МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ № 83 ИМЕНИ КАВАЛЕРА ОРДЕНА МУЖЕСТВА
Е.Е.ТАБАКОВА И А.Н. КОЩЕЕВА»
(МБОУ ЦО № 83)
142409, Московская обл., с. Стромынь, мкр. Ногинск-9, ул. Юбилейная, д.6
тел. 8 (496) 522-67-67, факс 8 (496) 522-67-70,
E-mail//: noginskmou83@mail.ru
ОГРН 1035006109302, ИНН/КПП 50310246720/503101001

Сборник методических разработок
«Дидактические игры с применением STEAMS – технологии «Йохокуб»»
для педагогических работников Московской области

по итогам работы региональной инновационной площадки

«Организация деятельности детского сада
с учетом требований ФГОС ДО»

Разработано педагогами МБОУ ЦО № 83,
Богородский г.о.

2023г.

Содержание

Авторы ……...3
Введение …….…....6
STEAMS игра «Узнай дерево» ……7
STEAMS игра «Йохотетрис» ……..10
STEAMS игра «Четвертый лишний» …….…15
STEAMS игра «Все наоборот» ……...18
STEAMS игра «Фразовый конструктор. Вариант 1» ……..…21
STEAMS игра «Фразовый конструктор. Вариант 2»……..……..….26
STEAMS игра «Пудель Артемон» ……..32
STEAMS игра «Пес Барбос – задай вопрос» …….....37
STEAMS игра «Домик геометрических фантазий» ……..48
STEAMS игра «Йохо-синквейн» ……54
STEAMS игра «Йохо-Жираф» ……58
STEAMS игра «Ритмическое эхо» ……..64
STEAMS игра «Составь Йохо-схему» ……66
STEAMS игра «Угадай музыкальный инструмент» …….…69
STEAMS игра «Звучащие жесты» …….…72
STEAMS игра «Что сделано из березы» ……75
Заключение ……80
Список литературы …….....81

Авторы дидактических игр в рамках реализации региональной инновационной площадки по направлению «Организация деятельности детского сада с учетом ФГОС ДО»:

№	ФИО педагога	Должность	Заслуги
1.	Леденёва Ольга Сергеевна	музыкальный руководитель	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы
2.	Березина Олеся Юрьевна	воспитатель	Победитель в муниципальном конкурсе «Про Героя – Дети ТВ» в рамках реализации муниципального проекта «Дети ТВ» в номинации «Разговор с прадедом»; победитель международного фестиваля авторской детской мультипликации «Я творю мир»; представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы.
3.	Кряжик Наталья Григорьевна	воспитатель	Победитель в муниципальном конкурсе «Про Героя – Дети ТВ» в рамках реализации муниципального проекта «Дети ТВ» в номинации «Разговор с прадедом»; победитель международного фестиваля авторской детской мультипликации «Я творю мир»; представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования, спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы.
4.	Егорова Ирина Александровна	воспитатель	Лауреат конкурса «Фрёбель – Ёлка» Всероссийского конкурсного онлайн – марафона «Новогодний Фрёбель»; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы; представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования.
5.	Кузнецова Елена Владимировна	воспитатель	Лауреат конкурса «Фрёбель – Ёлка» Всероссийского конкурсного онлайн – марафона «Новогодний Фрёбель»; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы; представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования.

6.	Ступаченко Юлия Вадимовна	воспитатель	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования
7.	Реутова Татьяна Владимировна	воспитатель	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы
8.	Чернышова Карина Андреевна	воспитатель	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы
9.	Мелешко Нелли Леонидовна	воспитатель	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы
10.	Зборжевецкая Жанна Анатольевна	воспитатель	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы
11.	Срибная Алла Петровна	воспитатель	Победитель муниципального конкурса «Разговор о важном» в рамках реализации муниципального проекта «Дети ТВ-Школа ТВ», спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы; представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования.
12.	Юшкевич Людмила Михайловна	воспитатель	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы.
13.	Казенных Татьяна Викторовна	воспитатель	Участник проекта #Фребельдени, организованный Ассоциацией Фребель-педагогов; эксперт-консультант в системе онлайн-образования «Использование электронной образовательной среды для организации подготовки детей к школе» на образовательном портале Пять+; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы; представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования.

14.	Макарова Светлана Борисовна	воспитатель	Участник проекта #Фребельдени, организованный Ассоциацией Фребель-педагогов; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы; представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования.
15.	Чумакова Наталья Викторовна	Учитель-логопед	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы.
16.	Федотова Елена Анатольевна	Учитель-логопед	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы.
17.	Горохова Лидия Васильевна	Учитель-логопед	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы.
18.	Ельчанинова Галина Викторовна	Учитель-логопед	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы.
19.	Чернова Надежда Сергеевна	Учитель-логопед	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы.
20.	Грибанова Елена Витальевна	инструктор по физической культуре	Представитель консилиума по разработке инновационных площадок центра образования; спикер на муниципальных, региональных уровнях по трансляции опыта работы.

Введение

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.

Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка

вливается жизненный поток представлений, понятий»

В. А. Сухомлинский.

Направление «Организация деятельности детского сада с учетом требований ФГОС ДОО», в котором в качестве региональной инновационной площадки в 2022-2023 учебном году работает наш МБОУ ЦО № 83, подразумевает синтез традиционных и инновационных форм деятельности. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте, она оказывает значительное влияние на развитие ребенка. В игровой деятельности наиболее интенсивно формируются психические качества и личностные особенности ребенка, в игре складываются другие виды деятельности, которые потом приобретают самостоятельное значение, через игру ребенок, играя, учится. Игра позволяет расширить практический опыт детей, закрепляя их знания и навыки в различных сферах деятельности, в процессе игры уточняются, углубляются и закрепляются знания и представления детей об окружающей действительности. Чтобы выполнить в игре ту или иную роль, ребенок должен свое представление перевести в игровое действие. Игра закрепит не только имеющиеся у детей знания и представления, но и является своеобразной формой активной познавательной деятельности, в процессе которой они под руководством воспитателя овладевают новыми знаниями, служат хорошим средством подготовки детей к школе. Дидактические игры с использованием STEAMS-технологии «Йохокуб» вносят инновационный компонент по содержанию и форме организации, по виду обучающих задач. Игры с применением STEAMS-технологии «Йохокуб», дают возможность интегративного развития личности. Наш круглый стол «Дошкольная Академия. От А до Я», проведенный в рамках РИП, был направлен на раскрытие образовательного потенциала STEAMS-технологии «Йохокуб», на нём были рассмотрены практические вопросы создания банка электронных дидактических, методических и дайджест-материалов по организации конструктивно-технического творчества у детей дошкольного возраста, данное методическое пособие является одним из результатов нашей деятельности. Надеемся, что оно окажется полезным широкому кругу специалистов, работающих с детьми дошкольного возраста.

STEAMS-игра «Узнай дерево»

Разработали: воспитатель высшей квалификационной категории
Реутова Татьяна Владимировна,
воспитатель высшей квалификационной категории
Чернышова Карина Андреевна.

Название игры: «Узнай дерево»
Цель игры: развивать умение узнавать, различать, называть и сопоставлять деревья по листьям, плодам.
Возрастная группа: средняя группа
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: Создание игрового пространства по изучению деревьев.

Ожидаемый образовательный результат игры: повышение интереса детей дошкольного возраста к изучению начальных навыков естествознания посредством использования конструктора Yohocube.

Описание хода игры:
Для формирования алгоритма создания игры были сформулированы следующие этапы разработки модели:
1. Технологический этап (изготовление изделия).
2. Заключительный этап (испытание готового изделия).

1. Технологический этап.

Для игры дети, с помощью педагога, сконструировали и изготовили детали. Три куба соединили между собой подвижным способом на втулке. На каждую грань первого кубика прикреплены четыре дерева: береза, ель, рябина, липа. Второй куб – это листья этих деревьев, третий – семена и плоды (березовые сережки, шишка, ягоды рябины и цветки липы).

2. Заключительный этап (испытание готового изделия).

Задача ребенка восстановить правильное соответствие, потому что игра ему дается в «перепутанном» виде. Играть можно индивидуально или попарно. Во время игры воспитатель может задавать вопросы, чем отличается хвойное дерево, от лиственного, в какой цвет окрашиваются листочки осенью, для чего используются плоды (шишки) и др. Также игра может служить подводкой к видеосюжету, т.к. четвертый кубик на своей грани имеет кьюар код, с познавательным видео о дереве, которое присутствует в игре. Код считывается и на мультимедийной доске воспроизводится сюжет. Поэтому игра может быть использована и на фронтальном занятии. Второй вариант- ребёнок бросает куб с кьюар кодом, все смотрят сюжет, а уже потом работают с подвижными кубами.

Таким образом, во время подготовки к игре у детей развиваются конструкторские навыки, происходит обогащение словарного запаса, в игровой форме формируются устойчивые логические связи по формированию естественно-научных знаний.

Технология	**Характеристика**	**На что ориентирована**	**Описание практики**
S	Наука	**Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?**	Сборка куба из конструктора Йохокуб. Как из плоской детали, сделать объёмную. Рассматривание полученных объёмных фигур, проведение анализа. Разработка чёткой последовательности действий.
T	Технология	**Какой алгоритм деятельности осваивают дети?**	Для изготовления игры собрать 4 куба. Выбрать вид крепления, чтобы все кубы вращались между собой. Присоединить на липучки изображения деревьев.
E	Инжиниринг	**Какой продукт (проект) создают дети?**	Логическая игра «Узнай дерево»
A	Искусство	**Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?**	Самостоятельное изготовление деталей для игры: моделирование, декоративно-прикладное творчество, выбор цвета и фактуры.
M	Математика	**Какие элементы математического мышления**	Геометрическое (рассматривание и работа с деталями конструктора: куб, призма). Пространственное (из

		развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое**,** временное, комбинаторика и т.п.)	плоского в объем), алгоритмическое (передвижение кубиков в определенной последовательности), комбинаторика (расчет деталей).
S	Сделай сам	**В какой вид активности вовлечены дети** (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Совместно с педагогом дети собрали игру «Узнай дерево». В процессе работы над игрой дети были вовлечены в игровую, речевую, познавательную и исследовательскую деятельность).

STEAMS-игра «Йохотетрис»

Разработали: воспитатель высшей квалификационной категории
Реутова Татьяна Владимировна;
воспитатель высшей квалификационной категории
Чернышова Карина Андреевна.

Название игры: «Йохотетрис»

Цель игры: формирование математических представлений, их упорядочивания, осмысления существующих закономерностей, связей и зависимостей в окружающем мире

Возрастная группа: средняя группа

Задачи:

- формировать интерес к разнообразным зданиям и сооружениям (жилые дома, театры и др.);
- поощрять желание передавать их особенности в конструктивной деятельности;
- учить видеть конструкцию объекта и анализировать ее основные части, их функциональное назначение;
- формировать навыки коллективной работы: умение распределять обязанности, работать в соответствии с общим замыслом, не мешая друг другу;
-развивать умение планировать процесс возведения постройки;
- развивать способность к комбинаторике, к гармоничному сочетанию элементов в конструкциях, изделиях;
- развивать познавательно-исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности;
- воспитывать у детей интерес к:

  - игровой воображаемой ситуации, включающей принятие роли, сюжета, игровых действий, игровых предметов и предметов-заместителей;
  - нормам игровой деятельности (правилам, по которым дети по очереди исполняют наиболее привлекательные роли); насыщению игровой деятельности игровыми смыслами, разнообразными сюжетами и ролями;
  - вовлечению в игровую деятельность всех детей.

РППС: Создание игрового пространства.

Ожидаемый образовательный результат игры:

• сформирован устойчивый интерес к конструированию из Йохокуба, умение самостоятельно анализировать сооружения, поделки, рисунки, схемы, чертежи.

• сформированы представления о различных конструкторских элементах, их свойствах и способах монтажа и демонтажа.
• развита способность к комбинаторике, к гармоничному сочетанию элементов в конструкциях, изделиях.

Описание хода игры:

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

1. Технологический этап (изготовление изделия).
2. Заключительный этап (испытание готового изделия).

1. Технологический этап.

Для игры дети, с помощью педагога, сконструировали и изготовили детали. Детям было предложено сначала из плоских геометрических фигу(4шт.) выложить варианты геометрических фигур, затем повторить это с Йохокубиками. Когда возможные комбинации были получены, кубы соединили скобами и раскрасили.

2. Заключительный этап (испытание готового изделия).

1 этап. Возраст детей 3-5 лет. Форма работы: индивидуальная или подгрупповая.

Участники игры совместно с педагогом или индивидуально складывают по типу игры «тетрис» элементарные геометрические фигуры. Затем декорируют их с помощью элементов детского дизайна.

2. этап. Возраст детей 5 - 7 лет. Форма работы: подгрупповая.

Участники игры, совместно с педагогом или индивидуально, используя предложенные схемы (по желанию) создают из элементов картонного конструктора объекты. Затем декорируют их с помощью элементов детского дизайна.

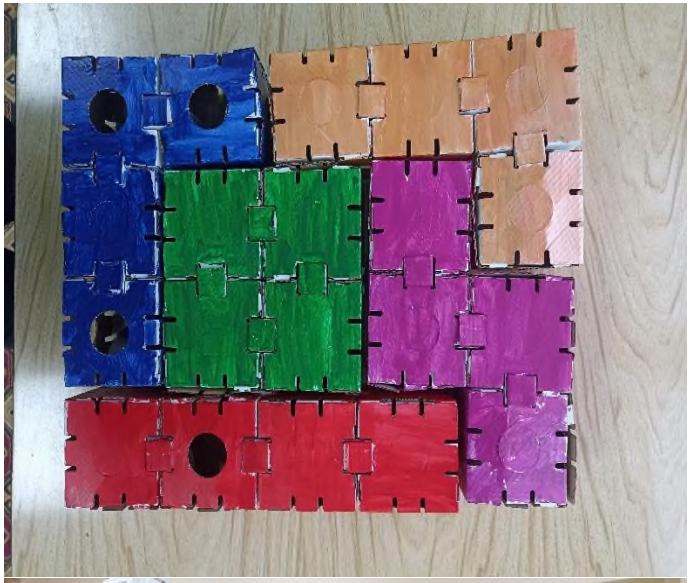
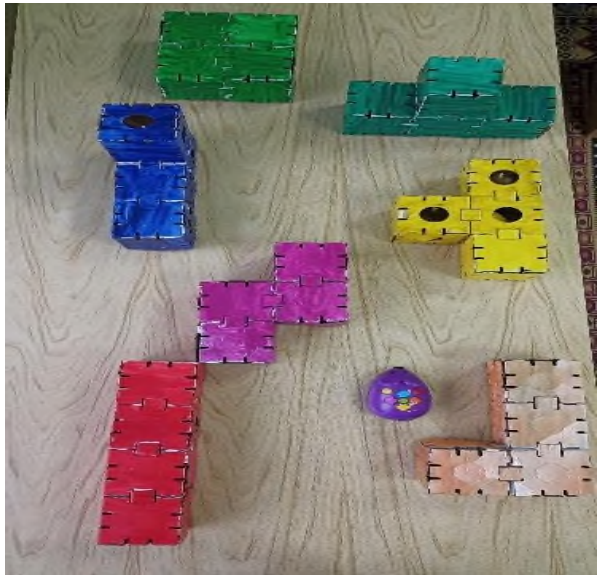
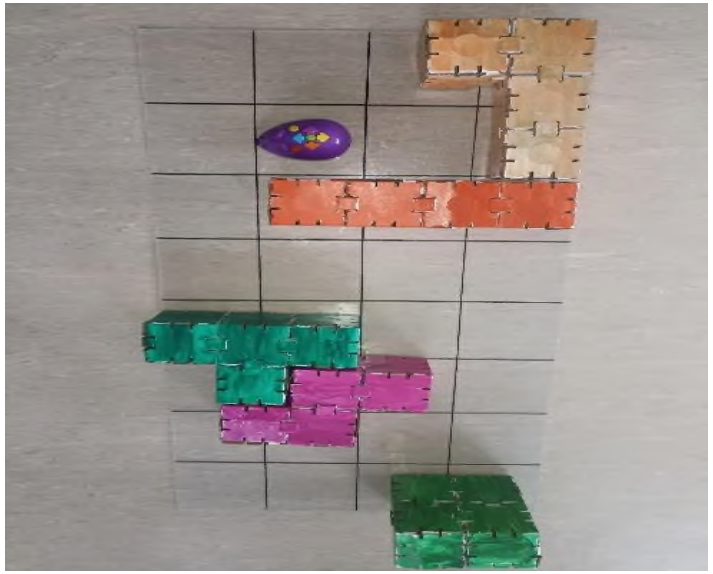
3 этап. Возраст детей 6 - 7 лет. Форма работы: подгрупповая. Участники игры индивидуально, по собственному замыслу самостоятельно скрепляют разрозненные элементы, создавая из них новые. Затем создают из элементов картонного конструктора объекты, необходимые для осуществления основных видов деятельности, свойственной ребенку дошкольного возраста. Затем декорируют их с помощью элементов детского дизайна, в зависимости от замысла.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	**Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?**	Получение возможных комбинаций фигур из 4 кубов. Сборка куба из конструктора Йохокуб. Как из плоской детали, сделать объёмную. Рассматривание полученных объёмных фигур, проведение анализа.

T	Технология	**Какой алгоритм деятельности осваивают дети?**	Для изготовления игры собрать фигуры, состоящие из 4 кубов. Выбрать вид крепления, раскрасить.
E	Инжиниринг	**Какой продукт (проект) создают дети?**	Логическая игра «Йохотетрис»
A	Искусство	**Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?**	Самостоятельное изготовление деталей для игры: моделирование, дизайн каждой фигуры, выбор цвета и фактуры.
M	Математика	**Какие элементы математического мышления развивает ребенок (**геометрическое, пространственное, алгоритмическое**,** временное, комбинаторика и т.п.)	Геометрическое (рассматривание и работа с деталями конструктора: куб). Пространственное (из плоского в объем), алгоритмическое (передвижение кубиков в определенной последовательности), комбинаторика (создание различных комбинаций из заданного числа деталей).
S	Сделай сам	**В какой вид активности вовлечены дети** (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Совместно с педагогом дети собрали игру «Йохотетрис». В процессе работы над игрой дети были вовлечены в игровую, речевую, познавательную и исследовательскую деятельность.

#КРАСАВЧИК

Йохокуб

STEAMS-игра «Четвертый лишний»

Разработали:

учитель-логопед высшей квалификационной категории

Горохова Лидия Васильевна;

учитель-логопед высшей квалификационной категории

Федотова Елена Анатольевна.

Тема игры: дидактическая игра «4-ый лишний с применением технологии Йохокуб»
Цель игры: закреплять умение находить четвертый лишний предмет и аргументировать свой ответ.
Возрастная группа: 3-7 лет
Задачи:
-развитие словесно-логического мышления, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные, пространственно-временные связи;
- развитие зрительного восприятия;
- развитие монологической и диалогической речи;
- 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: обогащение игрового пространства центра развития речи и познавательной активности

Ожидаемый образовательный результат игры: дети научатся аргументировать свой ответ, используя распространенное предложение, обобщать и классифицировать предметы окружающего мира.
Описание хода игры: Ребенок бросает кубик, на котором прикреплены картинки, относящиеся к одной группе предметов, а одна из картинок относится к другой группе.

Логопед: Какая картинка лишняя и почему?

Ребенок: Лишняя картинка с изображением апельсина, потому что это фрукт, а остальные картинки — это овощи.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики

S	Наука	**Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?**	Дети познают принципы группирования предметов методом исключения; Изучают предметы, выделяя черты схожести и различия.
T	Технология	**Какой алгоритм деятельности осваивают дети?**	Дети учатся восприятию предметов, их форму, цвет, объем, пропорцию.
E	Инжиниринг	**Какой продукт (проект) создают дети?**	Дети создают разнообразные игровые ситуации и самостоятельно выбирают тему игры.
A	Искусство	**Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?**	Осваивают такие художественно-выразительные средства искусства как форма, цвет, объем, пропорция.
M	Математика	**Какие элементы математического мышления развивает ребенок (**геометрическое, пространственное, алгоритмическое**,** временное, комбинаторика и т.п.)	Дети развивают пространственное и логическое мышление. Игра способствует развитию таких логических операций как анализ, синтез, сравнение, аналогия.
S	Сделай сам	**В какой вид активности вовлечены дети** (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Дети вовлечены в игровую, познавательную, коммуникативную, речевую активности, что способствует пополнению активного словаря и способствует развитию связной речи.

STEAMS - игра «Все наоборот»

Разработала инструктор по физической культуре
высшей квалификационной категории
Грибанова Елена Витальевна

Алгоритм составления сценария steams - игры

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	• Сборка куба из конструктора Йохокуб. • Рассматривание Йохокуба (количество граней). • Проведение анализа свойств объемных и плоскостных фигур. • Разработка четкой последовательности действий.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	• Рассчитать необходимое количество деталей конструктора для игры. • Подготовить место для будущей игры.
E	Инжениринг	Какой продукт создают дети?	Куб - вертушка
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает? Какие методы творческой реализации выбирает ребенок?	• Аккуратность и эстетичность в выполнении пособия. • Использование цветовых сочетаний.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развиваются у ребенка?	• Пространственное и логическое мышление. • Понятия: вправо, влево, вперед, назад, вверх, вниз.

S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети?	Познавательно – исследовательская, конструктивная, коммуникативная, игровая, двигательная.

Описание сценария steams - игры

Тема игры: «Все наоборот».
Цель игры: Создание условий для формирования и закрепления двигательных умений дошкольников через освоение новых способов деятельности посредством использования конструктора Йохокуб на занятиях по физической культуре.
Возрастная группа: 5-6 лет.
Задачи:

1. Развивать STEAMS навыки: умение видеть образовательную задачу и подбирать способы ее реализации.
2. Совершенствовать умение моделировать образ будущей деятельности (конструктивной, речевой, двигательной).
3. Учить выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей.
4. Развивать умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи.
5. Способствовать развитию двигательных умений и навыков.

РППС: Оборудование творческой мастерской «Конструкторское бюро» (конструктор «Йохокуб»).
Спортивное оборудование: комплект вертикальных стоек.

Ожидаемый образовательный результат игры: повышение двигательной активности, развитие внимания, сообразительности, быстроты реакции.

Описание хода игры

Используя словесную инструкцию педагога, дети рассчитали необходимое количество деталей для создания куба – вертушки. Затем собрали изделие, воспользовавшись для скрепления деталей конструктора, соединительными скобами.
На грани большого куба наклеили картинки со схематическим изображением фигуры человека. Куб – вертушку установили на вертикальную стойку.

Инструктор по физической культуре изменяет положение куба. Дети выполняют движения – наоборот, заданные на предметных картинках.
https://cloud.mail.ru/public/tYeK/nGykTkLun

STEAMS-игра «Фразовый конструктор. Вариант 1»

Разработала учитель-логопед

высшей квалификационной категории

Чернова Надежда Сергеевна

Алгоритм составления сценария steam игры

Технология	**Характеристика**	**На что ориентирована**	**Описание практики**
S	Наука	**Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?**	Сборка деталей конструктора из готовых разверток. Рассмотрение полученных объемных фигур.
T	Технология	**Какой алгоритм деятельности осваивают дети?**	Сборка кубиков.
E	Инжиниринг	**Какой продукт (проект) создают дети?**	Дидактическая игра «Фразовый конструктор»
A	Искусство	**Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?**	Аккуратность и эстетичность в выполнении пособия.
M	Математика	**Какие элементы математического мышления развивает ребенок (**геометрическое, пространственное, алгоритмическое**,** временное, комбинаторика и т.п.)	Посчитать сколько кубиков нужно для составления заданного предложения.
S	Сделай сам	**В какой вид активности вовлечены дети** (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	В основном дети вовлечены в речевую активность т.к. группа для детей с ОВЗ (нарушение речи). Составляют предложения.

Описание сценария steams игры
Тема игры: «Фразовый конструктор»
Цель игры: расширение лексических категорий, совершенствование грамматического строя.
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 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. Актуализация, уточнение и пополнение словаря существительных, глаголов. Усвоение лексической сочетаемости слов. Усвоение значений предлогов, упражнение в их правильном употреблении. Построение и распространение фразы. Дифференциация значений глаголов "шить-вязать", "мыть-стирать", "чистить-резать.

РППС: пополняем групповой логопедический уголок новой дидактической игрой.
Ожидаемый образовательный результат игры:
*****формируются навыки связной речи с опорой на наглядный материал,
*развивается лексико – грамматический строй речи,
*пополняется словарный запас,
*развивается память, внимание, мышление, мелкая моторика, слуховой, тактильный и обонятельный анализаторы.

ОПИСАНИЕ хода игры.
Перед началом игры следует рассмотреть с ребенком картинки на кубиках, назвать их.

Варианты игр
ИГРА 1

Понадобится два кубика: один со схематичными изображениями действий, другой с субъектами действий (членами семьи или домашними питомцами).

<u>Вариант I</u>

Взрослый ставит кубик с изображением действия и просит ребенка подобрать подходящий субъект. *Например, плавает – кто? Рыба, мама, папа и т.д.*

<u>Вариант II</u>

Взрослый ставит кубик с изображением действующего лица (человека или домашнего питомца) и просит ребенка подобрать подходящий предикат. *Например, это хомяк. Что делает хомяк? Ест, бегает, прячется и т.д.*

<u>Вариант III</u>

Бросаем оба кубика и составляем фразу «субъект + предикат», используя слова - названия выпавших картинок. Оцениваем, возможно ли это в реальности. *Например, хомяк летает, мама читает и т.д.*

ИГРА 2

Понадобится несколько кубиков: со схематичными изображениями действий, с субъектами действий, с предметным словарем.

<u>Вариант I</u>

Берем два кубика и составляем фразу «субъект + предикат», используя слова - названия выпавших картинок. Затем берем подходящий третий кубик, выбираем на нем нужное изображение и распространяем предложение дополнением (составляем фразу «субъект + объект+ предикат»)

<u>Вариант II</u>

Взрослый ставит два кубика: субъект и объект действия, предлагает ребенку подобрать нужный предикат. *Например: «мама», «варежки». Что делает мама?* Ребенок находит нужный глагол, добавляет кубик с его изображением между двумя другими, произносит фразу: *Мама вяжет варежки.*

ИГРА 3 - с предлогами

Понадобится несколько кубиков: со схематичными изображениями действий, с субъектами действий, с предметным словарем, с предлогами.

<u>Вариант I</u>

Совмещаем сразу несколько кубиков «мама», «сидит», «на», «диван». Произносим фразу, показывая ребенку на каждое слово. Просим повторить. Затем меняем последнюю картинку, ребенок проговаривает новое предложение. Затем можно заменить изображение субъекта, изображение предиката. Ребенок моделирует и произносит фразы.

Вариант II

Если цель занятия – закрепление значений предлогов, упражнение в их правильном использовании, то заменять будем схему предлога (манипуляции проводятся с одним или двумя кубиками со схемами предлогов). Ребенку предъявляются изображения объекта, предиката и субъекта. Необходимо выбрать подходящий предлог и произнести фразу.

Вариант III

Взрослый предъявляет ребенку всю цепочку из 4-х кубиков, но с ошибкой. Ребенок должен определить, какое изображение выбрано ошибочно, заменить его на правильный вариант, произнести фразу. Например, «мама», «сидит», «под», «диван» - заменяем схему предлога; «мама», «сидит», «на», «стол» - заменяем слово «стол».

Примечания

1. Дифференциация значений глаголов "шить-вязать", "мыть-стирать", "чистить-резать» проводится с использованием дополнительных кубиков (они так и подписаны). С кубиком «дополнительно действия» используются кубики «дополнительно предметы 1», «дополнительно предметы 2», а также другие кубики с изображением предметов.

2. При закреплении предлога «между» используем картинки «тапки», «варежки» (существительные в форме множественного числа) или карточку с буквой И из любой разрезной азбуки (союз И) и любые подходящие изображения предметов.

https://disk.yandex.ru/i/NX_Q0TQCIrnexg
https://disk.yandex.ru/i/glibfKPWytt7wQ\

бабушка
вяжет
шарф

моет
ест
над
с (со)
у (около)
чашка
хлеб
радио
книга

STEAMS-игра «Фразовый конструктор. Вариант 2»

Разработали: учитель-логопед высшей квалификационной категории

Чумакова Наталья Викторовна;

учитель-логопед высшей квалификационной категории

Ельчанинова Галина Викторовна.

Речь в дошкольном образовании рассматривается как одна из основ воспитания и обучения детей. Овладение связной речью влияет на успешное обучение детей в школе, умение общаться с людьми и общее интеллектуальное развитие. В ходе диагностики установлено, что дошкольники с речевыми нарушениями испытывают трудности в овладении описательной речью. Для их высказываний характерны: нарушения связности высказываний, последовательности изложения, не соблюдение структуры рассказа, нарушение последовательности изложения. Наша задача научить ребёнка содержательно, грамматически правильно и последовательно излагать свои мысли. И одним из интересных направлений в решении этих вопрос является использование ЙОХОКУБА.

Цель игры: развитие **STEAMS** навыков детей старшего дошкольного возраста по формированию и развитию связной стороны речи у детей, имеющих речевое недоразвитие.

Возрастная группа: старший дошкольный возраст.

Задачи:

1. Расширять и активизировать словарный запас по теме.
2. Совершенствовать умения детей последовательно составлять описательные рассказы о домашних и диких животных, используя схемы – модели ЙОХОКУБА.
3. Учить строить распространённые предложения.
4. Учить распространять простое двусоставное предложение в форме винительного, дательного и творительного падежа.
5. Учить отвечать на вопросы, распространёнными предложениями опираясь на схемы – модели.

6. Совершенствование грамматического строя (согласование имён прилагательных с именами существительными).
7. Развивать словесно - логическое мышление, память, зрительное восприятие.

РППС:

Социально – коммуникативное развитие, развитие мелкой моторики 3D-моделированием, развитие пространственного мышления при сборке куба из плоской формы в объёмную фигуру. ЙОХОКУБ становится базой по исследованию окружающего мира, мы успешно создаём мотивационную основу для формирования умений и навыков в речевой практике дошкольников.

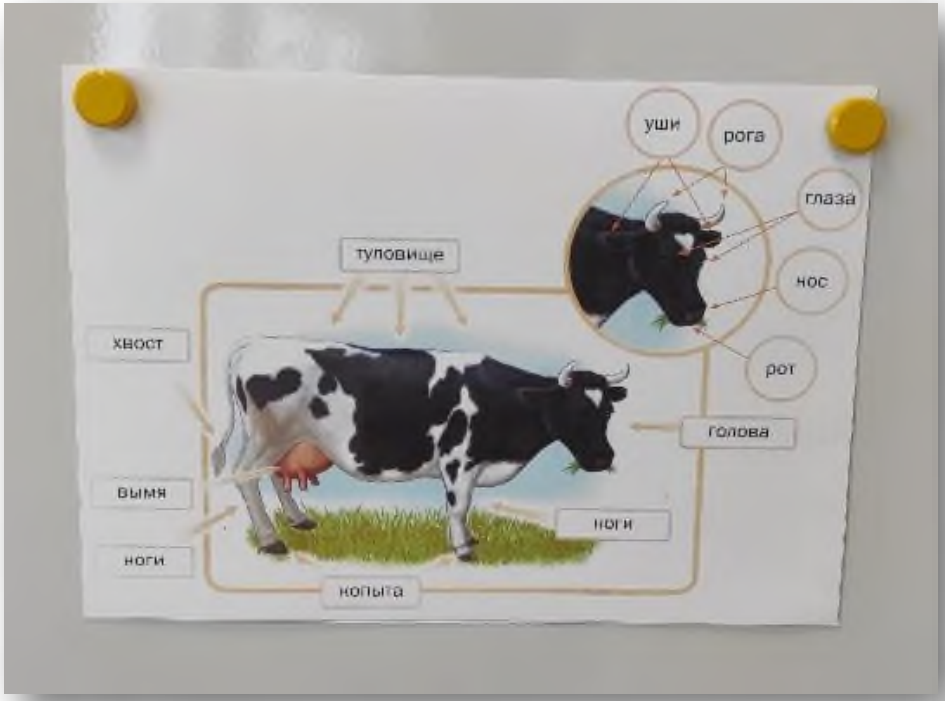
Ожидаемый образовательный результат игры:

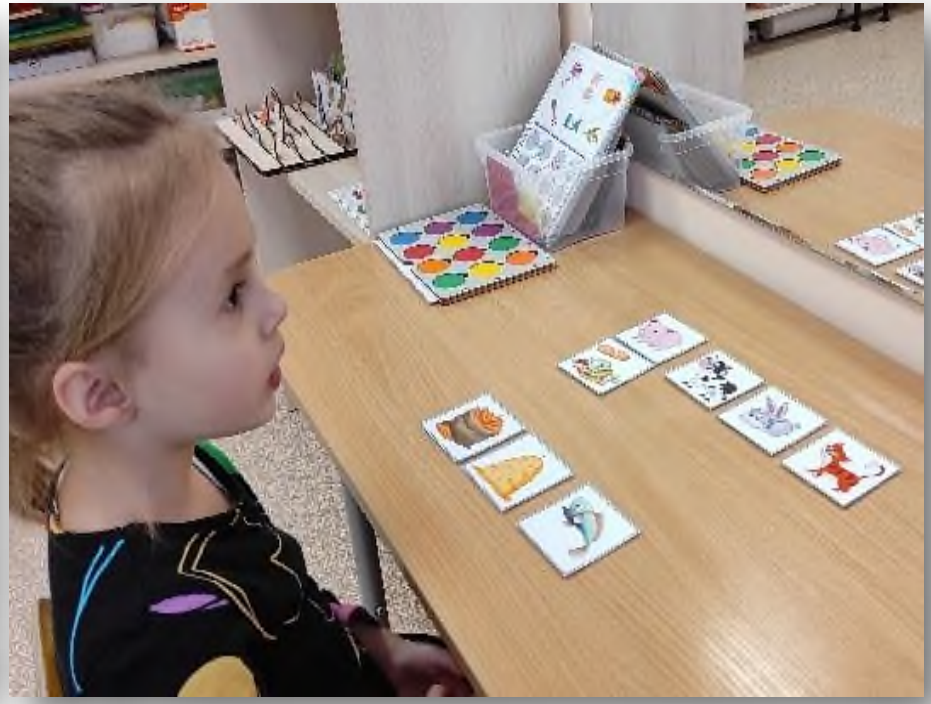
Улучшение диагностических показателей в развитии связной речи.

Описание хода игры

Дети изучают ЙОХОКУБ в плоскостной форме и в объёмной. Изготовление кубов с детьми. Педагог предлагает отправиться в гости к дедушке и бабушке в деревню. Занятие по составлению описательного рассказа начинается с рассматривания домашних животных, сенсорного обследования, восприятия предмета в целом, определения характерных особенностей их внешнего вида и особенности их жизни. Для этого педагог использует сюжетный макет «Деревенский дворик», который позволяет обеспечить более целостное восприятие детьми предполагаемых объектов описания.

Для получения большей информации с детьми проводятся следующие игры: «Чья голова, чей хвост?», «Где, чей дом?», «Кто, что любит», «Семейка», «Назови части тела».





Педагог обращает внимание детей на характерные особенности внешнего вида изучаемого объекта, следит за грамматически правильным использованием слов.
Далее детям объясняется, что с помощью кубов можно рассказать о любом животно

Описание вначале строится по вопросам педагога. За тем детям предлагается воссоздать ход составления описательного рассказа с помощью граней ЙОХОКУБА, на которых прикреплены схемы – модели. ЙОХОКУБ является средством коррекции в работе с детьми с ОВЗ, он оказывает благотворное влияние на развитие речи, влияет на развитие коммуникативных навыков.

Технология	**Характеристика**	**На что ориентирована**	**Описание практики**
S	Наука	**Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?**	Дети изучают ЙОХОКУБ в плоскостной форме и в объёмной. Дети посредствам наблюдения, схем –

			моделей изучают домашних животных, их внешний вид, особенности их жизнедеятельности.
T	Технология	**Какой алгоритм деятельности осваивают дети?**	Определить необходимое количество деталей для составления рассказа – описания. Подбор нужных картинок для рассказа. В процессе беседы дети прикрепляют картинки на грани куба.
E	Инжиниринг	**Какой продукт (проект) создают дети?**	Игра «У кого какое животное?». Рассказ – описание домашнего животного.
A	Искусство	**Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?**	Совершенствовать умения детей последовательно составлять описательные рассказы о домашних и диких животных, используя схемы – модели
M	Математика	**Какие элементы математического мышления развивает ребенок (**геометрическое, пространственное, алгоритмическое**,** временное, комбинаторика и т.п.)	Пространственное и логическое мышление. Закрепление понятий «Один – много»
S	Сделай сам	**В какой вид активности вовлечены дети** (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Познавательная. Коммуникативная. Речевая. Игровая.

Йохокуб

STEAMS игра «Пудель Артемон»

Разработали: воспитатель высшей квалификационной категории
Казенных Татьяна Викторовна;
Воспитатель высшей квалификационной категории
Макарова Светлана Борисовна.

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?**	Сборка деталей конструктора из готовых развёрток, рассмотрение полученных объёмных фигур, проведение анализа свойств объемных фигур, разработка чёткой последовательности действий (алгоритм).
T	Технология	**Какой алгоритм деятельности осваивают дети?**	Рассчитать необходимое количество деталей конструктора для игры, подготовить место для будущей игры, распечатать картинки для игры, собрать из разверток кубы, призмы, колёса и втулки, собрать модель собаки посредством скрепления деталей между собой, раскрасить её, наклеить картинки на грани кубов, создать декор для модели собаки (глаза, нос, язык, бабочку).
E	Инжиниринг	**Какой продукт (проект) создают дети?**	Игра «Пудель Артемон» - 3D модель собаки с 3 рядами вращающихся Йохокубов относительно друг друга, предназначенная для повышения интереса дошкольников к изучению лексических тем.
A	Искусство	**Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?**	Композиция, форма, пропорция, фактура, цвет.

M	Математика	**Какие элементы математического мышления развивает ребенок (**геометрическое, пространственное, алгоритмическое**,** временное, комбинаторика и т.п.)	Топологическое (сборка деталей конструктора из готовых развёрток), порядковое (разработка алгоритма сборки модели собаки), комбинаторика (расчёт необходимого количества деталей для создания модели собаки), геометрическое (изучение и рассмотрение свойств деталей конструктора – кубы, призмы, колёса и втулки).
S	Сделай сам	**В какой вид активности вовлечены дети** (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Элементарная инженерно-техническая, исследовательская, коммуникативная, игровая, познавательная, трудовая.

Описание сценария steams игр и проектов
Steams игра
Тема игры: «Пудель Артемон»
Цель игры: уточнять и расширять представления детей о профессиях.
Возрастная группа: подготовительная к школе группа компенсирующей направленности (ТНР).

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 сверстниками по поводу решения образовательной задачи; умение придумать техническое решение поставленной задачи, применение элементов математического мышления.
РППС: данная модель собаки, состоящая из объёмных фигур конструктора ЙОХОКУБ (куб, призма, колесо), пополнила зону познавательной активности.
Ожидаемый образовательный результат игры: повышение интереса детей дошкольного возраста к изучению темы «Профессии» посредством использования конструктора ЙОХОКУБ.

ОПИСАНИЕ хода игры

У собаки на голове цилиндр, на котором расположены карточки с профессиями и три ряда подвижных кубиков. Ребёнок выбирает карточку с профессией и составляет рассказ по схеме:

1 ряд – место работы;

2 ряд – что делает человек данной профессии;

3 ряд – что нужно для работы.

Приложение.

https://disk.yandex.ru/i/nyAq-tIfyV91ow

STEMS-игра «Пёс Барбос-задай вопрос»

Разработали: воспитатель высшей квалификационной категории

Срибная Алла Петровна;

Воспитатель высшей квалификационной категории

Юшкевич Людмила Михайловна.

Цель: расширить кругозор детей по экологическому воспитанию.
Возрастная группа: подготовительная
Задачи:
- развитие STEAMS-навыков: умение моделировать образ будущей деятельности (конструктивной, проектной, речевой, игровой); умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи; умение придумать техническое решение поставленной задачи, применение элементов математического мышления;
- формирование у детей дошкольного возраста умения ориентироваться в схемах- описания животных, растений и грибов и находить по этим схемам соответствующие объекты.

Ожидаемый образовательный результат игры: повышение интереса детей старшего дошкольного возраста в изучении животных и растений Красной книги России посредством использования конструктора Yohocube.

Описание хода игры

Для формирования алгоритма создания игры были сформулированы следующие этапы разработки модели:
1. Технологический этап (изготовление изделия).
2. Заключительный этап (анализ модели собаки и испытание готового изделия).

1. Технологический этап.

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

Позже были найдены схемы описания животных, растений и грибов, а также изображения животных, растений и грибов с различных по цвету страниц Красной книги России. 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 собаки.

Основным 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 собраны конструкции с тремя подвижными кубиками, на которые впоследствии были приклеены цветные изображения схем-описаний и объектов Красной книги. Затем была создана собака. В последнюю очередь изделие было задекорировано. У собаки появились глаза, нос и язык.

2. Заключительный этап

На заключительном этапе было проведено испытание готового изделия. Модель собаки разработано не только с целью развития игровой деятельности, но и с целью повышения интереса детей дошкольного возраста к экологическим проблемам нашей страны.

У собаки имеется 3 ряда подвижных кубиков. Верхние два ряда представляют собой цветные страницы Красной книги России. Эти ряды предназначены для знакомства детей с животными и растениями соответствующих страниц Красной книги.

Нижний ряд направлен на развитие у детей логических способностей и мыслительной деятельности. В нем представлены 4 схемы-описания:

- животных;
- птиц;
- растений;
- грибов.

Игрокам предлагается выполнить следующие алгоритмы действий:

I вариант

1. По заданным воспитателем или другим ребёнком параметрам схемы-описания определить, о ком будет идти речь (о животном или птице, или растении, или грибе).
2. Найти этот объект на верхних двух рядах.

II вариант

1. По словесному описанию найти объект на верхних рядах.
2. Составить схему и рассказ к найденному объекту.

Таким образом, игра «Пёс Барбос-задай вопрос» сможет сформировать у детей дошкольного возраста интерес к дальнейшему изучению редких и исчезающих представителей флоры и фауны нашей страны.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	1. Сборка деталей конструктора из готовых развёрток 2. Рассмотрение полученных объёмных фигур 3. Проведение анализа свойств объемных фигур 4. Разработка чёткой последовательности действий (алгоритм)
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	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, колесо. 5. Вырезать фотокарточки 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)
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Игра «Собака» - 3D модель собаки с 3 рядами вращающихся Yohокубов относительно друг друга, предназначенная для повышения интереса дошкольников к изучению редких и исчезающих животных и растений нашей страны.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Композиция, форма, пропорция, фактура, цвет
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное,	1. Топологическое (сборка деталей конструктора из готовых развёрток) 2. Порядковое (разработка алгоритма сборки модели собаки) 3. Комбинаторика (расчёт необходимого количества деталей для создания модели собаки)

		алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	4. Геометрическое (изучение и рассмотрение свойств деталей конструктора – кубы, призмы, колесо)
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	1. Элементарная инженерно-техническая 2. Исследовательская 3. Коммуникативная 4. Игровая 5. Познавательная 6. Трудовая

Процесс изготовления игры.

I

II

III

IV

V

VI

VII

Ход игры.

1. Большим кубиком выбирается объект (млекопитающее, птица, растение или гриб).
   Маленьким кубиком выбирается цвет страницы Красной книги, из которой этот объект.

2. **Играющий бросает большой кубик, затем маленький, таким образом выбирая себе задание.**

3. **Затем находит на верхних рядах игры заданный объект и показывает его другим игрокам.**

4. **После этого игрок в нижнем ряду игры находит схему-описание к заданному объекту и по схеме описывает заданное животное, растение или гриб.**

STEMS-игра «Домик геометрических фантазий»

Разработала воспитатель

Ступаченко Юлия Вадимовна.

Цель: повысить уровень сенсорного развития детей.
Возрастная группа: младшая

Задачи:

- развитие STEAMS-навыков: умение анализировать информацию; умение выбирать алгоритм действий в соответствии с образовательной задачей; умение применять элементы математического мышления.
- формирование у детей младшего возраста умения ориентироваться в схемах- находить по этим схемам соответствующие геометрические фигуры и цвет.

Ожидаемый образовательный результат игры: повышение интереса детей младшего дошкольного возраста к изучению признаков и свойств предметов: их цвета, формы, положения в пространстве, посредством использования конструктора Yohocube.

Описание хода игры

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

1. Технологический этап (изготовление изделия).

2. Заключительный этап (анализ модели домика и испытание готового изделия).

1. Технологический этап.

Начальным действием данного этапа является расчёт необходимого количества деталей для создания модели домика. Было принято решение использовать в изделии некоторые детали конструктора Yohocube (куб, призма).

Позже были разработаны схемы с тремя уровнями сложности: легкий, средний, тяжелый. Все цветные материалы были распечатаны на принтере.

Следующим шагом изготовления изделия стала сборка деталей, необходимых для создания модели домика. Для скрепления объёмных деталей конструктора использовались деревянная подставка с прикрепленной пвх трубой (безопасными материалами для детей). Во время процесса сборки модели домика применялись различные виды металлических креплений в зависимости от расположения той или иной детали в изделии. В последнюю очередь изделие было задекорировано картинками с изображением четырех основных геометрических фигур (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник), оформленных в четыре основные цвета (красный, желтый, синий, зеленый).

2. Заключительный этап

На заключительном этапе было проведено испытание готового изделия. Модель домика разработана не только с целью развития сенсорных способностей, но и с целью повышения интереса у детей к изучению материала при помощи игровой деятельности.

У домика имеется 4 ряда подвижных кубиков с картинками цветных геометрических фигур. Игрокам предлагается выполнить следующие алгоритмы действий, учитывая уровень сложности:

I вариант (легкий уровень)	
1. Выбрать одну из предоставленных воспитателем карточек 1 уровня.	2. Поставить этажи домика в соответствии с выбранной схемой.

II вариант (средний уровень)	
1. Выбрать одну из предоставленных воспитателем карточек 2 уровня.	2. Поставить этажи домика в соответствии с выбранной схемой.

III вариант (тяжелый уровень)	
1. Выбрать одну из предоставленных воспитателем карточек 3 уровня.	2. Поставить этажи домика в соответствии с выбранной схемой.

Дополнительный уровень
1. Предложить ребенку составить этажи домика по словесному описанию воспитателя или самостоятельно придумать новую схему и нарисовать ее.

Таким образом, игра «Домик геометрических фантазий» сможет сформировать у детей младшего дошкольного возраста интерес к дальнейшему изучению геометрических фигур и цветов.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Изучаем плоские геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, а также основные цвета: красный, желтый, зеленый, синий. Активизируем представление о положении фигур в пространстве (вверху, внизу). Создаем условия для развития проблемно-поисковой и исследовательской деятельности в процессе игры.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Конструирование с элементами сложности: схема 4 фигуры одного цвета, схема чередование фигур и цвета, схема произвольное расположение, словесное описание, самостоятельная разработка.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Дети ставят этажи домика в соответствии с предложенными и выбранными схемами, следуя принципу «от простого к сложному». Во время организованной деятельности с данной игрой (постепенно усложняя правила и используя с каждым разом все более сложные карточки со схемами) дети осваивают принцип игры и приходят к самостоятельной проектировочной деятельности, развивают способность к созданию новых комбинаций из имеющихся фигур «Домика геометрических фантазий» (разрабатывают свою схему-карточку и по ней производят моделирование своего продукта.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Восприятие цвета и формы Формирование представления о пространственном расположении Осваивание порядка следования Составление собственных композиций

M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	Игра способствует развитию таких логических операций как анализ, сравнение, аналогия, развивает пространственные представления, конструктивное мышление, зрительный контроль своих действий, творческую активность, сообразительность, целенаправленность в решении задач. Учит строить: • Модели по образцу; • Создавать собственные модели и зарисовывать их. Т.е. способствует развитию схематизированных представлений, которые возникают в процессе наглядного моделирования.
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Развитие речевых и коммуникационных навыков в игровой деятельности – ребенок пополняет словарь новыми словами, в процессе конструирования общается со взрослым, задает конкретные вопросы о различных предметах, уточняет их свойства.

STEAMS-игра «Йохо-синквейн»

Разработали: воспитатель высшей квалификационной категории
Егорова Ирина Александровна;
Воспитатель высшей квалификационной категории
Кузнецова Елена Владимировна.

Универсальное пособие «Йохо - синквейн» представляет собой сконструированный объект в виде пяти ступеней. На каждой ступени вращаются кубы. На грани куба расположены предметные картинки по лексической теме. Первая ступень синквейна - заголовок, тема, состоящие из одного слова (обычно существительное или местоимение, обозначающее предмет, о котором идёт речь). Вторая ступень – два слова, которые обозначают признак или свойства данного предмета. Третья ступень представляет собой три глагола, описывающих действия предмета. Четвертая ступень – предложение, состоящее из четырех слов. Пятая ступень, обычно, - имя существительное, для выражения своих чувств, эмоций, связанных с предметом. Играть могут один, два игрока или две команды. Пособие можно использовать в работе для расширения и активизации словаря дошкольников по лексической теме.

Алгоритм составления сценария steams - игры

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	• Решение образовательной задачи посредством использования конструктора Йохокуб, выбирая алгоритм деятельности.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	• Моделирование продукта будущей деятельности. • Восприятие объекта, планирование деятельности по сборке макета, конструирование объекта. • Дополнение деталями.
E	Инжиниринг	Какой продукт создают дети?	Организация продуктивной деятельности на основе технического творчества при создании макета «Йохо-синквейн».

A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает? Какие методы творческой реализации выбирает ребенок?	• Развитие творческих способностей через оформление итогового продукта.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развиваются у ребенка?	• Комплексное решение задач математического развития по направлениям: пространство, форма, количество, счет. • Топологическое развитие мышления дошкольников (сборка деталей из готовых разверток).
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети?	• Речевая деятельность: совершенствование умения составлять устные нерифмованные стихи.

Описание сценария steams - игры «Йохо - синквейн»

Цель: повышение познавательной и речевой активности детей старшего дошкольного возраста.

Возрастная группа: группа детей 5 – 6 лет.

Задачи для детей:

1. Развивать STEAMS навыки: умение видеть образовательную задачу и подбирать способы ее реализации.
2. Совершенствовать умение моделировать образ будущей деятельности (конструктивной, речевой).

3. Учить выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, умение применять творческие механизмы реализации замысла.
4. Развивать умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи.
5. Способствовать развитию умения придумывать техническое решение поставленной задачи.
6. Повышение познавательной и речевой активности детей старшего дошкольного возраста.
7. Обучение дошкольников умению обобщать полученные знания посредством речевого выражения.

РППС:

Внедрение в развивающую предметно – пространственную среду универсального игрового пособия «Йохо – синквейн», которое позволяет решить открытые образовательные задачи (развитие речевых навыков, конструктивных способностей), а также закрытые (развитие пространственного, алгоритмического мышления, комбинаторики, коммуникации).

Ожидаемый образовательный результат игры: развитие речевых навыков, познавательной деятельности по лексической теме.

Ход игры.

Детям предлагается выбрать слово – предмет. Например, слово – предмет – весна (по лексической теме «Ранняя весна»).

1. Весна.
2. Ранняя, теплая.
3. Идет, спешит, опаздывает.
4. Весна дарит людям тепло.
5. Радость.

При помощи наводящих вопросов дети учатся выделять главную мысль, отвечать на вопросы, и по определенному алгоритму создают свои устные нерифмованные стихотворения.

https://cloud.mail.ru/public/Mijx/5LFvPZTPd

STEAMS-игра «Йохо - Жираф»

Разработали: воспитатель высшей квалификационной категории

Березина Олеся Юрьевна;

воспитатель первой квалификационной категории

Кряжик Наталья Григорьевна.

Алгоритм составления сценария steam игры

Универсальное, многофункциональное игровое пособие «Йохо-Жираф» представляет собой сконструированный из Йохокуба объект в виде жирафа. Играть могут один, два игрока. 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 раскрыто steams задачи игрового пособия «Йохо-Жираф» представлены в таблице.

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. Сборка деталей конструктора из готовых развёрток. Рассмотрение полученных объёмных фигур. Проведение анализа свойств объемных фигур. Разработка чёткой последовательности действий (алгоритм)
T	Технология	**Какой алгоритм деятельности осваивают дети?**	Моделируют продукт будущей деятельности (жираф). Рассчитывают необходимое количество деталей конструктора для игры. Собирают из разверток кубы, призмы и втулки, учатся собирать и соединять кубы, призмы. Разрезают карточки на части по размерам граней Йохокуба.

			Собирают модель жирафа посредством скрепления деталей между собой. Наклеивают карточки на грани кубов. Создают декор для модели жирафа (глаза, нос)
E	Инжиниринг	**Какой продукт (проект) создают дети?**	Игра «Йохо-Жираф» - 3D модель жирафа с 3 рядами вращающихся Йохокубов относительно друг друга, предназначенная для повышения интереса дошкольников к изучению математики (развития речи).
A	Искусство	**Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?**	Развитие творческих способностей через оформление итогового продукта (раскрашивание жирафа). Во время работы осваивает форму, пропорции, фактуру, цвет. В самой игре развивается способность к речевому творчеству.
M	Математика	**Какие элементы математического мышления развивает ребенок (**геометрическое, пространственное, алгоритмическое**,** временное, комбинаторика и т.п.)	В игре ребенок развивает пространственное мышление - расположение ног, шеи, хвоста. На вращающих рядах развивает пространственное мышление (левый нижний угол, правый верхний угол и т.д.) Геометрическое - конструирование куба, треугольной, шестиугольной призмы е (изучение и рассмотрение свойств деталей конструктора – кубы, призмы и втулки). 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 предложений или рассказов), 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 steams игры

Тема игры: Ориентировка в пространстве с помощью Йохо-Жирафа

Цель игры: формировать у детей позитивную мотивацию к познанию, умение ориентироваться в пространстве

Возрастная группа: 5-6 лет

Задачи:

Образовательные: совершенствовать понимание пространственных отношений (вверху, внизу, впереди, сзади, слева, справа, между, умение обозначать в речи взаимное расположение предметов; формировать умение ориентироваться на листе бумаги.

Развивающие: развивать познавательный интерес, внимание, память, логическое мышление; способствовать развитию коммуникативных навыков, грамматически правильной диалоговой речи, навыков свободного общения со взрослым.

Воспитательные: поддерживать интерес воспитанников к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры с математическим содержанием, проявлять настойчивость и целеустремленность; воспитывать проявления доброжелательного отношения друг к другу, взаимопомощь и взаимовыручку.

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

Ожидаемый образовательный результат игры:

Повышение интереса детей дошкольного возраста к изучению ориентировки в пространстве посредством использования конструктора Йохокуб.

ОПИСАНИЕ хода игры: вначале педагог просит показать ребенка все фигуры, которые находятся вверху, внизу, справа, слева, в правом верхнем углу и т.д. После чего, педагог просит отыскать ребенка изображение какого-либо предмета на листе бумаги,

затем определить, что изображено справа от него; что нарисовано под ним; что находится вверху справа от предмета; что находится слева и т.д.

Перед началом сборки модели Жирафа было принято решение о конструкции модели с тремя подвижными рядами кубиков. Данный вариант конструкции оказался наиболее эффективным для изучения детьми ориентировки в пространстве.
Необходимо было также предусмотреть возможность участия детей в создании изделия. Это является основным критерием, которым следует руководствоваться в процессе разработки игры. Произвели расчёт необходимого количества деталей для создания модели жирафа. Позже были найдены картинки по теме. 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 жирафа. Дети отлично справились и собрали объёмные детали конструктора по линии сгиба разверток деталей. Но на некоторых этапах сборки была необходима помощь воспитателя. Для скрепления объёмных деталей конструктора использовались соединительные скобы. Вовремя процесса сборки модели жирафа дети применяли различные виды креплений в зависимости от расположения той или иной детали в изделии. Сначала были собраны конструкции с тремя подвижными кубиками, на которые впоследствии были приклеены цветные изображения- картинки. Затем был создан жираф. В последнюю очередь изделие было задекорировано. У жирафа появились глаза, нос, пятна. После было испытание готового изделия. Модель жирафа является уникальной в своём роде. Изделие разработано не только с целью развития игровой деятельности, но и с целью повышения интереса детей дошкольного возраста к изучению ориентировки в пространстве.

https://disk.yandex.ru/i/V0pi7xeczOytYA

Описание сценария steams игры

Тема игры: Составление предложения (рассказа) с помощью Йохо-Жирафа

Цель игры: мотивировать детей к развитию речевых, коммуникативных навыков и совершенствование грамматического строя.
Возрастная группа: 5-6 лет
Задачи:
Обучающие: формировать умение составлять предложения (небольшие рассказы) по карточкам. Обучать навыку составления простых и предложных предложений. Продолжать учить детей правильно согласовывать слова в предложении.
Развивающие: развивать и обогащать связную речь. Развивать умение рассказывать полно и выразительно. Развивать воображение.
Воспитательные: воспитывать желание поделиться впечатлениями со сверстниками взрослыми, умение слушать рассказчика.
Исследовать возможности Йохокуба. Изучить свойства картона. Научиться собирать и соединять кубы, призмы. Моделировать продукт будущей деятельности (жираф). Выстраивание алгоритма действий в соответствии с выбранной задачей. Развивать творческие способности через оформление итогового продукта. Способность к речевому творчеству. Развитие

пространственного мышления (расположение ног, шеи, хвоста), геометрического (конструирование куба, треугольной призмы, втулки), 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 предложения или рассказа), коммуникация (при вариации командной или парной игры). Элементарная инженерно-техническая активность детей.

РППС: Центр игр «Познание» и «Речевое развитие», направленный на развитие речи, внимания и других познавательных процессов. 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.

ОПИСАНИЕ хода игры: Детям предлагается выбрать определённую картинку в одном ряду, затем он вращает и подбирает остальные картинки по смыслу (например, тучка – солнышко- радуга). Как только ребенок справляется с этим заданием, он переходит к основному – составление предложения. Затем переходит ко второму и третьему ряду. Следующие задание: составь рассказ из этих предложений. Игровое steams пособие «Йохо-Жираф» 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.

https://disk.yandex.ru/i/wKIQj0ksv0pkQg

STEAMS-игра «Ритмическое эхо»

Разработала музыкальный руководитель
высшей квалификационной категории
Леденёва Ольга Сергеевна

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?	1.Рассматриваем детали конструктора Йохокуб. 2.Изучаем последовательность сборки деталей Йохокуба. 3.Познаем конструирование Йохокуба из плоского в объем простой конструкции.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Восприятие: логическое выстраивание действий с деталями Йохокуба.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Игровая среда, дидактический материал.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Цвет, композиция, перспектива, оформление.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временное, комбинаторика и т.п.)	Пространственное, логическое, временное, счет.
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная,	Игровой, речевой, коммуникативный, познавательный.

		исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	

Описание сценария steams игр и проектов
Steams игра
Игра №1 «Ритмическое эхо»
Тема игры: Ритм
Цель игры: развитие ритмического слуха, внимания, умения различать динамические оттенки (громко-тихо).
Ход игры: музыкальный руководитель предлагает детям поиграть в «эхо» , только «эхо» будет не обычное, а ритмическое. Затем знакомит детей с правилами игры: музыкальный руководитель воспроизводит ритмический рисунок на барабане, сконструированном из Йохокуба, а дети должны повторить ритм посредством хлопков в ладоши. Педагог может менять динамику (воспроизводить ритмический рисунок громко или тихо), менять темп (медленно-быстро).
Ожидаемый образовательный результат игры: развитие у ребенка динамического и ритмического слуха, снятие эмоционального напряжения и формирование волевых усилий у дошкольника**.**
Возрастная группа: подготовительная группа

Игра №2: «Ритмический круг»
Тема игры: Ритм
Цель игры: развитие ритмического слуха, произвольного внимания, пространственной координации.
Ход игры: музыкальный руководитель и дети садятся на ковер на колени, образуя круг. Перед каждым игроком лежит Йохокуб. Педагог задает ритмический рисунок. Игроки на счет 1,2 воспроизводят хлопками заданный ритмический рисунок, на счет 3,4 передают лежащий перед ними Йохокуб рядом сидящему игроку, положив его перед коленями игрока.
Усложнение условий игры: передача ритма хлопками по бёдрам, груди, щелчками пальцев, цоканьем языка, звуковым воспроизведением («та» - длинный звук, «ти-ти» - короткие звуки).
Ожидаемый результат: развитие ритмического слуха, пространственной ориентации, коммуникативных навыков, произвольного внимания, снятие эмоционального напряжения и формирование волевых усилий у дошкольника**.**
Возрастная группа: подготовительная группа

STEAMS-игра «Составь Йохо-схему»

Разработала музыкальный руководитель
высшей квалификационной категории
Леденёва Ольга Сергеевна

Steams игра «Составь Йохо-схему»

Тема игры: Музыкальная Йохо - схема

Цель игры: умение выделять части музыкального произведения и создавать свою графическую партитуру, используя конструктор Йохокуб.

Возрастная группа: дети старшей группы компенсирующей направленности 5-6 лет (ТНР)

Задачи: развитие steams навыков при восприятии музыкального произведения, умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, применять творческие механизмы реализации поставленной задачи; вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи, применение элементов математического мышления.

РППС: специально отведенное место для моделирования схем к музыкальным произведениям, используя конструктор Йохокуб.

Ожидаемый образовательный результат игры: Дети смогут определять части музыкального произведения и отражать их в схемах.

ОПИСАНИЕ хода игры: Перед детьми Йохокуб с прикрепленными к нему цветовыми схемами. Ребята выбирают опорные цвета, которые будут обозначать части музыкального произведения. После этого, каждый ребенок выбирает соответствующий цвет для себя. Первое прослушивание произведения проходит с обсуждением и присвоением цвета для части произведения (чаще всего яркий цвет- первая часть, приглушенный – вторая, и так далее). В данном произведении первая и вторая части чередуются

несколько раз. При втором прослушивании дети могут самостоятельно на слух определить какая часть музыкального произведения звучит и выложить его схему.

Ссылка на видеоматериал: https://cloud.mail.ru/public/eDoo/X1ibURYe6

Технология	**Характеристика**	**На что ориентирована**	**Описание практики**
S	Наука	**Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?**	Исследование музыки путем подбора цветовых решений для каждой из частей произведения. Изучение музыкального произведения путем слухового анализа.
T	Технология	**Какой алгоритм деятельности осваивают дети?**	Выявление и анализ частей музыкального произведения (разбор музыкального произведения).
E	Инжиниринг	**Какой продукт (проект) создают дети?**	Дети создают схему музыкального произведения.
A	Искусство	**Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?**	С помощью средств музыкальной выразительности (темп, тембр, динамика, штрихи и т.д.) ребенок может отличить одну часть музыки от другой.
M	Математика	**Какие элементы математического мышления развивает ребенок (**геометрическое, пространственное, алгоритмическое**,** временное, комбинаторика и т.п.)	Дети развивают пространственное и алгоритмическое мышление
S	Сделай сам	**В какой вид активности вовлечены дети** (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Дети вовлечены в музыкально-игровую и познавательную деятельность.

STEAMS-игра «Угадай музыкальный инструмент»

Разработала музыкальный руководитель
высшей квалификационной категории
Леденёва Ольга Сергеевна

Steams игра «Угадай музыкальный инструмент»

Тема игры: Музыкальные инструменты.

Цель игры: понять, какой инструмент играет.

Возрастная группа: дети старшей группы компенсирующей направленности 5-6 лет (ТНР)

Задачи: развитие steams навыков - умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, применять творческие механизмы реализации поставленной задачи; вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи.

РППС: специально отведенное место для моделирования изображений музыкальных инструментов, используя конструктор Йохокуб.

Ожидаемый образовательный результат игры: Дети смогут определять по слуху звучащий музыкальный инструмент и называть его.

ОПИСАНИЕ хода игры:

Перед каждым ребенком подставка с Йохокубом, с прикрепленными к нему изображениями музыкальных инструментов. Один ребенок играет на звуковысотном или шумовом инструменте, а другой ребенок, не видя, по слуху отгадывает, что звучит. Оба составляют схему, в каком порядке звучали инструменты. После этого дети проговаривают последовательность инструментов, которая у них получилась и сравнивают правильность выполнения задачи. Затем дети меняются. Те инструменты, на которых дети не могут играть (скрипка, виолончель, орган,) используются в записи.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	**Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?**	Исследуем звуки музыкальных и шумовых инструментов с помощью слухового восприятия.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Выявляют характерное звучание для данного музыкального или шумового инструмента.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Последовательность звучащих музыкальных или шумовых инструментов.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Дети осваивают тембровую окраску инструмента.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временное, комбинаторика и т.п.)	Дети развивают алгоритмическое мышление.

S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Дети вовлечены в игровую, речевую, познавательную, коммуникативную деятельность.

STEAMS-игра «Звучащие жесты»

Разработала музыкальный руководитель
высшей квалификационной категории
Леденёва Ольга Сергеевна

Steams игра «Звучащие жесты»

Тема игры: Музыкальная Йохо – схема звучащих жестов.

Цель игры: подобрать к литературному тексту соответствующие звучащие жесты

Возрастная группа: дети подготовительной к школе группы компенсирующей направленности 6-7 (ТНР)

Задачи: развитие steams навыков - умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, применять творческие механизмы реализации поставленной задачи; вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи, применение элементов математического мышления.

РППС: специально отведенное место для моделирования схем со звучащими жестами, используя конструктор Йохокуб.

Ожидаемый образовательный результат игры: Дети смогут подобрать соответствующие звучащие жесты, подходящие к стихотворению (песне)

ОПИСАНИЕ хода игры:

Перед детьми подставка с Йохокубом, с прикрепленными к нему мнемотаблицей, которая обозначает литературный текст. Дети проговаривают стихотворение (песню) и, совещаясь между собой, подбирают к каждой фразе звучащие жесты (хлопки, шлепки, щелчки, притопы). Соответствующая картинка устанавливается на Йохокуб.

Ссылка на видео: https://cloud.mail.ru/public/TZUK/5wRkHn85G

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Исследование соединения текста и звучащего жеста, путем практического изучения подходящих стихотворных фраз и жестов.
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Подбор, подходящих к стихотворению, звучащих жестов.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Дети создают мнемотаблицу со звучащими жестами.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Дети осваивают штрихи, тембровую окраску звука.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временное, комбинаторика и т.п.)	Дети развивают пространственное, алгоритмическое и временное мышление
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Дети вовлечены в музыкально-игровую, исследовательскую и коммуникативную деятельность.

STEAMS – игра «Что сделано из берёзы? »

Разработали: воспитатель высшей квалификационной категории
Мелешко Нелля Леонидовна;
воспитатель высшей квалификационной категории
Зборжевецкая Жанна Анатольевна.

Тема игры: «Что сделано из березы»
Цель: расширение знаний детей об изделиях, изготовляемых из берёзы посредством конструирования из строительного материала «Йохокуб».
Возрастная группа: дети старшего дошкольного возраста (5-6 лет)
Задачи:
-развитие steams навыков (умение видеть образовательную задачу и подбирать способы ее реализации);
- совершенствовать умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей (умение подбирать предметы соответственно заданию);
- совершенствовать умение применять творческие механизмы реализации замысла (собственный продукт - березы; интеграция в собственную сюжетно-ролевую игру (создание сюжетно-ролевой игры на основе предложенного материала на определенную тему; со здание игрового пространства);
- совершенствовать умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи (умение рассуждать, доказывать свою точку зрения, договариваться и приходить к общему мнению);
- совершенствовать умение придумать техническое решение поставленной задачи.
РППС: обогащение игрового пространства, раздаточный материал - карточки с предметами из различных материалов, модель берёзы, как элемент дидактического пособия.

Ожидаемый образовательный результат игры:
1. Дети знают об изделиях, изготовляемых из берёзы посредством конструирования из строительного материала «Йохокуб».
2. Дети освоили алгоритм деятельности, могут предлагать свой вариант.
3. Дети умеют самостоятельно решать поставленные образовательные задачи, активно взаимодействуют со сверстниками во время совместной деятельности.
4. У детей лучше развито пространственное представление, мышление, творческое воображение.
Описание хода игры

Для формирования алгоритма создания игры были сформулированы следующие этапы разработки модели:
1. Технологический этап (изготовление изделия).
2. Заключительный этап (анализ модели домика и испытание готового изделия).

1. Технологический этап.

Идея создания игры возникла при работе с календарем-путеводителем по русским народным традициям. Рассказывая о праздновании в старину дня Берещенья (сбор березового сока), дети узнали, что береза приносит пользу человеку, из древесины изготавливают предметы быта, березу используют в народной медицине.

Дети выбрали образ березы. Далее были предложены конструктивные способы ее изготовления с помощью конструктора Йохокуб. На отдельные Йохокубики ребята наклеили картинки с предметами, изготовленными из разных материалов, среди них один предмет сделан из березы. Эти Йохокубики располагаются на двух втулках между двумя березами, по четыре штуки на каждой втулке.

2. Заключительный этап

На заключительном этапе было проведено испытание готового изделия. Детям предлагается определить, какие из предлагаемых предметов могут быть сделаны из берёзы и почему. Поощряется тот ребёнок, который даёт более точный и обоснованный ответ.

«Алгоритм разработки steams игры «Что сделано из березы»

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Изучаем, что можно сделать из березы с помощью конструктора «Йохокуб», собирая различные последовательности. Создаем условия для развития проблемно-поисковой и исследовательской деятельности в процессе игры.
T	технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	1. Дети совместно с воспитателем собирают кубики из конструктора. 2. Маркируют их картинками с изображением предметов из различных материалов. 3. Рассматривают последовательности фигур на предложенных карточках – схемах (расположение, количество) . 4. Совместно с воспитателем выкладывают и собирают модели березы по карточке – схеме .

			5. Дети вместе самостоятельно составляют общую композицию для игры. 6. Дети самостоятельно придумывают карточки – схемы и собирают фигуры.
E	инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Модель дерева (береза) из Йохокуба, соединенные между собой втулками (2 штуки), на которых нанизаны Йохокубики с картинками-предметами, изготовленными из берёзы.
A	искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает? Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Знакомство с народными промыслами. Декорирование Йохокубов аппликативным способом.
M	математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок	Пространственное мышление (расположение деталей модели относительно друг друга). Алгоритмическое мышление (освоение последовательности соединения деталей конструкции).
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети	Игровая (применение изготовленной из Йохокубов модели березы в сюжетно-ролевой игре). Познавательная (узнают из чего можно сделать те или иные предметы). Коммуникативная (доказывают свою точку зрения). Инженерно-техническая (самостоятельное конструирование модели из Йохокуба).

1.Технологический этап.

2.Заключительный этап.

Заключение

Роль дидактической игры в формировании познавательной активности детей дошкольного возраста содержит в себе большие потенциальные возможности:

- активизирует познавательные процессы (мышление, внимание, память, воображение);
- воспитывает познавательный интерес, формирует любознательность;
- развивает все виды способностей;
- вводит их в жизненные ситуации;
- учит делать все по правилам, позволяет ребенку проявлять самому инициативу;
- закрепляет знания, умения, навыки.

Правильно используемые дидактические игры помогают формировать у детей усидчивость, умение тормозить свои чувства и желания, подчиняться правилам. В играх ребёнок вынужден проявлять умственную активность и настойчивость в овладении окружающим, в осуществлении задуманного, умение ставить цель и добиваться её решения. А STEAMS -технология «Йохокуб» раскрывает перед ребенком возможность самому моделировать игру и придумывать к ней правила, ребенок становится не только активным участником игры, но ее и автором, и разработчиком. А это уже совсем другой вектор в развитии личности ребенка. Наш опыт мы представляли на мероприятиях в рамках РИП, работая по направлению «Организация деятельности детского сада с учетом требований ФГОС ДОО», с учетом полученной обратной связи от участников наших мероприятий мы создали это методическое пособие. Надеемся, что изложенный в данном методическом пособии опыт МБОУ ЦО № 83, подразумевающий синтез традиционных и инновационных форм игровой деятельности, будет транслирован на широкий круг специалистов.

Список литературы

https://docs.yandex.ru/docs/view?tm=1675683555&tld=ru&lang=ru&name=STEAMS-praktiki-v-obrazovanii.-CHast-1..pdf&text=steams%20практики%20в%20образовании&url=https%3A%2F%2Fwww.mgpu.ru%2Fwp-content%2Fuploads%2F2021%2F06%2FSTEAMS-praktiki-v-obrazovanii.-CHast-1..pdf&lr=66&mime=pdf&l10n=ru&sign=cc8e581f4dbc4d4476a62320b66f2e04&keyno=0&nosw=1&serpParams=tm%3D1675683555%26tld%3Dru%26lang%3Dru%26name%3DSTEAMS-praktiki-v-obrazovanii.-CHast-1..pdf%26text%3Dsteams%2B%25D0%25BF%25D1%2580%25D0%25B0%25D0%25BA%25D1%2582%25D0%25B8%25D0%25BA%25D0%25B8%2B%25D0%25B2%2B%25D0%25BE%25D0%25B1%25D1%2580%25D0%25B0%25D0%25B7%25D0%25BE%25D0%25B2%25D0%25B0%25D0%25BD%25D0%25B8%25D0%25B8%26url%3Dhttps%253A%2F%2Fwww.mgpu.ru%2Fwp-content%2Fuploads%2F2021%2F06%2FSTEAMS-praktiki-v-obrazovanii.-CHast-1..pdf%26lr%3D66%26mime%3Dpdf%26l10n%3Dru%26sign%3Dcc8e581f4dbc4d4476a62320b66f2e04%26keyno%3D0%26nosw%3D1