**Мастер-класс**

**«STEAM-технология «Йохокуб» как универсальный инструмент интеллектуального развития детей дошкольного возраста»**

***Слайд 1, титульный***

Уважаемые коллеги!

Представляю вашему вниманию мастер-класс «Играй и развивайся, или STEAM-технология «Йохокуб» как универсальный инструмент интеллектуального развития детей дошкольного возраста»

**Слайд 2**

Свой мастер-класс хочу начать с одного утверждения: «Все любят играть»: и дети дошкольного возраста, и подростки, и взрослые.

Коллеги,вспомните, пожалуйста, в какие игрушки вы любили играть в детстве?

*Спросить у разных поколений*

Замечательно, спасибо.

**СЛАЙД 3**

Действительно, игры и игрушки менялись от поколения к поколению. Совершим небольшую виртуальную экскурсию в прошлое. Обратите внимание, какие игрушки были, например, у наших бабушек, у наших родителей.

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

***СЛАЙД 4 «4К»***

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

**СЛАЙД 5**

Эти возможности предоставляет **STEAM-**образование. Что же такое **STEAM**-образование? Это интеграция науки, технологии, инженерии, искусства и математики. В основе всех 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.

***СЛАЙД***

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

***СЛАЙДкуб и призма***

Йохокуб – это первый картонный конструктор, состоящий из двух базовых деталей – куб и призма, которые собираются из плоских форм*(показать развертку)* без клея и ножниц и соединяются между собой картонными скобами.

*Раздать заготовки жюри*

Коллеги, я предлагаю вам попробовать собрать йохокуб. Кому-то достанется куб, кому-то призма. У моих детей это уже легкополучается, но я понимаю, что у вас, возможно, возникнут затруднения, поэтому предлагаю собрать вместе.

***Демонстрация сборки***

Чтобы собрать детали, нам необходимо согнуть по всем намеченным линиям сгибов. Затем мы совмещаем 3 грани детали и вставляем выступающие части в пазы. И завершаем нашу конструкцию последней гранью – закрываем, как коробочку.

Получилось? Отлично! Вы можете оставить их себе на память.

***СЛАЙДЭтапы работы***

Из моего опыта работы, ребята с интересом **собирают** модели, **раскрашивают** ихили декорируют стикерами и**играют** с получившимися конструкциями.

Когда дети освоили первые три этапа, можно предложить им самим придумывать модели.

***СЛАЙДКонструирование с Йохокубом***

Из конструктора «Йохокуб» дети могут собрать самые различные фигуры– это многофункциональный конструктор,который обеспечивает интеграцию образовательных областей, а также формирует у дошкольников познавательную активность.

Я его использую в своей практике 2-й год.Я задумалась, как его еще можно использовать для интеллектуального развития детей.

***СЛАЙД Кейсы***

Мной были разработаны образовательные кейсы – их тематику вы можете увидеть на экране.

***СЛАЙД Кейс***

Образовательный кейс выглядит следующим образом.

***СЛАЙДСписок игр***

На данном слайде представлены игры, которые я разработала и использую в своей работе.

Давайте попробуем одну такую игру сделать вместе. Для этого нам нужно будет скрепить кубы между собой. Я буду работать вот с этой парой кубов, а вас попрошу мне помочь. Будьте добры, скрепите вместе эти три куба с помощью скоб.

*Я собираю и комментирую*

Возьмем две скобы, согнем их, затем располагаем их вот так крест-накрест. Теперь выдавливаем круглое отверстие и вставляем в него скобы. Аналогично присоединяем второй куб.

Взяв за основу предложенную авторами технологии Йохокуб игру «Тяни-толкай», я разработала свой вариант игрына гранях одного кубика изображены представители различных профессий, а на другом кубике – предметы-помощники для них.Детям необходимо совместить профессии с соответствующими предметами. Или придумать, как можно использовать эти предметы не по назначению представителями других профессий.

Эту игру можно модернизировать любым образом, наполняя разнообразным содержанием. Например, игра с изображениями животных и их тени - в мом опыте она стала успешной в работе с детьми с ОВЗ.

Как вы думаете, каким образом можно использовать игру, которая у вас получилась?

*Ответы*

Это **моя авторская игра «Найди такой же»,** я использую ее для формирования у детей логического мышления.

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 благодаря родителямпоявились две новые игры с Йохокубом.

**«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 по очереди кидают по 2 кубика и по изображениям, выпавшим на гранях, составляют связный рассказ.

**СЛАЙДКалендарь событий**

Еще один прием, с которым я хочу вас познакомить, - календарь событий. Он сделан по типу адвент-календаря. На гранях куба мы размещаем символические изображения, связанные с конкретной датой, вращая куб, мы с детьми рассказываем о ней. В данном случае, у меня в руках куб, посвященный приближающемуся Дню Космонавтики. Календарь событий можно сделать тематическим, подобрав все даты одной направленности. В нашей группе мы создали такой календарь на даты, связанные с техническим творчеством.

Эту идею я считаю ценной как для детей, так и для взрослых: дети собирают из конструктора модели, соответствующие дате, и узнают много интересного, педагоги получают готовое планирование и диагностический материал.

***Трибуна***

**Слайд Игры-ходилки**

В прошлом году мои воспитанники увлеклись играми-ходилками, поэтому 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 игральный кубик.

Во-вторых, уникальность в сюрпризном моменте: под крышечками спрятаны задания для детей. Этим игра становится особенно им интересна.

***СЛАЙД***

Хочу обратить ваше внимание: технология Йохокуб интегрируется с другими технологиями: Детская универсальная STEAM-лаборатория, развивающие игры Воскобовича, развивающие игры В. Кайе.

***СЛАЙД***

В своей работе я использовала следующие источники. Вы видите их на экране.

Продемонстрированные приемы – это моя педагогическая находка, но вы можете использовать их по-своему.

***Эмофон -*** *К жюри*

Предлагаю желающим поделиться своими эмоциями, был ли материал для вас интересным и полезным. На грани куба у вас есть эмоджи – дорисуйте его в соответствии с теми эмоциями, которые остались у вас после мастер-класса. И продемонстрируйте.

***СЛАЙД***

Приглашаю к сотрудничеству!