

КЛУБ ЙОХОКУБ



Методическое пособие клуб «Йохокуб» для дошкольного образования



Авторы разработчики:

Воробьева Маргарита Владимировна - к.п.н, почетный работник общего образования РФ

Данилина Татьяна Александровна - к.п.н, Заслуженный учитель РФ.

Москва. 2019

Copywriting Yohocube. YOHO Ltd.

www.yohocube.ru

Содержание

1. Введение

Появление Йохокуб

Цели Йохокуб

Зачем использовать?

2. Деятельность и Йохокуб

Где и как использовать

Маршруты 21 века

Важнейшие события в истории Йохокуба

3. Учимся говорить на языке Йохокуб

Роль детей, роль взрослых

4. Образовательные кейсы /от+2 до+7/

Лестница возможностей

5. Копилка Йохокуба

6. Обсуждение, дискуссия, сторителлинг

7. Заключение. Интеграция технологий

Основные факты



Появление

Основательница проекта и соавтор конструктора «Йохокуб», Елена Чуйкова, решила, что картон - идеальный материал для различных поделок, конструирования предметов и игрушек.

Основные факты



Картон — замечательный материал для творчества по своим свойствам и возможностям, экологичный и доступный, его производят в России.

Компания «ЙОХО» для конструктора «Йохокуб» используется особый усиленный картон с 3-мя целлюлозными слоями, что придает конструктору прочность, приближенную по свойствам к фанере.

Основные факты



Так появился ЙОХОКУБ

ЙОХОКУБ – это картонный конструктор, которым можно заинтересовать и детей, и взрослых, и профессиональных дизайнеров, и творчески мыслящих людей, стимулировать развитие творчества и интерес к изучению новых конструктивных технологий.

В современном образовании очевиден переход к комплексному подходу с проектным обучением, сочетание естественных наук с новейшими технологиями, основами робототехники, математикой.

Конструктор ЙОХОКУБ может:

- быть площадкой Startup в формировании первичных научных знаний для будущих специалистов IT – технологий, программистов, инженеров, естествоиспытателей;
- способствовать восприятию элементарных экологических представлений;
- формировать понимания того, что человек — часть природы, что ее необходимо беречь, охранять и защищать, что в природе все взаимосвязано - жизнь человека на Земле во многом зависит от окружающей среды.
- вовлекать дошкольников в процесс восприятия целостной картины мира.

Основные факты



При помощи конструктора дети учатся мыслить критически, устанавливать причинно-следственные связи между различными предметами и явлениями.

Полученные первичные представления об объектах окружающего мира, их свойствах и отношениях, дошкольники могут активно использовать в реальной жизни, убеждаясь на собственной практике, о существовании связей с природой и социумом.

ЙОХОКУБ – это такой конструктор, который наглядно позволяет познакомиться с предметным миром через восприятие собственноручно изготовленного предмета, как творения человеческой мысли и результата деятельности. Дошкольники начинают осознавать, что это человек создает предметное окружение, изменяет и совершенствует его для себя и других людей, делая жизнь более удобной и комфортной.

Цели Йохокуба



Служить стартовой площадкой для новых инициатив в процессе конструирования, технического и 3D моделирования, в области формирования коммуникативных умений и навыков, формирования экологического сознания.

Ценности Йохокуба



Может использоваться детьми, начиная с 2+ совместно с педагогами, родителями. Самостоятельная сборка с 6+.

Также Йохокуб идеально подойдет творческим конструкторам и дизайнерам, всеми, кто любит креативно мыслить и получать оригинальные результаты собственного творчества.



EDUCATION
THROUGH
GAME!



DESIGN AWARD
WINNER 2017
SILVER



Конструктор Йохокуб - это уникальный инструментарий для интерактивного интеллектуального развития детей и взрослых.

Йохокуб знакомит не только с приемами и способами сборки основных и дополнительных деталей, из которых конструируются объёмные предметы, но и раскрывает секреты моделирования объёмных предметов в 3D.

Замечательно используется для игр дома, в детском саду, школе, клубах, центрах дополнительного образования, детских студиях, ТЗЦ, на городских игровых площадках и т.п.

Навстречу новым запросам



ЭКО-конструктор Йохокуб отлично экономит бюджет и может выступать, как альтернатива имеющимся конструкторам.

Идеальный инструмент для ярких идей и веселых затей с многократным использованием!

Благодаря уникальному способу соединения и крепления, модели пересобираются в новые предметы и формы. Эта особенность придает конструктору уникальные возможности для создания объемных игрушек и предметов из картона, что является неоспоримым преимуществом перед плоскостными игрушками и предметами из того же картона.

Нестандартный конструктор способствует развитию навыков проектной деятельности, его хорошо использовать в различных образовательных программах, как дополнительное и очень эффективное образовательное средство.

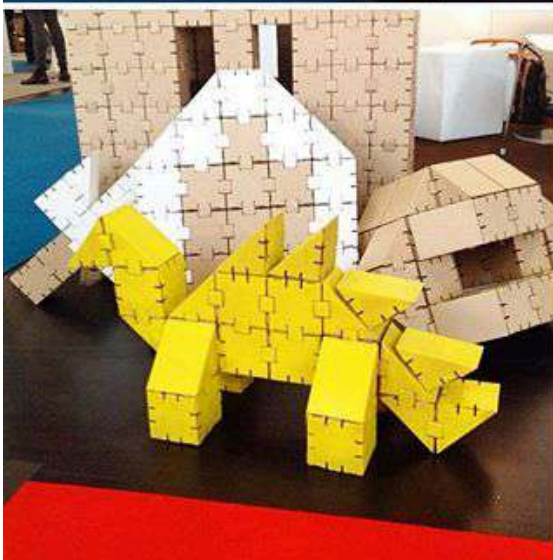
Знайте, это только Йохокуб!



- достаточно прочный, экологичный и безопасный,
- из Йохокуба можно собрать любые предметы, в том числе и движущиеся,
- прекрасно декорируется, можно:
 - раскрашивать,
 - обклеивать стикерами,
 - составлять коллажи,
 - делать декупаж и т.п.
- в процессе использования обучить детей основам экологии, безотходному производству (рециклингу) и бережному отношению к природе,
- Йохокуб легко утилизируется,
- доступный в закупке материал.



Дополнительная информация



Йохокуб появился на рынке детских товаров в 2015 г в категории «Игры, игрушки и хобби-творчество».

Именно в в 2015 г был получен патент на изобретение и стало возможным показывать новый продукт на российских и международных выставках.

В 2018 г было принято решение сфокусироваться на рынке дополнительного образования и началось сотрудничество с педагогами и методистами с целью создания уникальной STEAM-образовательной технологии Йохокуб.

Деятельность широкого диапазона



Как устроен Йохокуб:

Из отдельных деталей собираются большие, легкие и прочные конструкции. Все собирается без клея и ножниц.

Применяются две базовые детали – куб (8 см) и треугольная призма, соединительные скобы. К базовым деталям прилагаются дополнительные: колесо-цилиндр, ось-втулка, ручки-ножки, журнал с цветными деталями для рор-уп моделирования. Все детали стыкуются между собой без клея и ножниц. Уникальная комбинаторность.

Йохокуб – это:

- живое общение и отличный повод действовать вместе
- самоуправление собственной деятельностью;
- самоконтроль собственной деятельности;
- распознавание комбинаций специальных действий;
- освоение специфических действий;
- определение организационно-технических условий для реализации идей;
- создание любой формы в 3D;
- реализация перспективных идей;
- новые конструктивные разработки;
- освоение новых технологических процессов в новом конструктивном материале – картон.

Зачем использовать Йохокуб



Реализация федеральных государственных образовательных стандартов и образовательных программ различных видов, уровней и (или) направленностей.

Получение дополнительного образования.

Дополнение к форме семейного образования.

Реализация образовательной деятельности по образовательной программе,

осуществляющейся организациями и индивидуальными предпринимателями.

Формирование основных компетенций 21 века:

- Креативность
- Коллаборация
- Коммуникация
- Критическое мышление
- Объединение разновозрастного сообщества.

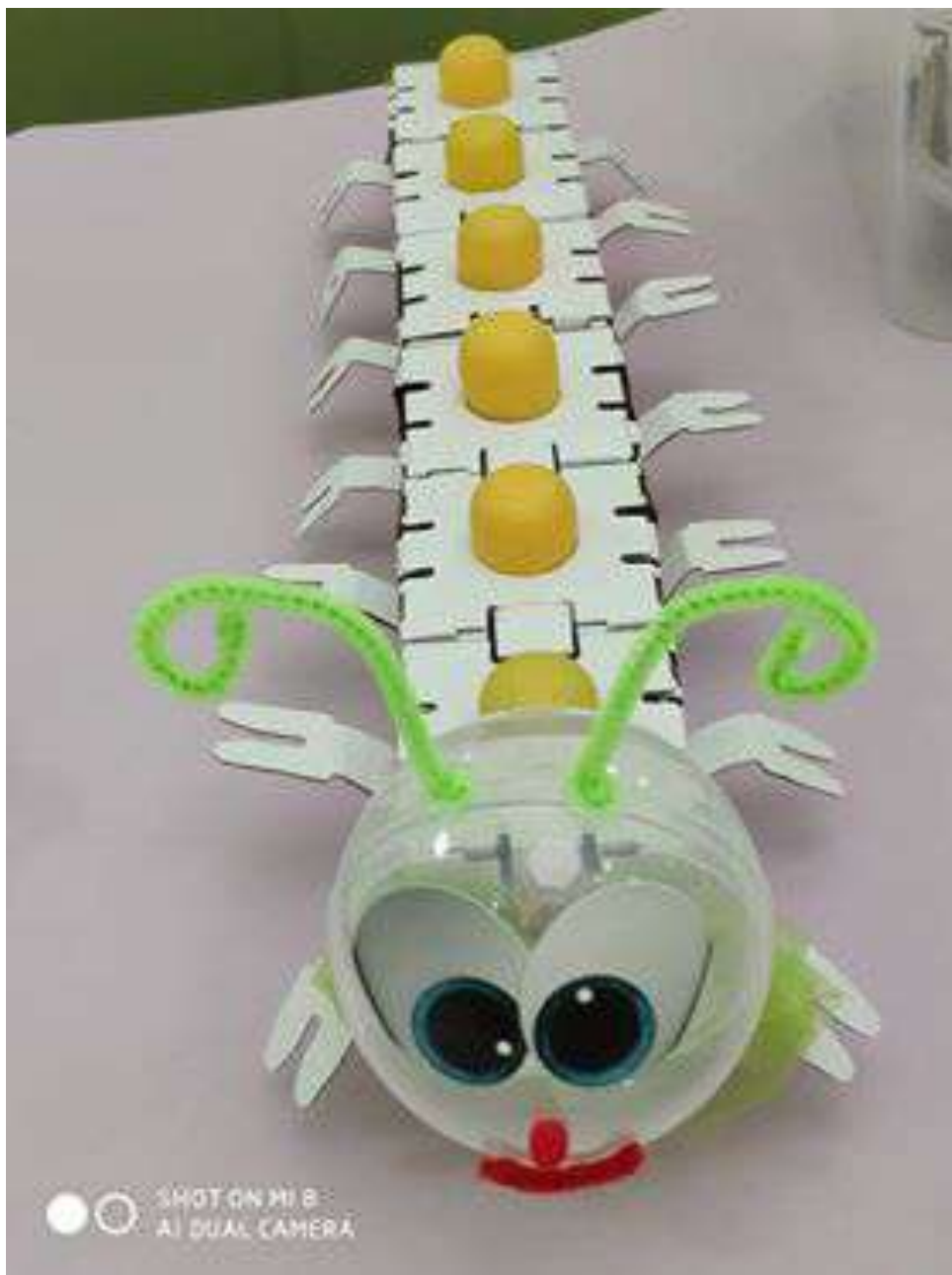
Лестница возможностей



Конструктор Йохокуб вобрал в себя универсальные возможности в развитии конструктивных способностей в разных возрастных категориях от 2+ до - 99.

Далее мы дадим краткое описание обучающих задач для целевого использования технологии Йохокуб для разного возраста в дошколке.

2+



Освоение технических приемов:

накладывать друг на друга; укладывать в ряд; ставить вертикально; располагать в ряд, образуя простейшие перекрытия.

Ребенок учится назвать постройку (домик, стульчик, заборчик, ворота, кубики, башенка).

3+



Формируется умение создавать достаточно устойчивые конструкции, соединяя между собой детали постройки: дом с крышей, стол и стулья, гараж для машинки, скамейка, загородка.

4+



Дети строят конструкции разных размеров и высоты, определяют устойчивость конструкции, соответствующей замыслу, группируют детали конструкции и их пространственное расположение относительно друг друга:

башенки, мебель для кукол, человечки из двух кубиков, декорирование постройки в соответствии с замыслом, простейшее соединение деталей между собой скобами, двух, трехэтажные дома.

5+



Старшие дошкольники учатся запоминать последовательность конструктивных действий, у них формируется умение соизмерять предметы между собой, умение понимать практическое значение предметов, делать и группировать постройки по цвету – белый цвет, крафт, учатся увеличивать количество деталей в сооружаемых конструкциях, устойчиво их укреплять, создавать простейшие конструкции по собственному замыслу.

Стараются самостоятельно собирать из простейших сюжетных моделей в 3D: хуторок, ракета, порт, маяк, самолет, собачка, зоопарк, Эко Йохокуб.

6+



Ребята с удовольствием и интересом соединяют несколько небольших конструкций в одну большую, активно используют замены одних деталей другими, в полном объеме пользуются дополнительными деталями.

Конструкции дополняют так, чтобы эти дополнения отражали реальные признаки предметов. Из части конструкций или предметов, учатся создавать крупные объемные 3D конструкции, используя базовые, дополнительные детали и цвета, создавать усложненные конструкции и предметы по собственному замыслу.

Приобретают навыки совместного обсуждения идей по замыслу конструкции, формируются предпосылки самоконтроля и самореализации. Самостоятельно для игры или по игровому замыслу сооружают и используют в игре Таунхаус, Пожарную часть, Космос, Технику, Роботов, жителей фауны, динозавров.

7+

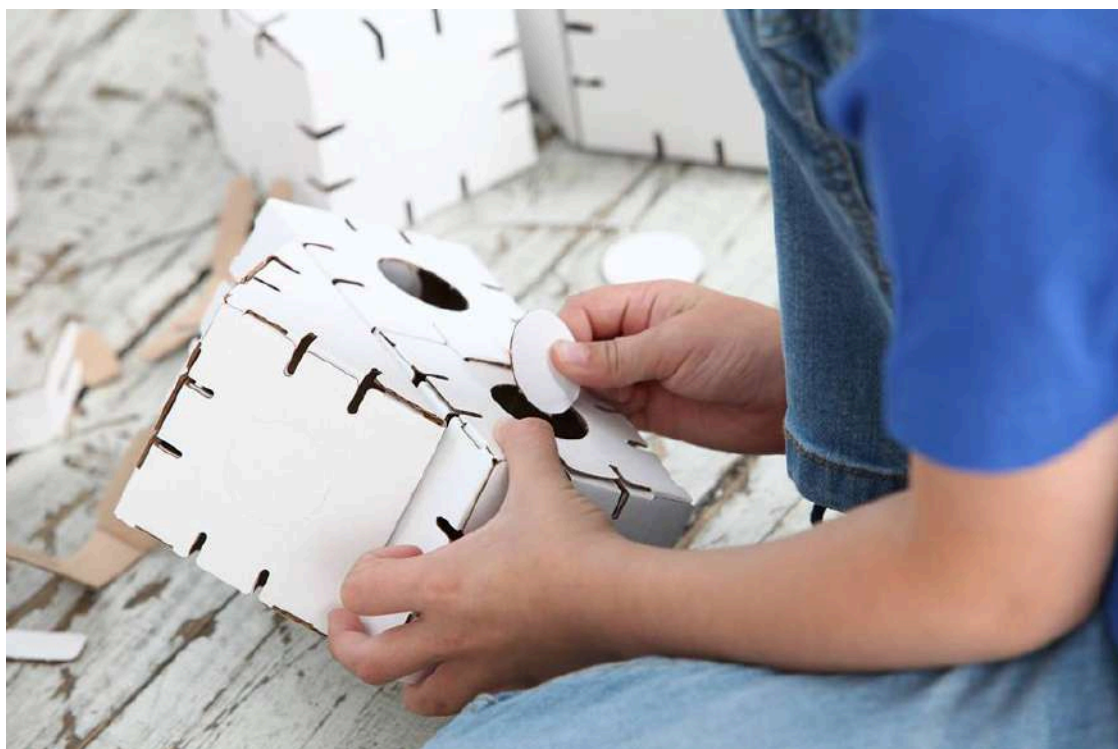


Перед поступлением в школу у дошкольников, уже в основном сформировано представление о сюжетном воплощении конструкций в 3D, их строении, пространственном положении, устойчивости, последовательности конструктивных действий.

Становится естественным и необходимым совместное обсуждение замысла по воплощению конструктивных идей, активно применяется умение договариваться при создании коллективной конструкции, развитие самоконтроля и самореализации обретает устойчивые позиции для дальнейшего развития и совершенствования.

Появляются задачи по созданию простейших механизмов (шестеренки, качели-катапульта) и значимых конструкций и сооружений по величине и высоте: Крепости, Города, Космодромы, Парки и т.п. Постройки приобретают авторский стиль, дизайнерские находки, словесное объяснение и интерпретации.

Для детей с ограниченными возможностями здоровья



Йохокуб является средством коррекции в работе с детьми ОНР, аутистами, социопатами и ДЦП и др.

Оказывает благотворное влияние на развитие речи, особенно ее планирующей функции, влияет на развитие коммуникативных навыков. В условиях домашнего пребывания конструктор помогает корректировать не только дошкольное образование, но и школьное обучение в областях, интегрированных с конструктивной деятельностью и 3D моделированием.

Конструктор способствует не только умственному и речевому развитию детей, но и формированию психических процессов, в соответствии с заболеванием и индивидуальным темпом развития. Он помогает детям в формировании интереса к деятельности, особенно в сегменте пространственного восприятия, активизирует мотивацию к выполнению конструктивных заданий. Влияет на формирование умения обследовать предметы, соотносить детали между собой, предметы с сенсорными эталонами.

Конструктор ЙОХОКУБ



- Выступает как инструментарий для использования детьми в самостоятельной и организованной видах деятельности.
- Развивает и совершенствует игровую деятельность.
- Активизирует двигательную деятельность.
- Предоставляет необходимую свободу для обдумывания и реализации конструктивных идей и игровых замыслов.
- Помогает реализовывать замысел и проявлять упорство в достижении поставленной цели.
- Помогает переносу знаний, полученных в процессе конструктивной деятельности в повседневную жизнь, с последующим их использованием.
- Способствует проявлению необходимых для конструирования компетенций.
- Совершенствует полученные навыки.
- Обогащает новыми знаниями.
- Помогает транслировать полученные компетенции в социум.
- Успешно используется в STEAM.
- Просвещает детей и взрослых в разных областях знаний.

Осознание, осмысление Йохокуб



Во взаимодействии с конструктором Йохокуб на постоянной основе у детей происходят очевидные подвижки в умственном развитии.

Происходит осознание конструктивной идеи и осмысление возможности ее реализации по принципу:

«Хочу больше знать и уметь»!

Дошкольник познает основы информационной грамотности.

Имеется возможность подвести к пониманию 3D моделирования.

Увидеть объём.

Ребенок учится не бояться принимать достаточно рискованные решения и делать ошибки. Конструктор позволяет их беспрепятственно исправлять.

Все участники конструктивной деятельности учатся обмениваться мнениями, рассуждать, дискутировать, расставляя приоритеты и определяя наиболее важные в данный момент.

Превращения конструктора Йохокуб



- «Герои» в картоне, которые создаются из плоскости и обретают объемную жизнь, коммуницируют в конструктивном пространстве и сооружениях.
- Йохокуб легко превращается в конструкторское «Дизайн-Бюро», в котором появляются и проявляются:
 - знания об архитектуре;
 - знания о декоре;
 - знания о графике;
 - знания о плоскости и объеме;
 - паттерны - повторяющиеся шаблоны, формы, схемы, модели, образцы, диаграммы);
 - коворкинг;
 - сторителлинг;
 - проектирование игрового ландшафта в стиле пиксель – арт
 - Квесты

Учимся говорить на языке Йохокуба



Герои из конструктора Йохокуб «говорят»:

- на языке классицизма (в одном пространстве, в одном времени и действуют в рамках одной идеи);
- сентиментальны, потому что, гармонично сочетаются природа и человек;
- романтичны, потому что есть мир «здесь» и создается мир «там»;
- реалистичны, потому что отражают окружающую действительность;
- используют модернизм, новыми средствами прерывают реалистические традиции в творчестве.

Роли и их исполнители

Роль детей



Ребенок – «инициатор»

высказывает запросы;
выдвигает идеи;
оценивает реальные возможности;
предлагает действовать.

Ребенок – «организатор»

собирает сверстников в команду;
проводит «Блиц опрос» среди друзей и сверстников;
определяет место совместного действия;
определяет время действия;
утверждает состоявшийся договор среди сверстников.

Ребенок – «наблюдатель»

включается краткосрочно в деятельность с коррективами относительно действий участников команды;
предлагает идеи;
инициирует направление деятельности;
создает индивидуальные конструкции и модели в параллели с работой команды;
представляет свой результат команде.

Ребенок - «Советчик – оценщик»

знакомится с деятельностью команды и отдельных детей;
оценивает результат деятельности, советует, как можно было бы сделать, высказывает свою точку зрения;
приглашает «Взрослого – эксперта» для совместного оценивания и презентации результата команды и индивидуальных участников.

Роли и их исполнители

Роль взрослых

Взрослый - «Демо - модель»:

приобретает конструктор
знакомит с конструктором
демонстрирует действия
действует самостоятельно
предлагает апробировать действия
детям.

Взрослый - «Партнер»:

выдвижение идеи;
обсуждение идеи;
включенность в совместный процесс конструирования и моделирования;
обсуждение результатов конструктивной деятельности;
совместная игра

Взрослый - «Наблюдатель»:

активный наблюдатель, который аккуратно корректирует и направляет деятельность ребенка;
пассивный наблюдатель, который учит детей не бояться делать ошибки, когда ребенок или дети что-то сооружают, помогает разбирать, осознавать и исправлять.

Взрослый – «Эксперт»:

оценивает результат деятельности (нейтральная оценка, по типу «Сделал и сделал»);
качественно оценивает результат деятельности, через шкалу достижений;
презентует результаты;
номинарует и поощряет.



Культура конструирования Йохокуб



Определите план самостоятельного или совместного конструирования, мотивируя участников на принятие самостоятельных решений и действий.

После завершения совместной деятельности оцените инициативу участников, их усилия и заинтересованность в сборке того или иного предмета или игрушки.

Обращайте внимание на взаимоотношения участников конструктивной деятельности, на формирование дружеских отношений и проявление эмпатии.

Особое внимание уделите конечному результату и поиграйте в созданный предмет или игрушку.

Образовательные кейсы 2+



Игровой сеанс

Кубарик пришел в гости

Время Игрового сеанса 10-15 мин.

Игровая коробка: набор - 8 разноцветных кубиков и 8 разноцветных призм (окрашенные в основные цвета), наполнители в кубики.

Обратите внимание: возможны любые вариации в рамках данной темы (игровые сеансы ограничиваются только вашим творчеством) и проводятся с подгруппой детей не более 8 человек.

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

Образовательные кейсы 3+



Игровой сеанс

Цветные фантазии

Время Игрового сеанса 15-20 мин

Игровая коробка: кубики, призмы и дополнительные детали – скобы, материалы для декорирования (нитки, краски, цветная бумага, салфетки, ткань, стикеры, природный материал)

Обратите внимание: на стороны конструктора

белый цвет и натуральный цвет картона в стиле «крафт».:

Конструктивные навыки: умение работать со скобами, правильно их применять, при помощи их создавать новые конструкции.

Дизайн – навыки: показ декорирования с использованием различных материалов, в соответствии с замыслом конструкции

Игровой сюжет: кукольная комната, гараж, город, машины, деревья, парк, детская площадка

Мир слов: соберем, соединим, крепко, устойчиво, сделаем красиво, конструируем дружно, вместе, слушаем друг друга.

Образовательные кейсы 4+



Игровой сеанс

Секреты Йохокуба

Время Игрового сеанса: 20- 30 мин.

Игровая коробка: набор базовых и дополнительных деталей Йохокуба, необходимые материалы для декорирования (материалы в зависимости от темы игрового сеанса).

Обратите внимание: Ознакомьтесь и конструктором: разберитесь в общей схеме, развертках куба и призмы; рассмотрите дополнительные детали йохокуба

Конструктивные навыки: выполнять конструктивные задания, используя все дополнительные детали, при этом проявляя творческий подход к узлам соединения куба и призмы

Дизайн – навыки: самостоятельный выбор дополнительных материалов для декорирования, создание элементов художественного конструирования, подбор графических рисунков, создание сюжетных линий.

Игровой сюжет: Квест- игра Йохокуб - «Найди мои тайные линии» рассмотри внутреннюю конструкцию кубика, соедини тайные линии между собой, определи: «Кто лучше с этим справился?».

Мир слов: конструкция, объем, соединительные детали, внутренние линии, графический рисунок, узел соединения, модель предназначения, квест – игра.

Образовательные кейсы 5+



Игровой сеанс

Мир Фауны

Время Игрового сеанса: длительность 30-40 мин., игровые сеансы «Мир фауны» проводятся в течении года, по мере изучения тем (дикие и домашние животные- юга и севера, воды и суши, древние и современные)

Игровая коробка: кубы, треугольные призмы, втулки/ оси (Крафт), колеса (Крафт), ручки- ножки – пара (Крафт), скобы, элемент -рюкзачок

Обратите внимание: на белый цвет деталей, цвет «Крафт», их взаимное соединение в конструкциях, демонстрировать детям модели в движении и неподвижности.

Конструктивные навыки: приобретение навыков работы с схемами и простейшими чертежами, соединение и присоединение новых деталей к базовым, формируем умения выворачивать конструктивные детали Йохокуба и соединять их между собой разными способами, получая таким образом пеструю двух цветную модель. Ознакомление со схемами и сборка модели в соответствии со ними.

Дизайн навыки: придание выразительности и завершенности внешнему виду конструкциям и моделям.

Игровой сюжет: «Курочка «Пеструшка»

Из деталей конструктора (базовых и дополнительных) собрать птицеферму, центральная фигура птицефермы - Курочка - Пеструшка (комбинирование деталей белого цвета и «Крафт»), таким образом, чтобы получилась разноцветная модель передающая ее образ.

Мир слов: комбинация деталей, птицеферма, выразительность внешнего вида конструкции, изнанка детали, вывернуть конструкцию, втулки, оси колеса, ручки-ножки, скобы, элемент – рюкзачок.

Образовательные кейсы 6+



Игровой сеанс

Контактная Деревня

Время Игрового сеанса:

длительность 40 – 50 мин, игровые сеансы проводятся в течение времени, определенного темой.

Игровая коробка: кубы, треугольные призмы, втулки/ оси (крафт), колеса (Крафт), ручки- ножи – пара (Крафт), скобы, элемент –рюкзачок.

Декорирование: стикеры, наклейки, карандаши, фломастеры, краски и пр., для создания характерных деталей и приданию образных выражений конструктивным моделям.

Обратите внимание: на использование дополнительных деталей Йохокуба для придания конструкции образа в соответствии выдвинутой идеей создания конструкции. Образное декорирование конструкции различными способами. Предоставить возможность детям самостоятельно определить место – «Дизайн бюро Йохокуба» и площадку для размещения сюжетного моделирования и конструирования.

Конструктивные навыки: совершенствование навыков работы с схемами и простейшими чертежами умение создавать из отдельных деталей большие и разные по сложности конструкции, соединять детали конструкции между собой таким образом, чтобы конструкция могла двигаться. Придавать устойчивость и прочность конструкции. Прочтение схем, в соответствии с ней определить количество необходимых конструктивных деталей

Дизайн – навыки: наблюдательность, креативность воображения, умение сконцентрироваться и работать с большими объемами, правильно их декорировать и придавать им художественные образы.

Игровой сюжет: посещение «Контактной деревни, кормление и общение с «Животными».

Мир слов: устойчивость, прочность конструкции, соединительные детали, втулки, колеса, конструкция в движении, объемная конструкция, контактная деревня, паттерны, сторителлинг, инжиниринг, дизайн бюро Йохокуб.

Образовательные кейсы 7+



Игровой сеанс

Земляничный город

Время Игрового сеанса: длительность 40 – 50 мин, игровые сеансы проводятся в течение времени, определенного темой.

Игровая коробка: кубы, треугольные призмы, втулки/ оси (Крафт), колеса (Крафт), ручки- ножки – пара (Крафт), скобы, элемент – рюкзачок.

Декорирование: журналы для поп-ап моделирования ЙохоСити: Таун-Хаус, Спорт-клуб, Пожарная часть, Ратуша, стикеры, наклейки, карандаши, фломастеры, краски и пр., для создания характерных деталей и приданию образных выражений конструктивным моделям, использование реальных предметов (комнатные растения, рисунки, предметный мир, игрушки, кукольная одежда и т.п.), современные дизайнерские материалы для решения технологических задач.

Обратите внимание: на дизайнерские решения по аксессуарам и паттернам, визуализацию обстановки конструкции в пространстве, стилевое направление – кантри, конструктивная деятельность должна иметь перевод в реальный мир, для какой цели создаются те или иные модели (рамка для рисунков, коробка для мелких игрушек и вещей, сортер для карандашей, кашпо для цветов, домик для кошки, инсект-отель и т.п.).

Конструктивные навыки: умение соотносить художественные замыслы и образы к практическому применению и использованию в бытовых вещах и интерьерах. Умение создавать модели для Робототехники.

Дизайн – навыки: умение работать в команде, проявлять терпение и усидчивость в выполнении конструкции и модели, умение создавать индивидуальные, авторские модели и конструкции.

Игровой сюжет: «Я хочу быть....»:выбор профессии (механизатор, садовод, агроном, овощевод, пчеловод, пекарь и др.)

Мир слов: стикеры, наклейки, стиль «Крафт», поп-ап моделирование, авторские модели и конструкции, интерьер, робототехника, дизайнер, дизайнерское направление кантри, кашпо, предметный мир, реальный мир, технологические задачи, современные дизайнерские материалы и технологические задачи.

Образовательные кейсы для детей в ОВЗ 5+

Игровой сеанс «ЗВУКОВОЙ ОРКЕСТР»

/серия игр/

Время Игрового сеанса: длительность 30-40 «воспроизведи темп»

ин., игры: «Знакомство со звуковым материалом», «Угадай, что звучит», «Тихо- громко», «Найди пару», «Ритм», «Где гремели», «Кто гремел».

Игры можно проводить в любое время в течении дня, отведенного для основной образовательной и игровой деятельности, по регламенту работы учителя –логопеда.

Игровая коробка: 6 -8 кубиков (Йохокуба) с разным наполнением: (фасоль, горох, декоративные камешки, небольшие камни, каштаны, гвоздики от мозаики, мелкие деревянные игрушки (колечки), гречка и др.)



Образовательные кейсы для детей в ОВЗ 5+



Игровой сеанс «ЗВУКОВОЙ ОРКЕСТР»

Обратите внимание: ознакомьтесь с предметным миром мелких материалов: продуктов (круп), игрушек (издающих звучание внутри Йохокуба), природных материалов, картинок с изображением предметов – символов, визуализацию обстановки при выполнении инструкции.

Конструктивные навыки: умение соотносить инструкции педагога к практическому применению, дать представление о звуках окружающего мира в Йохокубе, с помощью наполнителей; развитие у детей фонематического восприятия; формирование темпово-ритмической стороны речи с звучащим Йохокубом; умение различать неречевые звуки; развитие мелкой моторики, обогащение сенсорного опыта; умение соотносить звук с визуальным образцом.

Дизайн – навыки: «ЗВУКОВОЙ ОРКЕСТР»- умение действовать по инструкции, находить звучащий Йохокуб с тем же наполнителем (фасолью) слушать и соотносить его звучание; умение создавать ритмический звуковой рисунок по заданному ритму и наименованию наполнителя Йохокуба.

Игровой сюжет: создавать ритмический звуковой рисунок по заданному ритму с использованием звучащего Йохокуба, угадывать, откуда идёт звук и называть звуки предметного мира, коммуницирование в игровом пространстве.

Мир слов: наполнители, звуковой оркестр, ритмический рисунок, декоративные камни, звуковой рисунок, предметный мир.

Копилка Йохокуба



ФГОС ДО

- Конструктор обеспечивает реализацию основных направлений:
- Социально-коммуникативное развитие;
- Познавательное развитие;
- Речевое;
- Художественно-эстетическое;
- Физическое.
- Создает условия для развития личности, мотивации и способностей детей в разных видах деятельности.

STEAM-образование – уникальный универсальный инструмент для ознакомления с окружающим миром, формирования элементарных естественно-научных представлений, понимания современных технологий, через искусство, математику, инжиниринг, осознание целостной картины мира, приобретения ключевых навыков 21 века.

Пополняется идеями **STEAM**, направлениями и педагогическими технологиями, ФГОС, вариантами использования Йохокуба, вызовами 21 века.

Аббревиатура STEAM расшифровывается как:

S – science (естественные науки);

T – technology (технологии);

E – engineering (инженерия, техническое творчество);

A – art (искусство);

M – mathematics (математика).

Копилка Йохокуба

- Различные технологии в современном мире связывают практически все звенья жизнедеятельности современного человека. Поэтому и актуализирует запрос на иные подходы, стремления и поиск новых траекторий в образовании подрастающего поколения.
- Усиление познавательных компетенций дошкольников через научно-технические и научно-естественные направления. Акцентирование внимания на практико-ориентированные подходы в обучении, выявление способностей к исследовательской деятельности и с самого раннего возраста всесторонняя образовательная подготовка в разных областях естественных наук, робототехнике и технологиях.
- Создание развивающей предметно-пространственной среды и эффективность использования «Дополнительного пространства детской активности», в котором есть возможность слышать «голос ребенка», т.е. предоставлять ребенку право выбора вида активности, временного отрезка и темпа активности. При этом самому ребенку быть активным, взаимодействовать как в команде, так и самостоятельно, уметь взаимодействовать со взрослыми в парадигме «Партнер-партнер».
- Такое современное направление, как инжиниринг позволяет ребенку, начиная с дошкольного возраста, представлять в рамках преемственности со школой метапредметные связи и устанавливать связи между различными технологиями.
- Конструирование, техническое моделирование и робототехника поддерживаются и укрепляются конкретными областями знаний - физика, математика, инженерия и информатика (логика, алгоритмика).
- Приобщение к конструированию – это возможность развития не только интереса к конструктивной деятельности, но и знакомство с различными видами конструкторов и арт-дизайн, который придает предметам образность, смыслы, завершенность, фантазийность и реалистичность.
- Йохокуб направлен на решение воспитательных задач. В процессе конструирования воспитывается умение работать коллективно, объединять свои индивидуальные поделки в соответствии с общим замыслом, договариваться, дружески относиться к деятельности сверстников, проявлять эмпатию.

Маршрут “4 К” в 21 век

Креативность

Умение проявлять оригинальность замысла, подбор средств в его реализации и умение предъявлять результаты. Умение совершенствовать первоначальный замысел, для получения максимального результата. Внимательное изучение и подбор адекватных средств для реализации проекта.

Коллборация

Решение через сотрудничество. Совместная деятельность оно же сотрудничество, проявляемое в обучении, обмене знаниями, достижении общих целей, в сфере деятельности двух и более людей над одним и более проектами, и достижение согласия. Умение устанавливать временные рамки.

Коммуникация

Умение внимательно обсуждать новые идеи, конструкции, грамотно предъявлять запросы к выбору конструктивных средств, совместно их обсуждать, делиться идеями и способами реализации этих идей. Проявлять импатию, гибкость и готовность в оказании помощи, умение искать и находить компромиссы для достижения общих целей. Проявлять уважение к партнеру и сверстникам. Умение принимать на себя ответственность за свою работу в команде и ответственно относиться к коллективному результату, осмысливая взаимную связь. Уважать затраченные ресурсы (время, пространство, используемые материалы и дружеские контакты) для создания конструкции.

Критическое мышление

Умение вести дискуссию, при этом использовать разные варианты обоснования той или иной точки зрения, интегрируя ключевые мыслительные и речевые навыки в конструктивно- проектной деятельности. Аргументированно, синтезируя и анализируя имеющуюся информацию, связывать между собой информационные потоки. Формулировать и задавать четкие вопросы, получать на них конкретные ответы. Умение выявлять и прояснить разные точки зрения для принятия более конструктивного и качественного решения.

Маршрут “4 К” в 21 век

Креативность

Умение проявлять оригинальность замысла, подбор средств в его реализации и умение предъявлять результаты. Умение совершенствовать первоначальный замысел, для получения максимального результата. Внимательное изучение и подбор адекватных средств для реализации проекта.

Коллборация

Решение через сотрудничество. Совместная деятельность оно же сотрудничество, проявляемое в обучении, обмене знаниями, достижении общих целей, в сфере деятельности двух и более людей над одним и более проектами, и достижение согласия. Умение устанавливать временные рамки.

Коммуникация

Умение внимательно обсуждать новые идеи, конструкции, грамотно предъявлять запросы к выбору конструктивных средств, совместно их обсуждать, делиться идеями и способами реализации этих идей. Проявлять эмпатию, гибкость и готовность в оказании помощи, умение искать и находить компромиссы для достижения общих целей. Проявлять уважение к партнеру и сверстникам. Умение принимать на себя ответственность за свою работу в команде и ответственно относиться к коллективному результату, осмысливая взаимную связь. Уважать затраченные ресурсы (время, пространство, используемые материалы и дружеские контакты) для создания конструкции.

Критическое мышление

Умение вести дискуссию, при этом использовать разные варианты обоснования той или иной точки зрения, интегрируя ключевые мыслительные и речевые навыки в конструктивно- проектной деятельности. Аргументированно, синтезируя и анализируя имеющуюся информацию, связывать между собой информационные потоки. Формулировать и задавать четкие вопросы, получать на них конкретные ответы. Умение выявлять и прояснить разные точки зрения для принятия более конструктивного и качественного решения.

Обсуждение. Дискуссия. Сторителлинг



В реализации технологии Йохокуб можно использовать такие формы организации как: дискуссия, философия и сторителлинг.

Дискуссия (от лат. слова *discussion* – рассмотрение, исследование) способ организации совместной деятельности с целью принятия интенсификации процесса принятий решений в группе с помощью обсуждения какого – либо вопроса или проблемы. Она выступает как эффективная форма технологии группового взаимодействия, обладающая особыми возможностями в обучении, развитии и воспитании при организации и работе творческого моделирования и конструирования из конструктора Йохокуб. Дискуссию можно проводить в виде методов и приемов обучения: «Мозговой штурм, синектика, анализ ситуаций.

Развивающая функция дискуссии – стимулирование творчества дошкольников, развитие их способности к анализу информации и аргументированному, логически выстроенному доказательству собственных идей и взглядов. Одной из основных целей дискуссии – это развитие у дошкольников критического мышления, формирования коммуникативной и дискуссионной культуры.

Философия - это воспитание, развитие мировоззренческих представлений детей, формирование основ логического мышления. Философия востребована настоящим и будущим, что очень хорошо сочетается с созданием предметного мира из конструктора Йохокуб. Философия, как процесс обобщающего знания, необходимый фундамент образования в современном мире.

Философия как метод воспитания, свободного и естественного. «Учитесь думать, начните мечтать о самых прекрасных предметах» (Живая Этика).

Обсуждение. Дискуссия. Сторителлинг



Сторителлинг - интерактивный метод в работе с детьми, который также можно использовать в работе с конструктором Йохокуб.

Сторителлинг в переводе звучит как «рассказывание историй», т.е. в широком смысле слова - устная передача информации и создание увлекательного рассказа.

В педагогической специфике дошкольного образования он сливается с игрой. Эта техника, которая с помощью применения историй с определенной структурой и интересным героем направленного на решение педагогических вопросов воспитания, развития и обучения.

В технологии Йохокуба можно использовать такие виды сторителлинга как классический, активный и цифровой.

Игрой может быть кубик или треугольная призма с дополненными деталями (если образ мальчика-лицо и бабочка, если девочка-лицо и косынка), главное, чтобы у героев были чувства, которыми мы его наделяем.

Заключение. Интеграция технологий

Технология эффективной социализации Н.П. Гришаевой.

Из предлагаемой технологии очень интересно рассмотреть модули «Волонтерство» и «Социальную Акцию».

Дети-волонтеры: технология предполагает систематическое разновозрастное общение не только между детьми детского сада и школы, а также школьниками и взрослыми волонтерами.

Социальные акции, технология позволяет объединить педагогов, родителей и детей в единый коллектив, для участия в благотворительных акциях и инициативах, формируя активную социальную позицию у всех членов сообщества.

Именно эти модули отвечают за интеграцию и взаимодействие технологий. Взаимодействие старших и младших детей, выстраивание межвозрастного общения – это и есть коммуникация, которая способствует вовлечению детей младшего возраста в конструктивную деятельность Йохокуб. Таким образом дети разного возраста становятся участниками Клуба Йохокуб.

Волонтерство как проектная деятельность по сбору макулатуры из Йохокуб всем садом, совмещенным с уроком экологии. Периодичность - раз в квартал.

Технология интеллектуально- творческого развития детей 3-7 лет с помощью развивающих игр В.Воскобовича.

Сказочные лабиринты игры – построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально- творческому развитию детей в игре, идеально реализуются через Йохокуб.

Технология «Сказочные лабиринты» это широкий возрастной диапазон участников развивающих игр, а также их многофункциональности. В результате использования этой технологии у ребенка развивается познавательный интерес, желание и потребность узнать новое, формируется исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности, развиваются воображение, креативность мышления, т.е. умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения

Развивающие игры В.Кайе

Авторские игры Кайе В.А. прекрасно дополняют технологию Йохокуба игровыми сюжетами, разноцветностью содержания, яркостью и завлекательностью игр, и..... «созданием творческих композиций, причем не только плоскостных, но и объемных. Известно, что выход из плоскости в объем важен для развития мышления ребенка, его пространственной ориентации».

Как стать членом клуба Йохокуб?

А также узнать о содержании и цене обучающих программ?

– зайдите на официальный сайт производителя:

<http://yohocube.ru>

Консультация по почте

info@yohocube.ru

WatsApp +7 909 944 77 88

Yohocube
КЛУБ
www.yohocube.ru

