предусмотреть возможность участия детей в каждом из этапов создания изделия. Это является основным критерием, которым следует руководствоваться в процессе разработки игры.

2. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ

Начальным действием данного этапа является расчёт необходимого количества деталей для создания модели собаки. Было принято совместное решение использовать в изделии все виды деталей конструктора Уноносубе (куб, призма, втулка, колесо и соединительные скобы).

Позже были найдены эко-знаки (разрешающие и запрещающие), а также изображения разных экологических ситуаций. Все цветные материалы были распечатаны на принтере. Затем дети совместно с воспитателем разрезали изображения на фрагменты, размером с грани йохокуба.

Следующим шагом изготовления изделия стала сборка деталей, необходимых для создания модели эко-собаки. Учитывая возраст детей, линии сгиба разверток деталей были помечены цветными фломастерами. В целом, дети самостоятельно собирали объёмные детали конструктора, но на некоторых этапах сборки была необходима помощь воспитателя.



Основным и, пожалуй, главным действием на данном этапе является сборка изделия. Для скрепления объёмных деталей конструктора использовались соединительные скобы. Во время процесса сборки модели собаки дети применяли различные виды креплений в зависимости от расположения той или иной детали в изделии. Сначала были собра-



НЫ КОНСТРУКЦИИ С ТРЕМЯ ПОДВИЖНЫМИ КУБИКАМИ, НА КОТОРЫЕ ВПОСЛЕДСТВИИ БЫЛИ ПРИКЛЕЕНЫ ЦВЕТНЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ ЭКО-ЗНАКОВ И ФРАГМЕНТЫ РИСУНКОВ. ЗАТЕМ БЫЛА СОЗДАНА СОБАКА.

В ПОСЛЕДНЮЮ ОЧЕРЕДЬ ИЗДЕЛИЕ БЫЛО ЗАДЕКОРИРОВАНО. У СОБАКИ ПОЯВИЛИСЬ ГЛАЗА, НОС И ЯЗЫК.

3. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

НА ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОМ ЭТАПЕ БЫЛО ПРОВЕДЕНО ИСПЫТАНИЕ ГОТОВОГО ИЗДЕЛИЯ. МОДЕЛЬ ЭКО-СОБАКИ, СОЗДАННОЙ НАМИ, ЯВЛЯЕТСЯ УНИКАЛЬНОЙ В СВОЁМ РОДЕ. ИЗДЕЛИЕ РАЗРАБОТАНО НЕ ТОЛЬКО С ЦЕЛЬЮ РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, НО И С ЦЕЛЬЮ ПОВЫШЕНИЯ ИНТЕРЕСА ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА К СОБЛЮДЕНИЮ БАЗОВЫХ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ПРАВИЛ.

У СОБАКИ ИМЕЕТСЯ 3 РЯДА ПОДВИЖНЫХ КУБИКОВ. ВЕРХНИЙ РЯД, КАК И НИЖНИЙ, ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ СОЧЕТАНИЕ РАЗРЕШАЮЩИХ И ЗАПРЕЩАЮЩИХ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ЗНАКОВ. ЭТИ РЯДЫ ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА ДЕТЕЙ С ПРАВИЛАМИ ПОВЕДЕНИЯ НА ПРИРОДЕ.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ РЯД НАПРАВЛЕН НА РАЗВИТИЕ У ДЕТЕЙ ЛОГИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ И ПРОСТРАНСТВЕННОЕ МЫШЛЕНИЕ. В НЕМ ПРЕДСТАВЛЕНЫ 4 ИЗОБРАЖЕНИЯ, РАЗРЕЗАННЫХ НА РАВНЫЕ ФРАГМЕНТЫ:

- ◇ «ОСТОРОЖНО, МУРАВЕЙНИК!»
- ◇ «САЖАЕМ ДЕРЕВО»
- ◇ «ДРУЖИМ С ПЛАНЕТОЙ»
- ◇ «ПОЖАР В ЛЕСУ»

ИГРОКАМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ВЫПОЛНИТЬ СЛЕДУЮЩИЙ АЛГОРИТМ ДЕЙСТВИЙ:

1. Составить верхний ряд из разрешающих эко-знаков.
2. Соединить фрагменты центрального ряда в 4 изображения, отражающих правила экологической безопасности.
3. Составить нижний ряд из запрещающих эко-знаков.

ТАКИМ ОБРАЗОМ, ИГРА «ECO DOG TRAINING» СМОЖЕТ СФОРМИРОВАТЬ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НАЧАЛЬНЫЕ ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ ДЛЯ ИХ ПОСЛЕДУЮЩЕГО ПРИМЕНЕНИЯ В ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сборка деталей конструктора из готовых развёрток 2. Рассмотрение полученных объёмных фигур 3. Проведение анализа свойств объёмных фигур 4. Разработка чёткой последовательности действий (алгоритм)

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
Т	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	<ol style="list-style-type: none"> 1. РАССЧИТАТЬ НЕОБХОДИМОЕ КОЛИЧЕСТВО ДЕТАЛЕЙ КОНСТРУКТОРА ДЛЯ ИГРЫ. 2. ПОДГОТОВИТЬ МЕСТО ДЛЯ БУДУЩЕЙ ИГРЫ. 3. РАСПЕЧАТАТЬ ФОТОКАРТОЧКИ ДЛЯ ИГРЫ. 4. СОБРАТЬ ИЗ РАЗВЕРТОК КУБЫ, ПРИЗМЫ, КОЛЁСА И ВТУЛКИ. 5. РАЗРЕЗАТЬ ФОТОКАРТОЧКИ НА ТРИ ЧАСТИ ПО РАЗМЕРАМ ГРАНЕЙ ЙОХОКУБА. 6. СОБРАТЬ МОДЕЛЬ СОБАКИ ПОСРЕДСТВОМ СКРЕПЛЕНИЯ ДЕТАЛЕЙ МЕЖДУ СОБОЙ. 7. НАКЛЕИТЬ ФОТОКАРТОЧКИ НА ГРАНИ КУБОВ. 8. СОЗДАТЬ ДЕКОР ДЛЯ МОДЕЛИ СОБАКИ (ГЛАЗА, НОС, ЯЗЫК)
Е	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Игра «ECO DOG TRAINING» - 3D модель собаки с 3 рядами вращающихся Уонокубов относительно друг друга, предназначенная для повышения интереса дошкольников к изучению экологии.
А	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Композиция, форма, пропорция, фактура, цвет.
М	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ТОПОЛОГИЧЕСКОЕ (СБОРКА ДЕТАЛЕЙ КОНСТРУКТОРА ИЗ ГОТОВЫХ РАЗВЕРТОК) 2. ПОРЯДКОВОЕ (РАЗРАБОТКА АЛГОРИТМА СБОРКИ МОДЕЛИ СОБАКИ) 3. КОМБИНАТОРИКА (РАСЧЁТ НЕОБХОДИМОГО КОЛИЧЕСТВА ДЕТАЛЕЙ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МОДЕЛИ СОБАКИ) 4. ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ (ИЗУЧЕНИЕ И РАССМОТРЕНИЕ СВОЙСТВ ДЕТАЛЕЙ КОНСТРУКТОРА – КУБЫ, ПРИЗМЫ, КОЛЁСА И ВТУЛКИ)
С	СДЕЛАЙ САМ	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ 2. ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ 3. КОММУНИКАТИВНАЯ 4. ИГРОВАЯ 5. ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ 6. ТРУДОВАЯ

STEAMS ИГРА «ЦВЕТНЫЕ ДОМИКИ»

АНТРОПОВА НАТАЛЬЯ ГРИГОРЬЕВНА,

БЕРЧЕНКО ЖАННА ЮРЬЕВНА,

НЕПЕИНА МАРИНА СЕРГЕЕВНА,

МБДОУ- ДЕТСКИЙ САД № 138, г. ЕКАТЕРИНБУРГ

ТЕМА ИГРЫ: ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЦВЕТНЫЕ ДОМИКИ»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: РАЗВИВАТЬ ВНИМАНИЕ, НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ, ПРОСТРАНСТВЕННОЕ МЫШЛЕНИЕ, ЗАКРЕПЛЯТЬ НАЗВАНИЕ ЦВЕТОВ.

ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА: СРЕДНЯЯ ГРУППА (4-5 ЛЕТ)

ЗАДАЧИ: РАЗВИТИЕ STEAMS НАВЫКОВ (УМЕНИЕ ВИДЕТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ЗАДАЧУ И ПОДБИРАТЬ СПОСОБЫ ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ; УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ ОБРАЗ БУДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ; УМЕНИЕ ВЫБИРАТЬ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ, УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА (СОБСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ: РАССКАЗ, СКАЗКА, МОДЕЛЬ, ИГРА И Т.П.; ИНТЕГРАЦИЯ В СОБСТВЕННУЮ СЮЖЕТНО-РОЛЕВУЮ ИГРУ; СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА); УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ; УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ, ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.

РППС: ДАННАЯ ИГРА КОНСТРУКТОРА ЙОХОКУБ С ГОТОВЫМИ СХЕМАМИ РАЗМЕЩЕНА В ЗОНЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ.

ОЖИДАЕМЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ: ПРОСТРАНСТВЕННОЕ МЫШЛЕНИЕ, ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ, ЗАКРЕПЛЕНИЕ НАЗВАНИЯ ЦВЕТОВ.



ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

Используя словесную инструкцию педагога, а также заранее подготовленные педагогом варианты схем, дети выкладывает детали конструктора Йохокуб, соблюдая правильную последовательность, соблюдая цветовое чередование.

ВАРИАНТЫ ЗАДАНИЙ

1. Построй по образцу домик по предложенной схеме.
2. Построй домик по инструкции педагога.

ПРИМЕРЫ ИГР:

- ◇ построй домик, только с красными окошками;
- ◇ построй одноэтажный домик, чередуя цвета зеленый – синий – желтый;
- ◇ построй домик три этажа так, чтобы один из этажей был только синего цвета;
- ◇ построй домик в три этажа (1 ребенок), построй в четыре этажа (2 ребенка), сравните, какой домик выше-ниже;
- ◇ построй домик так, чтобы окошечко было зеленым цветом, используя призмы конструктора.



Вариантов заданий может быть множество, все зависит от фантазии и интереса к данной игре детей и педагогов.

В данную игру можно добавить другие задания, например:

Игра «Змея потеряла хвост»

Цель: закрепить прямой счет, выкладывать числовой ряд.

Задание: помоги змее собрать свой хвост (от 1 до 5).

Игра «Построй дом для цифры»

Цель: учить счету, соотносить цифры и количество, закреплять понятия больше-меньше, выше –ниже.

Задание: построй дом, чтобы цифра на крыше совпала с количеством этажей.

Игра «Загрузи вагончики»

Цель: учить счету, соотносить цифры и количество, закреплять понятия больше-меньше.

Задание: загрузи вагончики поезда так, чтобы он вез груз от 1 ку-

Бика до пяти кубиков. Должно быть 5 вагонов.

Таким образом, выполняя задания в игровой форме, у детей есть возможность еще обыграть свою конструкцию, что благотворно влияет на развитие фантазии и воображения, а также, развитие коммуникативных навыков.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	РАССМАТРИВАНИЕ ОБЪЕМНЫХ ФИГУР КУБ, ПРИЗМА. РАССМАТРИВАНИЕ ЦВЕТНЫХ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР НА КУБЕ, ПРИЗМЕ.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО ПРОСТЕЙШИМ ЧЕРТЕЖАМ И СХЕМАМ, А ТАКЖЕ СЛОВЕСНОЙ ИНСТРУКЦИИ ПЕДАГОГА.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	ДЕТИ СТРОЯТ ДОМИКИ РАЗНЫХ РАЗМЕРОВ, ОПРЕДЕЛЕННОГО ЦВЕТА, ОПИРАЯСЬ НА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ СХЕМЫ И СЛОВЕСНУЮ ИНСТРУКЦИЮ ПЕДАГОГА.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	ГРАФИЧЕСКИЕ НАВЫКИ. КОНСТРУКТИВНЫЕ НАВЫКИ.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	РАЗВИТИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ — РЕБЕНОК ОТБИРАЕТ, ОТСЧИТЫВАЕТ НЕОБХОДИМЫЕ ПО РАЗМЕРУ, ЦВЕТУ, КОНФИГУРАЦИИ ДЕТАЛИ. РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО, ПРОСТРАНСТВЕННОГО МЫШЛЕНИЯ.
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	ТАК КАК ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПЕДАГОГА И ДЕТЕЙ ПОСТРОЕНА В ИГРОВОЙ ФОРМЕ, ТО С ПОМОЩЬЮ ПРИМЕНЕНИЯ КОНСТРУКТОРА «ИХОКУБ» ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЦВЕТНЫЕ ДОМИКИ» ПРИОБРЕТАЕТ ИГРОВУЮ ФОРМУ ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. РАЗВИТИЕ РЕЧЕВЫХ И КОММУНИКАЦИОННЫХ НАВЫКОВ — РЕБЕНОК ПОПОЛНЯЕТ СЛОВАРЬ НОВЫМИ СЛОВАМИ, В ПРОЦЕССЕ КОНСТРУИРОВАНИЯ ОБЩАЕТСЯ СО ВЗРОСЛЫМИ, ЗАДАЕТ КОНКРЕТНЫЕ ВОПРОСЫ О РАЗЛИЧНЫХ ПРЕДМЕТАХ, УТОЧНЯЕТ ИХ СВОЙСТВА.

STEAMS ИГРА «В ГОСТИ К ЙОХО – СВЕТОФОРУ»

*Ахматьянова Замгалия Маликовна,
Филиал МБДОУ – ДЕТСКОГО САДА КОМБИНИРОВАННОГО
ВИДА «НАДЕЖДА» ДЕТСКИЙ САД № 461, г. ЕКАТЕРИНБУРГ*

Цель игры: Закрепление полученных ранее знаний о правилах дорожного движения через умение решать проблемные ситуации.

Возрастная группа: 5 – 7 лет.

Задачи:

1. Развивать умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи по ПДД, проблемной ситуации, способность к сюжетосложению.
2. Формировать умение самостоятельно выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей или проблемной ситуацией.
3. Формировать умение самостоятельно создавать игровое пространство.
4. Воспитывать дружеское взаимопонимание, умение ладить друг с другом во время игры.
5. Развивать умение формулировать свои мысли, слушать друг друга.

РПС: Создание игрового пространства по изучению ПДД. Внесены изменения в центр «Конструирования» и центр «Сюжетно – ролевых игр».

Ожидаемый образовательный результат игры: на созданном макете воспитанники закрепят знания правил дорожного движения, отработают навыки по выполнению правильных действий при переходе дороги, научатся решать проблемные ситуации и давать оценку деятельности пешеходов и водителя.



ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

Для игры дети сконструировали и дизайнерски оформили персонажей игры, этот процесс еще не закончен, у детей постоянно возникают новые идеи, персонажи, сюжеты. На сегодня наша игра состоит из: действующей светящейся модели Йохо – светофора, 3-х пешеходов, транспорта, собаки, домов, игрового кубика с наклеенными картинками различных дорожных ситуаций, коробочки со съёмными картинками и атрибутами, дорожных знаков.

Ведущий игры бросает кубик и определяет какая ситуация выпала для игры. Согласно этой ситуации дети выстраивают игровое пространство, макет улицы, перекрестка и т.д. Разбирают игровых персонажей, каждому определяют роль. Оставшиеся без роли дети выступают в роли экспертов, которые будут решать правильно или нет проиграна ситуация. Дети моделируют проблемную ситуацию, проигрывают ее и предлагают правильное решение. Эксперты определяют все ли правила дорожного движения были соблюдены, насколько правильно действовали участники движения. Например, на кубике выпала ситуация: (рис. 1)



рисунок 1



Дети моделируют ситуацию и объясняют: действие происходит в темное время суток, когда видимость на дороге плохая, поэтому у пешеходов на одежде должны быть световозвращающие элементы (прикрепляют к йохо - пешеходам световозвращающие элементы); пешеходы правильно переходят дорогу по пешеходному переходу, но в данной ситуации животное надо вести через дорогу на поводке или нести на руках (надевают на йохо – собаку поводок) и так далее... Взрослый за игрой может наблюдать и наводящими вопросами помогать детям, если у них возникают трудности.

Технология	ХАРАКТЕРИСТИКА	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	<p>Исследуем:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Принцип сборки и соединения между собой йохо – деталей: кубов, призм. 2. Принцип сборки простых моделей по схеме и самостоятельному замыслу. Принцип работы светофора. 3. Изучаем: 4. Технику безопасности при работе с электричеством. 5. Что такое электрическая цепь, принцип подачи энергии в простейших приборах. 6. Правила дорожного движения. <p>Познаем:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. С помощью электронного конструктора «Знаток» познаем принцип деятельности простой электрической цепи. 2. Используя технологию «Проблемные ситуации» познаем правила дорожного движения и учимся принимать правильные решения.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Техника безопасности при работе с электрическими приборами. 2. Изучение простой электрической цепи на примере детского электронного конструктора «Знаток». 3. Сборка электрической цепи из батареи, проводов, лампочки и выключателя. 4. Сборка и соединение между собой 3-х базовых йохо – деталей кубов для светофора. 5. Объединение электрической цепи и модели светофора их йохо – кубов. 6. Декорирование модели светофора. 7. Сборка и декорирование йохо – пешеходов. 8. Сборка по схеме йохо – машины. 9. Сборка домов, создание макета улицы. 10. Повторение правил дорожного движения. 11. Разбор и проигрывание проблемных ситуаций, которые могут произойти на дороге. 12. Оформление дидактических кубиков с проблемными ситуациями, подбор атрибутов. 13. Игра.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Дидактическая игра по ПДД. Игра состоит из действующей модели светофора, сделанного из 3-х йохокубов, внутри которых вставлены элементы электроцепи (батарея, провода, лампы, выключатель); 3-х персонажей – взрослый, девочка и мальчик «Йохо – пешеходы»; собака; йохо - машины; проезжей части; тротуара; кубиков с выбором ситуаций и заданий; сменных карточек; дорожных знаков.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Композиционная выразительность в сюжетной и декоративной аппликации, во время которой дети овладевают умением вырезать и объединять различные элементы украшения, учатся стилизовать, декоративно преобразовать реальные предметы, обобщать их строение, наделять образцы новыми качествами. Аппликация с использованием нетрадиционных материалов, чередование и комбинирование изобразительных техник. Перспектива, фактура.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Алгоритмическое, геометрическое, способность к пространственным представлениям, к числовой и знаковой символике, гибкость мышления, способность к переключению от одной умственной операции к другой, свобода от сковывающего влияния шаблонов и трафаретов.
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная.

STEAMS ИГРА «ВЕСЕЛЫЙ КУБИК»

Докшина Елена Николаевна,
МБДОУ Детский сад № 89, г. Екатеринбург

Цель игры: развитие STEAMS навыков детей старшего дошкольного возраста на музыкальных занятиях.

Возрастная группа: старший дошкольный возраст.

Задачи: развитие STEAMS навыков (умение видеть образовательную задачу и подбирать способы ее реализации; умение моделировать образ будущей деятельности (конструктивной, проектной, речевой и т.п.); умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, умение применять творческие механизмы реализации замысла (собственные продукты: рассказ, сказка, модель, игра и т.п.; интеграция в собственную сюжетно -ролевую игру; создание игрового пространства); умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи; умение придумать техническое решение поставленной задачи, применение элементов математического мышления; способность к речетворчеству, способность к сюжетосложению).

РППС: Музыкальный зал наполняется цветными кубиками, картинками (формируется зона творчества и дизайна). Стимулировать логическое мышление, совершенствовать коммуникативные навыки. Развивать чувство ритма. Формировать устойчивые певческие навыки. Обогащать музыкальные впечатления у детей. Приобщать детей к искусству. Развивать координацию движений собственного тела. Воспитывать культуру поведения в коллективе и в обществе в целом.

Ожидаемый образовательный результат игры: дети догадаются по картинкам, какой деятельностью им предстоит заниматься, с помощью картинки «Подснежник» провести беседу о том, что происходит в природе в апреле и познакомиться с музыкальным произведением «Апрель» П. Чайковского из цикла «Времена года», прохлопать ритмический рисунок «Паровозика», под видеоряд с пульсом.



ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

1 этап: ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

Изготовить кубик с картинками – подсказками, оборудование для мультимедиа презентации, видео презентация «Апрель», видео презентация «Ритмический паровозик», оборудование для воспроизведения аудио материала, аудио записи (П. Чайковский «Времена года» «Апрель», В. А. Моцарт Вариации из оперы «Волшебная флейта», В. Селиванов «Шуточка»), детские музыкальные инструменты (бубны, маракас), Кубики и призмы (для бумажного оркестра).

Используется знакомый детям песенный и танцевальный материал, вокальные упражнения, упражнение «Ритмический паровозик» так же уже было в работе, ритмический рисунок изучен по картинкам.



Вводная часть: Педагог приветствует детей и сообщает им, что сегодня на своем инструменте обнаружила вот такой интересный кубик (показывает его детям). Кубик должен быть легким, чтобы при возможном падении из рук детей избежать травм. Картинки своим содержанием должны подсказывать детям, что они будут делать на следующем этапе организованной деятельности. В данном случае предусмотрены картинки следующего содержания: поющие дети, танцующие дети в парах, подснежник на проталине, вагончик ритмического поезда, бубен и маракас, лист бумаги. Далее педагог говорит детям, что этот кубик появился здесь не просто так, и неспроста на нем такие картинки (рассмотреть картинки с детьми и обсудить, что они означают, в беседе подвести детей к пониманию значений этих картинок). Объяснить детям как они будут взаимодействовать с этим кубиком (рассказать правила игры в кругу «Ты беги веселый кубик»).



2 ЭТАП: ОСНОВНОЙ

Ход образовательной деятельности строится на том, какая картинка оказывается на верхней стороне кубика по окончании текущего раунда игры «Ты беги веселый кубик». После вводной части все дети встают в круг и под пение педагога, передают кубик из рук в руки соседу справа. Педагог поет на мотив песенки «Ты катись веселый бубен» (автор не известен), следующие слова:

*Ты беги веселый кубик (дети передают кубик по кругу с окончанием музыки, тот у кого в руках он остановился)
Быстро-быстро по рукам.*

Покажи скорей нам кубик, (показывает всем картинку, все вместе определяют что же надо делать нам. Аяют, чем будем заниматься)

По окончании каждого раунда игры, коллективно определяется задание, зашифрованное в картинке. После выполнения задания игра «Веселый кубик» повторяется до тех пор, пока все задания в картинках не будут выполнены.

Значение картинок:

Поющие дети – вокальные упражнения и песня, которая в данный момент уже находится в работе.

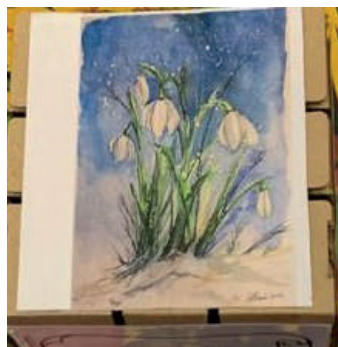
Танцующие дети – парный танец (пляска), который находится в работе в текущее время.

Музыкальные инструменты – музыкальное произведение так же уже знакомое детям.



Подснежник — здесь потребуется участие педагога в определении значения этой картинки. Нужно подвести детей к тому, что апрель время цветения подснежников и сейчас тоже апрель, и это прекрасное время пробуждения всей живой природы, которое всем очень нравится после долгой холодной зимы. Оно вдохновляет и настраивает нас на романтический лад, недаром так много написано стихов и песен о весне. Затем педагог рассказывает детям о том, что великий русский композитор Петр Ильич Чайковский, который уже знаком детям (здесь уместно будет напомнить о произведениях, с которыми дети уже знакомились в ходе образовательной деятельности в течение года или предыдущих лет), тоже написал произведение об этом чудесном времени года, оно называется «Апрель. Подснежник». Прочитать стихотворение А. Майкова которое сам композитор выбрал в качестве эпиграфа этой музыки.

*Голубенький чистый
Подснежник-цветок,
А подле сквозистый
Последний снежок.
Последние слезы
О горе былом
И первые грезы,
О счастье ином...*



После беседы педагог предлагает детям послушать произведение в сопровождении видеоряда соответствующего содержания.

Картинка ритмического вагончика — сама картинка из уже знакомого ряда картинок игры «Ритмический поезд», которую дети узнают без труда, так как эта игра тоже уже находится в работе.



Лист бумаги — дети без труда поймут - что изображено на картинке, но вот смысл этого задания должен объяснить педагог. Здесь надо провести взаимосвязь с тем, что надо как-то действовать, в каждой картинке зашифровано действие. А что можно делать с листком бумаги? (выслушать варианты

ответов детей) Напомнить о том, что деятельность должна быть связана с музыкой, если дети не придумают правильный вариант, то педагог сам говорит, что мы будем играть на картонном инструменте кубе и призме! Это будет самый необычный оркестр, и очень интересный по звучанию. Здесь педагог показывает детям какими способами можно «играть» на кубе и призме (щелчком пальца, хлопком ладони, легкими ударами нескольких пальцев, поглаживанием бумаги ладонью, просто потереть фигуры между собой) обращая внимание на то, какие разные звуки при этом получаются. Далее педагог предлагает детям послушать пьесу в своем исполнении. Следующими этапами будет разучивание приемов игры на бумаге с детьми и попытка сыграть пьесу вместе с педагогом.



Заключительная часть (рефлексия):

Педагог замечает, что картинки закончились и дети выполнили все задания. Задаются следующие вопросы:

- ◇ Понравилось ли такое занятие?
- ◇ Что понравилось больше всего?
- ◇ Что не понравилось? И почему?
- ◇ Что было трудно, а что легко?
- ◇ Хотели бы еще такие занятия?



Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Используем знакомый детям песенный и танцевальный материал, вокальные упражнения, упражнение «Ритмический паровозик» так же было в работе, ритмический рисунок изучен по картинкам.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Игровая деятельность детей и взрослых реализуется с помощью технологии системно-деятельностного подхода: дети догадываются по картинкам, какой деятельностью им предстоит заниматься (картинка «Подснежник» – провести беседу о том, что происходит в природе в апреле и познакомится с музыкальным произведением «Апрель» П. Чайковского из цикла «Времена года», прохлопать ритмический рисунок – «Паровозик» под видеоряд с пульсом.)
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Музыкальные инструменты из кубиков и призм.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Художественное конструирование, детский дизайн, аппликацию и ручной труд; обогащает музыкальные впечатления, приобщается к искусству; формирует устойчивые певческие навыки и развивает чувство ритма.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Обобщение, схематизация, структурирование; Способность к абстрагированию и нахождению закономерностей; Развивать координацию движения собственного тела; Воспринимать, оценивать и перерабатывать информацию.
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	В ходе игры дети вовлечены в деятельность: <ul style="list-style-type: none"> ◇ Художественно-эстетическую ◇ Познавательную ◇ Коммуникативную ◇ Исследовательскую ◇ Физическую

STEAMS ИГРА «ПОДАРИ УЛЫБКУ ДРУГУ»

Ершова Юлия Алексеевна,
Хижалова Мария Магамедовна,
ГБОУ «Школа № 618», г. Москва

Цель игры: улучшить эмоциональный подъем, выявить непопулярных детей

Возрастная группа: группа детей от 5 до 7 лет

Задачи: развитие STEAMS навыков; умение моделировать образ будущей деятельности (конструктивной, проектной, речевой и т.п.); умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, умение применять творческие механизмы реализации замысла; умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи; умение придумать техническое решение поставленной задачи, применение элементов математического мышления;

РППС: социально-коммуникативное развитие.

Ожидаемый образовательный результат игры: формирование положительных взаимоотношений между дошкольниками.



ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

Детям был выдан йохо-конструктор, проведено знакомство с ним, поговорили из какого материала сделан, рассмотрели детали в первоначальном виде, узнали как собирать объемные детали. После того как были собраны все детали, возник вопрос что же можно собрать из получившихся кубов. Ребята предложили собрать робота или человечка, после коллективного обсуждения было решено построить человечка, который будет хранить детские секретки.

Ребята построили человечка, решили назвать его Йохосекретик. Появилась необходимость еще сконструировать коробочки, куда ребята будут отправлять друг другу секретики. Сделав коробочки, каждый украсил ее. Разместив Йохосекретика и коробочки, ребята пишут или рисуют друг для друга. Интересуются кто кому отправил письмо. Наблюдая за такой «йохопочтой», педагог может выявить есть ли в группе непопулярные дети.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Знакомство с конструктором, со сборкой.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сборка кубиков 2. Придумали то, что будут строить из йохокубов («Йохосекретик») 3. Каждый собрал для себя йохокоробочку под секретики и задекорировал. 4. Учатся писать друг другу письма, секретики, послания.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Из кубиков дети сами придумали построить человечка, назвали его Йохосекретик, он охраняет детские йохокоробочки с письмами, которые ребята пишут друг другу.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Цвет, форма, композиция, оформление.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Геометрическое, пространственное, алгоритмическое.
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Игровая, познавательная, коммуникативная, инженерно-техническая, творческая.

STEAMS ИГРА «ПОЧТА РАДОСТИ»

ЗАХАРОВА ЕЛЕНА ВЛАДИМИРОВНА
Филиал МБДОУ КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА
«НАДЕЖДА» ДЕТСКОГО САДА №499, г. ЕКАТЕРИНБУРГА

Цель игры: развитие коммуникативных умений, инициировать воспитанников делиться своими впечатлениями об увиденном.

Возрастная группа: старший дошкольный возраст.

Задачи: развитие STEAMS навыков; умение видеть образовательную задачу (создание почты) и подбирать способы её реализации (с помощью конструктора Йохокуб, дополнительных материалов); умение моделировать образ будущей деятельности (конструктивной, художественной, игровой, речевой); умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, умение применять творческие механизмы реализации замысла (собственные продукты: рассказ - письмо); интеграция в собственную сюжетно-ролевую игру; создание игрового пространства; умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи; умение придумать техническое решение поставленной задачи, применение элементов математического мышления; способность к речетворчеству).

РППС: какие изменения вы вносите в развивающую предметно-пространственную среду (зоны детских активностей- «скрытая» образовательная задача; открытая образовательная задача). Иллюстрации о видах почты, службах доставки, история возникновения почты, атрибуты для сюжетно-ролевой игры по теме, конструктор «Йохокуб».



ОЖИДАЕМЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ:

- ◇ УМЕНИЕ КОНСТРУКТИВНО ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ
- ◇ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ (В ТОМ ЧИСЛЕ УМЕНИЯ СЛУШАТЬ И СЛЫШАТЬ)
- ◇ УМЕНИЕ ПРИНИМАТЬ НЕСТАНДАРТНОЕ РЕШЕНИЕ, ОСУЩЕСТВЛЯТЬ ВЫБОР
- ◇ УМЕНИЕ РАБОТАТЬ В КОМАНДЕ, ДОГОВАРИВАТЬСЯ
- ◇ УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ ПО ЗАМЫСЛУ, РАСПРЕДЕЛЯТЬ ОБЯЗАННОСТИ, ДОПОЛНЯТЬ ДЕТАЛЯМИ
- ◇ УМЕНИЕ ВЫРАЖАТЬ СВОЮ ТОЧКУ ЗРЕНИЯ, СВОЁ МНЕНИЕ
- ◇ УМЕНИЕ ДЕЛИТЬСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ, ВКЛЮЧАТЬСЯ В ОБЩЕЕ ОБСУЖДЕНИЕ
- ◇ УМЕНИЕ ПРОЯВЛЯТЬ ИНИЦИАТИВУ ДЕЛИТЬСЯ РАДОСТНЫМИ СОБЫТИЯМИ
- ◇ УМЕНИЕ ВИДЕТЬ КРАСОТУ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА
- ◇ УМЕНИЕ ВЫРАЖАТЬ ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ ОБ УВИДЕННОМ

ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

Идея создания игры: после интерактивных бесед с воспитанниками о почте, службах доставки, их целях, новогодней почте Деда Мороза, сюжетно-ролевой игры было решено создать свою почту - почту радости. Далее шло обсуждение образа почты: радостный, яркий, запоминающийся, необычный. Было предложено множество решений. Ребята выбрали образ павлина. Далее были предложены конструктивные способы его изготовления с помощью конструктора Йохокуб. Идея пришла сразу, потому что в этом конструкторе есть ячейки - ящички для писем. Создавали образ долго: проблемы возникли с конструированием шеи и хвоста. Накануне изготавливали веера из бумаги - было решено таким же образом сконструировать хвост павлина. Для шеи пересмотрели много вариантов и остановились на конструировании с помощью втулки. Целенаправленно не давались образ-



цы проектирования птиц и животных. Это первая работа моих воспитанников. Далее поставили павлина в доступном для всех детей месте и объяснили правила игры. Каждый ребёнок, заметив что-либо красивое, что вызвало у него радостные переживания, удивление, рисует привлекающий его внимание объект или явление. Ребята решили рисовать впечатления по временам года. А в конце рабочей недели мы открываем «почту», усаживаемся в круг и начинаем просматривать её содержимое.

РЕБЁНОК - автор рисунка - письма рассказывает о своих впечатлениях. Воспитатель участвует в моментах радости наравне с детьми. Важно подчеркнуть, что остальные дети активно включаются в совместное обсуждение. Дети предложили сделать небольшую церемонию открытия почты радости путём разрезания ленты. Далее планируется создать «Йохокуб зимних впечатлений». Это большой куб, на грани которого наклеены все письма воспитанников с возможностью вспомнить радостные впечатления зимы.

Следует отметить мобильность игры «Почта радости». Разные варианты, зависит от инициативы детей, возможность внесения дополнений, модернизации, препрофилирования, создание своей игры, возможность включения в сюжетно-ролевую игру, полёт бесконечной фантазии, радость, создание ситуации успеха для каждого ребёнка, обращение к личному опыту, комфортная обстановка, возможность работать в индивидуальном темпе. В данной игре оптимально интегрируются все составляющие STEAMS НАВЫКОВ.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Какая бывает почта? Цель почты. Что такое служба доставки? Какие существуют в нашем городе?
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Виды почты. Моделирование своей почты. «Написание писем». «Чтение писем».
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Модель почты в виде павлина (яркий, радостный, предновогодний, удивительный, функциональный).
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Составление писем - рисунков. Оформление почты. Составление рассказов по рисункам - письмам.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Пространственные отношения. Временные отношения. Счёт (количественный, порядковый, «соседи чисел»).
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Речевая, коммуникативная.

СЦЕНАРИЙ STEAMС ИГР «ЙОХО - СТРОИТЕЛИ»

*ЛАРИНА ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА,
МАКАРОВА ЮЛИЯ ВАЛЕРЬЕВНА,
МУХОРТОВА ЕЛЕНА ГЕННАДЬЕВНА,
ПЕТРУХИНА ОКСАНА СЕРГЕЕВНА,
ПОСТНИКОВА ЕЛЕНА ВАЛЕРЬЕВНА,
ТАРАЛЕЦКАЯ ЛЮБОВЬ АЛЕКСАНДРОВНА,
ГБОУ «ШКОЛА № 1363»*

ДОШКОЛЬНЫЕ ГРУППЫ «ЭВРИКА», Г. МОСКВА

Цель игры: СТРЕМЛЕНИЕ ДЕЙСТВОВАТЬ В СООТВЕТСТВИИ С ПРАВИЛАМИ ИГРЫ, УТОЧНЕНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ О РАБОЧЕМ – СТРОИТЕЛЕ, УЧИТЬ ДЕТЕЙ СОСТАВЛЯТЬ РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ЗДАНИЙ И ПОСТРОЕК.

Возрастная группа: СТАРШАЯ И ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА.

Задачи: РАЗВИТИЕ STEAMС НАВЫКОВ (УМЕНИЕ ВИДЕТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ЗАДАЧУ И ПОДБИРАТЬ СПОСОБЫ ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ; УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ ОБРАЗ БУДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (КОНСТРУКТИВНОЙ, ПРОЕКТНОЙ) УМЕНИЕ ВЫБИРАТЬ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ, УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА (СОБСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ: СОЗДАНИЕ АТРИБУТОВ К ИГРЕ); ИНТЕГРАЦИЯ В СОБСТВЕННУЮ СЮЖЕТНО-РОЛЕВУЮ ИГРУ; СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА; УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ; УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ, ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ; СПОСОБНОСТЬ К СЮЖЕТОСЛОЖЕНИЮ).

РППС: ПОДАТКАИВАНИЕ ДЕТЕЙ К ВЫБОРУ ПРОСТРАНСТВА И ПОБУЖДЕНИЕ ДЕТЕЙ К ПРИДУМЫВАНИЮ НОВЫХ ПРАВИЛ, НА ОСНОВЕ ПРАВИЛ ПРЕДЛОЖЕННЫХ ВОСПИТАТЕЛЕМ. УМЕНИЯ ПРИМЕНЯТЬ ПРАВИЛА ИГРЫ, РАЗВИТИЕ ВОООБРАЖЕНИЯ И ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ, ИНТЕРЕСА К РАБОТЕ С ЙОХО-КУБОМ.

Ожидаемый образовательный результат игры: УМЕНИЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭЛЕМЕНТЫ ЙОХО-КУБОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ КОНЕЧНЫХ ПРОДУКТОВ (ГОРОД, СКАЗОЧНЫЕ ГЕРОИ, ПЕРСОНАЖИ И Т.Д.)



ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

АТТРИБУТЫ:

- ◇ ИГРОВОЕ ПОЛЕ (40 КВАДРАТОВ МЯГКОГО ПОЛА) ПРОНУМЕРОВАНО. НА ПОЛЕ С ЦИФРАМИ ЛЕЖАТ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ
- ◇ КУБИК-БРОСАЛКА (ЙОХО-КУБ, НА ГРАНЯХ КОТОРОГО ИЗОБРАЖЕНЫ ОЧКИ (КРУГИ) ОТ 1 ДО 3)
- ◇ СТРЕЛКИ КРАСНОГО И ЖЕЛТОГО ЦВЕТА
- ◇ ПЛОСКОСТНЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ (КВАДРАТ, ТРЕУГОЛЬНИК, КРУГ ПО 10 ШТ.)
- ◇ ПЕРСОНАЖ - ДРУГ (ИЗ ЙОХО-КУБА: СОБАКА, КОТ, МЫШЬ, КУБАРИК)
- ◇ ШЛЕМЫ С РАЗНЫМИ ЭМБЛЕМАМИ (2 ШТ.)



ОПИСАНИЕ:

В игре может участвовать от 2 до 4 игроков. Дети - фишки встают на цифру 0. Игроки ходят по очереди. В свой ход ребенок бросает кубик и шагает вперед на столько шагов, сколько ходов выпало на кубике. Фишка-игрок может проходить мимо шагов, занятых другими детьми-фишками или останавливаться на них. На пути участников могут возникнуть препятствия, которые отправят их на несколько клеток назад или призовые секторы, позволяющие перемещаться им вперед.

Если фишка остановилась на кружке другого цвета, игрок поступает следующим образом:

- ◇ СИНИЙ КРУГ - РЕБЕНОК СОБИРАЕТ ГОТОВЫЕ ДЕТАЛИ ИЛИ МЕНЯЕТ ЕГО НА ЗАГОТОВКУ;
- ◇ КРАСНЫЙ КРУГ - ПРОПУСК ДВУХ ХОДОВ;
- ◇ СИРЕНЕВЫЙ КРУГ - ПРОПУСК ОДНОГО ХОДА;
- ◇ КРАСНАЯ СТРЕЛКА - ИГРОК ШАГАЕТ НА 3 КЛЕТКИ НАЗАД;
- ◇ ЖЕЛТАЯ СТРЕЛКА - 2 ХОДА ВПЕРЕД.

На игровом поле располагаются плоскостные геометрические фигуры. Ребенок, который придет к какой-либо фигуре первым, забирает ее себе и обменивает ее в конце игры на соответствующую ей объемную геометрическую фигуру. На своем пути дети могут встретить йохо-друзей (собаку, кошку, мышку и Кубарика), которые дарят им любую нужную им фигуру. Дойдя до финиша, ребенок должен обменять плоскостные фигуры на объемные и приступить к строительству домов на улице города. В зависимости от количества строительного материала и их задумки, дети могут объединиться в группы и сделать коллективную работу.



Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Исследуем предложенное пространство. Изучаем ориентировку в пространстве и соотношение движений (шагов), символов и знаков, плоскостных геометрических фигур с объемными.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	С позиции педагога: <ul style="list-style-type: none"> » Погружаем в тематику игры. » Соответствие цвета стрелки с направлением движения ребенка согласно правилам. » Образовательное игровое действие. » С позиции ребенка: » Получение положительных эмоций. » Развитие взаимодействия » Присутствие соревновательного элемента. » Сбор строительного материала для постройки.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	3D модель «Моя улица».
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Цвет, форма, пространство, фактура, перспектива, композиция.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Пространственные представления, величина, комбинаторика, знаковая система.
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, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная.

STEAMS ИГРА «ШАХМАТЫ: ПРОСТО И ВЕСЕЛО»

*МАНУКЯН НАТАЛЬЯ НИКОЛАЕВНА,
ФИЛИАЛ МБДОУ - ДЕТСКОГО САДА КОМБИНИРОВАННОГО
ВИДА «НАДЕЖДА» ДЕТСКИЙ САД №140, г. ЕКАТЕРИНБУРГ*

Цель игры: развитие логического и пространственного мышления

Возрастная группа: группа детей от 6 до 7 лет

Задачи: развитие STEAMS навыков; умение моделировать образ будущей деятельности; умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей; умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи; применение элементов математического мышления.

РППС: центр познания – внесение конструктора Йохокуб для активации интереса

Ожидаемый образовательный результат игры: возрастающий интерес к дидактическим играм с шахматными фигурами

Шахматы – это интеллектуальная игра. Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память и внимание. Но в условиях группы детского сада дети не проявляют интерес к этой древней игре. Те дети, которые не умеют играть в шахматы, вообще не берут их, не зная, что с ними делать. Дети, которые знают правила игры в шахматы, тоже не играют, зная, что партия может затянуться надолго.

Для того чтобы привлечь интерес к шахматам, в группе создано большое количество дидактических игр с использованием шахматных фигур и шахматной доски. Познакомившись с конструктором Йохокуб, появилась идея создать очередные игры. Дети сами участвовали в изготовлении пособий.



ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

Изготовление и использование игровых кубиков

Разных фигур в шахматах 6, как и сторон у кубика. Это свойство и было использовано при изготовлении пособия. Было решено создать 2 кубика. Один белый кубик с изображением белых фигур и один темный кубик с изображением черных фигур. Дети сами складывали кубики, приклеи-

вали изображения шахматных фигур. Получилось два аккуратных прочных игральные кубика. Эти кубики используются в серии игр.

Для начала нужно познакомиться с шахматными фигурами, запомнить их названия. На самом деле шахматных фигур ни так много, и они запоминаются довольно быстро. Но называть фигуры нужно сразу правильно: не лошадка, а конь, не королева, а ферзь.

Игра «Назови фигуру». Необходимо назвать шахматную фигуру, которая выпала на кубике.

Игра «Найди пару». Участники кидают одновременно 2 кубика. Выигрывает тот, у кого на двух кубиках выпадают одинаковые шахматные фигуры.

Игра «Шахматное лото». У участников игры карточки с изображением фигур. Ведущий кидает кубик, а игроки закрывают фишками фигуры на своей карточке. Выигрывает тот, у которого быстрее всех закроются все фигуры.

Игра «Кто быстрее». Участники игры по очереди кидают кубик и ставят на доску в начальное положение те фигуры, которые выпадают на кубике. Выигрывает тот, кто поставит все свои фигуры первым.

Изготовление и использование кубика - вертушки

Для изготовления следующего пособия также было изготовлено 2 кубика. Но отличие в том, что кубы соединили круговым способом. Получилась вертушка. Теперь посчитали, что 4 стороны рабочие. Было решено приклеить все фигуры, кроме короля и пешки.

Игра «Больше, меньше или равно». Ценность шахматных фигур измеряется в «баллах». Пешка – 1, Конь и Слон – 3, Ладья – 5, Ферзь – 9, Король – бесценная фигура.

Задача: подбери фигуру, которая меньше ценится, чем Ладья.

Задача: подбери фигуру, которая также ценится, как и Слон.

Игра «Найди пару». Подбираем пару фигур, покрутив вертушку.

Игра «Да или нет». Подбери фигуры, которые стоят рядом в начальном положении.

Новые замечательные пособия из Йохокуба чудесным образом вжились в семью пособий по обучению детей игре в шахматы.

Подбирайте и изменяйте игры с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Играйте вместе с детьми. И кто знает, может после этих достаточно простых игр кого-то из



РЕБЯТ УВЛЕЧЕТ НАСТОЯЩИЙ ВОЛШЕБНЫЙ МИР ШАХМАТ. И ШАХМАТЫ НЕ БУДУТ СКУЧАТЬ НА ПОЛКЕ, А БУДУТ ЛЮБИМОЙ ИГРОЙ ВАШИХ ДЕТЕЙ.

ВЕДЬ «ШАХМАТЫ – ЭТО ПРОСТО И ВЕСЕЛО».

ТЕХНОЛОГИЯ	ХАРАКТЕРИСТИКА	НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА	ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ
S	НАУКА	ЧТО И КАК ИССЛЕДУЕМ? ЧТО И КАК ИЗУЧАЕМ? ЧТО И КАК ПОЗНАЕМ?	1. СБОРКА КУБА ИЗ КОНСТРУКТОРА ЙОХОКУБ. 2. РАССМАТРИВАНИЕ ЙОХОКУБА (СКОЛЬКО ГРАНЕЙ)
T	ТЕХНОЛОГИЯ	КАКОЙ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОСВАИВАЮТ ДЕТИ?	1. ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ДВУХ ПОСОБИЙ СОБРАТЬ 4 КУБА: 2 НА БЕЛУЮ СТОРОНУ И 2 НА ТЕМНУЮ. 2. ВЫБРАТЬ ВИД КРЕПЛЕНИЯ И ДВА ЙОХОКУБА СОЕДИНИТЬ МЕЖДУ СОБОЙ. 3. НАКЛЕИТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ ШАХМАТНЫХ ФИГУР НА ГРАНИ КУБОВ.
E	ИНЖИНИРИНГ	КАКОЙ ПРОДУКТ (ПРОЕКТ) СОЗДАЮТ ДЕТИ?	1. ДВА ИГРАЛЬНЫХ КУБИКА С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. 2. КУБИК - ВЕРТУШКА.
A	ИСКУССТВО	КАКИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА ИСКУССТВА РЕБЕНОК ОСВАИВАЕТ?	1. АККУРАТНОСТЬ И ЭСТЕТИЧНОСТЬ В ВЫПОЛНЕНИИ ПОСОБИЯ. 2. СОЧЕТАНИЕ СВЕТЛЫХ И ТЕМНЫХ ТОНОВ.
M	МАТЕМАТИКА	КАКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ РАЗВИВАЕТ РЕБЕНОК (ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ, ПРОСТРАНСТВЕННОЕ, АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ, ВРЕМЕННЫЕ, КОМБИНАТОРИКА И Т.П.)	1. ПРОСТРАНСТВЕННОЕ И ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ. 2. СЧЕТ ПРЕДМЕТОВ . 3. ПОНЯТИЯ «БОЛЬШЕ», «МЕНЬШЕ», «РАВНО». 4. ПОНЯТИЯ «ЛЕВО – ПРАВО».
S	СДЕЛАЙ САМ	В КАКОЙ ВИД АКТИВНОСТИ ВОВЛЕЧЕНЫ ДЕТИ (ПРОЕКТНАЯ, ИГРОВАЯ, РЕЧЕВАЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ, ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ, КОММУНИКАТИВНАЯ И ДР.)	ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: ИССЛЕДУЕМ СВОЙСТВА КАРТОНА, ВИДЫ КРЕПЛЕНИЯ. ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИ ОЗНАКОМЛЕНИИ СО ЗНАКАМИ СРАВНЕНИЯ. ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ НЕПОСРЕДСТВЕННО В ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГРАХ С ШАХМАТАМИ. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: РАЗРАБОТКА ИГР С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ШАХМАТ И ШАХМАТНОЙ ДОСКИ.

STEAMS ИГРА «ЗДРАВСТВУЙ, Я ПРИШЕЛ!»

ОЩУРКОВА ОЛЕСЯ СЕРГЕЕВНА,
КУЗЬМИНА ИРИНА ВАЛЕРЬЕВНА,

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 531, г. ЕКАТЕРИНБУРГ

Цель игры: Дать детям возможность испытать гордость от того, что они теперь старшая группа.

Возрастная группа: Старшая группа.

Задачи: развитие STEAMS навыков:

- ◇ УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ ОБРАЗ БУДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (КОНСТРУКТИВНОЙ, ПРОЕКТНОЙ, РЕЧЕВОЙ И Т.П.) - СОЗДАНИЕ МАКЕТА ДЕТСКИЙ САД;
- ◇ УМЕНИЕ ВЫБИРАТЬ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ - УМЕНИЕ ВЫСТРАИВАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ДЕЙСТВИЕ С СОЗДАНИИ ДЕТСКОГО САДА;
- ◇ УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА (СОБСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ: РАССКАЗ, СКАЗКА, МОДЕЛЬ, ИГРА);
- ◇ ИНТЕГРАЦИЯ В СОБСТВЕННУЮ СЮЖЕТНО-РОЛЕВУЮ ИГРУ; СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА;
- ◇ УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СОВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ – ПО СОЗДАНИЮ МАКЕТА И ОБЫГРЫВАНИИ ЕГО;
- ◇ УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ, ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ; СПОСОБНОСТЬ К РЕЧЕВОРЧЕСТВУ, СПОСОБНОСТЬ К СЮЖЕТОСЛОЖЕНИЮ.

РППС: Изменения:

1. ИЗГОТОВЛЕНИЕ МАКЕТА ДЕТСКОГО САДА;
2. ИЗГОТОВЛЕНИЕ ФИШЕК С ФОТО ДЛЯ ИГРЫ;
3. ИЗГОТОВЛЕНИЕ ФИШЕК ЦИФР ДЛЯ СЧЕТА;
4. ИЗГОТОВЛЕНИЕ СМАЙЛИКОВ ДЛЯ ИГРЫ И ОБСУЖДЕНИЙ.

Задействуются центры: ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕЧИ, ЦЕНТР РАЗВИТИЯ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ, СОЦИАЛЬНО – КОММУНИКАТИВНЫЙ ЦЕНТР (ЦЕНТРЫ ИГРЫ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК), ЦЕНТР ХУДОЖЕСТВЕННО – ЭСТЕТИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ, ЦЕНТР КОНСТРУИРОВАНИЯ.



ОЖИДАЕМЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ:

«Желаемое состояние развития ребенка, отражающее позитивные изменения в его личностных качествах, познавательных процессах, знаниях, умениях».

Согласно ФГОС: «...результаты освоения общеобразовательной программы начального образования, которые включают предметные, мета-предметные и личностные результаты».

ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

Каждый ребенок, приходя в детский сад, очень скучает по маме. Воспитатель для начала отличного дня предлагает поиграть - сконструировать детский сад. Приходя, дети старшей группы присоединяются к увлекательной постройке.

После собранного макета детского сада ребята раскрашивают его в разные краски. Определяют, какой этаж и каким цветом будет, так же считают, сколько этажей получилось и сколько входов.

Оставшиеся фишки – «круглишки», оформляем и наклеиваем фото каждого ребенка. Другие фишки оформляем в форме смайликов, которые могут отражать настроение ребенка (ребенок может изобразить улыбку, печаль, грусть и т.д.).

Оформленные фишки располагают на торце макета и добавляют свой смайлик.

После завершения расположения фишек ребята садятся в круг, и каждый рассказывает о расположении своей фишки и о смайлике, о том, какое у него настроение, что с ним произошло во время, когда он строил детский сад или собирал кубики, какое у него настроение сейчас.

И по окончании игры ребята могут посчитать, сколько их в группе, разделить, сколько мальчиков и сколько девочек.

Можно придумать разные истории о макете, дом это или детский сад, и поделиться историей с ребятами.



STEAMS ПРОЕКТ «ЗДРАВСТВУЙ, Я ПРИШЕЛ!»

ТЕМА ПРОЕКТА: «ЗДРАВСТВУЙ! Я ПРИШЕЛ!».

ТИП ПРОЕКТА: STEAMS ПРОЕКТ.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА: 2 НЕДЕЛИ.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА: Дать детям возможность испытать гордость от того, что они теперь старшая группа и могут выполнить задуманное самостоятельно.

ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА: СТАРШАЯ ГРУППА.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА: ДЛЯ ДЕТЕЙ, ПЕДАГОГОВ, РОДИТЕЛЕЙ.

ЗАДАЧИ ДЛЯ ДЕТЕЙ: РАЗВИТИЕ STEAMS НАВЫКОВ.

- ◇ УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА (СОБСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ: РАССКАЗ, СКАЗКА, МОДЕЛЬ, ИГРА И Т.П.;
- ◇ ИНТЕГРАЦИЯ В СОБСТВЕННУЮ СЮЖЕТНО-РОЛЕВУЮ ИГРУ;
- ◇ СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА;
- ◇ УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ;
- ◇ УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ)

ЗАДАЧИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ:

- ◇ УМЕНИЕ ВИДЕТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ЗАДАЧУ И ПОДБИРАТЬ СПОСОБЫ ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ;
- ◇ УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ ОБРАЗ БУДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (КОНСТРУКТИВНОЙ, ПРОЕКТНОЙ, РЕЧЕВОЙ И Т.П.);
- ◇ УМЕНИЕ ВЫБИРАТЬ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ.



Задачи для родителей:

Выставка рисунков на тему: «Детский сад»

Консультации:

- ◇ «Воспитание и развитие детей».
- ◇ «Чем занять ребёнка дома?».
- ◇ «Обучаем ребёнка безопасному поведению в домашних условиях».

РППС:

Изменения:

1. изготовление макета детского сада;
2. изготовление фишек с фото для игры;
3. изготовление фишек цифр для счета;
4. изготовление смайликов для игры и обсуждений.

Ожидаемый образовательный результат проекта:

- ◇ Установление партнерских отношений с семьями воспитанников;
- ◇ Активное участие родителей в жизни группы и детского сада;
- ◇ Формирование у воспитанников положительных ассоциаций, связанных с ДОО.

Описание этапов проекта

1. этап: подготовительный. беседа с детьми, обсуждение с родителями о предстоящем проекте, подбор демонстрационного материала, знакомство с конструктором Йохокуб.

2. этап: основной. области: познавательное развитие, социально коммуникативное, художественно – эстетическое, речевое развитие.

3. этап: итоговый - презентационный. Представление готового макета дома, детского сада.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Социально – коммуникативное развитие, Исследуем социальные отношения внутри группы. Изучаем коммуникативные способы общения. Познаем правила поведения в обществе. Речевое развитие – дети проговаривают и исследуют территорию детского сада, для того чтобы сконструировать с помощью конструктора Йохокуб свой детский сад. Развитие элементарных – математических представлений.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	1. Совместная деятельность участников образовательного процесса в различных сочетаниях: Воспитатель – ребенок Ребенок – ребенок Родитель – ребенок

Т	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	<ol style="list-style-type: none"> 2. Деятельности разворачивается в проблемной ситуации, которая не может быть решена прямым действием. 3. Участники деятельности должны быть мотивированны. 4. Создание РППС в группе.
Е	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Создание общей конструкции детского сада.
А	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	<p>Каждый ребенок рисует себе смайлик - настроение.</p> <p>Раскрашивание готового детского сада.</p>
М	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Ребенок может посчитать сколько человек пришло, сколько человек было до и сколько стало когда пришли все ребята, рассмотреть, из каких геометрических фигур возможно сделать свой детский сад.
S	СДЕЛАЙ САМ	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	<p>Игровая – ребенок ежедневно проигрывает момент прихода в детский сад.</p> <p>Речевая – проговаривает с взрослыми, сверстниками свое настроение.</p> <p>Коммуникативная – проигрывают разные ситуации, у кого какое настроение, кто первый пришел, и восстановить поочередность прихода детей.</p> <p>Инженерно – техническая, преобразование детского сада, с подсчетами этажей, подъездов – входов.</p>

STEAMS ПРОЕКТ КАЛЕНДАРЬ «ЭМОЦИИ В КУБЕ»

ПЕТРОВА ЛЮДМИЛА ВИКТОРОВНА,
МБДОУ «ДЕТСКИЙ САД № 6 «СВЕТАЯЧОК», г. ГАДЖИЕВО

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА: РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА.

ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА: ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ К ШКОЛЕ ГРУППА (6-7 ЛЕТ)

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА: ДОЛГОСРОЧНЫЙ

ЗАДАЧИ ДЛЯ ДЕТЕЙ: РАЗВИТИЕ STEAMS НАВЫКОВ:

- ◇ УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ ОБРАЗ БУДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (КОНСТРУКТИВНОЙ, РЕЧЕВОЙ, КОММУНИКАТИВНОЙ);
- ◇ УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА (СОБСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ: СВЯЗНЫЙ РАССКАЗ ОБ ЭМОЦИЯХ, ПОДАРОК ДЛЯ ДРУГА);
- ◇ УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ (РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ ДОГОВАРИВАТЬСЯ, ПРОЯВЛЯТЬ ЗАБОТУ И ВНИМАНИЕ);
- ◇ УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ (СОТНЕСЕНИЕ РАЗМЕРОВ ПОМЕЩЕНИЯ ЖЕЛАЕМОГО ПРЕДМЕТА В КУБ);
- ◇ РАЗВИТИЕ КОГНИТИВНЫХ НАВЫКОВ (ПАМЯТИ, ВНИМАНИЯ);
- ◇ РАЗВИТИЕ САМОКОНТРОЛЯ.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА:

- ◇ ВНИМАТЕЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ К ЧУВСТВАМ И ЭМОЦИЯМ ДЕТЕЙ;
- ◇ ПОДДЕРЖКА ИНИЦИАТИВЫ РЕБЕНКА;
- ◇ БЕЗОЦЕНОЧНОЕ ПРИНЯТИЕ.

РППС: НАЛИЧИЕ КАЛЕНДАРЯ В ДОСТУПНОМ ДЛЯ ДЕТЕЙ МЕСТЕ РЯДОМ С ЦЕНТРОМ ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ.

ОЖИДАЕМЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ

РЕЗУЛЬТАТ ПРОЕКТА:

1. СОЗДАНИЕ КАЛЕНДАРЯ «ЭМОЦИИ В КУБЕ».
2. РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ РАЗЛИЧАТЬ СВОИ ЭМОЦИИ И ЭМОЦИИ ОКРУЖАЮЩИХ ЛЮДЕЙ, ВНИМАТЕЛЬНОГО ОТНОШЕНИЯ К НИМ.
3. УВЕЛИЧЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ МЕЖДУ ДЕТЬМИ.
4. РАЗВИТИЕ ЭМПАТИИ.



ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

◇ ЗНАКОМСТВО ДЕТЕЙ С ЭМОЦИЯМИ И ЧУВСТВАМИ

Для работы с календарем детям необходимо научиться понимать свои эмоции и уметь различать их графически. Важно объяснить детям, что различные чувства могут влиять на наши эмоции.

◇ СБОРКА ЙОХОКУБОВ ДЕТЬМИ

Для повышения мотивации важно предоставить возможность детям собрать СВОЙ Йохокуб. При этом акцентируя внимание на том, что это будет их собственный кубик и собрать его можно без применения ножиц и клея. Тогда дети будут бережнее относиться к своему творению.

◇ РАСПОЛОЖЕНИЕ КАРТОЧЕК С ЭМОЦИЯМИ

После сборки Йохокуба дети в определенной последовательности располагают на трех сторонах карточки с тремя эмоциями: грусть, спокойствие, радость. Важно повернуть кубик так, чтобы та часть, которая открывается, оказалась «лицевой». На нее ничего не наклеивается.

◇ ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Детям предлагается украсить «лицевую» часть своего кубика так, чтобы он был ими узнаваем.

ОСНОВНОЙ

На основном этапе происходит сборка Календаря «Эмоции в кубе», который впоследствии будет служить и «почтовым» ящиком каждого ребенка.

Реализация проекта происходит во время свободной деятельности детей. Календарь расположен возле входа в группу. Правила работы с календарем «Эмоции в кубе» могут быть установлены как педагогом, так и коллективным решением детей.

I ВАРИАНТ- ПРАВИЛА, УСТАНОВЛЕННЫЕ ПЕДАГОГОМ:

Ежедневно, придя в группу, ребенок оценивает свое настроение и поворачивает кубик той стороной, на которой изображен соответствующий смайлик. При этом необходимо повернуть кубик



той стороной, на которой изображен соответствующий смайлик. При этом необходимо повернуть кубик так, чтобы остались не тронутые остальные.

В случае, если в течении дня настроение поменялось, необходимо поменять изображение смайлика и на своем кубе.

В конце дня проводится «Вечерний круг», где дети делятся с воспитателем о том, как менялось их настроение в течении дня и в случае нерешенных проблемных ситуаций обсуждают возможные варианты их разрешения. После обсуждений дети, чье настроение изменилось, отмечают это на своём кубе.

II ВАРИАНТ – ПРОГОВАРИВАНИЕ:

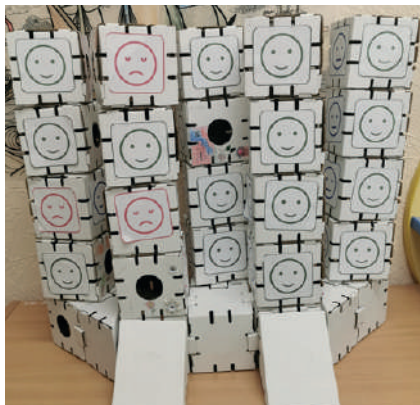
После проведенного занятия по развитию эмоционального интеллекта выделяется 10 минут для того, чтобы при желании ребенок смог проговорить, как он чувствовал себя во время занятия, понравилось ли оно ему и что нового он узнал, отражая свое настроение на Календаре.

III ВАРИАНТ – «ПОЧТОВЫЙ» ЯЩИК:

Календарь располагается в доступном для детей месте рядом с центром художественно-эстетического развития.

Каждый ребенок имеет возможность сделать какой-то подарок своему другу из доступных ему материалов. При этом он должен рассчитать размеры своего подарка, чтобы тот поместился в «ящик».

Также в группе объявляется день подарков (может соответствовать календарным праздникам). В этот день дети дарят друг другу подготовленные заранее подарки случайным образом (жеребей или игровой способ).



В ХОРЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА ВАРИАНТЫ РАБОТЫ С КАЛЕНДАРЕМ «ЭМОЦИИ В КУБЕ» МОГУТ ИЗМЕНЯТЬСЯ И ДОПОЛНЯТЬСЯ КАК ПЕДАГОГОМ, ТАК И ДЕТЬМИ.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изучение фигуры в плоскостной форме и в объемной в процессе сборки; 2. Размеры объемной фигуры; 3. Эмоциональное состояние и его изображение при помощи пиктограммы.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
Т	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Каждый ребенок собирает свой «Йохокуб»; 2. Наклеивает заранее распечатанные эмоции «Радость», «Спокойствие», «Грусть» в определенном порядке; 3. Совместно с другими детьми придумывает и собирает единый календарь. 4. Ежедневно оценивает своё настроение. Замечает изменение настроения в течение дня и фиксирует изменения на кубе. 5. Проговаривает свои чувства и эмоции после проведенных занятий по развитию эмоционального интеллекта (как он себя чувствовал во время занятия и понравилось ему занятие или нет).
Е	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Календарь эмоций, который служит для каждого ребенка и коробочкой эмоций, и «почтовым» ящиком.
А	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	<p>Композиция (создает объемную фигуру из плоскостной); из одного кубика создает совместную композицию; самостоятельно его украшает);</p> <p>Движение (создает устойчивый объект с возможностью поворачиваться на 360°)</p> <p>Перспектива (возможность многофункционально использовать готовый объект как в закрытом виде, так и использовав внутреннюю его часть)</p>
М	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Пространственное, геометрическое, временные.
С	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Проектная, коммуникативная, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, речевая.

STEAMS ПРОЕКТ «КУБИК С СЕКРЕТОМ»

ШААМОВА СВЕЛАНА СТАНИСЛАВНА,
МБДОУ «ДЕТСКИЙ САД №76 «ЗВЁЗДНЫЙ», г. СМОЛЕНСК

Цель игры: ФОРМИРОВАТЬ У ДЕТЕЙ ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ПОЛУЧЕННЫХ ЗНАНИЙ В ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ.

Возрастная группа: ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ К ШКОЛЕ (6+)

Продолжительность проекта: ДОЛГОСРОЧНЫЙ

Задачи для детей: РАЗВИТИЕ STEAMS НАВЫКОВ:

- ◇ УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ ОБРАЗ БУДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (КОНСТРУКТИВНОЙ, ПРОЕКТНОЙ, РЕЧЕВОЙ);
- ◇ УМЕНИЕ ВЫБИРАТЬ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ,
- ◇ УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА (СОБСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ: МОДЕЛЬ, ИГРА)
- ◇ УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ;
- ◇ СПОСОБНОСТЬ К РЕЧЕТВОРЧЕСТВУ, СПОСОБНОСТЬ К СЮЖЕТОСЛОЖЕНИЮ.

РППС: ЗОНЫ ДЕТСКИХ АКТИВНОСТЕЙ

1. «ИГРОВАЯ МАСТЕРСКАЯ»: «СКРЫТАЯ» ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЗАДАЧА (МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОДУКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: ДЕТАЛИ КОНСТРУКТОРА ЙОХОКУБ (ПЛОСКИЕ ЗАГОТОВКИ И СОБРАННЫЕ), КАРТИНКИ-НАКЛЕЙКИ, РАЗЛИЧНЫЕ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА, СХЕМЫ СБОРКИ, ТРАФАРЕТЫ, ЛИСТЫ БУМАГИ В КЛЕТКУ, ЛЕКАЛО, ЛИНЕЙКИ, ОБУЧАЮЩИЙ ПЛАКАТ, СХЕМЫ-ЗАДАНИЯ);
2. «ЦЕНТР ПОЗНАНИЯ»: ОТКРЫТАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЗАДАЧА: ИГРЫ: «КУБИК С СЕКРЕТОМ», «ВОЛШЕБНАЯ ЗМЕЙКА», «КОРОНО-ДОМИНО», «АНТИ-КОРОНА-МЕМОРИ»;
3. «КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО» ЦЕНТР СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ.



ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

ВАРИАНТ 1 «НАЙДИ ПАРУ»

Количество игроков примерно в два раза меньше количества призм, помещенных в короб. Призмы с цветным изображением карточек из игры «Анти-корона-мемори»¹ находятся в йохокоробе (можно в мешке или под материей). Дети по очереди или по считалочке, не заглядывая в короб, на ощупь достают призмы и озвучивают правило, изображенное на призме. Призма остается у игрока. Педагог/водящий спрашивает: «У кого на оборот?» Игрок, который назвал подходящее правило, собирает призмы подвижным способом в куб. В конце игры (когда все призмы достали из йохокороба) педагог/водящий предлагает посчитать количество кубиков у каждого игрока.



ВАРИАНТ 2 «ДА/НЕТ НЕ ГОВОРИ»

Количество игроков два. Педагог/ведущий ставит перед игроками «Кубик с секретом» с отверстиями на гранях. Игроки по очереди берут фишки и озвучивая правило, опускают его в отверстие кубика с надписью: «Да» или «Нет». Педагог/ведущий следит за правильностью выбора. Важно соблюдать правило: «Да/Нет не говори». Игрок, который произносит эти слова получает штрафной, его ответ (даже если он правильный) не засчитывается. Выигрывает тот, у кого больше правильных ответов.

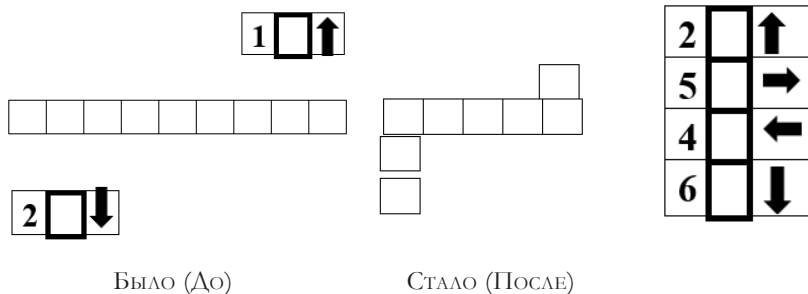


¹ [HTTPS://BILINGUAL-ONLINE.NET/NASTOLNAYA-IGRA-ANTI-KORONA-MEMORI/](https://bilingual-online.net/nastolnaya-igra-anti-korona-memori/)

ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

ВАРИАНТ 3 «ВОЛШЕБНАЯ ЗМЕЙКА»

Количество игроков четное. Перед игроками лежит «Волшебная змейка» (кубы из призм в один ряд). Педагог/ведущий предлагает двум игрокам взять карточки, выбранные случайным способом, на которых изображены схемы. Игроки согласно схеме должны выполнить действия с «Волшебной змейкой». Важно начинать вращать призмы с противоположных сторон по очереди. После выполнения задания по карточке игрокам на бумаге в клеточку предлагают нарисовать схему передвижения «Волшебной змейки». Примерные варианты карточек:



Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Короб: «Что в нем спрятано?» (Задача для ума) Кубик: «Какой в нем секрет?» (Рассмотри, пощупай, попробуй на прочность, попробуй на вес, понюхай, придай движение, измени) Грани кубика: «Какая информация зашифрована?» (Догадайся, предположи, сравни, проверни, расскажи)
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Выбери нужные материалы Пересчитай нужные материалы Соедини две призмы подвижным способом Наклей картинки Испытай собранный продукт Презентуй свою работу
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	3D модель из двух вращающихся относительно друг друга призм с картинками на четырех гранях для игровой образовательной ситуации «Кубик вращаем, здоровье сохраняем».
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Цвет, композиция, фактура, пропорция.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Геометрическое (тела: куб и призма; углы, грани, вершины) Соотношение (один/много, части/целое, больше/меньше) Выполнение математических действий ($1+1=2$... по числу играющих) Временные (до и после) Количественные (Сколько всего получилось кубиков? Сколько призм ушло на их изготовление?) Комбинаторика (призмы разного цвета: кубик полностью белый или крафтовый, кубик комбинированный)
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная, игровая

Издание размещено в РИНЦ

STEAMS практики в образовании

Сборник лучших STEAMS практик в образовании

Часть 2

**STEAMS ПРАКТИКИ В
ОБРАЗОВАНИИ**

**СБОРНИК ЛУЧШИХ STEAMS ПРАКТИК
В ОБРАЗОВАНИИ**

ЧАСТЬ 2

МОСКВА, 2021

УДК 373.2
ББК 74.102я43
С80

Составители:
Зенов Евгений Константинович
Зенкова Ольга Викторовна

С80 STEAMS практики в образовании Сборник лучших STEAMS практик в образовании Часть 2. STEAMS практики в дошкольном образовании: [Сборник]/ сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. ГАОУ ВО МГПУ, – Москва: Издательство «Перо», 2021. – 306 с.

ISBN 978-5-00189-201-4 (Общ.)

ISBN 978-5-00189-458-2 (Ч.2)

© Авторы статей, 2021

Издательство «Перо»
109052, Москва, Нижегородская ул., д. 29–33, стр. 27, ком. 105
Тел.: (495) 973–72–28, 665–34–36
www.pero-print.ru e-mail: info@pero-print.ru
Подписано в печать 03.09.2021. Формат 60х90/16.
Бумага офсетная. Усл. печ. л. 19,125. Тираж 1000 экз. Заказ 767.
Отпечатано в ООО «Издательство «Перо»

ИГРА – ГОЛОВОЛОМКА «ЙОХО-ПЕНТАМИНО»

ВЕНИЧЕНКО ИРИНА ЕВГЕНЬЕВНА,

ВОСПИТАТЕЛЬ

ГБОУ «ШКОЛА № 902 «ДИАЛОГ», г.МОСКВА

ТЕХНОЛОГИЯ	ХАРАКТЕРИСТИКА	НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА	ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ
S	НАУКА	ЧТО И КАК ИССЛЕДУЕМ? ЧТО И КАК ИЗУЧАЕМ? ЧТО И КАК ПОЗНАЕМ?	ИГРА – ГОЛОВОЛОМКА «ЙОХО-ПЕНТАМИНО» НАПРАВЛЕНА НА ИЗУЧЕНИЕ ЗАДАЧ КОМБИНАТОРНОЙ ГЕОМЕТРИИ – РАЗДЕЛА МАТЕМАТИКИ, ЗАНИМАЮЩЕГОСЯ ВОПРОСАМИ ВЗАИМНОГО РАСПОЛОЖЕНИЯ И КОМБИНИРОВАНИЯ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР, А ЭТО УЖЕ ЗАЧАТКИ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ. ПРИ РЕШЕНИИ ДЕТЬМИ КОМБИНАТОРНЫХ ЗАДАЧАХ ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, ЧТО ФИГУРЫ «ЙОХО-ПЕНТАМИНО» МОЖНО ВРАЩАТЬ (ТО ЕСТЬ ПОВОРАЧИВАТЬ НА 90, 180 ИЛИ 270) И ЗЕРКАЛЬНО ОТРАЖАТЬ (ПЕРЕВОРАЧИВАТЬ), НЕ МЕНЯЯ ФОРМЫ САМИХ ФИГУР. ТАКИМ ОБРАЗОМ ДЕТИ ЗНАКОМЯТСЯ ТАКЖЕ С ПОНЯТИЯМИ «ЗЕРКАЛЬНАЯ» СИММЕТРИЯ И «ПОВОРОТНАЯ» СИММЕТРИЯ.
T	ТЕХНОЛОГИЯ	КАКОЙ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОСВАИВАЮТ ДЕТИ?	<p>ПЕНТАМИНО - ФИГУРА, СОСТАВЛЕННАЯ ИЗ ПЯТИ ЙОХО-КУБОВ (ОТ СЛОВА «ПЕНТА» - ПЯТЬ). СУЩЕСТВУЕТ ВСЕГО 12 ФИГУР.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ПРИ МОДЕЛИРОВАНИИ ИЗОБРАЖЕНИЯ (ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ФИГУРЫ, СИЛУЭТА ЖИВОТНОГО, РАСТЕНИЯ, ЧЕЛОВЕКА, ПРЕДМЕТА ОКРУЖАЮЩЕЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ ИЛИ СИМВОЛА, СИММЕТРИЧНЫХ УЗОРОВ НА ПЛОСКОСТИ) ФИГУРЫ «ЙОХО-ПЕНТАМИНО» МОЖНО ВРАЩАТЬ (ТО ЕСТЬ ПОВОРАЧИВАТЬ НА 90, 180 ИЛИ 270) И ЗЕРКАЛЬНО ОТРАЖАТЬ (ПЕРЕВОРАЧИВАТЬ). - ПРИ МОДЕЛИРОВАНИИ ИЗОБРАЖЕНИЯ (ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ФИГУРЫ, СИЛУЭТА ЖИВОТНОГО, РАСТЕНИЯ, ЧЕЛОВЕКА, ПРЕДМЕТА ОКРУЖАЮЩЕЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ, СИМВОЛА ИЛИ СИММЕТРИЧНЫХ УЗОРОВ НА ПЛОСКОСТИ) МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ НЕ ВСЕ 12 - ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СМОДЕЛИРОВАТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ (ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ФИГУРЫ, СИЛУЭТА ЖИВОТНОГО, РАСТЕНИЯ, ЧЕЛОВЕКА, ПРЕДМЕТА ОКРУЖАЮЩЕЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ, СИМВОЛА ИЛИ СИММЕТРИЧНЫХ УЗОРОВ НА ПЛОСКОСТИ) ПРАВИЛЬНО, НУЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ СХЕМУ – КАРТОЧКУ (С ПОДСКАЗКОЙ ИЛИ БЕЗ НЕЕ).

Т	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	<p>- Для моделирования своего изображения (геометрической фигуры, силуэта животного, растения, человека, предмета окружающей действительности, символа или симметричных узоров на плоскости) можно сначала зарисовать его на «чистой» схеме – карточке, а затем приступать к реализации.</p> <p>- Моделировать изображение (геометрической фигуры, силуэта животного, растения, человека, предмета окружающей действительности, символа или симметричных узоров на плоскости) можно как на плоскости, так и в 3D пространстве.</p>
Е	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	<p>Следяя принципу «от простого к сложному» во время организованной деятельности детей с данной игрой (постепенно усложняя правила головоломки и используя с каждым разом все более сложные схемы-карточки) дети осваивают принцип игры с этой головоломкой и приходят к самостоятельной проекторочной деятельности, развивают способность к созданию новых комбинаций из имеющихся фигур «йохо-пентамино» (разрабатывают свою схему-карточку и по ней производят моделирование своего «продукта» деятельности как на плоскости, так и в 3D пространстве).</p>
А	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	<p>Изображения (геометрической фигуры, силуэта животного, растения, человека, предмета окружающей действительности, символа или симметричных узоров на плоскости), получаемые в результате игры способствуют формированию следующих художественно – выразительных средств искусства: архитектура (пространство и конструкция), скульптура (форма и объем); а также симметрии и пропорции. Если же на получаемом изображении разукрасить какие-либо элементы (части тела, части предмета), то можно говорить об освоении таких художественно-выразительных средств, как цвет и колорит.</p>
М	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	<p>Логические игры - головоломки развивают у детей такие логические операции как анализ, синтез, сравнение, аналогия, развивают пространственные представления, геометрическое воображение, конструктивное мышление, зрительный контроль своих действий, комбинаторные способности, аналитико-синтетическую и планирующую деятельность, творческую активность, продуктивное мыш-</p>

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
M	МАТЕМАТИКА	<p>КАКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ РАЗВИВАЕТ РЕБЕНОК (ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ, ПРОСТРАНСТВЕННОЕ, АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ, ВРЕМЕННЫЕ, КОМБИНАТОРИКА И Т.П.)</p>	<p>ЛЕНИЕ, СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ, СМЕКАЛКУ, НАХОДЧИВОСТЬ, ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОСТЬ В РЕШЕНИИ ПРАКТИЧЕСКИХ И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ЗАДАЧ. Мы видим, что «Йохо – пентамино» развивает у детей почти все виды математического мышления (логическое, геометрическое, пространственное, алгоритмическое), способствует изучению комбинаторики и понятия симметрии, а также приводит к пониманию такого понятия как, аксонометрическая проекция (плоского изображения трехмерных объектов). Учит строить с использованием схем – чертежей и проекций:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ модели по образцу; ◇ собственные модели с построением чертежа; ◇ создавать собственные модели и зарисовывать их. <p>Т.е. способствует развитию схематизированных представлений, которые возникают в процессе наглядного моделирования.</p>
S	СДЕЛАЙ САМ	<p>В КАКОЙ ВИД АКТИВНОСТИ вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)</p>	<p>Дети, играя в эту игру, могут быть вовлечены во все виды активностей. Это и проектная деятельность, игровая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно – конструкторская деятельность, а при желании и художественно-творческая деятельность. Направлений для использования «Йохо-пентамино» в ДОУ много:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ познавательная деятельность: настольная и настольная игра, квест- игра, 3D пазлы; ◇ театральная деятельность: изготовление декораций, атрибутов; ◇ художественное творчество: 3D дизайн и моделирование, создание предметов творчества; ◇ игры на формирование математического мышления: игры на комбинаторику, развитие логики, изучение свойств геометрических фигур (симметрия, понятия форм и размеров, периметр, площадь и объем, дроби, сложение/вычитание и умножение/деление и др.); ◇ кружковая деятельность в системе дополнительного образования детей: «Кружок дополнительного образования по развитию логического мышления и математических способностей».

STEAMS ИГРА «ЙОХО-ПЕНТАМИНО»

ТЕМА ИГРЫ: ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА - ГОЛОВОЛОМКА

ЦЕЛЬ ИГРЫ: РАЗВИТИЕ У ДЕТЕЙ ОБРАЗНОГО МЫШЛЕНИЯ, ЛОГИЧЕСКИХ ОПЕРАЦИЙ, НАИБОЛЕЕ ОБЩИХ КАЧЕСТВ МЫШЛЕНИЯ (ТАКИХ, КАК ЛОГИЧНОСТЬ, ГИБКОСТЬ, КОМБИНАТОРНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ, ПРАКТИЧЕСКИХ И УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ); ВОСПИТАНИЕ НРАВСТВЕННО-ВОЛЕВЫХ КАЧЕСТВ: НАСТОЙЧИВОСТИ, САМОКОНТРОЛЯ, ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОСТИ ДЕЙСТВИЙ, ЖЕЛАНИЯ ДУМАТЬ, ИСКАТЬ ПУТЬ РЕШЕНИЯ И ПРИХОДИТЬ К ПОЛОЖИТЕЛЬНОМУ РЕЗУЛЬТАТУ.

ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА: СТАРШАЯ (5-6 ЛЕТ) И ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ (6-7 ЛЕТ)

ЗАДАЧИ:

1. 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 (МОДЕЛИРОВАНИЕ СОБСТВЕННЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ (ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ФИГУРЫ, СИЛУЭТА ЖИВОТНОГО, ПРЕДМЕТА ОКРУЖАЮЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ИЛИ СИМВОЛА); ИНТЕГРАЦИЯ СМОДЕЛИРОВАННОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ В СОБСТВЕННУЮ СЮЖЕТНО-РОЛЕВУЮ ИГРУ; СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА; УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СОВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ; УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ, ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.

2. ФОРМИРОВАНИЕ ПРИЕМОВ УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ (АНАЛИЗ, СИНТЕЗ, СРАВНЕНИЕ, ОБОБЩЕНИЕ, АНАЛОГИЯ).

3. ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ (УМЕНИЯ ОБДУМЫВАТЬ И ПЛАНИРОВАТЬ СВОИ ДЕЙСТВИЯ, ОСУЩЕСТВЛЯТЬ РЕШЕНИЕ В СООТВЕТСТВИИ С ЗАДАНЫМИ ПРАВИЛАМИ, ПРОВЕРЯТЬ РЕЗУЛЬТАТ СВОИХ ДЕЙСТВИЙ И Т. Д.).

4. СПОСОБСТВОВАТЬ РАЗВИТИЮ СХЕМАТИЗИРОВАННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ, КОТОРЫЕ ВОЗНИКАЮТ В ПРОЦЕССЕ НАГЛЯДНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ.

РППС: КАКИЕ ИЗМЕНЕНИЯ ВЫ ВНОСИТЕ В РАЗВИВАЮЩУЮ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННУЮ СРЕДУ (ЗОНЫ ДЕТСКИХ АКТИВНОСТЕЙ - «СКРЫТАЯ» ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЗАДАЧА - ОТКРЫТАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЗАДАЧА)

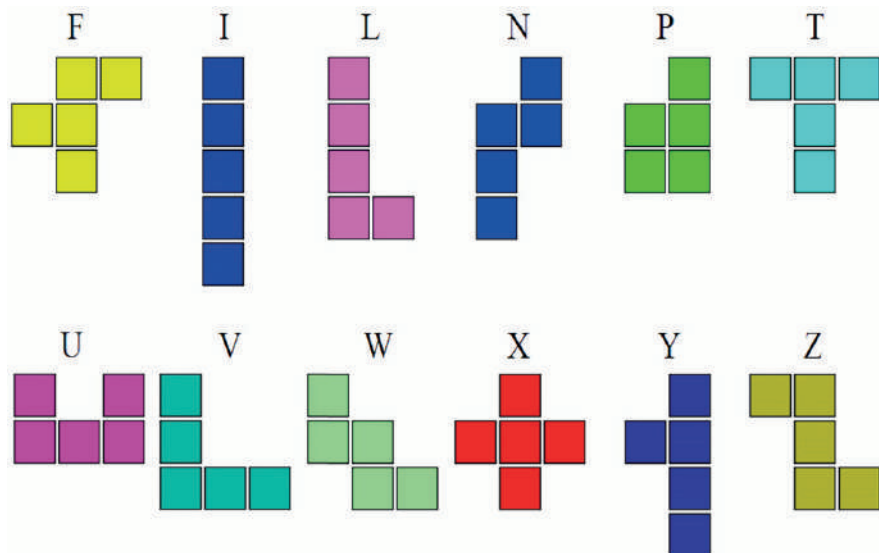
Задача педагога помочь ребенку спланировать свою деятельность. Вместе с тем, взрослые за счет дополнений в центрах создают условия для новых знаний, помогают ему быть успешным. Головоломки способствуют развитию творческого и самостоятельного мышления, рефлексии, а в целом – формированию интеллектуальной готовности к обучению в школе

ОЖИДАЕМЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ: РЕБЕНОК РАЗВИВАЕТ АБСТРАКТНОЕ И ОПЕРАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ, ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ И ПРОСТРАНСТВЕННОЕ ВООБРАЖЕНИЕ, КОМБИНАТОРНЫЕ СПОСОБНОСТИ; ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТЬ; ИГРА

СПОСОБСТВУЕТ РАЗВИТИЮ СХЕМАТИЗИРОВАННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ, КОТОРЫЕ ВОЗНИКАЮТ В ПРОЦЕССЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО НАГЛЯДНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ, ВОСПИТЫВАЕТ НАСТОЙЧИВОСТЬ И ТЕРПЕНИЕ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, БЫСТРОТУ, ЛОВКОСТЬ, ПРИВЫЧКУ К ТРУДОВОМУ УСИЛИЮ. ИГРА-ГОЛОВОЛОМКА «ЙОХО-ПЕНТАМИНО» УЧИТ ОПРЕДЕЛЯТЬ, СОЗДАВАТЬ, АНАЛИЗИРОВАТЬ, А ГЛАВНОЕ, ГОЛОВОЛОМКИ ИГРАЮТ ОЧЕНЬ ВАЖНУЮ РОЛЬ В ПОДГОТОВКЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА К ОБУЧЕНИЮ В ШКОЛЕ. ОНИ ПОЗВОЛЯЮТ ЗНАКОМИТЬ РЕБЁНКА С РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ, ПОСКОЛЬКУ ЗАДАЧИ В НИХ ДАЮТСЯ В РАЗЛИЧНОЙ ФОРМЕ (МОДЕЛЬ, ПЛОСКИЙ РИСУНОК В ИЗОМЕТРИИ, ЧЕРТЁЖ). ЭТА ГОЛОВОЛОМКА ДАЕТ БОЛЬШИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ МАНИПУЛЯЦИЙ С ДЕТАЛЯМИ И ТЕМ САМЫМ СПОСОБСТВУЕТ РАЗВИТИЮ МЕЛКОЙ МОТОРИКИ, РАЗВИВАЕТ КООРДИНАЦИЮ ДВИЖЕНИЙ, ЧТО НЕОБХОДИМО ДЛЯ ПОДГОТОВКИ РУКИ К ПИСЬМУ, А ТАКЖЕ ЯВЛЯЕТСЯ ВАЖНЫМ УСЛОВИЕМ УМСТВЕННОГО РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА. ВСЕ ЭТИ КАЧЕСТВА НЕОБХОДИМЫ ДЛЯ УСПЕШНОГО ОВЛАДЕНИЯ УЧЕБНЫМИ ДИСЦИПЛИНАМИ В ШКОЛЕ.

ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

«ЙОХО – ПЕНТАМИНО» СДЕЛАН ПО АНАЛОГИИ ПОПУЛЯРНОЙ ЛОГИЧЕСКОЙ ГОЛОВОЛОМКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ «ПЕНТАМИНО». ИГРА СОСТОИТ ИЗ 12 ФИГУР, КОТОРЫЕ СОБРАНЫ ИЗ СКРЕПЛЕННЫХ МЕЖДУ СОБОЙ ЙОХОКУБОВ. ВСЕ ФИГУРЫ СОСТОЯТ ИЗ 5 ЙОХОКУБОВ («ПЕНТА» С ГРЕЧ. ОЗНАЧАЕТ «ПЯТЬ»). ФИГУРЫ СОСТАВЛЕНЫ ИЗ ОДНОКЛЕТОЧНЫХ КВАДРАТОВ ТАК, ЧТО КАЖДЫЙ КВАДРАТ ПРИМЫКАЕТ ХОТЯ БЫ К ОДНОМУ СОСЕДНЕМУ, ИМЕЮЩЕМУ С НИМ ОБЩУЮ СТОРОНУ. КАЖДЫЙ ЭЛЕМЕНТ ОБОЗНАЧАЕТ ЛАТИНСКУЮ БУКВУ, ФОРМУ КОТОРОЙ НАПОМИНАЕТ.



В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ ФИГУРЫ РАЗРЕШАЕТСЯ УКЛАДЫВАТЬ КАК ОДНОЙ, ТАК И ДРУГОЙ СТОРОНОЙ. ШЕСТЬ ФИГУР ПРИ ПЕРЕВОРАЧИВАНИИ НЕ МЕНЯЮТ СВОЕЙ КОНФИГУРАЦИИ – ОНИ СИММЕТРИЧНЫ. ОСТАЛЬНЫЕ АСИММЕТРИЧНЫ И ПРИ ПЕРЕВОРАЧИВАНИИ СТАНОВЯТСЯ «ЗЕРКАЛЬНЫМИ». СЧИТАЕТСЯ, ЧТО ЗЕРКАЛЬНАЯ СИММЕТРИЯ И ПОВОРОТНАЯ СИММЕТРИЯ НЕ СОЗДАЮТ НОВЫХ ФИГУР. НО ЕСЛИ СЧИТАТЬ И ЗЕРКАЛЬНО ОТРАЖЁННЫЕ ФИГУРЫ, ТО ИХ ЧИСЛО УВЕЛИЧИТСЯ ДО 18. ЕСЛИ ЖЕ РАССМАТРИВАТЬ ВРАЩЕНИЯ ФИГУР НА 90° , ТО СУЩЕСТВУЮТ СЛЕДУЮЩИЕ КАТЕГОРИИ СИММЕТРИИ:

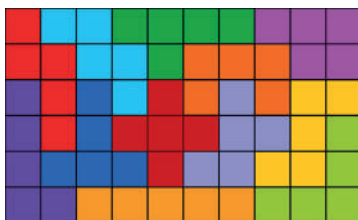
- ◇ L, N, P, F и Y МОГУТ БЫТЬ ОРИЕНТИРОВАНЫ 8 СПОСОБАМИ КАЖДАЯ: 4 ПОВОРОТАМИ И ЕЩЁ 4 ЗЕРКАЛЬНЫМИ ОТОБРАЖЕНИЯМИ.
- ◇ Z МОЖЕТ БЫТЬ ОРИЕНТИРОВАНА 4 СПОСОБАМИ: 2 — ПОВОРОТАМИ, 2 — ЗЕРКАЛЬНЫМИ ОТОБРАЖЕНИЯМИ.
- ◇ T, V, U и W МОГУТ БЫТЬ ОРИЕНТИРОВАНЫ ПОВОРОТАМИ 4 СПОСОБАМИ КАЖДАЯ.
- ◇ I МОЖЕТ БЫТЬ ОРИЕНТИРОВАНА ПОВОРОТАМИ 2 СПОСОБАМИ.
- ◇ X МОЖЕТ БЫТЬ ОРИЕНТИРОВАНА ЕДИНСТВЕННЫМ СПОСОБОМ.

ОПИСАНИЕ ВАРИАНТОВ ИГР С «ЙОХО-ПЕНТАМИНО» С ДОШКОЛЬНИКАМИ:

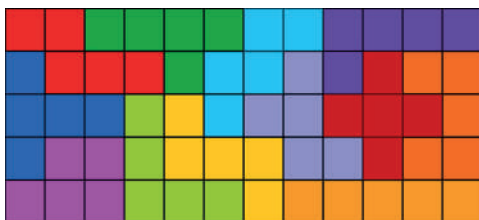
1. «СЛОЖИ ЙОХО-ПРЯМОУГОЛЬНИК» - СЛОЖИТЬ ИЗ ВСЕХ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ ПРЯМОУГОЛЬНИК. ВОЗМОЖНЫ ПРЯМОУГОЛЬНИКИ 6×10 , 5×12 , 4×15 И 3×20 . СУЩЕСТВУЕТ РОВНО 2339 РАЗЛИЧНЫХ УКЛАДОК ПЕНТАМИНО В ПРЯМОУГОЛЬНИК 6×10 , НЕ СЧИТАЯ ПОВОРОТОВ И ОТРАЖЕНИЙ ЦЕЛОГО ПРЯМОУГОЛЬНИКА. ДЛЯ ПРЯМОУГОЛЬНИКА 5×12 СУЩЕСТВУЕТ 1010 РЕШЕНИЙ, ДЛЯ ПРЯМОУГОЛЬНИКА 4×15 – 368 РЕШЕНИЙ, А ДЛЯ ПРЯМОУГОЛЬНИКА 3×20 ВСЕГО 2 СПОСОБА

НАПРИМЕР, ТАКИЕ ВАРИАНТЫ:

6 x 10



5 x 12



2. «ПОСТРОЙ ЙОХО-СИЛУЭТ» - ПОСТРОЕНИЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР РАЗЛИЧНЫХ СИЛУЭТОВ – ЖИВОТНЫХ, ЛЮДЕЙ, РАСТЕНИЙ, ПРЕДМЕТОВ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА, СИМВОЛОВ, СИММЕТРИЧНЫХ УЗОРОВ НА ПЛОСКОСТИ, А ПОТОМ В ПРОСТРАНСТВЕ 3D С ПОСТЕПЕННЫМ УСЛОЖНЕНИЕМ ЗАДАНИЙ:

- ◇ ПО СХЕМЕ –ПОДСКАЗКЕ (НА СХЕМЕ ВСЕ ФИГУРЫ РАСКРАШЕНЫ В РАЗНЫЕ ЦВЕТА);
- ◇ ПО СХЕМЕ, НА КОТОРОЙ ВСЯ ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ ФИГУРА РАСКРАШЕНА В 1

ЦВЕТ);

◇ ВЫКЛАДЫВАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР ПО ПАМЯТИ (БЕЗ СХЕМ);

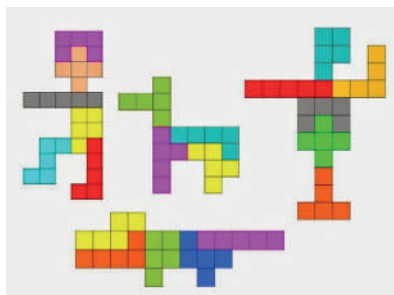


СХЕМА – ПОДСКАЗКА

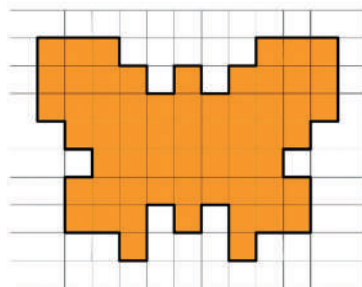


СХЕМА БЕЗ ПОДСКАЗКИ

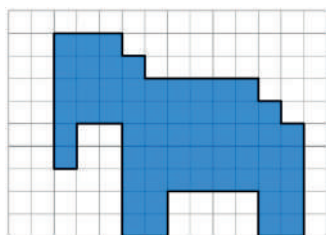


СХЕМА БЕЗ ПОДСКАЗКИ

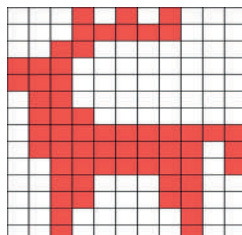
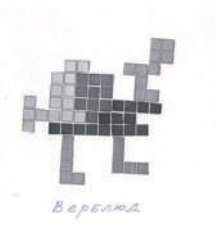


СХЕМА БЕЗ ПОДСКАЗКИ



ВАРИАНТ СОБСТВЕННОЙ СХЕМЫ

3. «ЙОХО-ПЕНТАМИНО НА КВАДРАТЕ». В «ЙОХО-ПЕНТАМИНО» МОЖНО ИГРАТЬ И ДВОЕМ. ДВОЕ ИГРОКОВ ПО ОЧЕРЕДИ ВЫБИРАЮТ ЛЮБУЮ ИЗ 12 ФИГУР «ЙОХО-ПЕНТАМИНО» И РАСПОЛАГАЮТ ЕЕ НА СВОБОДНЫХ КЛЕТКАХ ПОЛЯ 8x8. ВСЕ ВЫСТАВЛЕННЫЕ ФИГУРЫ ОСТАЮТСЯ НА МЕСТЕ ДО КОНЦА ПАРТИИ (НЕ СНИМАЮТСЯ С КВАДРАТНОГО ПОЛЯ И НЕ ПЕРЕДВИГАЮТСЯ). ПРОИГРЫВАЕТ ТОТ, КТО ПЕРВЫМ НЕ СМОЖЕТ РАЗМЕСТИТЬ НА ПОЛЕ НИ ОДНОЙ ФИГУРЫ «ЙОХО-ПЕНТАМИНО». ЕСЛИ ЖЕ ВСЕ ФИГУРЫ УДАЛОСЬ РАЗМЕСТИТЬ НА ДОСКЕ, ТО ВЫИГРЫВАЕТ ИГРОК, ХОДИВШИЙ ПОСЛЕДНИМ.

4. «КАРТОЧНОЕ ЙОХО-ПЕНТАМИНО» — ВАРИАНТ ИГРЫ С ПРИВНЕСЕНИЕМ СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ. ФИГУРЫ «ЙОХО-ПЕНТАМИНО» (ИЛИ ИХ БУКВЕННЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ) РИСУЮТ НА КАРТОЧКАХ, КОТОРЫЕ ТАСУЮТ И РАЗДАЮТ ИГРОКАМ. ИГРОКИ ВЫБИРАЮТ ФИГУРЫ В СООТВЕТСТВИИ С РОЗДАННЫМИ ИМ КАРТОЧКАМИ. ДАЛЕЕ ИГРА ИДЁТ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ «ЙОХО-ПЕНТАМИНО НА КВАДРАТЕ» С ЗАРАНЕЕ ВЫБРАННЫМИ ФИГУРАМИ.

5. «ЙОХО-ПЕНТАМИНО» ДВА НА ДВА». ЧЕТЫРЕ ИГРОКА, СИДЯЩИЕ ПО ЧЕТЫРЁМ СТОРОНАМ ДОСКИ, ИГРАЮТ ДВОЕ НА ДВОЕ (ИГРОКИ, СИДЯЩИЕ ДРУГ НАПРОТИВ

друга, образуют команду). Проигравшей считается команда, игрок которой первым не сможет сделать хода. В эту игру можно играть по любому из двух вышеописанных вариантов — обычному, с заранее выбранными фигурами или «карточному».

Вывод: игра-головоломка «Йохо-пентамино» является полезной и увлекательной игрой и для детей, и для взрослых. Она содержит в себе набор хитроумных задачек, которые решаются либо с помощью логики, либо путём рассуждения. Решение головоломок ускоряет развитие пространственного мышления, мелкой моторики, усидчивости, памяти, смекалки, внимательности, развивают нестандартность мышления, а самое главное игра - головоломка развивает коммуникативные навыки. В процессе игры ребята обретают навык общения, взаимодействия и сотрудничества друг с другом и окружающими.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литвинова, С. Н. STEAMS технологии в дошкольном образовании / С. Н. Литвинова // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 8-12.
2. Литвинова, С. Н. Трансформация компетенций педагога дошкольного образования: от аналогового к цифровому педагогу, от прошлого к будущему / С. Н. Литвинова // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 22-26.
3. Литвинова, С. Н. Феномен игровой детской субкультуры современного дошкольника / С. Н. Литвинова // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология. – 2020. – № 56. – С. 106-116. – DOI 10.15382/sturIV202056.106-116.
4. Чельшева, Ю. В. STEAMS-среда и навыки будущего / Ю. В. Чельшева // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 13-15.
5. Чельшева, Ю. В. Цифровая среда, как эффективный вектор развития имиджа дошкольной организации / Ю. В. Чельшева // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 121-123.

STEAMS – ИГРА «ЙОХОКРОССВОРД»

ГЕРАЩЕНКО ИРИНА ВЛАДИМИРОВНА,

УЧИТЕЛЬ-ЛОГОПЕД,

ГБОУ «ШКОЛА № 1151», г.МОСКВА, г.ЗЕЛЕНОГРАД

ОПИСАНИЕ СЦЕНАРИЯ STEAMS ИГРЫ «ЙОХОКРОССВОРД»

ТЕМА ИГРЫ: «РАКЕТА ДЛЯ РОБОТА АРТЕМА»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: ПОЗНАКОМИТЬ ДЕТЕЙ С ОБЪЕМНЫМ ЙОХОКРОССВОРДОМ, ЗАКРЕПИТЬ НАВЫКИ РАЗГАДЫВАНИЯ КРОССВОРДОВ.

ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА: ДЕТИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (5-7 ЛЕТ)

ЗАДАЧИ:

- ◇ РАЗВИТИЕ STEAMS НАВЫКОВ (УМЕНИЕ ВИДЕТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ЗАДАЧУ И ПОДБИРАТЬ СПОСОБЫ ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ; УМЕНИЕ РАЗГАДЫВАТЬ КРОССВОРД);
- ◇ СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ УМЕНИЕ ВЫБИРАТЬ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ (УМЕНИЕ РАЗГАДЫВАТЬ, ПОДБИРАТЬ И ВСТАВЛЯТЬ СЛОВА В НУЖНОЕ ПРОСТРАНСТВО КРОССВОРДА (ПО ВЕРТИКАЛИ ИЛИ ГОРИЗОНТАЛИ));
- ◇ СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА (СОБСТВЕННЫЙ ПРОДУКТ – КРОССВОРД; ИНТЕГРАЦИЯ В СОБСТВЕННУЮ СЮЖЕТНО-РОЛЕВУЮ ИГРУ (СОЗДАНИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА ОСНОВЕ ПРЕДЛОЖЕННОГО ИЛИ СОБСТВЕННОГО КРОССВОРДА НА ОПРЕДЕЛЕННУЮ ТЕМУ; СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА));
- ◇ СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СОВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ (УМЕНИЕ РАССУЖДАТЬ, ДОКАЗЫВАТЬ СВОЮ ТОЧКУ ЗРЕНИЯ, ДОГОВАРИВАТЬСЯ И ПРИХОДИТЬ К ОБЩЕМУ МНЕНИЮ);
- ◇ СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ (УМЕНИЕ СКЛАДЫВАТЬ КРОССВОРДЫ ПО ОПРЕДЕЛЕННОЙ СХЕМЕ ИЛИ ПРИДУМАТЬ СВОЮ СХЕМУ);
- ◇ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ВОСПИТАННИКОВ К РЕЧЕТВОРЧЕСТВУ;

РППС:

- ◇ **ОТКРЫТАЯ ЗАДАЧА:** СОЗДАНИЕ ПЕДАГОГОМ ПРОБЛЕМНОЙ СИТУАЦИИ (РОБОТУ АРТЕМУ НУЖНО ПОЧИНИТЬ ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО, НО ЧТОБЫ УЗНАТЬ КАКОЕ, ОН ПРОСИТ ДЕТЕЙ РАЗГАДАТЬ ЙОХОКРОССВОРД, ПРАВИЛЬНО ОТВЕТИВ НА ЕГО ЗАГАДКИ).
- ◇ **«СКРЫТАЯ» ЗАДАЧА** (ПОДАТКАКИВАЕТ РЕБЕНКА К РЕШЕНИЮ ОТКРЫТОЙ ЗАДАЧИ): ПОДБОР ИЛЛЮСТРАЦИЙ – ОТВЕТОВ НА ЗАГАДКИ, ЙОХОФИШКИ С ИЗОБРА-

ЖЕНИЕМ БУКВ АЛФАВИТА, СХЕМА СБОРА РАКЕТЫ, ЙОХОКОНСТРУКТОР, СКОБЫ, ФЛО-МАСТЕРЫ, СКОТЧ, НОЖНИЦЫ.

Изменение РППС: включает организацию трех зон развивающей среды:

1. учебная (выкладывание слов на фишках, включение их в кроссворд),
2. зона конструирования (сбор модели из йохокубов),
3. игровая (применение модели в сюжетно-ролевой игре).

Ожидаемый образовательный результат игры:

В процессе игры «ЙОХОКРОССВОРД» у детей происходит:

- ◇ расширение представлений об окружающем мире (закрепление знаний по лексической теме «Транспорт»);
- ◇ обогащение словарного запаса;
- ◇ совершенствование навыков звуко-буквенного анализа и синтеза;
- ◇ развитие пространственного, математического, творческого мышления;
- ◇ улучшение способности применять средства художественной выразительности;
- ◇ совершенствование коммуникативных навыков;
- ◇ развитие исследовательского интереса.

«Алгоритм разработки STEAMS игры «ЙОХОКРОССВОРД»»

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Изучаем, что такое кроссворд и технику работы с ним; Исследуем взаимосвязь слов в пространстве с помощью кроссворда; Активизируем знания по теме: «Транспорт»; Совершенствуем навыки звуко-буквенного анализа и синтеза слов.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	А. Линейный (из простых команд) – дети слушают инструкцию педагога и выполняют задания; В. Циклический (если действия повторяются) – отгадали загадку – выложили слово в кроссворде;
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Разгаданный объемный кроссворд на йохокубиках Модель ракеты из йохокуба
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Ребенок с помощью отгадывания загадок учится различным средствам художественной выразительности (сравнениям, метафорам, эпитетам, олицетворениям), которые способствует формированию образной речи детей.

ТЕХНОЛОГИЯ	ХАРАКТЕРИСТИКА	НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА	ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ
A	ИСКУССТВО	КАКИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА ИСКУССТВА РЕБЕНОК ОСВАИВАЕТ?	ПРИ РАССМАТРИВАНИИ ИЛЛУСТРАЦИЙ РЕБЕНОК (В ДАННОМ СЛУЧАЕ ИЛЛУСТРАЦИЯ – ОТВЕТ НА ЗАГАДКУ) ОВЛАДЕВАЕТ ТАКИМИ СРЕДСТВАМИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ КАК: ГРАФИКА, РИСУНОК, ЦВЕТ, ФОРМА.
M	МАТЕМАТИКА	КАКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ РАЗВИВАЕТ РЕБЕНОК (ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ, ПРОСТРАНСТВЕННОЕ, АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ, ВРЕМЕННЫЕ, КОМБИНАТОРИКА И Т.П.)	1. ЛОГИКО-МАТЕМАТИЧЕСКОЕ (РАЗМЕЩЕНИЕ СЛОВА В ОПРЕДЕЛЕННОМ МЕСТЕ КРОССВОРДА); 2. ПРОСТРАНСТВЕННОЕ (ОРИЕНТИРОВАНИЕ В ТРЕХМЕРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ С ПОМОЩЬЮ ЙОХОКУБА); 3. МАТЕМАТИЧЕСКОЕ КОНКРЕТНОЕ ОПЕРАТИВНОЕ – СПОСОБНОСТЬ СОВЕРШАТЬ НЕПОСРЕДСТВЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ С МОДЕЛЬЮ ОБЪЕКТА; АБСТРАКТНОЕ - ПОНИМАНИЕ СОДЕРЖАНИЯ И ИСПОЛЪЗУЕМЫХ ПРИ ЭТОМ ОПЕРАЦИЙ, УМЕНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИ ПРОГНОЗИРОВАТЬ ТОЧНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ, СПОСОБНОСТЬ К МЫСЛЕННОМУ КОНСТРУИРОВАНИЮ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ СХЕМ.
S	СДЕЛАЙ САМ	В КАКОЙ ВИД АКТИВНОСТИ ВОВЛЕЧЕНЫ ДЕТИ (ПРОЕКТНАЯ, ИГРОВАЯ, РЕЧЕВАЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ, ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ, КОММУНИКАТИВНАЯ И ДР.)	ИГРОВАЯ (ПРИМЕНЕНИЕ ИЗГОТОВЛЕННОЙ ИЗ ЙОХОКУБОВ РАКЕТЫ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ); ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ (УЗНАЮТ НЕЗНАКОМЫЕ СЛОВА, ПРАВИЛА ЗАПОЛНЕНИЯ КРОССВОРДА, РАСШИРЯЮТ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О МИРЕ, РАССУЖДАЮТ); КОММУНИКАТИВНАЯ (ДОКАЗЫВАЮТ СВОЮ ТОЧКУ ЗРЕНИЯ, ДОГОВАРИВАЮТСЯ И ПРИХОДЯТ К ЕДИНОМУ МНЕНИЮ); ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ (ПРОБУЮТ РАЗЛИЧНЫЕ СПОСОБЫ ВЗАИМОСВЯЗИ СЛОВ, ИЩУТ ОШИБКИ, ИСПРАВЛЯЮТ ИХ); ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ (САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ МОДЕЛИ ИЗ ЙОХОКУБА).

ПРИМЕР СЦЕНАРИЯ ЗАНЯТИЯ STEAMs ИГРЫ «ЙОХОКРОССВОРД»

Предварительная работа:

- ◇ знакомство с кроссвордом, как одним из видов игры;
- ◇ изучение лексико-грамматической темы «Транспорт» на логопедических занятиях;
- ◇ графические диктанты по теме транспорт, обучение ориентированию в тетради по клеткам, закрепление понятий «вертикально», «горизонтально»;
- ◇ обучение грамоте и звуко-буквенному анализу и синтезу на логопедических занятиях;
- ◇ знакомство с йохоконструктором, сборка из йохокубов грузовика (научить складывать йохокуб и способам скрепления деталей между собой).

Оборудование для детей: фишки из конструктора йохокуб, с изо-

ИЗОБРАЖЕНИЕМ БУКВ АЛФАВИТА, СХЕМА СБОРА РАКЕТЫ, ЙОХОКОНСТРУКТОР, СКОБЫ, ФЛОМАСТЕРЫ, СКОТЧ, НОЖНИЦЫ.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПЕДАГОГА: КАРТИНКИ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ТРАНСПОРТА, ЗАГАДКИ ПО ТЕМЕ ТРАНСПОРТ.

ХОД ИГРЫ

ПЕРЕД РЕБЯТАМИ РОБОТ АРТЕМ. АРТЕМ «РАБОТАЕТ» МЕХАНИКОМ. ЕМУ НЕОБХОДИМО ОТРЕМОНТИРОВАТЬ ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО, НО ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЧТО ЭТО ЗА ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО, АРТЕМ ПРОСИТ РЕБЯТ РАЗГАДАТЬ КРОССВОРД, ПРАВИЛЬНО ОТВЕТИВ НА ЕГО ЗАГАДКИ. ПОСЛЕ РАЗГАДЫВАНИЯ КРОССВОРДА РЕБЯТА СМОГУТ НАЙТИ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ НА ВОПРОС АРТЕМА, ПРОЧИТАВ СЛОВО ПО ВЕРТИКАЛИ.

- РЕБЯТА, А ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧТО ТАКОЕ КРОССВОРД?

ДЕТИ ОТВЕЧАЮТ:

- СЕГОДНЯ ПЕРЕД ВАМИ НЕОБЫЧНЫЙ КРОССВОРД, ОН НЕ НАПЕЧАТАН НА БУМАГЕ, А ВЫЛОЖЕН ИЗ ЙОХОКУБИКОВ. КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, КАК МЫ СМОЖЕМ ЕГО ЗАПОЛНИТЬ ОТВЕТАМИ?

ДЕТИ ОТВЕЧАЮТ:.....(ЕСЛИ ДЕТИ НЕ ДОГАДЫВАЮТСЯ, ТО ПЕДАГОГ ДАЕТ ПОДСКАЗКИ, СПРАШИВАЯ ЗАЧЕМ ДЕТАМ НА СТОЛЕ ЙОХОФИШКИ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ БУКВ?).

- РЕБЯТА, ДАВАЙТЕ ПОМОЖЕМ РОБОТУ АРТЕМУ УЗНАТЬ, ЧТО ЕМУ НУЖНО БУДЕТ ОТРЕМОНТИРОВАТЬ. ДЛЯ ЭТОГО ВАМ НУЖНО БУДЕТ ОТГАДАТЬ МОИ ЗАГАДКИ, А ОТВЕТЫ ВЫ СМОЖЕТЕ УВИДЕТЬ НА МОЕЙ ДОСКЕ, ПРАВИЛЬНО ОТВЕТИВ НА ЗАГАДКУ И ПОСЛЕ ЭТОГО ПЕРЕВЕРНУВ КАРТИНКУ.

ДЕТИ ОТГАДЫВАЮТ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ЗАГАДКИ, ТОТ, КТО ПЕРВЫМ ОТВЕТИЛ, ПЕРЕВОРАЧИВАЕТ КАРТИНКУ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ПРАВИЛЬНОГО ОТВЕТА, ТЕМ САМЫМ ПОДТВЕРЖДАЯ СВОЮ ДОГАДКУ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК РЕБЕНОК ПЕРЕВЕРНУЛ КАРТИНКУ, РЕБЯТАМ НЕОБХОДИМО НАЙТИ МЕСТО ЭТОГО СЛОВА НА ЙОХОКРОССВОРДЕ.

1. ЭТОТ ТРАНСПОРТ ГОРОДСКОЙ
ЗНАЕТ В ГОРОДЕ ЛЮБОЙ:
ОН ВАГОН ПО РЕЛЬСАМ МЧИТ
И КОЛЁСАМИ СТУЧИТ...(Трамвай)
2. ВСЕ ЛЕТО СТОЯЛИ,
ЗИМЫ ОЖИДАЛИ,
ДОЖДАЛИСЬ ПОРЫ,
ПОМЧАЛИСЬ С ГОРЫ. (Санки)
3. ПО ВОЛНАМ ДВОРЕЦ ПЛЫВЕТ,

НА СЕБЕ ЛЮДЕЙ ВЕЗЕТ. (КОРАБЛЬ)

4. ЧТО Ж, ДРУЖОЧЕК, ОТГАДАЙ,
ТОЛЬКО ЭТО НЕ ТРАМВАЙ.
ВДААЛЬ ПО РЕЛЬСАМ БЫСТРО МЧИТСЯ
ИЗ ИЗБУШЕК ВЕРЕНИЦА. (ПОЕЗД)

5. ЧТО ЗА ЧУДО – ДЛИННЫЙ ДОМ!
ПАССАЖИРОВ МНОГО В НЕМ.
НОСИТ ОБУВЬ ИЗ РЕЗИНЫ
И ПИТАЕТСЯ БЕНЗИНОМ... (АВТОБУС)

6. НЕ ПТИЦА, А ЛЕТАЕТ,
НЕ ГРУЗОВИК, А С КАБИНОЙ,
НЕ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ, А С КРЫЛЬЯМИ. (САМОЛЁТ)

- РЕБЯТА, ВЫ ЗАПИСАЛИ СЛОВА. А ТЕПЕРЬ СКАЖИТЕ, КАК ОДИМ СЛОВОМ МОЖНО НАЗВАТЬ ЭТИ ПРЕДМЕТЫ?

ДЕТИ ОТВЕЧАЮТ:(ТРАНСПОРТ)

- РЕБЯТА, ВЫ ВЕРНО РАЗГАДАЛИ ВЕСЬ ЙОХОКОССВОРД. ТЕПЕРЬ НУЖНО НАЙТИ ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО, КОТОРОЕ НУЖНО ПОЧИНИТЬ АРТЕМУ, ПРОЧИТАВ ЕГО ПО ВЕРТИКАЛИ ЙОХОКОССВОРДА (ДЕТИ НАХОДЯТ СЛОВО «РАКЕТА»).

- РЕБЯТА, ВЫ ПРАВИЛЬНО НАШЛИ ЗАШИФРОВАННОЕ СЛОВО. А ТЕПЕРЬ АРТЕМ ПРОСИТ ВАС СОБРАТЬ ЕМУ РАКЕТУ ИЗ ЙОХОКОНСТРУКТОРА. ВЫ СОГЛАСНЫ? ДЕТИ СОГЛАШАЮТСЯ.

- РЕБЯТА, А КАК МЫ БУДЕМ СОБИРАТЬ РАКЕТУ? ЧТО НАМ ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО?

ОТВЕТЫ ДЕТЕЙ (ЙОХОКОНСТРУКТОР, СКОБЫ, СХЕМА СБОРКИ). ДЕТИ СОВМЕСТНО С ПЕДАГОГОМ РАССМАТРИВАЮТ СХЕМУ СБОРА РАКЕТЫ, ОБСУЖДАЮТ СКОЛЬКО И КАКИХ ДЕТАЛЕЙ ЙОХОКОНСТРУКТОРА БУДЕТ НУЖНО ДЛЯ СБОРКИ.

ДАЛЕЕ ДЕТИ ПРИСТУПАЮТ К СБОРКЕ РАКЕТЫ ДЛЯ АРТЕМА (ПЕДАГОГ ПОМОГАЕТ ПО НЕОБХОДИМОСТИ).

- РЕБЯТА, КАКАЯ ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ РАКЕТА У ВАС ПОЛУЧИЛАСЬ!!! АРТЕМ ОЧЕНЬ ДОВОЛЕН! А КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, МЫ МОГЛИ БЫ СДЕЛАТЬ АРТЕМУ ПОДАРОК И УКРАСИТЬ ЕГО РАКЕТУ? КАК МЫ МОЖЕМ ЭТО СДЕЛАТЬ?

ОТВЕТЫ ДЕТЕЙ...(РАСКРАСИТЬ ЕЕ ФЛОМАСТЕРАМИ И ПРИКРЕПИТЬ ЦВЕТНЫЕ ЙОХОФИШКИ). ДЕТИ ПРИСТУПАЮТ К РАБОТЕ.

- А ТЕПЕРЬ РАКЕТА ДЛЯ АРТЕМА СТАЛА ЕЩЕ КРАСИВЕЕ! СЕЙЧАС ОН СМОЖЕТ ЕЕ ПОЧИНИТЬ И ОТПРАВИТЬСЯ В КОСМОС К СВОИМ ДРУЗЬЯМ, КОТОРЫХ ОН ОЧЕНЬ

ДАВНО НЕ ВИДЕЛ!

ДЕТИ ПЕРЕДАЮТ РАКЕТУ АРТЕМУ. АРТЕМ ИХ БЛАГОДАРИТ (ЧИНИТ РАКЕТУ), И ДЕТИ ПРОВОЖАЮТ АРТЕМА В КОСМОС К ЕГО ДРУЗЬЯМ!

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литвинова, С. Н. STEAMS ТЕХНОЛОГИИ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ / С. Н. Литвинова // STEAMS ПРАКТИКИ В ОБРАЗОВАНИИ : СБОРНИК ЛУЧШИХ STEAMS ПРАКТИК В ОБРАЗОВАНИИ / СОСТ. Е.К. ЗЕНОВ, О.В. ЗЕНКОВА. – МОСКВА : ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПЕРО», 2021. – С. 8-12.
2. Литвинова, С. Н. ТРАНСФОРМАЦИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ПЕДАГОГА ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ОТ АНАЛОГОВОГО К ЦИФРОВОМУ ПЕДАГОГУ, ОТ ПРОШЛОГО К БУДУЩЕМУ / С. Н. Литвинова // КОМПЕТЕНЦИИ ВОСПИТАТЕЛЯ - УСЛОВИЕ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ БУДУЩЕГО У ДОШКОЛЬНИКА : СБОРНИК НАУЧНЫХ СТАТЕЙ ПО ИТОГАМ ПЕРВОЙ МОСКОВСКОЙ МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ, ПОСВЯЩЕННОЙ ДНЮ ДОШКОЛЬНОГО РАБОТНИКА, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 СЕНТЯБРЯ 2020 ГОДА. – МОСКВА: ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПЕРО», 2020. – С. 22-26.
3. Литвинова, С. Н. ФЕНОМЕН ИГРОВОЙ ДЕТСКОЙ СУБКУЛЬТУРЫ СОВРЕМЕННОГО ДОШКОЛЬНИКА / С. Н. Литвинова // ВЕСТНИК ПРАВОСЛАВНОГО СВЯТО-ТИХОНОВСКОГО ГУМАНИТАРНОГО УНИВЕРСИТЕТА. СЕРИЯ 4: ПЕДАГОГИКА. ПСИХОЛОГИЯ. – 2020. – № 56. – С. 106-116. – DOI 10.15382/sturIV202056.106-116.
4. ЧЕЛЫШЕВА, Ю. В. STEAMS-СРЕДА И НАВЫКИ БУДУЩЕГО / Ю. В. ЧЕЛЫШЕВА // STEAMS ПРАКТИКИ В ОБРАЗОВАНИИ : СБОРНИК ЛУЧШИХ STEAMS ПРАКТИК В ОБРАЗОВАНИИ / СОСТ. Е.К. ЗЕНОВ, О.В. ЗЕНКОВА. – МОСКВА : ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПЕРО», 2021. – С. 13-15.
5. ЧЕЛЫШЕВА, Ю. В. ЦИФРОВАЯ СРЕДА, КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ ВЕКТОР РАЗВИТИЯ ИМИДЖА ДОШКОЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ / Ю. В. ЧЕЛЫШЕВА // КОМПЕТЕНЦИИ ВОСПИТАТЕЛЯ - УСЛОВИЕ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ БУДУЩЕГО У ДОШКОЛЬНИКА : СБОРНИК НАУЧНЫХ СТАТЕЙ ПО ИТОГАМ ПЕРВОЙ МОСКОВСКОЙ МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ, ПОСВЯЩЕННОЙ ДНЮ ДОШКОЛЬНОГО РАБОТНИКА, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 СЕНТЯБРЯ 2020 ГОДА. – МОСКВА: ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПЕРО», 2020. – С. 121-123.

STEAM – ПРОЕКТ «УССУРИЙСКИЙ ТИГР»

*Кан Татьяна Леонтьевна,
ПЕДАГОГ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ,
МБОУ ДО «Станция юных техников», г. Уссурийск*

Цель проекта: Воспитание бережного отношения к природе и своей малой Родине (Приморский край и город Уссурийск)

Возрастная группа: 5-10 лет

Задачи проекта: для детей, педагогов, родителей

Задачи для детей: развитие STEAMС навыков (умение видеть образовательную задачу и подбирать способы ее реализации; умение моделировать образ будущей деятельности (конструктивной, проектной, речевой и т.п.); умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, умение применять творческие механизмы реализации замысла (собственные продукты: рассказ, сказка, модель, игра и т.п.; интеграция в собственную сюжетно-ролевую игру; создание игрового пространства); умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи; умение придумать техническое решение поставленной задачи)

Задачи для педагогов: научиться сочетать обучающие подходы в игровой, экспериментально – исследовательской деятельности, математическом обучении, осуществлять стажировку и погружение в активную практику по работе с «Йохокуб»

Задачи для родителей: формировать доверительные отношения с ребенком в игровой и познавательной деятельности. Организовать совместное посещение достопримечательностей города и края, связанных с тиграми, а также чтение литературных произведений, в том числе и изучение стихов, в которых упоминаются тигры

Ожидаемый образовательный результат проекта

Продукты проекта: для детей, педагогов, родителей

Продукт для детей: модель Уссурийского тигра, построенная из конструктора Йохокуб

Продукт для педагогов: создание новой образовательной среды, которая сочетает в себе проектную, исследовательскую, игровую деятельности и одновременно развивает технические и творческие способности детей

Продукт для родителей: новое направление безопасного и полез-

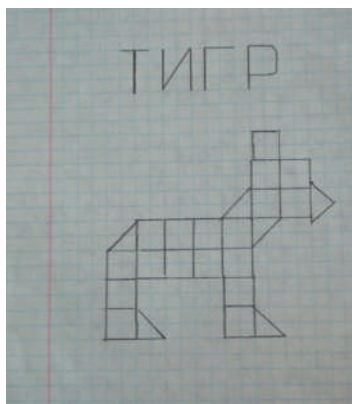
ОПИСАНИЕ ЭТАПОВ ПРОЕКТА

1 ЭТАП: ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

- ◇ ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОБЛЕМАТИКИ (ИДЕИ) ПРОЕКТА



- ◇ Построение чертежа (по клеточкам)



- ◇ КОНСТРУИРОВАНИЕ МАКЕТА МОДЕЛИ ТИГРА ИЗ КОНСТРУКТОРА LEGO

2 ЭТАП: ОСНОВНОЙ

- ◇ МОДЕЛИРОВАНИЕ ПО ЧЕРТЕЖУ И МАКЕТУ ЗАДАННОЙ МОДЕЛИ ТИГРА

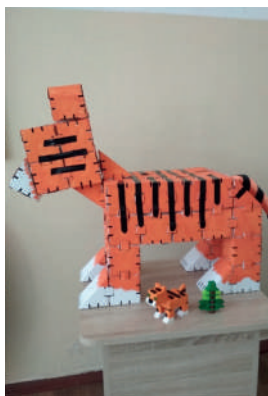
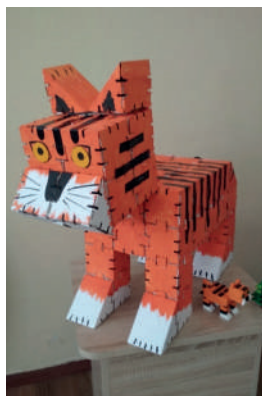


◇ РАЗУКРАШИВАНИЕ И ДЕКОРИРОВАНИЕ МОДЕЛИ ТИГРА



3 ЭТАП: ИТОГОВЫЙ- ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЙ (ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОДУКТОВ ПРОЕКТА)

- ◇ СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ В ПРОГРАММЕ POWERPOINT
- ◇ ЗАЩИТА ПРОЕКТА «УССУРИЙСКИЙ ТИГР»



АЛГОРИТМ СОСТАВЛЕНИЯ СЦЕНАРИЯ STEAM ПРОЕКТА

ТЕХНОЛОГИЯ	ХАРАКТЕРИСТИКА	НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА	ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Узнаем достопримечательности Приморского края. Исследуем особенности, место обитания, повадки Уссурийского тигра (окружающий мир)
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Изучение проблемы (идеи, темы) – моделирование (чертеж, макет из LEGO) – конструирование модели - декорирование
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Модель Уссурийского тигра из конструктора Йохокуб

A	Искусство	КАКИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА ИСКУССТВА РЕБЕНОК ОСВАИВАЕТ?	ТЕХНИЧЕСКОЕ ТВОРЧЕСТВО, МОДЕЛИРОВАНИЕ, ЧЕРЧЕНИЕ, РИСОВАНИЕ, ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ТВОРЧЕСТВО, ВЕДЕНИЕ БЕСЕДЫ, ИСКУССТВО ЧТЕЦОВ
M	МАТЕМАТИКА	КАКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ РАЗВИВАЕТ РЕБЕНОК (ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ, ПРОСТРАНСТВЕННОЕ, АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ, ВРЕМЕННЫЕ, КОМБИНАТОРИКА И Т.П.)	ПРОСТРАНСТВЕННОЕ, ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ, ЛОГИЧЕСКОЕ, ПЛОСКОСТЬ-ОБЪЕМ (ЗД-МОДЕЛИРОВАНИЕ)
S	СДЕЛАЙ САМ	В КАКОЙ ВИД АКТИВНОСТИ ВОВЛЕЧЕНЫ ДЕТИ (ПРОЕКТНАЯ, ИГРОВАЯ, РЕЧЕВАЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ, ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ, КОММУНИКАТИВНАЯ И ДР.)	ПРОЕКТНАЯ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ, ИГРОВАЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ, ИНЖЕНЕРНАЯ, ТВОРЧЕСКАЯ

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литвинова, С. Н. STEAMS технологии в дошкольном образовании / С. Н. Литвинова // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 8-12.
2. Литвинова, С. Н. Трансформация компетенций педагога дошкольного образования: от аналогового к цифровому педагогу, от прошлого к будущему / С. Н. Литвинова // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 22-26.
3. Литвинова, С. Н. Феномен игровой детской субкультуры современного дошкольника / С. Н. Литвинова // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология. – 2020. – № 56. – С. 106-116. – DOI 10.15382/sturIV202056.106-116.
4. Чельшева, Ю. В. STEAMS-среда и навыки будущего / Ю. В. Чельшева // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 13-15.
5. Чельшева, Ю. В. Цифровая среда, как эффективный вектор развития имиджа дошкольной организации / Ю. В. Чельшева // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 121-123.

STEAM – ИГРА «ЙОХОТЕТРИС»

КУКУШКИНА ЕЛЕНА АЛЕКСЕВНА,

ВОСПИТАТЕЛЬ,

ГБОУ «ШКОЛА № 1621 ДРЕВО ЖИЗНИ», Г.МОСКВА

АЛГОРИТМ СОСТАВЛЕНИЯ СЦЕНАРИЯ STEAM ПРОЕКТА

ТЕХНОЛОГИЯ	ХАРАКТЕРИСТИКА	НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА	ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	ИЗУЧАЕМ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ С ПОМОЩЬЮ КОНСТРУКТОРА «ЙОХОКУБ», СОБИРАЯ РАЗЛИЧНЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дети совместно с воспитателем собирают кубики из конструктора 2. Маркируют их геометрическими фигурами (повторяя названия и цвет) 3. Рассматривают последовательности фигур на предложенных карточках – схемах (расположение, количество) 4. Совместно с воспитателем выкладывают и собирают одну из фигур по карточке – схеме 5. Дети выбирают понравившуюся карточку и собирают по ней фигуру индивидуально 6. Дети вместе самостоятельно составляют общую композицию из собранных ранее фигур 7. Дети самостоятельно придумывают карточки – схемы и собирают фигуры
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	ОБЩАЯ КОМПОЗИЦИЯ ИЗ ФИГУР СХЕМЫ – КАРТОЧКИ
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	ВОСПРИЯТИЕ ЦВЕТА И ФОРМЫ СОСТАВЛЕНИЕ КОМПОЗИЦИИ ИЗ ФИГУР
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	ПРОСТРАНСТВЕННОЕ МЫШЛЕНИЕ АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

S	СДЕЛАЙ САМ	В КАКОЙ ВИД АКТИВНОСТИ ВОВЛЕЧЕНЫ ДЕТИ (ПРОЕКТНАЯ, ИГРОВАЯ, РЕЧЕВАЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ, ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ, КОММУНИКАТИВНАЯ И ДР.)	ИГРОВАЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИНЖЕНЕРНО – ТЕХНИЧЕСКАЯ КОММУНИКАТИВНАЯ
---	------------	---	---

ОПИСАНИЕ СЦЕНАРИЯ STEAMS ИГРЫ

Тема игры: «ЙОХОТЕТРИС»

Цель игры: ИЗУЧЕНИЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР ПОСРЕДСТВОМ КОНСТРУИРОВАНИЯ ИЗ СТРОИТЕЛЬНОГО МАТЕРИАЛА «ЙОХОКУБЪ»

Возрастная группа: СРЕДНЯЯ ГРУППА

Задачи:

- ◇ РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ ВИДЕТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ЗАДАЧУ И ПОДБИРАТЬ СПОСОБЫ ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ;
- ◇ ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЯ ВЫБИРАТЬ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ;
- ◇ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ УМЕНИЯ НАХОДИТЬ И НАЗЫВАТЬ ГЕОМЕТРИЧЕСКУЮ ФИГУРУ;
- ◇ РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ, ОБРАЗНОГО И ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ, ТВОРЧЕСКОГО ВОООБРАЖЕНИЯ;
- ◇ ВОСПИТАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ ДЛЯ СОВМЕСТНОГО РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ.

РППС: КАРТОЧКИ С ЗАДАНИЕМ, РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ «ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ», КОНСТРУКТОР «ЙОХОКУБЪ»

Ожидаемый образовательный результат игры:

1. ДЕТИ УМЕЮТ САМОСТОЯТЕЛЬНО РЕШАТЬ ПОСТАВЛЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ, АКТИВНО ВЗАИМОДЕЙСТВУЮТ СО СВЕРСТНИКАМИ ВО ВРЕМЯ СОВМЕСТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
2. ДЕТИ ОСВОИЛИ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, МОГУТ ПРЕДЛАГАТЬ СВОЙ ВАРИАНТ
3. ДЕТИ ЗНАЮТ НАЗВАНИЯ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР, УМЕЮТ НАХОДИТЬ ЗАДАННУЮ ФИГУРУ
4. У ДЕТЕЙ ЛУЧШЕ РАЗВИТО ПРОСТРАНСТВЕННОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ, МЫШЛЕНИЕ, ТВОРЧЕСКОЕ ВОООБРАЖЕНИЕ

ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ

Вариант 1.

ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛАГАЕТ ДЕТЯМ СОБРАТЬ КУБИКИ С ПОМОЩЬЮ КОН-

СТРУКТУРА «ЙОХОКУБ». САМОСТЯТЕЛЬНО ИЛИ С ПОМОЩЬЮ ВОСПИТАТЕЛЯ ДЕТИ ИЗ ДЕТАЛЕЙ КОНСТРУКТОРА СОБИРАЮТ КУБИКИ. ДАЛЕЕ ДЕТЯМ ВЫДАЮТСЯ КАРТОЧКИ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР. СОВМЕСТНО С ВОСПИТАТЕЛЕМ ДЕТИ ПОВТОРЯЮТ НАЗВАНИЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ФИГУРЫ И ЕЕ ЦВЕТ. К КАЖДОМУ КУБИКУ РЕБЯТА ПРИКЛЕИВАЮТ ОДНУ ГЕОМЕТРИЧЕСКУЮ ФИГУРУ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВСЕ КУБИКИ ГОТОВЫ. ВОСПИТАТЕЛЬ ЗНАКОМИТ ДЕТЕЙ С КАРТОЧКАМИ – СХЕМАМИ, НА КОТОРЫХ ИЗОБРАЖЕНЫ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ИЗ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР В ФОРМЕ ИГРЫ «ТЕТРИС». СОВМЕСТНО С ВОСПИТАТЕЛЕМ ДЕТИ ПРОБУЮТ ВЫПОЛНИТЬ ОДНУ КАРТОЧКУ СХЕМУ. ДАЛЕЕ КАЖДЫЙ РЕБЕНОК ВЫБИРАЕТ КАРТОЧКУ С ЗАДАНИЕМ И СОСТАВЛЯЕТ ТАКУЮ ЖЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИЗ КОНСТРУКТОРА «ЙОХОКУБ». КОГДА ВСЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ БУДУТ СОБРАНЫ, ДЕТЯМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ СОБРАТЬ ОДНУ ОБЩУЮ КОМПОЗИЦИЮ.



Вариант 2.

ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДАГАЕТ ДЕТЯМ СОБРАТЬ КУБИКИ С ПОМОЩЬЮ КОНСТРУКТОРА «ЙОХОКУБ». САМОСТЯТЕЛЬНО ИЛИ С ПОМОЩЬЮ ВОСПИТАТЕЛЯ ДЕТИ ИЗ ДЕТАЛЕЙ КОНСТРУКТОРА СОБИРАЮТ КУБИКИ. ДАЛЕЕ ДЕТЯМ ВЫДАЮТСЯ КАРТОЧКИ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР. СОВМЕСТНО С ВОСПИТАТЕЛЕМ ДЕТИ ПОВТОРЯЮТ НАЗВАНИЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ФИГУРЫ И ЕЕ ЦВЕТ. К КАЖДОМУ КУБИКУ РЕБЯТА ПРИКЛЕИВАЮТ ОДНУ ГЕОМЕТРИЧЕСКУЮ ФИГУРУ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВСЕ КУБИКИ ГОТОВЫ, ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДАГАЕТ ДЕТЯМ СОЗДАТЬ КАРТОЧКИ – СХЕМЫ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ ДРУГ ДЛЯ ДРУГА. ДЛЯ ЭТОГО ОНИ ВЫБИРАЮТ СХЕМУ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ И ПРИКЛЕИВАЮТ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ В ПОНРАВИВШЕМСЯ ПОРЯДКЕ. ДАЛЕЕ ОБМЕНИВАЮТСЯ ИМИ И СОЗДАЮТ ФИГУРЫ С ПОМОЩЬЮ КОНСТРУКТОРА «ЙОХОКУБ». КОГДА ВСЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ БУДУТ СОБРАНЫ, ДЕТЯМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ СОБРАТЬ ОДНУ ОБЩУЮ КОМПОЗИЦИЮ.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литвинова, С. Н. STEAMS технологии в дошкольном образовании / С. Н. Литвинова // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 8-12.
2. Литвинова, С. Н. Трансформация компетенций педагога дошкольного образования: ОТ

АНАЛОГОВОГО К ЦИФРОВОМУ ПЕДАГОГУ, ОТ ПРОШЛОГО К БУДУЩЕМУ / С. Н. Литвинова // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 22-26.

3. Литвинова, С. Н. Феномен игровой детской субкультуры современного дошкольника / С. Н. Литвинова // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология. – 2020. – № 56. – С. 106-116. – DOI 10.15382/STURIV202056.106-116.

4. Чельшева, Ю. В. STEAMS-среда и навыки будущего / Ю. В. Чельшева // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 13-15.

5. Чельшева, Ю. В. Цифровая среда, как эффективный вектор развития имиджа дошкольной организации / Ю. В. Чельшева // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 121-123.

STEAMS – ИГРА «ЦВЕТНЫЕ ЧИСЛА»

*МОРЯРУ МАГІЯ, УЧИТЕЛЬ-ДЕФЕКТОЛОГ,
КАРНАУХ ЕЛЕНА ВАДИМОВНА, ВОСПИТАТЕЛЬ,
КРИШКАЯ ТАТЬЯНА МИХАЙЛОВНА, ВОСПИТАТЕЛЬ,
ГБОУ «ШКОЛА № 854», Г.МОСКВА, Г.ЗЕЛЕНОГРАД*

АЛГОРИТМ СОСТАВЛЕНИЯ СЦЕНАРИЯ STEAM ПРОЕКТА

ТЕХНОЛОГИЯ	ХАРАКТЕРИСТИКА	НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА	ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ
S	НАУКА	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Дети исследуют состав чисел, изучают возможные комбинации объединения в одну модель данное количество кубиков.
T	ТЕХНОЛОГИЯ	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Осваивают алгоритм образования последующего/предыдущего числа путём добавления/убавления одного кубика.
E	ИНЖИНИРИНГ	Какой продукт (проект) создают дети?	Создают новые модели объёмных чисел путём изменения комбинации соединения кубиков в них.
A	ИСКУССТВО	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Осваивают цвета, их названия, порядок следования в радужном спектре.
M	МАТЕМАТИКА	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Развивают пространственную ориентацию и комбинаторику при построении фигуры для данного числа; геометрические и алгоритмические навыки формирования данного числа из меньшего/большого.
S	СДЕЛАЙ САМ	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Вовлечены в совместную игровую деятельность в процессе исследования и познания методов составления чисел элементарным инженерно-техническим способом.

ОПИСАНИЕ СЦЕНАРИЯ STEAMS ИГРЫ

ТЕМА ИГРЫ: «ЦВЕТНЫЕ ЧИСЛА»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ СООТНЕСЕНИЯ КОЛИЧЕСТВА С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ; УМЕНИЕ РАЗБИТЬ ЧИСЛО НА СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ, ОБРАЗОВАНИЯ НОВОГО

ЧИСЛА ПУТЁМ ИЗМЕНЕНИЯ КОЛИЧЕСТВА КУБИКОВ В ФИГУРЕ.

ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА: 5 – 7 ЛЕТ.

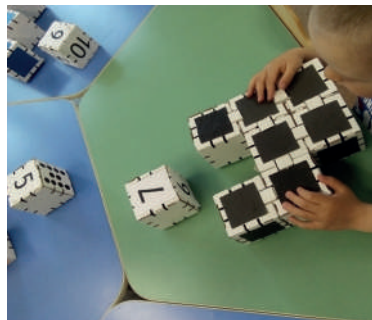
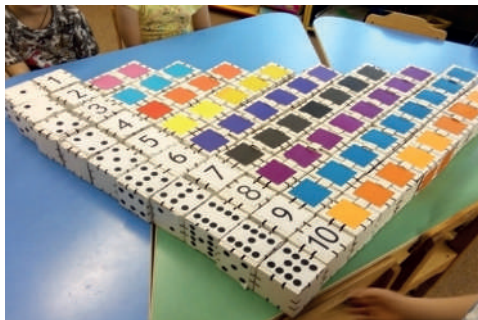
ЗАДАЧИ: РАЗВИТИЕ STEAMS НАВЫКОВ (УМЕНИЕ ВИДЕТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ЗАДАЧУ И ПОДБИРАТЬ СПОСОБЫ ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ; УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ ОБРАЗ БУДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (КОНСТРУКТИВНОЙ, ПРОЕКТНОЙ, РЕЧЕВОЙ); УМЕНИЕ ВЫБИРАТЬ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ, УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА (СОБСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ: МОДЕЛЬ; СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА); УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ; УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ, ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ; СПОСОБНОСТЬ К РЕЧЕВОМУ ИЗЛОЖЕНИЮ СВОИХ ИДЕЙ И СОТРУДНИЧЕСТВУ СО СВЕРСТНИКАМИ.

РППС: ОБОГАЩЕНИЕ СРЕДЫ ОБЪЁМНЫМИ РАЗНОЦВЕТНЫМИ КУБИКАМИ, ПРИ ПОМОЩИ КОТОРЫХ ДЕТИ В СОВМЕСТНОЙ ИГРЕ УЧАТСЯ ФОРМИРОВАТЬ РАЗНОГО РОДА ОБЪЁМНЫЕ ФИГУРЫ, СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ЗАДАНЫМ ЧИСЛАМ.

ОЖИДАЕМЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ: ДЕТИ СООТНОСЯТ ЦИФРУ И КОЛИЧЕСТВО; МОГУТ ОБРАЗОВАТЬ ПОСЛЕДУЮЩЕЕ/ПРЕДЫДУЩЕЕ ЧИСЛО ИЗ ЗАДАННОГО; МОГУТ РАЗЛОЖИТЬ ЗАДАННОЕ ЧИСЛО НА СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ РАЗНОЙ КОМБИНАЦИИ И ПОСТРОИТЬ ИЗ НИХ ОБЪЁМНУЮ ФИГУРУ, РАЗНООБРАЗНО РАСПОЛОЖИТЬ ЕЁ В ПРОСТРАНСТВЕ.

Ход игры «Цветные числа»

РЕБЁНОК В СЛУЧАЙНОМ ПОДБОРЕ ПОЛУЧАЕТ ЗАДАННОЕ ЧИСЛО В ВИДЕ ЦИФРЫ ИЛИ КОЛИЧЕСТВЕННОГО МНОЖЕСТВА. ПОСЛЕ ПОДРОБНОГО АНАЛИЗА ПОЛУЧЕННОГО ЧИСЛА РЕБЁНОК РЕШАЕТ КАКОГО ЦВЕТА, В КАКОМ ПРОСТРАНСТВЕННОМ ОТНОШЕНИИ К ОКРУЖАЮЩИМ ПРЕДМЕТАМ И В КАКОЙ КОМБИНАЦИИ МЕЖДУ СОБОЙ БУДУТ СОБРАНЫ КУБИКИ, СОСТАВЛЯЮЩИЕ ДАННОЕ ЧИСЛО.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ МОГУТ БЫТЬ РАЗНООБРАЗНЫМИ: ОТ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ПОСТРОЕНИЯ ОБЪЁМНОЙ МОДЕЛИ ЗАДАННОГО ЧИСЛА, ДО ПОСТРОЕНИЯ ЗАДАННОЙ МОДЕЛИ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЧИСЛА И КОЛИЧЕСТВА, КОТОРОЕ СОСТАВЛЯЕТ ДАННАЯ МОДЕЛЬ; ПО-

СТРОЕНИЕ МОДЕЛИ ЗАДАННОГО ЧИСЛА, РАЗДЕЛИВ ЕЁ НА ЧАСТИ (ПРОИЗВОЛЬНЫЕ ИЛИ ЗАДАННЫЕ), ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА И ЦИФРЫ ЧАСТЕЙ ЧИСЛА; ОБЪЕДИНЕНИЕ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЧИСЛА ИЗ ЗАДАННЫХ ЧАСТЕЙ.



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литвинова, С. Н. STEAMS технологии в дошкольном образовании / С. Н. Литвинова // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 8-12.
2. Литвинова, С. Н. Трансформация компетенций педагога дошкольного образования: от аналогового к цифровому педагогу, от прошлого к будущему / С. Н. Литвинова // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 22-26.
3. Литвинова, С. Н. Феномен игровой детской субкультуры современного дошкольника / С. Н. Литвинова // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология. – 2020. – № 56. – С. 106-116. – DOI 10.15382/sturIV202056.106-116.
4. Чельшшева, Ю. В. STEAMS-среда и навыки будущего / Ю. В. Чельшшева // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 13-15.
5. Чельшшева, Ю. В. Цифровая среда, как эффективный вектор развития имиджа дошкольной организации / Ю. В. Чельшшева // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 121-123.

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «ЙОХО-ЦЫПЪ»

ПОМАЗКОВА ВІКТОРІЯ ЮРЬЕВНА, ВОСПИТАТЕЛЬ,
АНО ДО «ПЛАНЕТА ДЕТСТВА «ЛАДА»,
ДЕТСКИЙ САД №203 «АЛИСА», г. ТОЛЬЯТТИ

Универсальное, многофункциональное игровое пособие «Йохо-Цыпъ» представляет собой сконструированный из йохокуба объект в виде цыплёнка в гнезде, к нему прилагается куб с заданиями на 6 гранях. На гребне цыплёнка расположены задания, на вращающихся крыльях - варианты их выполнения. В гнезде расположены киндер-яйца с дополнительными заданиями или сюрпризным моментом. Играть могут один, два игрока или две команды. Пособие можно использовать по разным лексическим темам, как для ознакомления с материалом, так и для его закрепления. А также для речевого или познавательного развития. Более раскрыты STEAMs задачи игрового пособия «Йохо-цыпъ» представлены в таблице 1.



Описание STEAMs задач игрового пособия «Йохо-цыпъ»

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Исследуем возможности йохокуба. Изучаем свойства картона.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Дети учатся собирать и соединять кубы, призмы. Моделируют продукт будущей деятельности (цыплёнок в гнезде). При бросании кубика развиваем умение выстраивать алгоритм действий в соответствии с выбранной задачей. Выполнение задачи.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Дети создают: 1. Гнездо 2. Цыплёнка

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Развитие творческих способностей через оформление итогового продукта (раскрашивание цыпленка, объемная аппликация гнезда). В самой игре развивается способность к речетворчеству, сюжетосложению.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	В игре ребенок развивает пространственное мышление- расположение крыльев птенца (лево, право), расположение киндер-яиц (левый нижний угол и т.д.) Геометрическое- конструирование куба, треугольной, шестиугольной призмы. Алгоритмическое мышление- умение выстраивать алгоритм действий при участии в игре. Развивается комбинаторика, дети учатся размышлять, сколько комбинаций можно составить из данных объектов.
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Дети вовлечены в игровую деятельность. При выполнении задач происходит речевое развитие детей (составление рассказов, обучение чтению и т.д.), коммуникация развивается при вариации командной или парной игры (так же можно играть самостоятельно). Элементарная инженерно-техническая активность детей происходит при сборке итогового продукта, при умении верно сопоставить задания.

Описание сценария STEAMС игры «Йохо-цып»

Цель игры: мотивировать детей к развитию речевых, коммуникативных навыков и познавательной деятельности.

Возрастная группа: 5-7 лет.

Задачи: исследовать возможности Йохокуба. Изучить свойства картона. Научиться собирать и соединять кубы, призмы. Моделировать продукт будущей деятельности (цыпленок в гнезде). Выстраивание алгоритма действий в соответствии с выбранной задачей. Развивать творческие способности через оформление итогового продукта. Способность к речетворчеству, сюжетосложению. Развитие пространственного мышления (расположение крыльев птенца (лево, право), расположение киндер-яиц (левый нижний угол и т.д.)), геометрического (конструирование куба, треугольной, шестиугольной призмы), алгоритмического мышления (умение выстраивать алгоритм действий при участии в игре), развивается комбинаторика, дети учатся размышлять, сколько комбинаций можно составить из данных объектов. Речевое развитие (составление рассказов, обучение чтению и т.д.), коммуникация (при вариации командной или парной игры). Элементарная

ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ АКТИВНОСТЬ ДЕТЕЙ.

РППС: ВНЕДРЕНИЕ В РАЗВИВАЮЩУЮ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННУЮ СРЕДУ УНИВЕРСАЛЬНОГО, МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОГО ИГРОВОГО ПОСОБИЯ, КОТОРОЕ НЕСЕТ В СЕБЕ КАК ОТКРЫТЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ – РАЗВИТИЕ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ, ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ, ТАК И ЗАКРЫТЫЕ. ЗАКРЫТЫЕ - РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННОГО, АЛГОРИТМИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ, КОМБИНАТОРИКИ, КОММУНИКАЦИИ.

ОЖИДАЕМЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ: РАЗВИТИЕ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ, ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ТЕМЕ НЕДЕЛИ.

ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРЫ: ДЕТЯМ ПРЕДААГАЕТСЯ ВЫБРАТЬ ОПРЕДЕЛЁННЫЙ ЦВЕТ КИНДЕР ЯЙЦА, КУДА ОНИ БУДУТ СКЛАДЫВАТЬ ФИШКИ ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕННОГО ЗАДАНИЯ. В ОДНОМ ИЗ ЯИЦ БУДЕТ ЛЕЖАТЬ ЦЫПЛЁНОК, ТОТ И НАЧИНАЕТ ИГРУ.

РЕБЁНОК БРОСАЕТ КУБ С ЗАДАНИЯМИ. ЕСЛИ ВЫПАДАЕТ ЗАДАНИЕ «ЧТО СНАЧАЛА/ЧТО ПОТОМ», РЕБЕНОК НА ГРЕБНЕ ПТЕНЦА ВЫСТАВЛЯЕТ ТАКУЮ ЖЕ КАРТИНКУ И, ВРАЩАЯ КРЫЛЬЯ ПТЕНЦА, ПОДБИРАЕТ ОДИНАКОВЫЕ ПО СМЫСЛУ КАРТИНКИ. КАК ТОЛЬКО РЕБЕНОК СПРАВЛЯЕТСЯ С ЭТИМ ЗАДАНИЕМ, ОН ПЕРЕХОДИТ К ОСНОВНОМУ – СОСТАВЛЕНИЕ РАССКАЗА ПО СЮЖЕТНЫМ КАРТИНКАМ. ПРИ УСПЕШНОМ ВЫПОЛНЕНИИ ЗАДАНИЯ, ОН КЛАДЁТ СЕБЕ ФИШКУ. СЛЕДУЮЩИМ БРОСАЕТ КУБИК СОПЕРНИК. ЕМУ МОГУТ ВЫПАСТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ЗАДАНИЯ: «СОСТАВЬ ОПИСАТЕЛЬНЫЙ РАССКАЗ», «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ», «ПРОЧИТАЙ ПО СЛОГАМ», А ТАКЖЕ, НА ДВУХ ГРЯНЯХ КУБА БУДУТ ИЗОБРАЖЕНЫ КАРТИНКИ КИНДЕР-ЯЙЦА, ГДЕ БУДЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ ИЛИ ПРОПУСК ХОДА. ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ТОГДА, КОГДА В ЯЙЦЕ ЗАКОНЧАТСЯ ФИШКИ. ЧЬЯ КОМАНДА НАБРАЛА БОЛЬШЕ ФИШЕК, ТОТ И ВЫИГРАЛ.

ИГРОВОЕ STEAMS ПОСОБИЕ «ЙОХО-ЦЫП» НАПРАВЛЕНО НА СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ, А ТАКЖЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ. ПРЕДПОЛАГАЕТ РЕШЕНИЕ МНОЖЕСТВА ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ. АКТИВНО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В СВОБОДНОЙ И НЕПОСРЕДСТВЕННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. НЕ ОГРАНИЧИВАЕТ ФАНТАЗИЮ ПЕДАГОГОВ ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ ТЕМЫ, НАПРАВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литвинова, С. Н. STEAMS технологии в дошкольном образовании / С. Н. Литвинова // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 8-12.
2. Литвинова, С. Н. Трансформация компетенций педагога дошкольного образования: от аналогового к цифровому педагогу, от прошлого к будущему / С. Н. Литвинова // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. –

Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 22-26.

3. Литвинова, С. Н. Феномен игровой детской субкультуры современного дошкольника / С. Н. Литвинова // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология. – 2020. – № 56. – С. 106-116. – DOI 10.15382/sturIV202056.106-116.

4. Чельшева, Ю. В. STEAMS-среда и навыки будущего / Ю. В. Чельшева // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 13-15.

5. Чельшева, Ю. В. Цифровая среда, как эффективный вектор развития имиджа дошкольной организации / Ю. В. Чельшева // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : Сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 121-123.

STEAM ИГРА «МОРСКОЙ ЙОХО БОЙ»

СЛАВИНСКАЯ АННА ВИКТОРОВНА,
 БАРИШНИКОВА ЕЛЕНА ВИТАЛЬЕВНА,
 ЧДОУ «ЛУЧИК», г. ВЛАДИВОСТОК

АЛГОРИТМ СОСТАВЛЕНИЯ СЦЕНАРИЯ STEAM ИГР И STEAM ПРОЕКТОВ

ТЕХНОЛОГИЯ	ХАРАКТЕРИСТИКА	НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА	ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	ПРОСМОТР ПРЕЗЕНТАЦИИ ПО ТЕМЕ ИГРЫ «МОРСКОЙ БОЙ», ГДЕ ДЕТИ ИЗУЧАЮТ ИСТОРИЮ СОЗДАНИЯ ИГРЫ, ПРАВИЛА СОЗДАНИЯ ФЛОТА КОМАНДЫ И ФЛОТА ПРОТИВНИКА. ДЕТИ ЗНАКОМЯТСЯ С НАЗВАНИЯМИ КОРАБЛЕЙ И ИХ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫМИ ОСОБЕННОСТЯМИ. ЗНАКОМЯТСЯ С ОБОЗНАЧЕНИЕМ КОРАБЛЕЙ НА КАРТАХ ФЛОТА СХЕМАТИЧНО.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	КОНСТРУИРУЕМ КОРАБЛИ 1,2,3,4 –х ПАЛУБНЫЕ ПО СЛОВЕСНОЙ ИНСТРУКЦИИ ПЕДАГОГА И ПО ЗАМЫСЛУ ДЕТЕЙ, ОПИРАЯСЬ НА РАНЕЕ ПРОСМОТРЕННУЮ ПРЕЗЕНТАЦИЮ. ПРОЕКТИРУЕМ, КОЛЛЕКТИВНО ОБСУЖДАЕМ И СОБИРАЕМ ИЗ ЙОХОКУБОВ МОСТ ЧЕРЕЗ БУХТУ ЗОЛОТОЙ РОГ, КОТОРЫЙ ВПОСЛЕДСТВИИ БУДЕТ ОГРАЖДАЮЩЕЙ КОНСТРУКЦИЕЙ ДЛЯ ДВУХ КОМАНД.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	СОЗДАНИЕ КОРАБЛИ МЕХАНИЗИРУЕМ: УСТАНОВЛИВАЕМ МЕХАНИЗМ ПОДСВЕТКИ КАЖДОЙ ЧАСТИ КОРАБЛЕЙ С ПОМОЩЬЮ СИГНАЛЬНЫХ ЛАМП. ДЕТИ САМОСТОЯТЕЛЬНО СОЗДАЮТ ВСЁ НЕОБХОДИМОЕ ДЛЯ ИГРЫ: ИГРОВЫЕ ПОЛЯ, КОРАБЛИ, ОГРАЖДАЮЩУЮ КОНСТРУКЦИЮ, ИГРАЛЬНЫЙ ЙОХОКУБ, БОМБЫ ИЗ ЙОХОКУБОВ, ЙОХОКОРОБОЧКИ, СИСТЕМУ КООРДИНАТ И ПР.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	ИЗГОТОВЛЕНИЕ ВСЕХ СОСТАВЛЯЮЩИХ ДЛЯ ИГРЫ САМОСТОЯТЕЛЬНО, ДЕКОРИРОВАНИЕ КРАСКОЙ, АППЛИКАЦИЕЙ, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БРОСОВОГО И ПОДРУЧНОГО МАТЕРИАЛА, АТЛАСНЫХ ЛЕНТ И КРЕПОВОЙ БУМАГИ.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННОГО, АЛГОРИТМИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ. СОЗДАНИЕ ПОЛЕЙ ДЛЯ ИГРЫ, РАЗВИТИЕ ГРАФИЧЕСКИХ НАВЫКОВ, РАБОТА С ЛИНИЕЙКОЙ. ЗНАКОМСТВО С СИСТЕМОЙ КООРДИНАТ, СЧЕТ КУБОВ В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ КОРАБЛЕЙ, МОСТА. УМЕНИЕ БЫСТРО ИСКАТЬ, НАЗЫВАТЬ И НАХОДИТЬ КООРДИНАТЫ НАХОЖДЕНИЯ КОРАБЛЕЙ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ.

ТЕХНОЛОГИЯ	ХАРАКТЕРИСТИКА	НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА	ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ
S	СДЕЛАЙ САМ	В КАКОЙ ВИД АКТИВНОСТИ вовлечены ДЕТИ (ПРОЕКТНАЯ, ИГРОВАЯ, РЕЧЕВАЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ, ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ, КОММУНИКАТИВНАЯ И ДР.)	ДЕТИ СОВМЕСТНО С ПЕДАГОГОМ И САМОСТОЯТЕЛЬНО СОЗДАЮТ И ИГРАЮТ В ИГРУ «МОРСКОЙ ЙОХО БОЙ». В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ ИГРЫ И В САМОЙ ИГРЕ АКТИВИЗИРУЕТСЯ РЕЧЕВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ПОПОЛНЯЕТСЯ СЛОВАРНЫЙ ЗАПАС ПО ТЕМЕ ИГРЫ. В ПРОЦЕССЕ КОНСТРУИРОВАНИЯ – ОБЩЕНИЕ СО СВЕРСТНИКАМИ, ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ, АНАЛИЗ ИГРЫ. ВЫРАБАТЫВАЕТСЯ УМЕНИЕ РАБОТАТЬ В КОМАНДЕ, СПЛОЧЕННОСТЬ, ДРУЖЕЛЮБНОСТЬ. ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПРОЯВЛЯЕТСЯ В УМЕНИИ ВЕРНО РАССЧИТАТЬ КОЛИЧЕСТВО ЭЛЕМЕНТОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ТОГО ИЛИ ИНОГО МАТЕРИАЛА ДЛЯ ИГРЫ, РАБОТА С ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯМИ, СОЗДАНИЕ УСТОЙЧИВОГО МОСТА.

Тема игры: Морской Йохо Бой

Цель игры: «Морской бой» — игра для двух команд, в которой игроки по очереди называют координаты на неизвестном им игровом поле соперника. Если у соперника по этим координатам имеется йохокорабль (координаты заняты), то йохокорабль или его часть «топится», а попавший получает право сделать ещё один ход. Цель команд — первым потопить все йохокорабли противника.

Возрастная группа: 5-6 лет

Задачи:

- ◇ Закрепить навыки ориентировки на плоскости и в системе координат.
- ◇ Закрепить знания детей о современных способах коммуникации и обмена информацией.
- ◇ Активизировать знания детей о правилах игры «Морской бой».
- ◇ Развитие творческих способностей у детей (изготовление кораблей самостоятельно, их дальнейшее декорирование).
- ◇ Изготовление игрового поля, кораблей, моста по замыслу и самостоятельно. Завершаем готовые конструкции – раскрашиваем, наклеиваем, используем подручный и бросовый материал.
- ◇ Развитие интеллектуальных способностей детей (умение анализировать ситуацию, строить логические цепочки, делать выводы и умозаключения в своей игровой деятельности, искать самостоятельно пути решения поставленных задач).
- ◇ Развитие коммуникативных навыков детей (способность коллективно принимать решения и выстраивать алгоритм действий, способность обмениваться мнениями по поводу удач/неудач, способность применять ранее полученные знания на практике).

- ◇ Воспитывать доброжелательные отношения между детьми во время игры.
- ◇ Вовлекаем детей в игровую деятельность, исследуем, познаём и получаем результат.

РППС: Обеспечить обновление предметно-развивающей среды, способствующей реализации нового содержания дошкольного образования и достижению новых образовательных результатов.

Решаем открытую образовательную задачу – создаём материалы для игры в морской йохо бой, знакомимся с правилами игры, играем.

Решаем закрытую образовательную задачу – в игре развиваем критическое и стратегическое мышление, ориентировку в пространстве и в системе координат, коммуникативные навыки, чувство сплоченности в команде, творческие и креативные способности, умение правильно реагировать на победу/ поражение.

Начало игры

В игре принимают участие две команды. Они берут по два игровых поля, располагаются так, чтобы не видеть игровое поле противника. В качестве ограждающей конструкции между полями служит Золотой мост через бухту Золотой Рог, сделанный из йохокубов.

На игровых полях располагаются йохокорабли. Система координат игрового поля выполнена из йохокубов.

Ход игры

После того как йохокорабли расставлены, можно начинать игру. Чтобы определить очередность хода, команды по очереди бросают йохокуб с числовым значением. Первым ходит тот, у кого выпало наибольшее количество очков.

Стрельбу команды ведут «до первого промаха», то есть если игроки попали в йохокорабль противника, они производят следующий выстрел, и только после их промаха ход переходит к другой команде.



На левом игровом поле размещают свои йохокорабли и отражают результаты выстрелов противника. Правое игровое поле служит, чтобы отражать результаты собственных выстрелов по противнику. На полях промах обозначается ракушкой, попадание на левом игровом поле — включением красной лампочки на той части йохокорабля, куда был произведён выстрел, а на пра-



ВОМ ИГРОВОМ ПОЛЕ — ЙОХОКУБОМ С КРАСНЫМ ЦЕНТРОМ, ОБОЗНАЧАЮЩИМ ЙОХОКОРАБЛЬ ПРОТИВНИКА. КАЖДЫЙ ВЫСТРЕЛ ИМЕЕТ СВОИ КООРДИНАТЫ. СТРЕЛЯЮЩИЙ ДОЛЖЕН НАЗЫВАТЬ КООРДИНАТЫ ГРОМКО И ЧЕТКО. НАПРИМЕР: «ВЫСТРЕЛ ПО А4!»

КОМАНДЫ ОТМЕЧАЮТ ВЫСТРЕЛЫ НА СВОЕМ ИГРОВОМ ПОЛЕ:

- ◇ в случае промаха - ракушкой
- ◇ в случае попадания — на левом игровом поле — включением красной лампочки на той части йохокорабля, куда был произведён выстрел, а на правом игровом поле — йохокубом с красным центром, обозначающим йохокорабль противника.

ЗАТЕМ ИГРОКИ КОМАНД ЧЕТКО ОБЪЯВЛЯЮТ РЕЗУЛЬТАТ ВЫСТРЕЛА:

ВАРИАНТ 1. «ПРОМАХ!» - команда не попала в йохокорабль;

ВАРИАНТ 2. «Ранил!» - команда попала в йохокорабль, но не уничтожил;

ВАРИАНТ 3. «Потопил!» - йохокорабль уничтожен.

УЗНАВ РЕЗУЛЬТАТ СВОЕГО ВЫСТРЕЛА, КОМАНДА ОТМЕЧАЕТ ЕГО РАКУШКОЙ ИЛИ ЙОХОКУБОМ С КРАСНЫМ ЦЕНТРОМ.

ЧТОБЫ УНИЧТОЖИТЬ ЙОХОКОРАБЛЬ, ТРЕБУЕТСЯ ОПРЕДЕЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ПОПАДАНИЙ. ОНО СООТВЕТСТВУЕТ ЧИСЛУ КРАСНЫХ ЛАМПОЧЕК НА ЕГО ПАЛУБЕ.

ПОБЕЖДАЕТ ТА КОМАНДА, КОТОРАЯ ПЕРВОЙ УНИЧТОЖИТ ВСЕ ЙОХОКОРАБЛИ ПРОТИВНИКА.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литвинова, С. Н. STEAMS технологии в дошкольном образовании / С. Н. Литвинова // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 8-12.
2. Литвинова, С. Н. Трансформация компетенций педагога дошкольного образования: от аналогового к цифровому педагогу, от прошлого к будущему / С. Н. Литвинова // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 22-26.
3. Литвинова, С. Н. Феномен игровой детской субкультуры современного дошкольника

ка / С. Н. Литвинова // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология. – 2020. – № 56. – С. 106-116. – DOI 10.15382/sturIV202056.106-116.

4. Чельшьева, Ю. В. STEAMS-среда и навыки будущего / Ю. В. Чельшьева // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 13-15.

5. Чельшьева, Ю. В. Цифровая среда, как эффективный вектор развития имиджа дошкольной организации / Ю. В. Чельшьева // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 121-123.

STEAMS ПРОЕКТ «ГОРОД НАШИМИ ГЛАЗАМИ»

ЩЕРБАКОВА МАРИЯ СЕРГЕЕВНА,
ВОСПИТАТЕЛЬ,
ГБОУ «ШКОЛА № 319», г.МОСКВА

АЛГОРИТМ СОСТАВЛЕНИЯ СЦЕНАРИЯ STEAM ИГР И STEAM ПРОЕКТОВ

Технология	ХАРАКТЕРИСТИКА	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Решаем образовательную задачу посредством конструктора Йохокуб, подбирая способы реализации, моделируя, выбирая алгоритм деятельности.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Ознакомление с материалом; постановка задачи разработки идей; варианты решения задачи; организация выполнения; внедрение в деятельность; оценка работы.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	“Город нашими глазами”. Создание макета города из конструктора Йохокуб с дорогами, зданиями, улицами, для последующего использования в игровых и образовательных занятиях.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Знакомство с художественными и конструктивными возможностями различных материалов. Творческое экспериментирование, применение различных способов для создания собственной инициативы в новых условиях.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Формируется представление о геометрических фигурах, пространстве и величинах. Проектный метод эффективно повышает уровень математического развития, повышает степень наглядности материала, развивает креативное мышление для успешного познания.
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	В проектной деятельности дети вовлечены в познавательный и творческий процесс изучения новых знаний и закрепления старых, для этого используется исследовательская, конструктивная и игровая деятельность.

STEAMS ПРОЕКТ

ТЕМА ПРОЕКТА: “ГОРОД НАШИМИ ГЛАЗАМИ”

ТИП ПРОЕКТА: STEAMS ПРОЕКТ

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА: КРАТКОСРОЧНЫЙ (1 МЕСЯЦ)

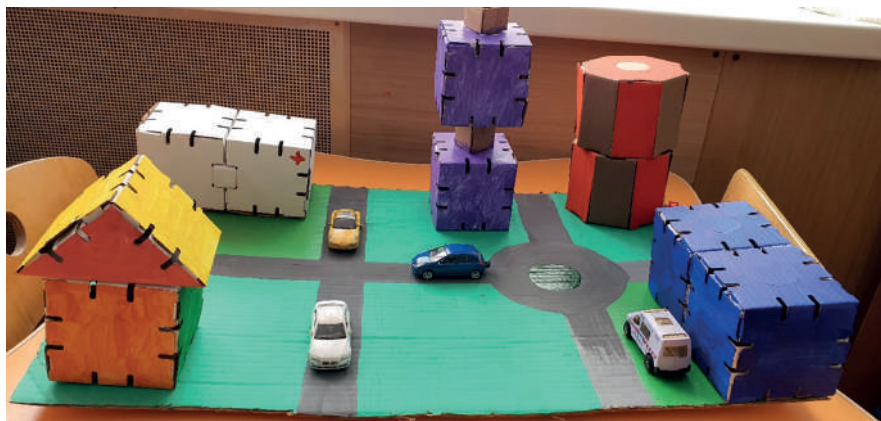
ЦЕЛЬ ПРОЕКТА: РАЗВИТИЕ У ДЕТЕЙ КОНСТРУКТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ, СПОСОБНОСТЕЙ К ТЕХНИЧЕСКОМУ ТВОРЧЕСТВУ, ТВОРЧЕСКОЙ САМОРЕАЛИЗАЦИИ ПОСРЕДСТВОМ ОВЛАДЕНИЯ КОНСТРУКТОРОМ ЙОХОКУБ, ФОРМИРОВАТЬ УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ, УЧИТЬСЯ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СВЕРСТНИКАМИ.

ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА: 4-5 ЛЕТ, СРЕДНЯЯ ГРУППА ДООУ

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА: РАЗВИВАТЬ У ДЕТЕЙ УМЕНИЕ АНАЛИЗИРОВАТЬ БУДУЩЮЮ КОНСТРУКЦИЮ, УСТАНОВЛЮВАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ, СПОСОБСТВОВАТЬ СОЗДАНИЮ ОРИГИНАЛЬНЫХ КОНСТРУКЦИЙ НА ОДНОЙ ОСНОВЕ; ВОСПИТЫВАТЬ ТРУДОЛЮБИЕ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, УМЕНИЕ ДОВОДИТЬ ДЕЛО ДО КОНЦА; ИСПОЛЬЗОВАТЬ СОЗДАННЫЕ КОНСТРУКЦИИ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГРАХ.

ЗАДАЧИ ДЛЯ ДЕТЕЙ: РАЗВИТИЕ STEAMS НАВЫКОВ (УМЕНИЕ ВИДЕТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ЗАДАЧУ И ПОДБИРАТЬ СПОСОБЫ ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ; УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАТЬ ОБРАЗ БУДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (КОНСТРУКТИВНОЙ, ПРОЕКТНОЙ, РЕЧЕВОЙ И Т.П.); УМЕНИЕ ВЫБИРАТЬ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ, УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА (СОБСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ: РАССКАЗ, СКАЗКА, МОДЕЛЬ, ИГРА И Т.П.; ИНТЕГРАЦИЯ В СОБСТВЕННУЮ СЮЖЕТНО-РОЛЕВУЮ ИГРУ; СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА); УМЕНИЕ ВСТУПАТЬ В КОММУНИКАЦИЮ СО СВЕРСТНИКАМИ ПО ПОВОДУ РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЗАДАЧИ; УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ)

ЗАДАЧИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ: СОЗДАТЬ УСЛОВИЯ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ ИНТЕГРАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОБЛАСТЕЙ, НАПРАВЛЕННЫХ НА РАЗВИТИЕ СПОСОБНОСТЕЙ И ТВОРЧЕСТВА ВОСПИТАННИКОВ СРЕДСТВАМИ ТЕХНОЛОГИИ ЙОХОКУБА; СТИМУЛИРОВАТЬ



СОВМЕСТНУЮ ПРОЕКТНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ; ПОМОЧЬ ОПРЕДЕЛЯТЬ МЕТОДЫ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛОВ ВОСПИТАННИКОВ.

ЗАДАЧИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ: ЗАИНТЕРЕСОВАННОСТЬ В РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА, ПОДДЕРЖКА.

РППС: ПОЯВЛЕНИЕ В ГРУППЕ НОВОГО ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ИГРЫ, ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ И КОНСТРУКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

ОЖИДАЕМЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ПРОЕКТА: СОЗДАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ; ВАРИАТИВНОСТЬ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ; ПРОЯВЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ И САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ В РАЗЛИЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (ИГРЕ, ОБЩЕНИИ); ВОЗМОЖНОСТЬ УВИДЕТЬ ПРОБЛЕМУ С РАЗНЫХ СТОРОН, РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ОБОБЩЕНИЯ И АНАЛИТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ; РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ, РЕЧИ, ВНИМАНИЯ, ВООБРАЖЕНИЯ.

ОПИСАНИЕ ЭТАПОВ ПРОЕКТА

1 ЭТАП: ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

- ◇ ОЗНАКОМАНИЕ ДЕТЕЙ ГРУППЫ С КОНСТРУКТОРОМ ЙОХОКУБЪ;
- ◇ ПОСТРОЕНИЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР, СРАВНЕНИЕ С ДРУГИМИ КОНСТРУКТОРАМИ;
- ◇ ВВЕДЕНИЕ ИГР: ДЫХАТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА, МАТЕМАТИЧЕСКИЕ (СЧИТАЕМ, СРАВНИВАЕМ), ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ;
- ◇ УЧИМСЯ СКРЕПЛЯТЬ ДЕТАЛИ РАЗЛИЧНЫМИ СПОСОБАМИ;
- ◇ СОЗДАНИЕ СХЕМЫ ДЛЯ ПОСТРОЙКИ ГОРОДА.

2 ЭТАП: ОСНОВНОЙ

- ◇ ПОДГОТОВКА МАКЕТА “ГОРОД НАШИМИ ГЛАЗАМИ”;
- ◇ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦВЕТА, ФОРМЫ, СПОСОБОВ СКРЕПЛЕНИЯ ЗДАНИЙ (ДЛЯ КАЖДОГО ЗДАНИЯ СВОЙ ЦВЕТ, ТАКИМ, КАКИМ ВИДЯТ ЕГО ДЕТИ);
- ◇ РАСКРАШИВАНИЕ, СБОРКА ВСЕХ ЧАСТЕЙ НА ОДНОМ ПОЛЕ;
- ◇ ОБСУЖДЕНИЕ, ПОНИМАНИЕ, ЧТО НУЖНО ДЛЯ ПОЛНОЙ КАРТИНЫ;
- ◇ АПРОБИРОВАНИЕ ЗАНЯТИЙ И САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ ИГР НА МАКЕТЕ.



3 ЭТАП: ИТОГОВЫЙ- ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЙ (ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОДУКТОВ ПРОЕКТА)

- ◇ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГОРОДА ДЛЯ ЗАНЯТИЙ;
- ◇ ВКЛЮЧЕНИЕ В МАКЕТ ИГРЫ-ХОДИАКИ;

- ◇ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ;
- ◇ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПОМОЩНИЦЫ ДЕТЕЙ, СОЗДАННОЙ СОВМЕСТНО ЙОХОМАШИ.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литвинова, С. Н. STEAMS ТЕХНОЛОГИИ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ / С. Н. Литвинова // STEAMS ПРАКТИКИ В ОБРАЗОВАНИИ : СБОРНИК ЛУЧШИХ STEAMS ПРАКТИК В ОБРАЗОВАНИИ / СОСТ. Е.К. ЗЕНОВ, О.В. ЗЕНКОВА. – МОСКВА : ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПЕРО», 2021. – С. 8-12.
2. Литвинова, С. Н. ТРАНСФОРМАЦИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ПЕДАГОГА ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ОТ АНАЛОГОВОГО К ЦИФРОВОМУ ПЕДАГОГУ, ОТ ПРОШЛОГО К БУДУЩЕМУ / С. Н. Литвинова // КОМПЕТЕНЦИИ ВОСПИТАТЕЛЯ - УСЛОВИЕ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ БУДУЩЕГО У ДОШКОЛЬНИКА : СБОРНИК НАУЧНЫХ СТАТЕЙ ПО ИТОГАМ ПЕРВОЙ МОСКОВСКОЙ МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ, ПОСВЯЩЕННОЙ ДНЮ ДОШКОЛЬНОГО РАБОТНИКА, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 СЕНТЯБРЯ 2020 ГОДА. – МОСКВА: ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПЕРО», 2020. – С. 22-26.
3. Литвинова, С. Н. ФЕНОМЕН ИГРОВОЙ ДЕТСКОЙ СУБКУЛЬТУРЫ СОВРЕМЕННОГО ДОШКОЛЬНИКА / С. Н. Литвинова // ВЕСТНИК ПРАВОСЛАВНОГО СВЯТО-ТИХОНОВСКОГО ГУМАНИТАРНОГО УНИВЕРСИТЕТА. СЕРИЯ 4: ПЕДАГОГИКА. ПСИХОЛОГИЯ. – 2020. – № 56. – С. 106-116. – DOI 10.15382/STURIV202056.106-116.
4. ЧЕЛЫШЕВА, Ю. В. STEAMS-СРЕДА И НАВЫКИ БУДУЩЕГО / Ю. В. ЧЕЛЫШЕВА // STEAMS ПРАКТИКИ В ОБРАЗОВАНИИ : СБОРНИК ЛУЧШИХ STEAMS ПРАКТИК В ОБРАЗОВАНИИ / СОСТ. Е.К. ЗЕНОВ, О.В. ЗЕНКОВА. – МОСКВА : ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПЕРО», 2021. – С. 13-15.
5. ЧЕЛЫШЕВА, Ю. В. ЦИФРОВАЯ СРЕДА, КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ ВЕКТОР РАЗВИТИЯ ИМИДЖА ДОШКОЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ / Ю. В. ЧЕЛЫШЕВА // КОМПЕТЕНЦИИ ВОСПИТАТЕЛЯ - УСЛОВИЕ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ БУДУЩЕГО У ДОШКОЛЬНИКА : СБОРНИК НАУЧНЫХ СТАТЕЙ ПО ИТОГАМ ПЕРВОЙ МОСКОВСКОЙ МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ, ПОСВЯЩЕННОЙ ДНЮ ДОШКОЛЬНОГО РАБОТНИКА, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 СЕНТЯБРЯ 2020 ГОДА. – МОСКВА: ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПЕРО», 2020. – С. 121-123.

STEAMS ИГРА «БЕЗОПАСНЫЙ ГОРОД»

НЕЩЕРЕТОВА ТАТЬЯНА АНАТОЛЬЕВНА,
МИЩЕВИЧ МАРИНА ВИКТОРОВНА,
СОЛНЦЕВА АННА АНАТОЛЬЕВНА,
МАДОУ ЦРР –ДЕТСКИЙ САД №2 МО УСТЬ-ЛАБИНСКИЙ РАЙОН

ТЕМА ИГРЫ: «БЕЗОПАСНЫЙ ГОРОД»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ ПУТЕМ КОНСТРУКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕРЕЗ РЕШЕНИЕ ЛОКАЛЬНЫХ ЗАДАЧ, ВОЗНИКАЮЩИХ В ПРОЦЕССЕ ДЕТСКОЙ ИГРЫ: ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКА ИНЖЕНЕРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ОБЛАСТИ МОСТОСТРОЕНИЯ.

ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА: 5-7 ЛЕТ

ЗАДАЧИ ИГРЫ:

ДЛЯ ДЕТЕЙ:

- ◇ ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ ПОЗНАНИЯ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА, РАЗВИТИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ, ИНИЦИАТИВНОСТИ, ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ.
- ◇ РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ НАУЧНОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ НА ОСНОВЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО ПОДХОДА: СПОСОБНОСТЬ К ПРАКТИЧЕСКОМУ И УМСТВЕННОМУ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЮ, ОБОБЩЕНИЮ, УСТАНОВЛЕНИЮ ПРИЧИННО-СЛЕДСТВЕННЫХ СВЯЗЕЙ, РЕЧЕВОМУ ПЛАНИРОВАНИЮ, И РЕЧЕВОМУ КОММЕНТИРОВАНИЮ.
- ◇ ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ САМОПРЕЗЕНТАЦИИ СОЗДАННОГО ПРОДУКТА.
- ◇ РАЗВИТИЕ УМЕНИЙ РАБОТАТЬ В КОМАНДЕ.
- ◇ ПРОВЕДЕНИЕ РАННЕЙ ПРОФОРИЕНТАЦИИ ДОШКОЛЬНИКОВ ПО ПРОФЕССИЯМ: ИНЖЕНЕР, АРХИТЕКТОР, ПРОЕКТИРОВЩИК, КОНСТРУКТОР.

ДЛЯ ПЕДАГОГОВ:

- ◇ РАЗВИТИЕ СПОСОБНОСТЕЙ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ИНДИВИДУАЛИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ, РАЗВИТИЯ, ВОСПИТАНИЯ,
- ◇ ОБОГАЩЕНИЕ РППС ОБЪЕКТАМИ, СОЗДАНЫМИ ДЕТЬМИ.

РППС: КАКИЕ ИЗМЕНЕНИЯ ВЫ ВНОСИТЕ В РАЗВИВАЮЩУЮ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННУЮ СРЕДУ (ЗОНЫ ДЕТСКИХ АКТИВНОСТЕЙ - «СКРЫТАЯ» ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЗАДАЧА; ОТКРЫТАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЗАДАЧА)

ОРГАНИЗОВАНА ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В СЛЕДУЮЩИХ ЦЕНТРАХ:

- ◇ «КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО»,
- ◇ «ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ».

КОНСТРУКТОР ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ АКТИВИРУЕТ «СКРЫТУЮ ОБРАЗОВА-

ТЕЛЬНУЮ ЗАДАЧУ»: ПОСТРОИТЬ МОСТ, ЧТОБЫ СОЕДИНИТЬ ДВЕ ЧАСТИ ГОРОДА, РАЗДЕЛЕННЫЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫМ ПОЛОТНОМ.

ОЖИДАЕМЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ПРОЕКТА:

Для детей:

- ◇ УМЕЮТ ИГРАТЬ, РАЗВОРАЧИВАЯ СЮЖЕТ,
- ◇ РЕШАЮТ ЗАДАЧИ ПУТЕМ РЕАЛИЗАЦИИ СВОИХ ИДЕЙ,
- ◇ СОЗДАЮТ САМОСТОЯТЕЛЬНО РАЗВИВАЮЩЕЕ ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО,
- ◇ УМЕЮТ СОТРУДНИЧАТЬ, РАБОТАТЬ В ПАРЕ,
- ◇ УМЕЮТ ДОГОВАРИВАТЬСЯ, АРГУМЕНТИРОВАТЬ, ДЕЛАТЬ ВЫВОДЫ,
- ◇ ЧИТАЮТ СХЕМЫ, УМЕЮТ МОДЕЛИРОВАТЬ СХЕМЫ САМОСТОЯТЕЛЬНО.

Для педагогов:

- ◇ ИМЕЮТ НАВЫКИ ПО СОЗДАНИЮ У ДЕТЕЙ ВНУТРЕННЕЙ МОТИВАЦИИ К ДЕЯТЕЛЬНОСТИ,
- ◇ ОСВАИВАЮТ НАВЫКИ ИНТЕГРАЦИИ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ,
- ◇ УМЕЮТ ВЫСТРАИВАТЬ ПАРТНЕРСКИЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДЕТЬМИ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ: КООРДИНАТОРЫ, МОДЕРАТОРЫ,
- ◇ УМЕЮТ СОЗДАВАТЬ ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ ОБЪЕКТЫ ГРУППОВОЙ СРЕДЫ.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1 этап: подготовительный: внутренняя мотивация деятельности.

В рамках тематической недели «Город» ребята сконструировали игровой макет, на котором расположили: детский сад, парк, дороги, перекресток, жилые дома, деревья, скамейки, машины, людей и животных.



После размещения железной дороги на макете, появилась проблема: как отвезти детей в детский сад, если он расположен на другой стороне железной дороги. Перешли к обсуждению проблемы в конструкторском бюро: каким должен быть мост, и из чего его можно построить. Рассмотрели варианты, крупное ЛЕГО, ЙОХОКУБ,

ДЕРЕВЯННЫЙ КОНСТРУКТОР. Можно строить из всего, но самый прочный и устойчивый будет из конструктора «ЙОХОКУБ». Подобрали схему, изучили инструкцию и посчитали количество кубов и призм. Выбрали дизайн моста.

2 этап: основной.

КОНСТРУИРОВАЛИ ВСЕ ВМЕСТЕ, РАЗДЕЛИВШИСЬ НА МИНИ-ГРУППЫ. ЗАТЕМ

МОСТ СОЕДИНИЛИ. РАСПОЛОЖИЛИ НА МАКЕТ, ЧТОБЫ ПРОВЕРИТЬ. ТЕСТИРОВАНИЕ ПОКАЗАЛО, ЧТО МАШИНЫ НЕ МОГУТ НА НЕГО ЗАЕХАТЬ, КРУТОЙ ПОДЪЕМ И СПУСК, ДОРОГА ОБРЫВАЕТСЯ. НЕОБХОДИМО ДОРАБОТАТЬ: РЕШИЛИ УДИНИТЬ НАЧАЛО И КОНЕЦ МОСТА, ПОСЧИТАЛИ СКОЛЬКО НУЖНО КУБОВ. ПОСЛЕ ДОРАБОТКИ ПО МОСТУ ПОЕХАЛИ ПЕРВЫЕ МАШИНЫ. НО РЕБЯТА-КОНСТРУКТОРЫ ОБРАТИЛИ ВНИМАНИЕ, ЧТО МОСТ НЕ БЕЗОПАСНЫЙ, НЕТ ОГРАНИЧЕНИЙ ПО КРАЮ. А ЕЩЕ НЕ ПОДУМАЛИ О ПЕШЕХОДАХ. ОПЯТЬ СТАЛИ РЕШАТЬ ЗАДАЧУ ПО УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЮ: РЕШИЛИ РАСШИРИТЬ МОСТ С ДВУХ СТОРОН ДЛЯ ПЕШЕХОДОВ. А ИЗ ЧЕГО СДЕЛАТЬ ПЕРИЛА? ВАРИАНТОВ МНОГО: ПАЛОЧКИ ОТ МОРОЖЕННОГО, СКРЕПЫ, ВАТНЫЕ ПАЛОЧКИ, КАРТОН.



3 ЭТАП: ИТОГОВЫЙ- ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЙ.

НА ВЕЧЕРНЕМ ГРУППОВОМ СБОРЕ ОБСУДИЛИ ПОСТРОЙКУ. ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ? КАКИЕ БЫЛИ ТРУДНОСТИ? КОМУ РАССКАЖЕМ О КОНСТРУКТОРСКОМ БЮРО? ЧТО ЗНАЧИТ БЕЗОПАСНЫЙ ГОРОД? ЧТО ЗНАЧИТ БЕЗОПАСНАЯ ДОРОГА?

КАК МОЖНО РЕБЯТАМ ИЗ ДЕТСКОГО САДА И РОДИТЕЛЯМ РАССКАЗАТЬ О БЕЗОПАСНОМ ГОРОДЕ? У КОГО КАКИЕ ИДЕИ? РЕШИЛИ СНЯТЬ ВИДЕО.

АЛГОРИТМ СЦЕНАРИЯ STEAM ИГРЫ «БЕЗОПАСНЫЙ ГОРОД»

Технология	ХАРАКТЕРИСТИКА	НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА	ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	ИССЛЕДУЕМ РАЗЛИЧНЫЕ ВАРИАНТЫ БЕЗОПАСНОГО ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ГОРОДСКОЙ СРЕДЕ. ИЗУЧАЕМ КОНСТРУКЦИИ МОСТОВ В ПРОЦЕССЕ МОДЕЛИРОВАНИЯ ПО ИНСТРУКЦИИ И ЗАМЫСЛУ. ПОЗНАЕМ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР (СОЦИАЛЬНОЕ УСТРОЙСТВО ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ) В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛОГО В ЦЕНТРЕ КОНСТРУИРОВАНИЯ
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	В ХОДЕ ПАРТНЕРСКОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ РЕАЛИЗУЕТСЯ ТЕХНОЛОГИЯ СИСТЕМНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ПОДХОДА: ПРОБЛЕМА, ОБСУЖДЕНИЕ, ДИЗАЙН, КОНСТРУИРОВАНИЕ, ТЕСТИРОВАНИЕ, УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Мост в черте города.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	ТЕХНИЧЕСКОЕ И ХУДОЖЕСТВЕННОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ, ДЕТСКАЯ ДИЗАЙНЕРСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, АППЛИКАЦИЯ, РУЧНОЙ ТРУД.

ТЕХНОЛОГИЯ	ХАРАКТЕРИСТИКА	НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА	ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ
M	МАТЕМАТИКА	КАКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ РАЗВИВАЕТ РЕБЕНОК (ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ, ПРОСТРАНСТВЕННОЕ, АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ, ВРЕМЕННЫЕ, КОМБИНАТОРИКА И Т.П.)	-ОБОБЩЕНИЕ, КЛАССИФИКАЦИИ, СХЕМАТИЗАЦИЯ, СТРУКТУРИРОВАНИЕ; -СПОСОБНОСТЬ ПРОВОДИТЬ АНАЛОГИИ, ОСУЩЕСТВЛЯТЬ УМОЗАКЛЮЧЕНИЯ; -СПОСОБНОСТЬ К АБСТРАГИРОВАНИЮ И НАХОЖДЕНИЮ ЗАКОНОМЕРНОСТЕЙ; -СПОСОБНОСТЬ РАБОТАТЬ СО ЗНАКАМИ И СИМВОЛАМИ; -ВЛАДЕНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНО-СВОЕОБРАЗНЫМИ СПОСОБАМИ ПЕРЕРАБОТКИ ИНФОРМАЦИИ: ЕЕ ВОСПРИЯТИЕ, ОЦЕНИВАНИЕ, КАТЕГОРИЗАЦИИ; -ВЛАДЕНИЕ СПОСОБАМИ ОБЪЕДИНЕНИЯ И ПРИВНЕСЕНИЯ ЧЕГО-ЛИБО ПО СИТУАТИВНЫМ ПРИЗНАКАМ; -РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПО МЕСТАМ.
S	СДЕЛАЙ САМ	В КАКОЙ ВИД АКТИВНОСТИ ВОВЛЕЧЕНЫ ДЕТИ (ПРОЕКТНАЯ, ИГРОВАЯ, РЕЧЕВАЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ, ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ, КОММУНИКАТИВНАЯ И ДР.)	В ОСНОВЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА ЛЕЖАТ ДЕТСКАЯ ИГРА И КОНСТРУИРОВАНИЕ КАК ОДНИ ИЗ СПЕЦИФИЧНЫХ И ПРЕДПОЧИТАЕМЫХ ДЕТЬМИ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. В ХОДЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА ДЕТИ ВОВЛЕЧЕНЫ В ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: -ПОЗНАВАТЕЛЬНУЮ, -КОММУНИКАТИВНУЮ, -ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКУЮ, ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКУЮ.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Волосовец Т.В., Маркова В.А., Аверин С.А. STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста. Парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество: учебная программа / Т. В. Волосовец и др. — 2-е изд., стереотип. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 112 с.: ил. Рецензия № 224/07 от ФГБОУ ВО «ИИДСВ РАО» Протокол № 7 от 26 сентября 2017 г. заседания Ученого совета ФГБОУ ВО «ИИДСВ РАО».
2. Зыкова О.А. Экспериментирование с живой и неживой природой. /Москва ЗАО «ЭЛТИ-КУДИЦ» 2015г.
3. Литвинова, С. Н. STEAMS технологии в дошкольном образовании / С. Н. Литвинова // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 8-12.
4. Литвинова, С. Н. Трансформация компетенций педагога дошкольного образования: от аналогового к цифровому педагогу, от прошлого к будущему / С. Н. Литвинова // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. –

Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 22-26.

5. Литвинова, С. Н. Феномен игровой детской субкультуры современного дошкольника / С. Н. Литвинова // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология. – 2020. – № 56. – С. 106-116. – DOI 10.15382/sturIV202056.106-116.

6. Свирская Л.В. Детский совет. Методические рекомендации для педагогов. /ООО «Издательство «Национальное образование».2015г.

7. Чельшева, Ю. В. STEAMS-среда и навыки будущего / Ю. В. Чельшева // STEAMS практики в образовании : Сборник лучших STEAMS практик в образовании / Сост. Е.К. Зенов, О.В. Зенкова. – Москва : Издательство «Перо», 2021. – С. 13-15.

8. Чельшева, Ю. В. Цифровая среда, как эффективный вектор развития имиджа дошкольной организации / Ю. В. Чельшева // Компетенции воспитателя - условие развития навыков будущего у дошкольника : сборник научных статей по итогам Первой Московской Международной научно-практической конференции, посвященной Дню дошкольного работника, ГАОУ ВО МГПУ, 25–26 сентября 2020 года. – Москва: Издательство «Перо», 2020. – С. 121-123.

Содержание

Введение	3
<i>Литвинова С.Н., Чуйкова Е.В., Челышева Ю.В.</i>	
STEAMS проект «Белая ЙОХО-башня»	7
<i>Аглямова И.Ф.</i>	
STEAMS игра «ECO DOG TRAINING»	13
<i>Антакова И.В.</i>	
STEAMS игра «Цветные домики»	17
<i>Антропова Н.Г., Берченко Ж.Ю., Нелепина М.С.</i>	
STEAMS игра «В гости к ЙОХО-светофору»	20
<i>Ахматьянова З.М.</i>	
STEAMS игра «Весёлый кубик»	24
<i>Докшина Е.Н.</i>	
STEAMS игра «Подари улыбку другу»	30
<i>Ершова Ю.А., Хижалова М.М.</i>	
STEAMS игра «Почта радости»	32
<i>Захарова Е.В.</i>	
STEAMS игры «ЙОХО - строители»	35
<i>Ларина О.А., Макарова Ю.В., Мухортова Е.Г., Петрухина О.С., ПоСтникова Е.В., Тарлецкая Л.А.</i>	
STEAMS игра «Шахматы: просто и весело»	39
<i>Манукян Н.Н.</i>	
STEAMS игра и проект «Здравствуй, я пришёл!»	42
<i>Ощуркова О.С., Кузьмина И. В.</i>	
STEAMS проект календарь «Эмоции в кубе»	47
<i>Петрова Л.В.</i>	
STEAMS проект «Кубик с секретом»	51
<i>Шаламова С.С.</i>	
STEAMS игра – Головоломка «ЙОХО-пентамино»	58
<i>Вениченко И.Е.</i>	
STEAMS игра «ЙОХО - Кро сворд»	66
<i>Герашенко И.В.</i>	
STEAMS проект «Уссурийский тигр»	72
<i>Кан Т.Л.</i>	
STEAMS игра «ЙОХО - тетрис»	76
<i>Кукушкина Е.А.</i>	
STEAMS игра «Цветные числа»	80
<i>Морару М., Карнаух Е.В., Крицкая Т.М.</i>	
Игровое пособие «ЙОХО-цып»	83
<i>Помазкова В.Ю.</i>	
STEAMS игра «Морской ЙОХО- бой»	87
<i>Славинскене А.В., Барышникова Е.В.</i>	
STEAMS проект «Город нашими глазами»	92
<i>Щербакова М.С.</i>	
STEAMS игра «Безопасный Город»	96
<i>Нещеретова Т.А., Мицевич М.В., Солнцева А.А.</i>	
