

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 МГПУ*

«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
КОМПАНИИ 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*

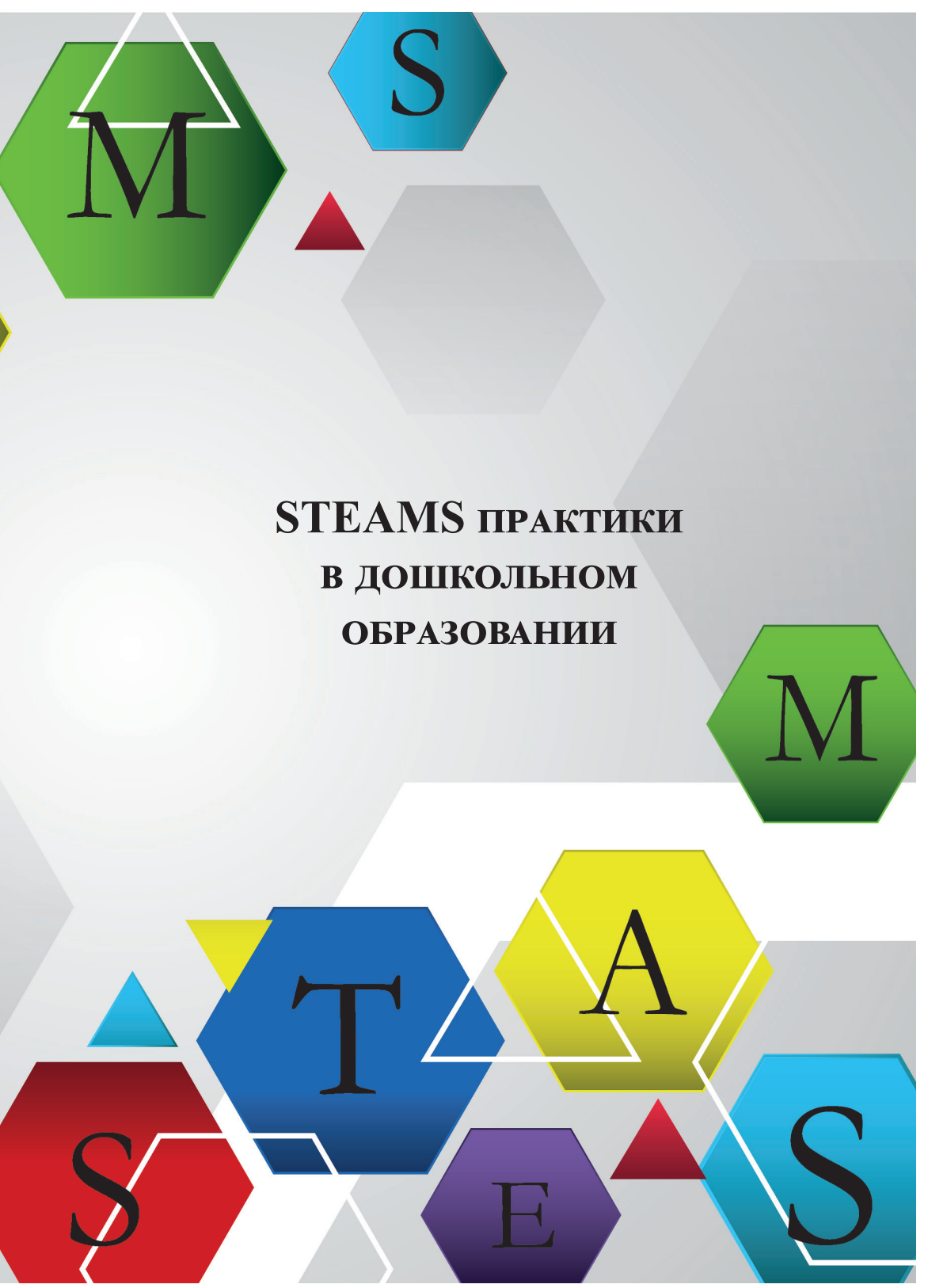


S

E

A

T



**STEAMS ПРАКТИКИ
В ДОШКОЛЬНОМ
ОБРАЗОВАНИИ**

STEAMС ТЕХНОЛОГИИ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Литвинова Светлана Николаевна,

к.п.н., доцент,

директор Зеленоградского отделения-института

делового администрирования, руководитель центра

STEAMС образования и профессионального развития

«Моя планета» ГАОУ ВО МГПУ

Современный быстроменяющийся мир требует развития навыков, позволяющих современным детям решать задачи в условиях многозадачности, проявлять способности в генерации новых идей, обладать коммуникативными качествами, умениями кооперации для достижения поставленных личностных и образовательных задач. Вызовы времени требуют поиска новых способов, методов, технологий развития навыков будущего у детей.

Классические исследования закономерностей и условий детского развития (А.С. Выготский, П.Я. Гальперин, А.В. Запорожец, Н.Н. Поддъяков) раскрывают механизмы, при которых ребенок в процессе полноценного проживания детства осваивает и присваивает социокультурные контексты, которые интегративно применяются в процессе жизнедеятельности дошкольника. Логика развития дошкольника ориентирована на целостное восприятие мира во всем многообразии его свойств.

Появление в российской системе дошкольного образования STEAM технологий связано активно развивающимися технологиями в рамках Национальной технологической инициативы¹. В систему образования приходят цифровые образовательные решения, технологии 3D моделирования и прототипирования, робототехнического конструирования и другие.

Термин STEM, появился в США и расшифровывался как: SCIENCE (наука); TECHNOLOGY (технологии); ENGINEERING (инженерия); MATHEMATICS (математика). Процесс реализации STEM подхода в дошкольном образовании показал необходимость включения методов, которые развивают такие важные качества дошкольников, как креативность, изобретательность. Появление в термине составляющей ARTS –искусство, в полной мере отражает сущность детского познания, ориентированного на творческое восприятие и преобразование мира. Под «искусством» в концепции чаще понимают развитие творческого восприятия, обучение основам моделирования

¹ <https://www.nti.one/>

и художественно-технического проектирования, что позволяет не только сделать образовательный процесс более разнообразным и насыщенным, но также дополнительно подтолкнуть учащихся к креативному решению поставленных задач.

В начале 1990-х гг. биохимик Р. Рутбернштейн изучил 150 биографий самых известных ученых от Пастера до Эйнштейна. Он исследовал использование левой и правой половин мозга. Как выяснилось, почти все изобретатели и ученые были также музыкантами, художниками, писателями или поэтами: Галилей - поэтом и литературным критиком, Эйнштейн играл на скрипке, Морзе - художником-портретистом и др. Таким образом, креативность стимулировалась и укреплялась посредством практики дисциплин, связанных с правой половиной мозга. Неврологическое исследование, проведенное в 2009 г. Университетом Джона Хопкинса, показало, что Arts-образование улучшает когнитивные (познавательные) навыки студентов, развивает навыки памяти и внимания во время занятий, а также увеличивает диапазон академических и жизненных навыков.¹

В последние десятилетия растут среднегодовые доходы ведущих рынков креативной индустрии. Так, Североамериканский рынок креативной индустрии имеет более 28% доходов от общего объема продаж, обеспечивает 16% рабочих мест на рынке труда, Азиатско-тихоокеанский рынок имеет более 33% доходов от общего объема продаж и обеспечивает 43% рабочих мест на рынке труда. В отчете Бюро статистики труда США прогнозируется рост числа профессий, связанных с STEM и STEAM, на 8% в период с настоящего момента до 2029 года по сравнению с 3,4% для профессий, не связанных с STEM.

Родители детей в Китае в отличие от родителей в США считают, что Arts особенно важно для формирования инновационных навыков их детей. Так, роль математики и компьютерных наук оценивается в Китае на 9% (из 100 % всех наук), в США на 52%. Значение креативных подходов для решения инновационных проблем оценивается в Китае на 45%, а в США только на 18%. Предпринимательским и деловым навыкам в Китае уделяется 23%, в США только 16%. Знанию мировых культур: 18% (Китай) против 4% (США). Все это позволяет считать, что в Китае уже существует STEAM-образование, в то время как в США доминирует STEM-подход.

США, Великобритания, Китай, Австралия, Корея, Тайвань разрабатывают учебную программу под название K-12 STEM (образование от детского сада до 12 класса школы), проектируемую как набор интегративных

¹ Фролов А.В. Роль STEM-образования в «новой» экономике США // Вопросы новой экономики. - 2010. - № 4. - С. 80-91.

МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ ПОДХОДОВ К КАЖДОЙ ИЗ STEM-ДИСЦИПЛИН. ПРОБЛЕМАМИ ПОДГОТОВКИ STEM-КАДРОВ В США ЗАНИМАЮТСЯ КАК НА ФЕДЕРАЛЬНОМ УРОВНЕ, ТАК И НЕГОСУДАРСТВЕННЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ. ОТНОШЕНИЕ ДЕТЕЙ К STEM-ПРЕДМЕТАМ ФОРМИРУЕТСЯ ЕЩЕ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ, ПОЭТОМУ ИМЕННО В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ СУЩЕСТВУЕТ НЕОБХОДИМОСТЬ РАЗВИВАТЬ У ДЕТЕЙ ИНТЕРЕС И ЗАКЛАДЫВАТЬ ОСНОВУ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ STEM-ПРЕДМЕТОВ В БУДУЩЕМ.¹

ОРИЕНТАЦИЯ ЭКОНОМИК СТРАН НА РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОЙ ИНДУСТРИИ ПОДЧЕРКИВАЕТ ВАЖНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, КОТОРЫЕ ИНТЕГРАТИВНО РАЗВИВАЮТ КАЧЕСТВА, ЗНАЧИМЫЕ И НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА ПРОФЕССИЙ БУДУЩЕГО.

При анализе STEAM технологий в образовании важным является не только ориентация педагога на интеграцию разных областей наук и реализацию принципа метапредметности, а развитие способностей детей видеть проблему и решать образовательные задачи в совместной проектной деятельности. В этом контексте при апробации образовательных технологических решений в работе с дошкольниками, мы особое место отводим реализации подхода DO IT YOURSELF – СДЕЛАЙ САМ. Именно этот подход становится ключевым в выборе средств, методов и форм организации детской деятельности и развитии навыков будущего.

Реализация STEAMS технологий на разных уровнях образования должна иметь свою специфику. В дошкольном образовании ставится акцент на проектно-исследовательскую и игровую деятельность, ориентированную на развитие самостоятельности в поиске решений жизненных проблем, конструирование продуктов деятельности во взаимодействии.

При анализе каждого компонента STEAMS мы предлагаем сформулировать ключевые вопросы для педагогов, с целью осмысления сущности данного подхода (табл.1).

При решении исследовательского, научного вопроса в познании необходимо педагогу понимать: каков объект исследования («дождь», «архитектурная форма» и т.п), каким инструментом познания нужно воспользоваться (включенное наблюдение, опыт, виртуальная экскурсия и т.п.), чтобы дети раскрыли самостоятельно сущность явлений. На данном этапе дети учатся выстраивать предположения, гипотезы, формулировать проблемные вопросы и сами искать на них ответы. Данный процесс формирует критическое мышление в будущем.

1 Рудской А.И., Боровков А.И., Романов П.И., Киселёва К.Н. АНАЛИЗ ОПЫТА США И ВЕЛИКОБРИТАНИИ В РАЗВИТИИ STEM-ОБРАЗОВАНИЯ//Научно-технические ведомости СПбПУ. Естественные и инженерные науки. Том 23, № 2, 2017

Ключевые вопросы STEAMS подхода в дошкольном образовании

| Технология | Характеристика | На что ориентирована |
|------------|----------------|---|
| S | Наука | Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем? |
| T | Технология | Какой алгоритм деятельности осваивают дети? |
| E | Инжиниринг | Какой продукт (проект) создают дети? |
| A | Искусство | Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает? Какие методы творческой реализации выбирает ребенок? |
| M | Математика | Какие элементы математического мышления развиваются у ребенка (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временное, комбинаторика и т.п.) |
| S | Сделай сам | В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.) |

Технология реализуется посредством овладения детьми алгоритмом деятельности. Так, например, для того, чтобы понять смысл программирования дети «учат» робота правилам передвижения, самостоятельно составив для него программу действий. При этом в роли робота выступают сами дети. Содержательно, каждый вид деятельности имеет определённый алгоритм. Понять и увидеть его является задачей педагога. Педагог, дав ребенку в руки алгоритм, помогает ему понять суть многих технологических процессов в будущем.

Деятельность дошкольника в детском саду ориентирована всегда на создание продукта деятельности (рисунок, постройка, модель и т.д.). Инжиниринг – это процесс проектирования от замысла до реализации. Постановка задач перед детьми в формате «поиска» стимулирует «замысливание» и ведет к проработке способов решения образовательной задачи и, как следствие, к итоговому продукту. Искусство органично пронизывает любую деятельность ребенка в детском саду. Вся действительность вокруг ребенка представлена композицией, линией, цветовым и стилистическим решением. Увидеть все многообразие цвета, света, форм, текстур и т.п. в объектах и явлениях окружающего мира, и творчески отобразить в собственном замысле не представляет особого труда для дошкольника при условии грамотного сопровождения образовательной деятельности.

Как и искусство, математика находится вокруг ребенка. При интеграции математики в образовательную задачу важно раскрыть элементы математического мышления через разные педагогические приемы.

YOURSELF – СДЕЛАЙ САМ. Не нужно делать за ребенка то, что он может сделать самостоятельно. А он хочет и может познавать окружающий мир посредством реализации своей потребности в активности. Педагогу данную потребность необходимо насытить содержанием: коммуникативная активность, исследовательская активность и т.д.

При работе с педагогами дошкольных образовательных организаций по реализации STEAMS подходов в работе с дошкольниками мы разработали перечень STEAMS навыков, на которые при проектировании образовательной деятельности необходимо обращать внимание педагогу. К ним мы отнесли: 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. Данные навыки мы соотнесли с компонентами STEAMS подхода.

В современной ситуации развития дошкольного образования появляется достаточно большое количество образовательных решений (конструкторы, цифровые лаборатории, робототехнические наборы и игры, компьютерно-игровые комплексы и т.п.), имеющие в своей основе ресурсные возможности технологий STEAMS. Задача воспитателя: увидеть эти возможности и применить в организации образовательной деятельности детей.

STEAMS-СРЕДА И НАВЫКИ БУДУЩЕГО

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

Современное образование в настоящий момент ориентировано на формирование у детей ключевых личностных компетентностей, связанных с опытом их применения в практической деятельности, которые позволяют им достигать результатов в неопределённых, проблемных ситуациях, самостоятельно или в сотрудничестве с другими решать проблемы, направлены на совершенствование умений оперировать знаниями, на развитие интеллектуальных способностей детей. Кроме того, в современном мире очень актуальна проблема становления творческой личности, способной самостоятельно получать знания, извлекать полезное, реализовывать собственные цели и ценности в жизни. Этого можно достичь посредством познавательно-исследовательской деятельности, так как потребность ребёнка в новых впечатлениях лежит в основе возникновения и развития неистощимой исследовательской активности, направленной на познание окружающего мира.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования ставит перед педагогами задачу формирования познавательных интересов и познавательных действий ребёнка в различных видах деятельности, построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребёнка, при котором сам ребёнок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования. Одной из эффективных технологий обучения пониманию знаний детей является технология STEM-образования.

STEM-образование одно из приоритетных направлений формирования инженерного, инновационного мышления. Полученные знания, обучающиеся применяют, создавая реальные продукты в рамках проектно-ориентированного подхода. STEM-проекты могут быть выполнены в сферах робототехники, 3D-анимации, программирования.

Важное значение на психологическое развитие ребёнка оказывает окружающая среда. При этом, конкретными условиями, оказывающими влияние на процессы развития, являются только те элементы среды, с кото-

РЫМИ РЕБЕНОК АКТИВНО ВЗАИМОДЕЙСТВУЕТ.

ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОЕ СОЗДАНИЕ В ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЛАБОРАТОРИЙ, РЕАЛИЗАЦИЯ STEM-ПРОЕКТОВ, ПРОЕКТОВ С РЕШЕНИЕМ ЗАДАЧ ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ И ВНЕДРЕНИЕ ИХ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ПОЗВОЛИТ НЕ ТОЛЬКО ДАТЬ ЗНАНИЯ ДЕТЯМ, НО НАУЧИТ ИХ ПОНИМАТЬ, ПРИМЕНЯТЬ В ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ УСЛОВИЕМ УСПЕШНОЙ РАБОТЫ В ОБЛАСТИ STEAMS-ОБРАЗОВАНИЯ ЯВЛЯЕТСЯ СОЗДАНИЕ АКТУАЛЬНОЙ РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ, СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦЕЛЕВЫМ УСТАНОВКАМ. ПРИ ЭТОМ ОБЪЕДИНЯЮЩИМ ФАКТОРОМ МОГУТ ВЫСТУПАТЬ ИНТЕГРАЦИЯ СОДЕРЖАНИЯ РАЗЛИЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОСПИТАННИКОВ, ПЕРЕСЕЧЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ ИГРОВЫХ ПОСОБИЙ И МАТЕРИАЛОВ, ДОСТУПНОСТЬ ОБОРУДОВАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ВОЗМОЖНОСТЬ ДЕМОНСТРАЦИИ РЕЗУЛЬТАТОВ.

ПРАВИЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ МОЖЕТ ВОДХНОВИТЬ И СПОСОБСТВОВАТЬ ОБУЧЕНИЮ В STEAMS ПОДХОДЕ. СЕНСОРНОЕ И ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ ПООЩРЯЕТ ТВОРЧЕСТВО, РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ И ДРУГОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ. КОНСТРУКЦИИ С КАНАТАМИ, ПАНДУСАМИ, ГОРКАМИ И КАЧЕЛЯМИ ПООЩРЯЮТ ИНЖЕНЕРНЫЙ ПОДХОД. ЕСТЕСТВЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ ЯВЛЯЮТСЯ СЫРЬЕМ, КОТОРОЕ МОЖНО ИССЛЕДОВАТЬ, С КОТОРЫМ МОЖНО ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ. МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ОБЕСПЕЧИВАЮТ РИТМ И ПОВТОРЕНИЕ, А ТАКЖЕ ПОМОГАЮТ РАСПОЗНАВАТЬ ПАТТЕРНЫ И СИСТЕМЫ. ВСЕ ЭТО МОЖЕТ ПОМОЧЬ СОЗДАТЬ СРЕДУ, КОТОРАЯ ПИТАЕТ И ПООЩРЯЕТ РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ДОШКОЛЬНИКОВ, ОБОГАЩАЯ РАННЕЕ ОБУЧЕНИЕ И ЗАКЛАДЫВАЯ ОСНОВЫ ДЛЯ БУДУЩЕГО. КОГДА ДЕТИ ДЕЙСТВУЮТ КАК МАЛЕНЬКИЕ УЧЕНЫЕ, САМОСТОЯТЕЛЬНО ИССЛЕДУЯ ВЫБРАННУЮ ТЕМУ, ПРОВОДЯТ ЭКСПЕРИМЕНТЫ И ПРЕДСТАВЛЯЮТ ИХ СВОИМ СВЕРСТНИКАМ, ЭТО ПОВЫШАЕТ УВЕРЕННОСТЬ РЕБЕНКА И ЕГО ЛЮБОВЬ К УЧЕБЕ.

ВАЖНАЯ ИДЕЯ STEAMS-СРЕДЫ — ЭТО ВЗАИМОСВЯЗЬ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ И ПРАКТИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ. В МИРЕ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ И НЕ СТАБИЛЬНОСТИ ОБУЧЕНИЕ ТОЛЬКО ЛИШЬ В РАМКАХ КЛАССА ЯВЛЯЕТСЯ НЕ АКТУАЛЬНЫМ, Т. К. ОНО НЕ УСПЕВАЕТ ЗА ИЗМЕНЕНИЯМИ ОКРУЖАЮЩЕЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ

ОСНОВНЫМ ОТЛИЧИЕМ STEAMS ПОДХОДА ЯВЛЯЕТСЯ ТО, ЧТО ЗДЕСЬ ДЕТИ ДЛЯ УСПЕШНОГО ИЗУЧЕНИЯ МНОЖЕСТВА ПРЕДМЕТОВ ЗНАНИЯ ПОЛУЧАЮТ САМОСТОЯТЕЛЬНО. STEAMS-СРЕДА – ЭТО ВСЕ, ЧТО ОКРУЖАЕТ РЕБЕНКА, ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ЕМУ УСПЕШНО РЕШИТЬ ПОСТАВЛЕННУЮ ЗАДАЧУ РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ.

STEAMS ПОДХОД – ЭТО НЕ ТОЛЬКО МЕТОД ОБУЧЕНИЯ, НО И СПОСОБ МЫШЛЕНИЯ. В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ STEAM ДЕТИ ПОЛУЧАЮТ ЗНАНИЯ И СРАЗУ ЖЕ УЧАТСЯ ИХ ИСПОЛЬЗОВАТЬ. В STEAMS-СРЕДЕ У ДЕТЕЙ АКТИВНО РАЗВИВАЮТСЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ, РЕЧЬ, КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ, РАЗВИВАЮТСЯ ОБА ПОЛУШАРИЯ МОЗГА, Т. К. ПРОИСХОДИТ ОБЪЕДИНЕНИЕ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО

и арт-направления. У детей формируется понимание, что решить любой сложный вопрос опираясь на знания только по одному предмету невозможно, объединяя знания из разных областей и работая всем вместе, выстраивая конструктивный диалог, возможно решить поставленную проблему.

Одним из мировых трендов развития образования является объединение предметных и метапредметных знаний, позволяющих ребенку быть успешным и востребованным в будущем. Одной из технологий, позволяющей решить данную задачу, является STEAMS-образование, объединяющее науку, технологию, инженерию, математику, различные виды искусства и активностей, а также самостоятельность ребенка в выполнении и контроле действий.

STEAMS технология — это современный образовательный феномен, формирующий у детей навыки решения нестандартных жизненных ситуаций, умение видеть межпредметные связи и применять их на практике. Обучение с помощью STEAMS технологий — это всегда экспериментальная деятельность, направленная на решение какой-то реальной проблемы. Работа в команде, диалог, исследование, эксперимент, конструирование, разнообразные активности направлены на формирование значимого для ребенка продукта.

Феномен STEAMS-образования заключается в том, что в результате такого обучения формируются одновременно «hard skills» и «soft skills» — навыки необходимые как в профессии, так и в социальном взаимодействии. Такой подход позволяет реализовывать творческий подход в обучении, используя навыки будущего, такие как коммуникация, умение работать в команде, применять критическое и креативное мышление.¹

1 Список литературы:

1. Анисимова Т.И., Шатунова О.В., Сабирова Ф.М. STEAM-образование как инновационная технология для Индустрии 4.0 // Научный диалог. - 2018. - № 11. - С. 322- 332.
2. Смирнова Е.О. Специфика современного дошкольного детства. // Национальный психологический журнал. – 2019. – № 2(34). – С. 25-32)
3. Чельшева Ю.В. STEAMS-образование и навыки будущего / Дайджест «STEAMS - практики в образовании». – 2021. - Выпуск 4. [Электронный ресурс]. — <https://zelSTEAMS.ru/wp-content/uploads/2020/12/dajdzhest-vypusk-4.pdf>
4. Чельшева Ю.В. STEAMS-среда и психологическое развитие ребенка/ Дайджест «STEAMS - практики в образовании». – 2021. - Выпуск 4. [Электронный ресурс]. — <https://zelSTEAMS.ru/wp-content/uploads/2020/12/dajdzhest-vypusk-4.pdf>

ВОЗМОЖНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ STEAMS-ПРОЕКТА ПО ТЕМЕ «ДЕРЕВЬЯ» В СТАРШЕМ ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

*ПРОХОРОВА АННА ВИКТОРОВНА,
ПЕДАГОГ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГАОУ ВО МГПУ*

Происходящие изменения в обществе ставят перед дошкольным образованием задачу обновления содержания. В современной педагогике развёрнуты активные поиски инновационных педагогических технологий, необходимых при формировании у дошкольников необходимых навыков будущего: критического мышления, навыков коммуникации, креативности.

Событийность в образовании и интеграция являются актуальным веянием в образовательном пространстве. Действительно, при интеграции появляется возможность выйти за рамки одной образовательной области и наглядно продемонстрировать дошкольникам взаимодействие объектов и явлений окружающего мира. Но как современному педагогу при организации образовательного процесса грамотно выйти за рамки простой передачи знаний дошкольнику? Как способствовать тому, чтобы возможности интеграции способствовали проявлению ребёнком инициативы в поиске и самостоятельности в применении полученных знаний в новых условиях? Как сделать так, чтобы ребёнок был способен к принятию собственных решений уже в дошкольном возрасте? Эти и другие вопросы современной системы дошкольного образования могут успешно реализовываться благодаря применению в работе с детьми технологий STEAMS –образования.

В нашей статье, на примере одной из тем, мы покажем возможности применения STEAMS-технологий для детей старшего дошкольного возраста. Цель любой STEAMS практики –учить детей видеть проблему, решать проблему, справляться с проблемами.

| Технология | Характеристика | На что ориентирована | Описание практики |
|------------|----------------|--|--|
| S | Наука | Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем? | Способствовать практическому и умственному экспериментированию, обобщению, установлению причинно-следственных связей. Создавать условия для развития у детей проблемно-поисковой и исследовательской деятельности в процессе разных видов игр (дидактических, образных, режиссерских) художественной, конструкторской, дизайн-деятельности детей. |

| Технология | Характеристика | На что ориентирована | Описание практики |
|------------|----------------|---|---|
| Т | Технология | Какой алгоритм деятельности осваивают дети? | <p>Возможность действовать в окружающем пространстве, умение организовывать свое собственное пространство в зависимости от целей деятельности;</p> <p>Умение ориентироваться во времени, умение строить последовательность действий, планировать, владеть своим временем;</p> <p>Умение действовать с разными материалами, пользоваться их свойствами особенно-стями в собственной активности, способность анализировать собственную и чужую деятельность, рефлексировать.</p> <p>Технически экспериментировать (связанно с изучением объектов, материалов, инструментов и технических приёмов);</p> <p>Экспресс-ситуации: спонтанно складывающиеся (позволяют случайные решения детей, вопросы, результаты их деятельности);</p> <p>запланированные (характеризуется тем, что ситуация, созданная педагогом, стимулирует детей к каким-либо поискам, провоцирует на определённые действия, проявление тех или иных качеств).</p> |
| Е | Инжиниринг | Какой продукт (проект) создают дети? | <p>Организация продуктивной деятельности детей на основе художественного и технического творчества при создании образа деревьев.</p> <p>Детская дизайн-деятельность:</p> <p>плоскостной аппликационно-графический дизайн (аранжировки из природного материала)</p> <p>объёмный предметно-декоративный дизайн (создание детьми пространства для исследований и игр).</p> |
| А | Искусство | Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает? | <p>Приобщение детей к произведениям живописи и графики (книжной иллюстрацией).</p> <p>Освоение художественно-выразительных средств живописи (цвет, колорит, цветовое решение, форма, композиция), графики (линия, штрих, точка, пятно).</p> <p>Рекомендуемые произведения искусства:</p> <p>И. Шишкин «Утро в сосновом бору», «Дождь в дубовом лесу», «Сосны, освещённые солнцем»;</p> <p>И. Левитан «Дуб», «Золотая осень», «Берёзовая роща»; А Куинджи «Берёзовая роща», «После дождя», В. Поленов «Золотая осень», М. Воровьёв «Дуб, раздробленный молнией»; В. Нестеренко «Серая осень», «Последние листья» С. Андрияка «Золотая осень», «Старая аллея».</p> |

| Технология | Характеристика | На что ориентирована | Описание практики |
|------------|----------------|---|---|
| A | Искусство | Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает? | Приобщение старших дошкольников к искусству скульптуры (круглая скульптура, рельеф), декоративному искусству, конструктивному творчеству (аппликация, конструирование). Обучение вариативным художественным техникам для создания выразительного образа дерева. |
| M | Математика | Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.) | Комплексное решение задач математического развития с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей по направлениям: величина, форма, пространство, время, количество и счёт. Развитие логики и алгоритмического мышления; Развитие способностей к абстрагированию и нахождению закономерностей. Учить детей самостоятельно анализировать объект, выделяя в нем основные части; Формировать умение соотносить размеры частей объекта; Развивать умение оперировать образами в пространстве; Учить группировать предметы; Учить создавать новые образы, используя аналогию и синтез; Развивать поисковую деятельность (находить новые решения). |
| S | Сделай сам | В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.) | Исследовательская деятельность с живой природой (выявление взаимосвязей, существующих в природе). Техническое экспериментирование (связанное с изучением объектов, материалов, инструментов и технических приёмов); Экспресс-ситуации: спонтанно складывающиеся (позволяют случайные решения детей, вопросы, результаты их деятельности); запланированные (характеризуется тем, что ситуация, созданная педагогом, стимулирует детей к каким-либо поискам, провоцирует детей на определённые действия, проявление тех или иных качеств). Игровая деятельность: сюжетно – ролевые игры «Приключения в лесу»; «Волшебный лес»; «Путешествия лесных зверей», дидактические игры «С какого дерева лист», «Дерева и кустарники», лото, домино. Коммуникативная: формирование навыков коллективной работы, дети учатся договариваться, правильно задавать вопросы, аргументировать фактами, распределять проектную работу между собой; Проектная: деятельность у детей развивается воображение, творческое мышление, формиру- |

| 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.) | ЮТСЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИНТЕРЕСЫ И ДЕЙСТВИЯ. ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО– ТЕХНИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: КОНСТРУИРОВАНИЕ ДЕРЕВЬЕВ ИЗ РАЗНЫХ МАТЕРИАЛОВ. |

На первом этапе проекта педагог вместе с детьми определяют, что и как они будут исследовать. Что и как будут изучать. Что и как будут познавать. При постановке проектных задач педагог, создавая проблемную ситуацию, только помогает находить ответы на вопросы, не давая готовых ответов. Мотивировать детей к реализации поставленных задач педагог может личной заинтересованностью к той деятельности, которой предполагается заниматься. Но главное условие организации проекта – создание среды образовательного пространства. Среда для изучения данной темы должна позволить детям исследовать, экспериментировать, наслаждаться, представлять в разных образах изучаемые объекты. Зоны детской активности могут быть наполнены необходимым оборудованием для изучения деревьев. Например, исследовать древесину дети могут в специально оборудованной «исследовательской лаборатории». Экспериментирование даст детям реальные представления не только о свойствах изучаемых явлений и предметов, но и позволит решить важные задачи экологического воспитания дошкольников. Изучая особенности и условия роста деревьев, ребёнок будет иметь возможность не только получать конкретные знания, но и учиться правильно строить своё поведение по отношению к природе. Таким образом, ребёнок опытным путём получает основы экологической культуры. Желание рассказать об увиденном, обсудить обнаруженные закономерности и выводы развивает речь ребёнка. Использование метода моделирования в процессе организации экспериментальной деятельности, позволит старшему дошкольнику определять алгоритм своей будущей деятельности. Например, определяя последовательность изучения роста дерева, ребёнок создаёт графическую модель своей исследовательской деятельности. На этом этапе дети могут быть включены в разные формы коллективного творчества. Хотелось бы особо выделить совместно-взаимодействующую форму, которая предполагает разные возможности объединения детей для получения общего результата (парами, небольшой подгруппой, большой группой) и наиболее целесообразна для детей старшего дошкольного возраста.

Возможности цифровой среды позволят ребёнку погрузиться в интересную для него дополненную реальность. В этом помогут виртуальные экскурсии на темы: «Самые большие деревья на планете Земля», «Почему деревья высокие», «Зачем деревья сбрасывают листья», «Сказочные деревья» (экскурсия по книжным иллюстрациям) и др. Педагог может использовать карты дополненной реальности, интерактивные технологии, электронные библиотечные системы.

Формирование представлений старших дошкольников о деревьях осуществляется через умения ребёнка воспринимать, преобразовывать объект по разным его характеристикам: цвет, форма, размер, масса, фактура, текстура, запах, вкус. Помимо экспериментально-исследовательской деятельности как средства изучения деревьев, важно использовать возможности арт-коворкинга, в которой каждый ребёнок, оставаясь свободным и самостоятельным, использует общее пространство для творческих экспериментов с художественными и конструктивными материалами, инструментами и техниками. Преимущество коворкинг-пространства заключается в том, что его компоненты мобильны. Дети сами могут эти компоненты среды трансформировать в зависимости от конкретных задач проекта. Например, есть возможность менять вид изобразительной деятельности, формат выполнения работ. В группе рекомендуется создать макет (или несколько макетов) дерева. Это не обязательно может быть только нарисованное дерево на листе ватмана. Приветствуются возможности разного вида художественной деятельности. Деревья, выполненные из деталей конструктора, бросового материала, крупногабаритных модулей, природного материала, пластмассы, пластилина, будут обогащать представления ребёнка об изучаемом объекте. Дети будут иметь возможность постоянно обновлять макет, по мере получения новой информации о деревьях. Дополнять среду около дерева, изучая взаимосвязи, существующие в природе. Таким образом, коворкинг-пространство позволяет создавать условия для апробации и реализации дошкольниками собственных замыслов, что является основой развития креативности. В процессе проекта дети могут создавать свои макеты (образы) настоящих и волшебных деревьев в разных видах продуктивной деятельности.

Наблюдения за деревьями в процессе прогулок в разное время суток, будут обогащать представления детей о деревьях. Возможности потрогать, обойти дерево, обогатить сенсорный опыт ребёнка, даст возможность опытным путём получить интересную информацию. Педагогу главное в процессе такого изучения деревьев не сдерживать инициативу детей. С помощью наводящих вопросов устанавливать причинно-следственные связи,

СПОСОБСТВОВАТЬ РАЗВИТИЮ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА.

Очень важно при организации такого проекта подвести ребёнка к реализации замысла. Педагог должен обязательно продумать возможности для каждого ребёнка интеграции полученных знаний и впечатлений в сюжетно-ролевой игре, придумывание сказок, рассказов. На наш взгляд, можно предложить детям тематику игр «В волшебном лесу», «Приключения медвежат» и т.п.

Таким образом, STEAMS-проект позволяет ребёнку самостоятельно «добывать» знания, лично участвуя в процессе, эмоционально переживать, рассказывать о нём, видеть результат. Такие знания остаются на всю жизнь и позволяют ребёнку овладевать основными культурными способами деятельности.¹

1 Литература: Погодина С.Н. Значение образовательного пространства в творческой социализации дошкольников// Дошкольное воспитание №10,2015 – С.54-58

STEAMS ПРОЕКТ «ТРЕТЬЯКОВСКАЯ ГАЛЕРЕЯ. «МОСКОВСКИЙ ДВОРИК»

*ГУЖЕВА ВИКТОРИЯ АЛЕКСАНДРОВНА
СТАРШИЙ ВОСПИТАТЕЛЬ,
ГБОУ «ШКОЛА № 609», г. МОСКВА*

Современное образование развивается стремительно. Педагоги осваивают инновационные технологии, в последствии, внедряя их в свою практическую деятельность. Одной из новых технологий, на наш взгляд, является STEAMS проекты. Основной задачей STEAMS образования является создание единого образовательного пространства, в котором ребенок растет и развивается, приобретая новые навыки и умения, посредством проектной или игровой деятельности. STEAMS проект предполагает разработку педагогом алгоритма сценария, в котором формулируются задачи относительно каждой технологии. Приведем пример разработанного нами алгоритма в рамках STEMS проекта «Третьяковская галерея. «Московский дворик»».

| Технология | Характеристика | На что ориентирована | Описание практики |
|------------|----------------|--|--|
| S | Наука | Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем? | Создавать условия для развития у детей проблемно - поисковой деятельности и исследовательской деятельности, через дизайн - деятельность, конструкторскую деятельность (познакомить детей с Третьяковской галереей, как одним из самых известных московских музеев, познакомить с одной из картин музея «Московский дворик» художника Василия Поленова, через формы организации конструкторской деятельности: конструирование по условиям, по схеме, по модели (модель дети должны воспроизвести из Lego – конструктора, детям предлагается задача, но не дается способ ее решения). Т.е. дети посредством наблюдения, моделирования, экспериментирования изучают архитектурные объекты - Третьяковскую галерею, дворы Москвы (современной и Москвы в прошлом, замысливают Московский двор будущего). |

| Технология | ХАРАКТЕРИСТИКА | На что ориентирована | Описание практики |
|------------|----------------|---|---|
| Т | Технология | Какой алгоритм деятельности осваивают дети? | <ul style="list-style-type: none"> ◇ Знакомство с музеем Третьяковская галерея; ◇ Знакомство с картиной «Московский дворик» (дети рассматривают картину, делятся своими впечатлениями, рассматривают современные постройки, сравнивают с постройками прошлых лет, представляют постройки будущего); ◇ Определение темы и нахождение объекта будущей постройки на напольной карте. Замысел объекта и сюжета композиции; ◇ Распределение, конструируемых построек между собой; ◇ Конструирование объектов игровой площадки московского дворика (горки, качели, песочницы, карусели и тп); ◇ Обсуждение, сконструированных объектов (анализ); ◇ Соединение, построенных объектов в единую композицию (сюжет); ◇ Анализ постройки; ◇ Сюжетно – ролевые игры с построенным объектом; ◇ Создание макетов дворов, в которых мы живем, используя бросовый и природный материал. |
| Е | Инжиниринг | Какой продукт (проект) создают дети? | <ul style="list-style-type: none"> ◇ Формировать у детей умение создавать замысел конструкции «Московский дворик», через знакомство с архитектурными объектами Москвы современности и прошлых лет; ◇ Развивать у детей проектно – технические умения (конструирование московского дворика современного и московского дворика будущего, как могут трансформироваться малые архитектурные формы детских площадок в будущем). |
| А | Искусство | Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает? | <ul style="list-style-type: none"> ◇ Формировать у детей целостно – смысловое восприятие и понимание произведения искусства (музей Третьяковская галерея, картина «Московский дворик»); ◇ учить детей высказывать свое отношение, используя слова: общая композиция, цветовое решение, форма, пропорции; ◇ Развивать творческую деятельность и дизайн мышление (моделирование собственной постройки «Московский дворик будущего») |

| Технология | Характеристика | На что ориентирована | Описание практики |
|------------|----------------|---|--|
| M | МАТЕМАТИКА | КАКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ МАТЕМАТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ РАЗВИВАЕТ РЕБЕНОК (ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ, ПРОСТРАНСТВЕННОЕ, АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ, ВРЕМЕННЫЕ, КОМБИНАТОРИКА И Т.П.) | УЧИТЬ ДЕТЕЙ САМОСТОЯТЕЛЬНО АНАЛИЗИРОВАТЬ ОБЪЕКТ, ВЫДЕЛЯЯ В НЕМ ОСНОВНЫЕ ЧАСТИ ПОСТРОЙКИ; ФОРМИРОВАТЬ УМЕНИЕ СООТНОСИТЬ РАЗМЕРЫ ЧАСТЕЙ КОНСТРУКЦИИ С РАЗМЕРАМИ И ПРЕДМЕТАМИ, ВЫРАЖЕННЫМ НАЗНАЧЕНИЕМ КОНСТРУКЦИИ; РАЗВИВАТЬ УМЕНИЕ ОПЕРИРОВАТЬ ОБРАЗАМИ В ПРОСТРАНСТВЕ; РАЗВИВАТЬ ПОИСКОВУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (НАХОДИТЬ НОВЫЕ РЕШЕНИЯ КОНСТРУИРОВАНИЯ ПОСТРОЙКИ). |
| S | СДЕЛАЙ САМ | В КАКОЙ ВИД АКТИВНОСТИ ВОВЛЕЧЕНЫ ДЕТИ (ПРОЕКТНАЯ, ИГРОВАЯ, РЕЧЕВАЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ, ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ, КОММУНИКАТИВНАЯ И ДР.) | ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: СЮЖЕТНО – РОЛЕВЫЕ ИГРЫ «СОВРЕМЕННЫЙ ДВОР, В КОТОРОМ Я ЖИВУ»; «МЫ АРХИТЕКТОРЫ»; «МОСКОВСКИЙ ДВОРИК БУДУЩЕГО» ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ: ДЕТИ МОГУТ ИЗМЕНЯТЬ ОБЪЕКТЫ ПОСТРОЙКИ, ИСКАТЬ ДРУГИЕ СПОСОБЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ; КОМБИНИРОВАТЬ ОБЪЕКТЫ МЕЖДУ СОБОЙ, ИЗМЕНЯТЬ ИХ ПРОСТРАНСТВЕННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. КОММУНИКАТИВНАЯ: ДЕТИ УЧАТСЯ ДОГОВАРИВАТЬСЯ, РАСПРЕДЕЛЯТЬ ОБЪЕКТЫ ПОСТРОЙКИ МЕЖДУ СОБОЙ; ПРОЕКТНАЯ: ЧЕРЕЗ КОНСТРУКТОРСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ У ДЕТЕЙ РАЗВИВАЕТСЯ ВООБРАЖЕНИЕ, ТВОРЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ, ФОРМИРУЮТСЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИНТЕРЕСЫ И ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ. РЕЧЕВАЯ: СОСТАВЛЕНИЕ РАССКАЗА НА ВЫБОР ДЕТЕЙ «МОСКОВСКИЙ ДВОРИК НАСТОЯЩЕГО, БУДУЩЕГО ИЛИ ПРОШЛОГО». ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО – ТЕХНИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: КОНСТРУИРОВАНИЕ ПОСТРОЙКИ «МОСКОВСКИЙ ДВОРИК» ПО СХЕМЕ, ЗАМЫСЛУ И МОДЕЛИ, ИЗГОТОВЛЕНИЕ КНИЖКИ – МАЛЫШКИ ПО ВЫБРАННОЙ ТЕМЕ: «СОВРЕМЕННЫЙ МОСКОВСКИЙ ДВОРИК», «МОСКОВСКИЙ ДВОРИК ПРОШЛЫХ ЛЕТ», «МОСКОВСКИЙ ДВОРИК БУДУЩЕГО». |

Сегодня мы поделимся опытом работы применения STEAMS проектов. Для реализации STEAMS проектов в корпусах с дошкольными группами мы используем конструктор LEGO «Моя Москва». Первым проектом, с которым мы познакомили детей подготовительной к школе группы стал проект «Третьяковская галерея. «Московский дворик»». Целью проекта стало научить детей создавать образ будущей постройки, используя предло-

женные условия. Данный проект реализовывался в течение месяца, с периодичностью 2 раза в неделю и состоял из следующих этапов: подготовительный, основной, итоговый (презентационный). Подробно остановимся на каждом из этих этапов. Подготовительный этап предполагал проведение двух занятий, на которых мы обращали внимание детей на архитектурный объект – Государственная Третьяковская галерея. Рассказывали о том, что это один из самых известных московских музеев, в котором собраны работы русских художников, что в музее можно увидеть события и лица людей далекого прошлого, картины старинного русского быта, красивейшие пейзажи, виды старой Москвы. После знакомства и небольшого описания архитектурного объекта мы отправились с детьми в путешествие по картине художника Василия Поленова «Московский дворик», посмотрев видео «Мой музей в Третьяковской галерее» выпуск 5 и мультфильм «Какое Изображение» 22 серию – «Московский дворик – Московские высотки». После просмотра видео, мы предложили рассмотреть детям картину русского художника Василия Поленова «Московский дворик» и обсудить ее. Дети с большим удовольствием рассматривали картину и объекты, которые изображены на ней и отвечали на вопросы (Какое место изображено на полотне? По каким предметам можно понять, что на картине изображено лето? Какие постройки Вы здесь видите? Какие действия происходят на картине?) Особое внимание мы уделили сравнению современных построек с постройками прошлых лет. Каждый ребенок высказал свое отношение к картине, что ему понравилось, что вызвало наибольший интерес, что для восприятия было сложным, что удивило и т.д. После знакомства с картиной, мы познакомили детей с иллюстрациями, на которых изображена Москва прошлых и настоящих лет и предложили подумать, как изменились архитектурные объекты и, в целом, вся инфраструктура родного города. Необходимо сказать и о том, что все иллюстрации с изображением современной, настоящей Москвы и Москвы прошлых лет мы заранее расположили в образовательном пространстве «Развивающая стена» и дети в течение дня рассматривали изображения и делились впечатлениями. Обратило внимание хотелось бы на то, что в рамках подготовительного этапа была проделана большая работа по подготовке демонстрационного материала, видеоряда, который был интересен детям и создал предпосылки для дальнейшей мотивации детей к конструкторской деятельности.

После знакомства с архитектурным объектом «Третьяковская галерея. «Московский дворик»» мы перешли к основному этапу. Мы предложили детям создать современный московский двор с игровой площадкой, используя LEGO – конструктор. Мы показали детям карточку с изображе-

нием постройки и обсудили, какие игровые элементы детской площадки изображены. Далее ребята разделились на подгруппы и выбрали будущий объект игровой площадки. Объекты дети выбирали исходя из собственных интересов. В ходе конструирования объектов игровой площадки, дошкольники использовали форму организации конструкторской деятельности по условиям. В конце основного этапа мы объединили, построенные объекты, в общую композицию инфраструктуры родного города «Московский дворик». Основному этапу проекта, конструкторской деятельности, было посвящено два занятия. На третьем занятии мы обсудили с детьми готовые постройки: какие игровые объекты конструировали, что получалось, какие трудности возникали, какие объекты еще можно было бы добавить. После обсуждения, мы составили с детьми описательные рассказы по темам: «Современный московский дворик», «Московский дворик прошлых лет», «Московский дворик будущего».

На последнем презентационном этапе, которому было посвящено 2 занятия, дети играли в сюжетно – ролевые игры с постройкой «Московский дворик», «Мы архитекторы», «Двор, в котором я живу». Совместно с детьми мы придумали такие игровые ситуации: «Машина времени», «Московских дворик будущего». Исходя из условий игровой ситуации, дети самостоятельно изменяли элементы архитектурного объекта.

На протяжении всей проектной деятельности, дети посредством наблюдения, моделирования, экспериментирования изучали архитектурные объекты Третьяковскую галерею, дворы Москвы. Дети научились самостоятельно анализировать объект, выделяя в нем основные части постройки, соотносить размеры частей конструкции с размерами и предметами, выраженным назначением конструкции, научились оперировать образами в пространстве, в поисковой деятельности ребята находили новые решения конструирования постройки «Московский дворик». За время проекта дошкольники научились творчески подходить к конструированию объекта, на основе имеющегося опыта моделировать и создавать новые постройки «Московский дворик будущего».

Необходимо отметить, что в рамках проекта мы создавали условия для вовлечения родителей в проектную деятельность. Мы предложили родителям посетить экскурсии выходного дня, поучаствовать в городском проекте «Парки. Усадьбы. Музеи», подобрали для родителей онлайн-экскурсию проекта «Третьяковка как дома» - экскурсия по выставке «Василий Polenov».¹

1 [«https://www.youtube.com/watch?v=nnXUPGXwRYg»](https://www.youtube.com/watch?v=nnXUPGXwRYg).

Наш проект продолжается и в дальнейшем мы планируем создать совместно с детьми книжку - малышку, проиллюстрированную детскими рисунками, оформить выставку работ детского творчества по итогам проекта, совместно с родителями создать макеты игровых дворов микрорайона, в котором они живут, используя способы конструирования из природного и бросового материалов. Ведь нашей задачей является побуждать детей самостоятельно «встраивать» присвоенные ранее способы конструирования в новые смысловые контексты.

РЕАЛИЗАЦИЯ STEAMS ПРОЕКТА «НЕОБЫКНОВЕННЫЕ МОСТЫ МОСКВЫ. ЖИВОПИСНЫЙ МОСТ»

*Египшкина Елена Геннадьевна,
воспитатель,
ГБОУ «Школа № 1375», г.Москва*

В современном мире мы живем во времена активного развития цифровых технологий и коммуникаций, инфраструктуры городов, год за годом развивается и меняется архитектура зданий и сооружений, в нашу жизнь приходит все больше инноваций. Все это подводит нас к тому, что уже начиная с дошкольного возраста, мы должны знакомить детей с современной окружающей их средой.

Ни для кого не секрет, что ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста является игра, через игру ребенок познает мир, учится взаимодействовать с окружающими людьми, готовиться к взрослой жизни. Поэтому внедрение в дошкольную практику STEAM технологий конструктора «Моя Москва», где ребенок в игровой, конструктивной, яркой и интересной форме узнает новую информацию о городе, его архитектуре, инженерных решениях, является весьма актуальным в наше время.

Для реализации STEAM практики применения конструктора «Моя Москва» используется метод проектов. И сегодня мы поговорим об одном из проектов, который мы реализовали с детьми совсем недавно, а также о выводах и результатах применения его на практике у детей старшего дошкольного возраста.

Тема нашего STEAMS проекта «Необыкновенные мосты Москвы. Живописный мост», его продолжительность составила два занятия длительностью тридцать минут.

Главной целью данного проекта являлось ознакомление детей с мостовыми сооружениями, как особыми фрагментами существующей архитектурной среды посредством конструктивной деятельности. Основными задачами для детей являлись развитие STEAMS навыков, умение применять творческие механизмы реализации замысла, развитие социально-коммуникативных навыков.

На первом этапе реализации проекта мы осуществили постановку проектной задачи. Познакомили детей с видами мостов, которые были раньше, рассказали, что сначала они были деревянные, затем каменные, сначала совсем простые по конструкции, затем более сложные. В процессе получения новой информации дети внимательно слушали, делись своими

впечатлениями, познакомились с представленной информацией на иллюстрациях.

Дальше мы познакомили ребят с объектом Москвы – Живописный мост, который планировали конструировать в процессе реализации проекта. После знакомства с объектом предоставили детям всю необходимую информацию, познакомили с видами и разнообразием мостов, их общими частями, архитектурой, показали иллюстрации и провели мини онлайн-экскурсию по объекту. После этого мы вместе с детьми более детально и точно изучили и отметили конструктивные особенности мостов и отправились искать Живописный мост на напольной карте.

На втором этапе дети конструировали объект. Прежде чем приступить к конструированию объекта, дети еще раз рассмотрели представленные иллюстрации. Мы предложили построить модель Живописного моста города Москвы с помощью конструктора, дополнить конструкцию, придумать и построить еще другой мост, по замыслу и по желанию детей, на их выбор. Детям были продемонстрированы образцы конструкций на карточке и способы их сборки, помимо этого мы обратили внимание детей на условия прочности конструкций и перед тем, как перейти к конструированию, поделили детей на две группы.

Перед тем, как приступить к конструированию, дети продумывали, как будут строить Живописный мост, придумали другую модель моста. Распределили между собой, кто и что будет конструировать, отобрали необходимые детали для конструирования. Дети с большим энтузиазмом принялись за постройку объекта, активно и с интересом обсуждали свою задумку, договаривались о деталях. Сконструировав объект, проверили его прочность.

По завершению конструирования на третьем этапе дети презентовали свои модели и рассказали о проделанной работе; по желанию фотографировали, и с большим удовольствием обыгрывали постройку.

В процессе реализации этого проекта две группы детей конструировали разные мосты, первая группа конструировала современный Живописный мост, вторая группа решила конструировать мост, который строили раньше – каменный, с его наиболее простой архитектурой и конструкцией.

На последнем этапе, объединив и сравнив постройки, дети сделали выводы о различии этих двух мостов, об их совершенно разной архитектуре и сложности в конструировании. Увидели, можно сказать, на практике, как изменилась архитектура и инфраструктура города.

В результате реализации данного проекта дети познакомились с достопримечательностью города Москвы – Живописным мостом. Увидели

ВСЮ КРАСОТУ И ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ЭТОГО СООРУЖЕНИЯ, ЕГО УНИКАЛЬНУЮ АРХИТЕКТУРУ, НАУЧИЛИСЬ СОЗДАВАТЬ ЗАМЫСЕЛ КОНСТРУКЦИИ; УБЕДИЛИСЬ НА КОНСТРУКТИВНОЙ ПРАКТИКЕ, ЧТО АРХИТЕКТУРНЫЕ РЕШЕНИЯ «СЕГОДНЯ» УШЛИ ДАЛЕКО ВПЕРЕД В СВОЕМ РАЗВИТИИ ПО СРАВНЕНИЮ С ПРОШЛЫМИ ГОДАМИ. ДЕТИ НАУЧИЛИСЬ ПЛАНИРОВАТЬ СВОЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ДОГОВАРИВАТЬСЯ МЕЖДУ СОБОЙ, ПРИНИМАТЬ ОБЩИЕ РЕШЕНИЯ В КОМАНДЕ. УСОВЕРШЕНСТВОВАЛИ КОНСТРУКТОРСКИЕ НАВЫКИ И НАУЧИЛИСЬ ОТМЕЧАТЬ И ЗАМЕЧАТЬ ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ В АРХИТЕКТУРЕ СООРУЖЕНИЯ, КОТОРОЕ КОНСТРУИРОВАЛИ. НАУЧИЛИСЬ АНАЛИЗИРОВАТЬ ОБЪЕКТ И ВЫДЕЛЯТЬ В ПОСТРОЙКЕ ОСНОВНЫЕ ЧАСТИ.

В РЕЗУЛЬТАТЕ НАМИ БЫЛИ СДЕЛАНЫ ВЫВОДЫ, ЧТО ПРИМЕНЕНИЕ STEAM ПРАКТИКИ КОНСТРУКТОРА ЛЕГО «МОЯ МОСКВА» В ДОО НЕ ТОЛЬКО ОКАЗЫВАЕТ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ НА ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ, РАСШИРЯЕТ И ДОПОЛНЯЕТ ИХ ЗНАНИЯ, НО И НАХОДИТ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ОТКЛИК У ДЕТЕЙ.

| Технология | Характеристика | Описание практики |
|------------|----------------|---|
| S | Наука | <p>ДЕТИ ЧЕРЕЗ НАБЛЮДЕНИЕ, РАССМАТРИВАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ, МИНИ-ОНЛАЙН ЭКСКУРСИИ, МОДЕЛИРОВАНИЯ, ИССЛЕДОВАЛИ МОСТОВЫЕ СООРУЖЕНИЯ, ЗНАКОМИЛИСЬ С НИМИ, КАК С ОСОБЫМИ ФРАГМЕНТАМИ СУЩЕСТВУЮЩЕЙ АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ ГОРОДА.</p> <p>ДЕТИ ЗНАКОМИЛИСЬ С ЖИВОПИСНЫМ МОСТОМ, КАК С ОДНОЙ ИЗ САМЫХ НЕОБЫКНОВЕННЫХ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ ГОРОДА И ЕГО УНИКАЛЬНОЙ АРХИТЕКТУРОЙ ЧЕРЕЗ КОНСТРУКТИВНУЮ ПРАКТИКУ.</p> |
| T | Технология | <ol style="list-style-type: none"> 1. ДЕТИ ЗНАКОМИЛИСЬ С МОСТОВЫМИ СООРУЖЕНИЯМИ ГОРОДА МОСКВЫ, КОТОРЫЕ СТРОИЛИ МНОГО ЛЕТ НАЗАД, С МАТЕРИАЛАМИ, ИСПОЛЪЗУЕМЫМИ В СТРОИТЕЛЬСТВЕ. ДЕТИ ОТМЕЧАЛИ ОСОБЕННОСТИ АРХИТЕКТУРНЫХ РЕШЕНИЙ ПРОШЛЫХ ЛЕТ. 2. ЗНАКОМИЛИСЬ С ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬЮ ГОРОДА – ЖИВОПИСНЫЙ МОСТ. 3. В ПРОЦЕССЕ ЗНАКОМСТВА С ОБЪЕКТОМ, ВНИМАТЕЛЬНО СЛУШАЛИ, ОТВЕЧАЛИ НА ВОПРОСЫ, РАССМАТРИВАЛИ ИЛЛЮСТРАЦИИ, РАССУЖДАЛИ И НАХОДИЛИ ЖИВОПИСНЫЙ МОСТ НА НАПОЛЬНОЙ КАРТЕ. 4. КАЖДАЯ ПОДГРУППА ДЕТЕЙ РАСПРЕДЕЛЯЛА, КТО И ЧТО БУДЕТ КОНСТРУИРОВАТЬ, ОТБИРАЛИ НЕОБХОДИМЫЕ ДЕТАЛИ ДЛЯ КОНСТРУИРОВАНИЯ. 5. ДЕТИ ПРИДУМЫВАЛИ И СТРОИЛИ ЖИВОПИСНЫЙ МОСТ; ПРИДУМЫВАЛИ ДРУГУЮ МОДЕЛЬ МОСТА. 6. КОНСТРУИРОВАЛИ: ОДНА ИЗ ГРУПП ДЕТЕЙ СОЗДАВАЛА АРХИТЕКТУРНЫЙ ОБЪЕКТ ЖИВОПИСНЫЙ МОСТ, ВТОРАЯ ГРУППА ДЕТЕЙ ПРИНЯЛА РЕШЕНИЕ СОЗДАТЬ МОДЕЛЬ МОСТА, КОТОРЫЙ СТРОИЛИ РАНЬШЕ. 7. ПРОВЕРЯЛИ СВОИ МОДЕЛИ НА ПРОЧНОСТЬ. 8. ПО ЗАВЕРШЕНИЮ КОНСТРУИРОВАНИЯ ОБЪЕДИНЯЛИ ОБЪЕКТЫ В ЕДИНУЮ КОМПОЗИЦИЮ, РАССКАЗЫВАЛИ О ПРОДЕЛАННОЙ РАБОТЕ, АНАЛИЗИРОВАЛИ ОБЪЕКТ. 9. ПРЕДСТАВЛЯЛИ СВОИ РАБОТЫ; ОБЫГРЫВАЛИ ПОСТРОЙКУ. |

| Технология | ХАРАКТЕРИСТИКА | ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ |
|------------|----------------|---|
| E | Инжиниринг | В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ ПРОДУКТА У ДЕТЕЙ ФОРМИРУЕТСЯ УМЕНИЕ КОНСТРУИРОВАТЬ ЖИВОПИСНЫЙ МОСТ И ДРУГИЕ МОСТЫ, ИСПОЛЗУЮТСЯ ЗНАНИЯ ОБ ОСОБЕННОСТЯХ АРХИТЕКТУРЫ ОБЪЕКТА, КОТОРЫЕ БЫЛИ ПОЛУЧЕНЫ В ПРОЦЕССЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА; ПРОИСХОДИТ РАЗВИТИЕ ПРОЕКТНО-ТЕХНИЧЕСКИХ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ. |
| A | Искусство | ДЕТИ ОСВАИВАЮТ УМЕНИЕ МОДЕЛИРОВАНИЯ ОБРАЗА БУДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ; УМЕНИЕ ВИДЕТЬ КРАСОТУ И УНИКАЛЬНОСТЬ АРХИТЕКТУРЫ ОБЪЕКТА, ЕГО ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ; УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ТВОРЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЗАМЫСЛА. |
| M | Математика | ФОРМИРУЕТСЯ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ ОТБИРАТЬ НЕОБХОДИМЫЕ ДЕТАЛИ, ПОДБИРАТЬ ПОДХОДЯЩИЕ ПО РАЗМЕРУ И ЦВЕТУ МАТЕРИАЛ. ФОРМИРУЕТСЯ УМЕНИЕ АНАЛИЗИРОВАТЬ ЗАВЕРШЕННЫЕ ОБЪЕКТЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ. ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ НА КАРТЕ. |
| S | СДЕЛАЙ САМ | ДЕТИ ВОВЛЕЧЕНЫ В ТАКОЙ ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК: <ul style="list-style-type: none"> ◇ ПРОЕКТНАЯ: ПОСРЕДСТВОМ КОНСТРУКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ДЕТЕЙ ФОРМИРОВАЛИСЬ ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ТВОРЧЕСКОЕ ВОООБРАЖЕНИЕ, ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ. ◇ ИГРОВАЯ: ДЕТИ ОБЫГРЫВАЛИ ПОСТРОЙКИ ЧЕРЕЗ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ: «МЫ АРХИТЕКТОРЫ», «МЫ СТРОИТЕЛИ», «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРОДУ» ◇ РЕЧЕВАЯ: ДЕТИ СОСТАВЛЯЛИ РАССКАЗЫ-ОПИСАНИЯ СВОИХ МОДЕЛЕЙ МОСТОВ, ОБСУЖДАЛИ РЕАЛИЗАЦИЮ ЗАМЫСЛА, ДЕЛИЛИСЬ СВОИМИ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ. ◇ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ: ДЕТИ ЗНАКОМИЛИСЬ И ИССЛЕДОВАЛИ АРХИТЕКТУРУ ГОРОДА, В ЧАСТНОСТИ ЖИВОПИСНОГО МОСТА; ИНЖЕНЕРНЫЕ РЕШЕНИЯ В СОЗДАНИИ ДРУГИХ ОБЪЕКТОВ ГОРОДА МОСКВЫ. ◇ ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ: ДЕТИ СКОНСТРУИРОВАЛИ ЖИВОПИСНЫЙ МОСТ ПО ОБРАЗЦУ, ПО ЗАМЫСЛУ, И ЕЩЕ ОДИН МОСТ ПО ЗАМЫСЛУ, ПРОВЕЛИ СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ВЫПОЛНЕННЫХ СООРУЖЕНИЙ. ◇ КОММУНИКАТИВНАЯ: ДЕТИ УЧИЛИСЬ ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ МЕЖДУ СОБОЙ, ДОГОВАРИВАТЬСЯ, ОБСУЖДАТЬ БУДУЩУЮ ПОСТРОЙКУ. |

ВНЕДРЕНИЕ STEAMS-ТЕХНОЛОГИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОГО НАБОРА «МОЯ МОСКВА»

*ТУКИНА ЕЛЕНА ВЯЧЕСЛАВОВНА СТАРШИЙ, ВОСПИТАТЕЛЬ,
ПУЧКАЕВА ЕЛЕНА НИКОЛАЕВНА, ВОСПИТАТЕЛЬ,
ЩЕРБАКОВА ЕЛЕНА ВАЛАДИМИРОВНА, ВОСПИТАТЕЛЬ,
ГБОУ «ШКОЛА № 609», г. МОСКВА*

| ТЕХНОЛОГИЯ | ХАРАКТЕРИСТИКА | НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА | ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ |
|------------|----------------|---|---|
| S | НАУКА | Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем? | ИССЛЕДУЕМ КОНСТРУКТИВНЫЕ НАВЫКИ, ФОРМИРУЮЩИЕСЯ В ПРОЦЕССЕ STEAMS ПРОЕКТА. ИЗУЧАЕМ ФОРМИРОВАНИЕ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ, СОЗДАНИЕ ПРЕДПОСЫЛОК ДЛЯ ДАЛЬНЕЙШЕГО ПОЛИТЕХНИЧЕСКОГО И ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ. |
| T | ТЕХНОЛОГИЯ | Какой алгоритм деятельности осваивают дети? | СОЗДАНИЕ АЛГОРИТМА КОНСТРУИРОВАНИЯ МОДЕЛЕЙ ПО ОБРАЗЦУ, СХЕМЕ И СОБСТВЕННОМУ ЗАМЫСЛУ. |
| E | ИНЖИНИРИНГ | Какой продукт (проект) создают дети? | СОЗДАВАТЬ КОНСТРУКЦИИ И МОДЕЛИРОВАТЬ ОБЪЕКТЫ СЕВЕРНОГО РЕЧНОГО ВОКЗАЛА И ЮЖНОГО РЕЧНОГО ПОРТА НА ОСНОВЕ ПАЗОВОГО КРЕПЛЕНИЯ ДЕТАЛЕЙ. |
| A | ИСКУССТВО | Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает? | ЦВЕТ, ФОРМА, ПРОПОРЦИИ, КОМПОЗИЦИЯ (РАСПОЛОЖЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ НА ПЛОСКОСТИ, СЮЖЕТ) |
| M | МАТЕМАТИКА | Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.) | КОМПЛЕКСНОЕ РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ МАТЕМАТИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ С УЧЕТОМ ВОЗРАСТНЫХ И ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПО НАПРАВЛЕНИЯМ: ВЕЛИЧИНА, ФОРМА, ПРОСТРАНСТВО, ВРЕМЯ, КОЛИЧЕСТВО И СЧЕТ. |
| S | СДЕЛАЙ САМ | В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.) | ВИДЫ АКТИВНОСТИ, В КОТОРЫЕ ВОВЛЕЧЕНЫ ДЕТИ: ПРОЕКТНАЯ, ИГРОВАЯ, КОММУНИКАТИВНАЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ, НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ. |

НЕ СЕКРЕТ, ЧТО КАЖДЫЙ ИЗ НАС ВСЕ ЧАЩЕ СЛЫШИТ О ТОМ, ЧТО В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ ВОЗРАСТЕТ СПРОС НА ИНЖЕНЕРНЫЕ СПЕЦИАЛЬНОСТИ, ВОЗНИКНЕТ НЕОБХОДИМОСТЬ В ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫХ ПРОИЗВОДСТВАХ, А БОЛЬШИНСТВО ПРОФЕССИЙ В ТОЙ ИЛИ ИНОЙ МЕРЕ БУДУТ СВЯЗАНЫ С НОВЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ ТАКИМИ, КАК МАШИННОЕ ОБУЧЕНИЕ И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ.

ВОСТРЕБОВАННЫЕ СПЕЦИАЛИСТЫ БУДУТ ПОДГОТОВЛЕНЫ ВСЕСТОРОННЕ. ИМ НЕОБХОДИМО БУДЕТ ВЛАДЕТЬ ЗНАНИЯМИ И НАВЫКАМИ В САМЫХ РАЗНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОБЛАСТЯХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИНЖЕНЕРИЙ И ЕСТЕСТВЕННЫХ НАУК. ТАК ЧТО ЖЕ ТАКОЕ STEAMS-ТЕХНОЛОГИИ В ЖИЗНИ СОВРЕМЕННОГО ДОШКОЛЬНИКА? ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ STEAMS-ТЕХНОЛОГИЙ ОЧЕНЬ ВАЖНО СОЗДАТЬ АКТУАЛЬНУЮ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННУЮ СРЕДУ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. В ПРОЦЕССЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ДЕТЕЙ РАЗВИВАЕТСЯ ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ. ВЫРАБАТЫВАЮТСЯ ИНЖЕНЕРНЫЕ НАВЫКИ, ПРИОБРЕТАЮТСЯ КАЧЕСТВА, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ РАБОТЫ В КОМАНДЕ. ДОШКОЛЬНИКИ СТАНОВЯТСЯ ПОДГОТОВЛЕННЫМИ К АНАЛИЗУ СВОЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ПОВЫШАЕТСЯ КАЧЕСТВО ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ. ДЕТИ ПОЛУЧАЮТ ПРАКТИЧЕСКУЮ РЕАЛИЗАЦИЮ СВОИХ ЗНАНИЙ. ТАКОЙ ПОДХОД НУЖЕН И ПОЛЕЗЕН НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ, НО И ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ. ВАЖНЫМ ДОПОЛНЕНИЕМ К ОРГАНИЗАЦИИ УСЛОВИЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ STEAMS-ТЕХНОЛОГИЙ ЯВЛЯЕТСЯ ПАРНАЯ ИЛИ ГРУППОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, В КОТОРОЙ НЕОБХОДИМО НАУЧИТЬСЯ РАЗМЫШЛЯТЬ И РАЗВИВАТЬ СВОИ ИДЕИ. ПРЕДЛАГАЕМ РАССМОТРЕТЬ ПРИМЕНЕНИЕ STEAMS-ТЕХНОЛОГИЙ В ХОДЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЛЕКТА УЧЕБНОГО ОБОРУДОВАНИЯ ДЛЯ КОНСТРУКТИВНОЙ И ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МОЯ МОСКВА». ИГРОВОЙ НАБОР БЫЛ ИСПОЛЬЗОВАН НАМИ В ПРОЕКТЕ НА ТЕМУ: «СЕВЕРНЫЙ РЕЧНОЙ ВОКЗАЛ».

РАБОТУ НАД ПРОЕКТОМ НАЧАЛИ С ПРОСМОТРА МУЛЬТФИЛЬМА-МЮЗИКЛА ДЛЯ ДЕТЕЙ ОБ УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ И КИПУЧЕЙ ЖИЗНИ МОРСКОГО ПОРТА. ПОСЛЕ ПРОСМОТРА ПЕДАГОГ ОРГАНИЗУЕТ БЕСЕДУ, В ХОДЕ КОТОРОЙ УТОЧНЯЮТСЯ И ЗАКРЕПЛЯЮТСЯ ЗНАНИЯ ДЕТЕЙ ОБ УВИДЕННОМ. РАСШИРЯЕТСЯ И УТОЧНЯЕТСЯ СЛОВАРНЫЙ ЗАПАС ДЕТЕЙ. СЛОВАРНЫЙ РЯД ОЧЕНЬ МНОГООБРАЗЕН: ПОРТ, ПРИЧАЛ, ПАРОХОД, СУХОГРУЗ, ТАНКЕР, КАТЕР И ДР. ДАЛЕЕ ПЕДАГОГ ПРОДОЛЖАЕТ РАССКАЗ О РЕЧНОМ ПОРТЕ, РЕЧНОМ ВОКЗАЛЕ. РЕЧНОЙ ВОКЗАЛ - ОСОБОЕ СООРУЖЕНИЕ И ПРЕДСТАВЛЯЕТ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ ИНТЕРЕС, КАК В АРХИТЕКТУРНОМ, ТАК И В ЖИЗНЕННО ВАЖНОМ НАЗНАЧЕНИИ.

ПЕДАГОГ ПРОДОЛЖАЕТ ЗНАКОМИТЬ С СЕВЕРНЫМ РЕЧНЫМ ВОКЗАЛОМ И ПРЕДЛАГАЕТ СОВЕРШИТЬ С РЕБЯТАМИ ВИРТУАЛЬНУЮ ЭКСКУРСИЮ, В ХОДЕ КОТОРОЙ НЕОБХОДИМО ОТВЕТИТЬ НА ВОПРОС: ЧТО НАПОМИНАЕТ ЗДАНИЕ РЕЧНОГО ВОКЗАЛА? ПОСЛЕ ВИРТУАЛЬНОЙ ЭКСКУРСИИ, ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛАГАЕТ ОТВЕТИТЬ НА ВОПРОС: ПОЧЕМУ МОСКВУ СЧИТАЮТ «ПОРТОМ ПЯТИ МОРЕЙ»?

После знакомства с Северным портом педагог предлагает совершить виртуальную экскурсию в Южный порт, на теплоход и на баржу. И ответить на вопрос: чем отличаются по назначению эти порты и почему они так расположены. Расположение Северного и Южного портов ребята находят на карте. Можно предложить увлекательную игру: как добраться до Северного (Южного) порта из той или иной точки Москвы, на каком транспорте, как быстрее?

Педагог подводит детей к тому, что в условиях мегаполиса, такого как Москва, в скором будущем построят канатную дорогу между станциями метро «Сходненская» и «Речной вокзал», протяженностью 2,3 километра, и такой проект уже существует. Далее дети совершают виртуальную экскурсию по новому транспортному объекту- канатной дороге.

В образовательные условия проекта входит оформление мини-музея водного транспорта. А также виртуальные экскурсии на борт теплохода и баржи с целью знакомства с их устройством.

Основной этап

После бесед, виртуальных экскурсий по Северному речному вокзалу, в «порт пяти морей», Южный речной порт и других видов совместной деятельности взрослого и детей у дошкольников была сформирована база актуальных знаний по теме STEAMS- проекта и они были готовы получать знания практическим путем. Ребятам было предложено самостоятельно рассмотреть объекты для конструирования на карточках из комплекта учебного оборудования «Моя Москва» и самостоятельно выбрать объекты для дальнейшего конструирования: Южный порт (грузовой порт, причал, грузоподъемники, грузовые суда, баржи). Речной порт (речной вокзал, причал, теплоходы). Индивидуальное конструирование речных жителей для составления итоговой композиции. В зависимости от выбранных объектов ребята делятся на пары и малые подгруппы и самостоятельно определяют в группах о внутрикомандных функциях.

В группах дополнительного образования для разновозрастного контингента детей можно рекомендовать для детей 3-5 лет конструирование по теме: «Передвижение по воде», для детей 4-5 лет - «Прогулка по Москве – реке».

Итоговый- презентационный

Фотографирование конструкций, составление композиции.

STEAMS игра «Южный порт»

Для воплощения своих игровых идей и совместных решений ребятами была выбрана STEAMS игра «Южный порт». Чем обусловлена такая тема? Эта игра позволяла использовать много игровых цепочек. Грузовой

ПОРТ ПОДРАЗУМЕВАЕТ РАСШИРЕНИЕ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА ДО СЛЕДУЮЩИХ ОБЪЕКТОВ (ДРУГИХ ГОРОДОВ, ТРАНСПОРТНЫХ ОБЪЕКТОВ И ДР.) САМИ ОБЪЕКТЫ: ПОДЪЕМНЫЕ КРАНЫ, ГРУЗОПОДЪЕМНЫЕ МЕХАНИЗМЫ, ОТГРУЗКА И РАЗГРУЗКА СУДОВ ПОЗВОЛЯЛА РЕБЯТАМ ШИРОКО ОБЫГРАТЬ СВОИ КОНСТРУКЦИИ.

В ЗАКЛЮЧЕНИИ ХОЧЕТСЯ ОТМЕТИТЬ ПРИМЕНЕНИЕ ТАКОГО ИГРОВОГО ОБОРУДОВАНИЯ, КАК «МОЯ МОСКВА», НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ЗНАКОМСТВА С ОБЪЕКТАМИ МОСКВЫ И РАЗВИТИЮ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ДОШКОЛЬНИКА, НО И ДЛЯ РАБОТЫ В STEAMS-ПРОЕКТАХ, КОТОРЫЕ МОТИВИРУЮТ И ПРАКТИЧЕСКИМ ПУТЕМ ПОЗВОЛЯЮТ ДОБЫВАТЬ ЗНАНИЯ СОВРЕМЕННОМУ ДОШКОЛЬНИКУ.

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: «ЭКСПУРСИЯ 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 СВЕРСТНИКАМИ 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 Уноосубе (куб, призма, колесо).



Ожидаемый образовательный результат игры: ПОВЫШЕНИЕ ИНТЕРЕСА ДЕТЕЙ

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

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 посмотреть 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 выкладывают 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 «ИОХОКУБ» 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.

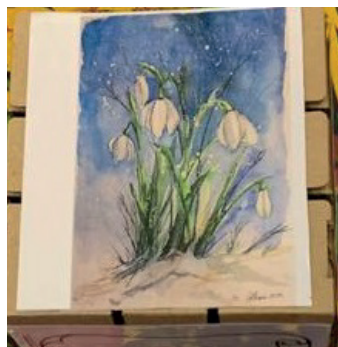
Танцующие дети – парный танец (пляска), который находится в работе в текущее время.

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. Екатеринбург

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: ПОДАТКАКИВАНИЕ 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 игральных 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? | <ol style="list-style-type: none"> 1. СБОРКА КУБА ИЗ КОНСТРУКТОРА ЙОХОКУБ. 2. РАССМАТРИВАНИЕ ЙОХОКУБА (СКОЛЬКО ГРАНЕЙ) |
| T | ТЕХНОЛОГИЯ | КАКОЙ АЛГОРИТМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОСВАИВАЮТ ДЕТИ? | <ol style="list-style-type: none"> 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? | <ol style="list-style-type: none"> 1. ДВА ИГРАЛЬНЫХ КУБИКА С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. 2. КУБИК - ВЕРТУШКА. |
| A | ИСКУССТВО | КАКИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА ИСКУССТВА РЕБЕНОК ОСВАИВАЕТ? | <ol style="list-style-type: none"> 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.) | <ol style="list-style-type: none"> 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.) | <p>ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: ИССЛЕДУЕМ СВОЙСТВА КАРТОНА, ВИДЫ КРЕПЛЕНИЯ.</p> <p>ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИ ОЗНАКОМЛЕНИИ СО ЗНАКАМИ СРАВНЕНИЯ.</p> <p>ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ НЕПОСРЕДСТВЕННО В ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГРАХ С ШАХМАТАМИ.</p> <p>ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: РАЗРАБОТКА ИГР С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ШАХМАТ И ШАХМАТНОЙ ДОСКИ.</p> |

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 созданием 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 сверстниками по поводу решения образовательной задачи – по созданию макета и обыгрыванию 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:

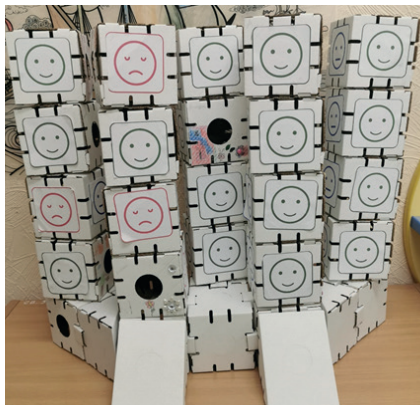
После проведенного занятия по развитию эмоционального интеллекта выделяется 10 минут для того, чтобы при желании ребенок смог проговорить, как он чувствовал себя во время занятия, понравилось ли оно ему и что нового он узнал, отражая свое настроение на Календаре.

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»

ШАЛАНОВА СВЕТАЛАНА СТАНИСЛАВНА,
МБДОУ «ДЕТСКИЙ САД №76 «ЗВЁЗДАНЫЙ», 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

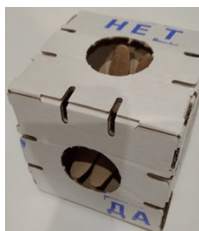
ВАРИАНТ 1 «НАЙДИ ПАРУ»

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.

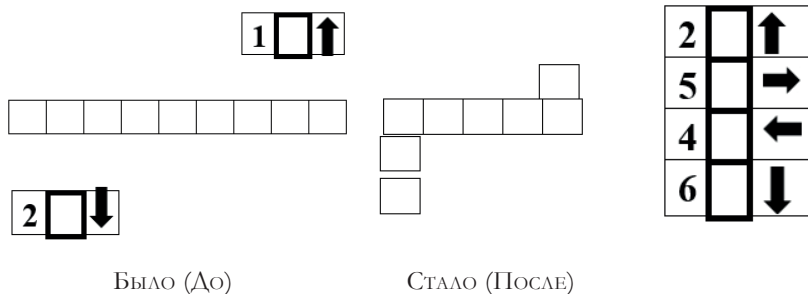


¹ [HTTPS://BILINGUAL-ONLINE.NET/NASTOLNAYA-IGRA-ANTI-KORONA-MEMORI/](https://bilingual-online.net/nastolnaya-igra-anti-korona-memori/)

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 |

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| ВВЕДЕНИЕ <i>Липынова С.Н.</i> | 3 |
| STEAMС ТЕХНОЛОГИИ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ <i>Липынова С.Н.</i> | 8 |
| STEAMС-СРЕДА И НАВЫКИ БУДУЩЕГО <i>Чельшшева Ю.В.</i> | 13 |
| ВОЗМОЖНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ STEAMС-ПРОЕКТА ПО ТЕМЕ «ДЕРЕВЬЯ» В СТАРШЕМ ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ <i>Прохорова А.В.</i> | 16 |
| STEAMС ПРОЕКТ «ТРЕТЬЯКОВСКАЯ ГАЛЕРЕЯ. «МОСКОВСКИЙ ДВОРИК» <i>Гужева В.А.</i> | 22 |
| РЕАЛИЗАЦИЯ STEAMС ПРОЕКТА «НЕОБЫКНОВЕННЫЕ МОСТЫ МОСКВЫ. ЖИВОПИСНЫЙ МОСТ» <i>Египшица Е.Г.</i> | 28 |
| ВНЕДРЕНИЕ STEAMС-ТЕХНОЛОГИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОГО НАБОРА «МОЯ МОСКВА» <i>Туклина Е.В., Пучкаева Е.Н., Щербякова Е.В.</i> | 32 |
| STEAMС ПРОЕКТ «БЕЛАЯ – ЙОХО БАШНЯ» <i>Агаямова И.Ф.</i> | 36 |
| STEAMС ИГРА «ЕСО DOG TRAINING» <i>Англакова И.В.</i> | 42 |
| STEAMС ИГРА «ЦВЕТНЫЕ ДОМИКИ» <i>Антропова Н.Г., Берченко Ж.Ю., Непелкина М.С.</i> | 46 |
| STEAMС ИГРА «В ГОСТИ К ЙОХО – СВЕТОФОРУ» <i>Ахматьянова З.М.</i> | 49 |
| STEAMС ИГРА «ВЕСЕЛЫЙ КУБИК» <i>Докшина Е.Н.</i> | 53 |
| STEAMС ИГРА «ПОДАРИ УЛЫБКУ ДРУГУ» <i>Ершова Ю.А., Хижалова М.М.</i> | 59 |
| STEAMС ИГРА «ПОЧТА РАДОСТИ» <i>Захарова Е.В.</i> | 61 |
| СЦЕНАРИЙ STEAMС ИГР «ЙОХО - СТРОИТЕЛИ» <i>Ларина О.А., Макарова Ю.В., Мухомтова Е.Г., Петрухина О.С., Постникова Е.В., Тарлепкая А.А.</i> | 64 |
| STEAMС ИГРА «ШАХМАТЫ: ПРОСТО И ВЕСЕЛО» <i>Маниукян Н.Н.</i> | 68 |
| STEAMС ИГРА И STEAMС ПРОЕКТ «ЗДРАВСТВУЙ, Я ПРИШЕЛ!» <i>Ощуркова О.С., Кузьмина И.В.</i> | 71 |
| STEAMС ПРОЕКТ КАЛЕНДАРЬ «ЭМОЦИИ В КУБЕ» <i>Петрова А.В.</i> | 76 |
| STEAMС ПРОЕКТ «КУБИК С СЕКРЕТОМ» <i>Шаламова С.С.</i> | 80 |