


Всероссийский профессиональный конкурс  
«Воспитатель года России» в 2021 году



**Мастер-класс для педагогов**  
**«STEAM-технология «Йохокуб» как универсальный инструмент для интеллектуального развития детей 5 – 7 лет»**

**Составила и провела:**  
Кузнецова Анна Михайловна,  
воспитатель  
МДОУ детского сада № 13 «Звёздочка»,



Углич

Уважаемые коллеги!

Представляю вашему вниманию мастер-класс «Играй и развивайся, или STEAM-технология «Йохокуб» как универсальный инструмент для интеллектуального развития детей 5 – 7 лет»

Свой мастер-класс хочу начать с одного утверждения: «Все любят играть»: животные, дети, взрослые.

Уважаемые коллеги, в какие игры вы любили играть? Какие у вас были любимые игрушки?

*Спросить у разных поколений*

Игры и игрушки менялись от поколения к поколению. Совершим небольшую виртуальную экскурсию в прошлое.

Современный ребенок практически ничем не отличается от детей прошлых поколений. Он по-прежнему любит играть со сверстниками и более старшими детьми и взрослыми. Но в то же время современный ребенок живет в технически развитом мире, где то, что было для нас только мечтой и фантастикой, для современных детей стало реальностью.

И нам, педагогам, необходимо развивать, поддерживать у детей современные компетенции, формировать новую конструкцию образовательной среды.

Эти возможности предоставляет **STEAM-образование**. Что же такое **STEAM-образование**? Это интеграция науки, технологии, инженерии, искусства, математики. В основе этих структурных компонентов заложено **интеллектуальное развитие ребенка**.

Отечественные психологи, вслед за Л.С. Выгодским, в качестве основного направления интеллектуального развития выделяют формирование способности к овладению и пользованию разными типами мышления: образное, логическое, творческое.

Одной из находок для меня стала СТИМ технология «Йохокуб». Это авторская технология Татьяны Александровны Данилиной при участии Савиной Ирины Александровны, в основе которой лежит конструирование, 3D-моделирование, техническое моделирование и создание арт-объектов.



Йохокуб – это первый картонный конструктор, состоящий из двух базовых деталей, которые собираются из плоских форм без клея и ножниц и соединяются картонными скобами.

*Дать 2 – 3 заготовки*

Если у кого-то возникнет желание, по ходу мастер-класса вы можете попробовать собрать.



*Собери*



*Раскрась*



*Играй*

По моим наблюдениям, ребята с интересом собирают модели, раскрашивают их - дети могут декорировать конструкции, используя наборы тематических стикеров, а могут сами раскрашивать или наклеивать подходящие иллюстрации И играют с получившимися конструкциями. Когда дети освоили первые три этапа, можно предложить им самим придумать модели.

Из конструктора «Йохокуб» дети могут собрать различные фигуры.



Я считаю, что конструктор Йохокуб – универсальный инструмент для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающий интеграцию образовательных областей, а также формирует познавательную активность.

Йохокуб – это многофункциональный конструктор, и сегодня я продемонстрирую вам несколько моих приемов и идей в работе с Йохокубом, как я использую с детьми.

Йохокуб я использую 2-й год. Мною разработаны образовательные кейсы различной тематики. Образовательный кейс выглядит следующим образом:

**Образовательный кейс для детей 3 – 4 лет  
«Кубарик пришел в гости»**

**Время игрового сеанса:** 10-15 минут

**Форма проведения:** подгрупповая

**Материал и оборудование:** набор - 8 разноцветных кубиков и 8 разноцветных призм (окрашенные в основные цвета), наполнители в кубики.

**Конструктивные навыки:** ставить кубики в ряд, ставить кубики друг на друга, делать несложные перекрытия, различать постройки по цвету и называть их.

**Игровой сюжет:** предложить детям несложный игровой сюжет «Веселые строители», с обыгрыванием и включением в игровой сеанс главного героя Кубарика.

**Мир слов:** рядом, друг на друга, между, на, безопасно, доступно, вместе, друг за другом, весело, радостно.

1. Самый первый прием, с которого я начала работу с Йохокубом - игра «Тяни-толкай». На двух соединенных кубах изображены половинки животных или птиц. Вращая кубы, ребенок получает изображения несуществующих животных и должен придумать для них названия и рассказать о них, опираясь на предложенный алгоритм.



## 2. «Профессии»

Этот прием был предложен создателями Йохокуба, а у меня зародилась идея варианта этой игры: на одной грани кубика изображены представители различных профессий, а на другом кубике – предметы-помощники. Детям необходимо совместить профессии с соответствующими предметами. Или придумать, как можно использовать эти предметы не по назначению представителями других профессий.

Уважаемые коллеги, эту игру можно модернизировать любым образом. Наполняя разнообразным содержанием. Например, игра с изображениями животных и их тени - в моем опыте она стала успешной в работе с детьми с ОВЗ

3. С детьми, освоившими собирание моделей по схемам, я использую интересный, на мой взгляд, прием **пентамино**. У меня возникла идея соединить головоломку пентамино и конструктор Йохокуб.



Этот прием направлен на развитие у детей образного мышления, навыков комбинаторики, стимулирует детей к поиску решения и желанию достигать результата.

4. Следующий прием я использую для формирования у детей логического мышления – это **моя авторская игра «Найди такой же»**. Вращая кубы, дети располагают их таким образом, чтобы на одной плоскости оказались фигуры по заданию. Например, все круги. Или все зеленые фигуры.

5. Еще один прием, с которым я хочу вас познакомить, - Йохокалендарь. Его можно интересно и эффективно использовать как вариант адвенткалендаря – календаря ожидания праздника. На гранях куба мы размещаем символические изображения, связанные с конкретной датой, и, вращая куб, мы с детьми рассказываем об этой дате. В данном случае у нас куб посвящен приближающемуся Дню Космонавтики. Йохокалендарь можно



сделать тематическим, подобрав все даты одной направленности. В нашей группе мы создали Йохокалендарь на даты, связанные с техническим творчеством.



Я считаю идею ценной как для детей, так и для взрослых: дети собирают модели из конструктора и узнают много интересного, педагоги получают готовое планирование и диагностический материал, родители – творческий отчет о проделанной работе.

Думаю, вы согласитесь со мной, прошлый год стал для всех нас необычным, и мы были вынуждены искать варианты дистанционного взаимодействия с детьми и их родителями. Именно тогда возникла идея раздать заготовки деталей конструктора в семьи воспитанников, и зародилась идея создания двух игр с Йохокубом, которые я хочу вам представить.

#### **«Правда или вымысел?»**

Игроки по очереди кидают куб и отвечают на вопросы о тех животных, которые выпадают, зарабатывая жетоны за правильные ответы.

#### **«Кубики историй»**

Игроки кидают по 2 кубика и по изображениям, выпавшим на гранях, составляют связный рассказ.

6. Следующий прием, который хочу представить. Поскольку мои воспитанники заинтересовались играми-ходилками, я разработала 2 такие игры: развивающая игра экологической направленности «Открываем мир природы» и развивающая игра «Путешествие в мир сказок». Уникальность моих игр заключается, во-первых, в интеграции конструктора Йохокуб с

программируемым роботом Микиботом. Кубы конструктора в этом случае я использую для выкладывания алгоритма для робота, а также как игровой кубик. Во-вторых, уникальность в сюрпризном моменте: под крышечками спрятаны задания для детей. Этим игра становится особенно им интересна.



*Развивающая игра  
«Путешествие в мир сказок»*



*Развивающая игра  
экологической направленности  
«Открываем мир природы»*

В работе с детьми педагоги часто используют игру «Эмофон». Я ее решила переложить на грани Йохокуба. Этот прием можно использовать в качестве рефлексивного момента или как диагностический инструмент в работе с детьми.

Данные приемы использования Йохокуба являются моей педагогической находкой. Технология Йохокуб интегрируется с другими технологиями: Детская универсальная STEAM-лаборатория, развивающие игры Воскобовича, развивающие игры В. Кайе.

Приглашаю к сотрудничеству!