



Yohocube

V краевая научно-практическая конференция **«Личностные, предметные, метапредметные результаты: технологии формирования и оценки»**,
Тема игры «Цыплята и лисята»

Клюева Татьяна Владимировна,
Клюева Марина Николаевна.

г. Пермь 2022 г.

Алгоритм составления сценария steam игр и steam проектов

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Исследуем игровые правила и переносим на новую модель игры "Цыплята и Лисята" Изучаем историю создания игры «Крестики - нолики», где дети изучают, закрепляют правила. Изучаем электрические схемы с конструктором «Знаток» схема «Лампочка» .
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	Проектирование и моделирование игры «Цыплята и лисята» Конструируем цыплят и лисят по словесной инструкции педагога и по замыслу детей, опираясь на ранее просмотренную презентацию. Придумываем, коллективно обсуждаем и собираем кубик – игральную кость, кубик с заданиями и сигнальные кубики.
E	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	ИГРА «Цыплята и лисята» Дети придумали рассказ – сказку о споре и дружбе цыплят и лисят; самостоятельно создают всё необходимое для игры: игровое поле, цыплят и лисят, кубик – игральную кость, кубик с заданиями и сигнальные кубики.
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?	Изготовление всех составляющих для игры самостоятельно, декорирование краской, аппликацией, использование бросового и подручного материала. Техническое творчество.
M	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временное, комбинаторика и т.п.)	Развитие пространственного, алгоритмического мышления. Создание полей для игры, развитие графических навыков, работа с линейкой. Счет кубов в процессе создания цыплят и лисят, кубика – игровой кости, кубика с заданиями и сигнальные кубики. Измерительная деятельность.
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)	Дети совместно с педагогом и самостоятельно создают и играют в игру «Цыплята и лисята». В процессе подготовки игры и в самой игре активизируется речевая деятельность, пополняется словарный запас по теме игры. В процессе конструирования – общение со сверстниками, ответы на вопросы, анализ игры. Вырабатывается умение работать в команде, сплоченность, дружелюбность. Инженерно-техническая деятельность проявляется в умении верно рассчитать количество элементов для создания того или иного материала для игры, работа с переключателями.

Тема игры: Цыплята и лисята (по типу игры «Крестики – нолики»)

Цель игры: развивать логическое мышление у детей дошкольного возраста, внимание, память, умение сосредотачиваться на определенном предмете довольно длительное время. Задачи: · Поставить в один ряд 3 цыплёнка или 3 лисёнка (по горизонтали, по вертикали или по диагонали), и не дать другому игроку сделать то же самое.

Возрастная группа: 5-6 лет

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

Решаем открытую образовательную задачу – создаём материалы для игры в «Цыплята и лисята» (по типу «Крестики – нолики»), знакомимся с правилами игры, играем.

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

Ход игры:

В игре принимают участие два человека (или две команды по пять человек). Они берут кубик игральную кость и бросают его. У кого выпадет большее количество точек, тот и начинает игру первым. Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 3x3 знаки. Один всегда лисёнка, другой всегда цыплёнка.

Первый, выстроивший в ряд 3 своих фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. Выигравший ребёнок зажигает свой сигнальный кубик. Проигравший – бросает кубик с заданиями и выполняет выпавшее задание. Далее игру начинает выигравший ребёнок. Если победившего нет, то снова бросают кубик игральную кость.

Знакомство детей с йохокубом

Йохокубе



Родителям тоже очень интересно...

Yohocube



Ребята помогают!

ГОТОВИМ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Высчитываем количество кубов и призм для создания игры



Создаём заготовки цыплят и лисят



Творческий процесс: декорируем цыплят...



... И ЛИСЯТ





Yohocube



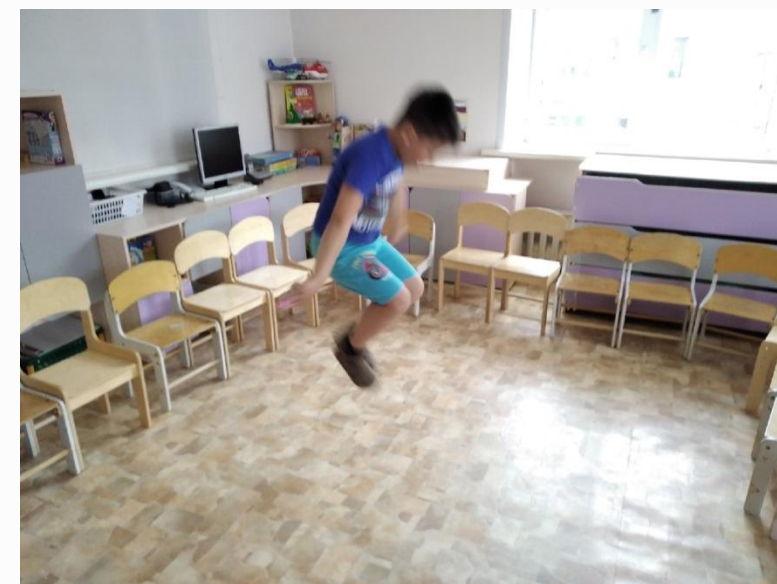
Изучаем электрическую цепь с помощью конструктора «Знаток»



Создаём сигнальные кубики YoHoocube и кубик – игральная кость



Игра начинается...



*Приглашаем и вас
играть!*

