

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 25»
Северск, Томская область**

**Стендовый доклад
«Использование STEAM- технологии «Йохокуб»
в дидактических играх по развитию речи с детьми ОВЗ»**

Секция: «Говорящее» пространство и «живые» кубики как метод развития речи.

Копышева Ольга Владимировна, воспитатель

В настоящее время одним из ведущих направлений развития образования в мире является интеграция предметных и метапредметных знаний, что позволит подрастающему поколению быть конкурентоспособным и успешным в будущем. Одним из эффективных методов реализации данной цели является STEAM-образование, которое объединяет науку, технологии, инженерное дело, математику и различные виды искусства. Использование STEAM-технологий способствует развитию у детей навыков решения нестандартных задач, а также умения выявлять и применять межпредметные связи в практической деятельности.

«Йохокуб»- картонный конструктор, развивающий, вдохновляющий на изобретение и творчество; эко-конструктор, состоящий из кубов и призм, которые собираются в 3D-формате из плоских форм и соединяются между собой скобками в любом направлении. Благодаря особому способу соединения модели из конструктора «Йохокуб» прочны и могут быть пересобраны в новые формы. Кубики из картона очень легко декорировать — раскрашивать, наклеивать стикеры, аппликации. Эта особенность дает конструктору «Йохокуб» преимущество перед другими конструкторами из картона.

STEAM- игра из конструктора «Йохокуб» «Говорящие паровозики».

Игра нацелена на детей с тяжёлыми нарушениями речи. У таких детей отмечаются трудности саморегуляции, быстрая утомляемость, нестойкость интересов, пониженная наблюдательность, сниженная мотивация, трудности в общении с окружающими, в налаживании контактов со своими сверстниками. Им нужна опора на наглядность: прикоснуться, взять, рассмотреть, потрогать, пошевелить. Конструктор «Йохокуб» этом лучший помощник.



Алгоритм составления STEAM- игры «Говорящие паровозики».

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?	Исследуем объёмные фигуры из «Йохокуба»: призмы и кубы; принцип сборки и соединения между собой йохо-деталей; Проводим анализ свойств объёмных фигур; Изучаем принцип построения предложения; Систематизируем и расширяем знания

			детей по лексическим темам; Познаём моделирование.
Т	Технология	Какой алгоритм деятельность и осваивают дети?	Учимся собирать и соединять кубы, призмы; Создаём игровое пространство, готовим место для будущей игры; Моделируем по схемам, а также словесной инструкции педагога, соединяем построенные объекты в единую композицию; Играя, выполняем задания, закрепляем названия, цвет, форму, признаки, действия.
Е	Инжиниринг	Какой продукт (проект) создают дети?	Создаём говорящие паровозики.
А	Искусство	Какие художественные средства искусства ребенок осваивает?	Освоение художественно-выразительных средств, таких, как цвет, колорит, сюжетосложение, декорирование паровозиков, способность к речетворчеству, использованию художественного слова.
М	Математика	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, временное и т. п.)	Развивается геометрическое мышление (конструирование куба, треугольной призмы), алгоритмическое (умение выстраивать алгоритм действий в игре), пространственное, гибкость мышления, способность переключения от одной операции к другой, а также комбинаторика (умение составить несколько комбинаций из данных объектов). Закрепляются ЭМП: счёт, порядковый номер, форма и др.

Цель игры: развитие у детей старшего дошкольного возраста с тяжёлыми нарушениями речи (ТНР) коммуникативных навыков: лексико-грамматического строя речи, связной речи.

Возрастная группа: старший дошкольный возраст.

Коррекционно-образовательные задачи:

- уточнение, расширение и активизация словаря детей по лексическим темам;
- совершенствование грамматического строя речи, развитие связной речи;

Коррекционно-развивающие задачи (развитие STEAM- навыков):

- развитие умения видеть образовательную задачу и подбирать способы ее реализации;
- развитие умения моделировать образ будущей деятельности (конструктивной, речевой);
- развитие умения выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей,
- развитие умения применять творческие механизмы реализации замысла (собственные продукты: рассказ, сказка, модель, игра);
- развитие умения вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи;
- развитие умения придумать техническое решение поставленной задачи, применение элементов математического мышления; способность к речетворчеству, способность к сюжетосложению);
- развитие мелкой моторики

Коррекционно-воспитательные задачи:

- воспитание доброжелательности, самостоятельности, инициативности, ответственности, навыков сотрудничества, взаимопонимания.

Содержание игры:

В группе компенсирующей направленности каждая неделя подчинена определённой тематике. В данной игре тема: «Дикие животные»

1. Подготовительный этап игры начинается с самостоятельной сборки детьми кубов, призм.
2. Основной этап.

1 вариант игры «Самый длинный паровозик».

Кубики декорированы геометрическими фигурами: круг, треугольник, квадрат и прямоугольник. Круг — это объект (в данном случае — животное), треугольник — признак объекта (какой, какая), квадрат — действие объекта, прямоугольник — дополнение, уточнение. Дети по очереди выбирают любое дикое животное из предложенных картинок и подбирают к нему признаки. Например: медведь (какой?) — бурый, большой, неуклюжий, голодный, свирепый и т. д.; лиса (какая?) — рыжая, хитрая, хищная, дикая, ловкая, осторожная т. д. Паровозики удлиняются и



соединяются скобами по мере называния признаков животных. У кого паровозик длиннее, тот и выиграл. Игра может проводиться как индивидуально, так и подгруппами.

II вариант игры «Засекреченный паровозик».

Одна команда детей выкладывает другой команде схему и предлагает составить по ней предложение. Например: треугольник, круг, квадрат, прямоугольник («Пушистая белка прыгает ловко»); круг, квадрат, прямоугольник, квадрат, треугольник, прямоугольник («Лиса живёт в лесу и носит рыжую шубу»); треугольник, треугольник, круг, квадрат, прямоугольник («Злой и голодный волк вышел на охоту») т. д. Затем команды меняются ролями. Какая команда меньше будет ошибаться, та и победит. Судьями могут быть дети, не задействованные в игре.



III вариант игры «Загадочные пассажиры».

В окошки паровозиков можно посадить маленьких игрушечных животных, предложить достать на ощупь любое животное и составить про него рассказ. Одно предложение — один вагончик присоединяется, два предложения — второй присоединяется, три предложения — следующий вагончик и т. д.



3. Заключительный этап — рефлексия. Дети с удовольствием играли в игру «Говорящие паровозики». В процессе игры у детей развивались коммуникативные навыки, лексико-грамматический строй речи, связная речь.

Практическая значимость игры: многовариантность, возможность адаптации её к любой лексической теме. Игра может быть эффективна в любом центре занятости, в зависимости от решаемой задачи.

Педагогическая значимость: с помощью конструктора «Йохокуб» у детей развивается абстрактное мышление, конструкторские навыки, творческие способности, мелкая моторика.

Социальная значимость: у детей формируется умение видеть образовательную задачу и подбирать способы ее реализации; умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, умение применять творческие механизмы реализации замысла (собственные продукты: рассказ, составление предложения, 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 речевому творчеству, придумыванию сюжета.

Таким образом, в STEAM-среде у детей активно развиваются познавательные способности, речь, критическое мышление, развиваются оба

полушария мозга, т. к. происходит объединение научно-технического и арт-направления.

Список источников:

1. Волосовец Т.В., Маркова В.А., Аверин С.А. STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста. Парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество: учебная программа. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. 106 с.
2. Анисимова Т. И., Шатунова О. В., Сабирова Ф. М. STEAM-образование как инновационная технология для Индустрии 4.0 // Научный диалог. № 11. 2018. 322–332 сс.
3. Зенов Е.К., Зенкова О.В. Сборник лучших STEAMS практик в образовании. М.: Издательство «Перо», 2021. 42–44 с.