Верстакова Ольга Александровна, воспитатель высшей категории, с общим стажем работы в МБДОУ № 65 «Дельфин» в городе Железногорске Красноярского края - 19 лет. Развивала и воспитывала детей в группах оздоровительной направленности, с астматическим компонентом, в разновозрастной группе. Два года отработала старшим воспитателем. В данный момент перешла на группу старшего дошкольного возраста с детьми ТНР.

Активно занимаюсь поиском новых идей для внедрения в свою работу. В 2023 году в составе команды ДОУ участвовала в международном конкурсе им. Л.С. Выготского. Мы выиграли «Образовательный тур». Обладаю талантом сочинять стихи и сказки, чем активно заражаю своих дошколят. Неоднократный победитель конкурса чтецов на городском уровне. В городской библиотеке давала интервью в рубрике «Погружение в профессию», где выпускники узнают о разных специальностях, от людей влюблённых в свою профессию.

Мои воспитанники творческие и интеллектуально развитые. Принимают участие и побеждают в международном конкурсе «РостОК», в ежегодных городских конкурсах народного творчества «Перезвоны Новолетья». В работе люблю развиваться и дарить новые эмоции детям. Имею звание «Кадровый работник».

Постоянно повышаю уровень квалификации через обучение. В прошлом году прошла обучение в МГПУ по внедрению в практику STEAMS-технологии. Как результат обучения, теперь использую в работе игру «Быстрозвук».

**Алгоритм составления сценария steam игры «Быстрозвук».**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Технология** | **Характеристика** | **На что ориентирована** | **Описание практики** |
| **S** | Наука | **Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?** | Наглядно при сравнении ребёнок усваивает, чем отличается геометрическая фигура от формы (квадрат и куб); знакомится с развёрткой куба и действием (плоское превращает в объемное); узнаёт различные способы крепления путём поворота скреплённых деталей или чувствует жёсткое крепление; на практике знает, как удлинить, добавив дополнительные кубики; методом подсчёта и переворачивания кубика узнаёт, что есть 6 граней; практически прокатывает и делает вывод, что кубик может катиться, но надо придать силу больше, чем шару. Формирует представление о звуко-буквенном разборе слова через игру, непосредственное действие с буквами и цветным обозначением. Видит при составлении, что легко поменять грань кубика на другую путём поворота и исправить ошибку. |
| **T** | Технология | **Какой алгоритм деятельности осваивают дети?** | Алгоритм звуко-буквенного разбора слова и алгоритм письма слева направо. Алгоритм перевода образа объекта или предмета в письменную речь (можно на основе этой игры познакомить с появлением письменности). |
| **E** | Инжиниринг | **Какой продукт (проект) создают дети?** | Создают слова из букв, создают необходимый материал для начала и продолжения игры, создают другие игры на основе данной. Трёхцветные кубики, дополнительные кубики с буквами, дополнительные кубики с картинками, чтоб составить ещё слова. Сами на них рисуют то, чего не хватает по их мнению. |
| **A** | Искусство | **Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?** | Декорирование кубика цветной бумагой и фетром (твердый звук - синий картон, мягкий звук - зеленый фетр). Узнаёт, что на кубике можно рисовать фломастерами, красками, карандашами в процессе усложнения игры и на начальных этапах. |
| **M** | Математика | **Какие элементы математического мышления развивает ребенок (**геометрическое, пространственное, алгоритмическое**,** временное, комбинаторика и т.п.) | Алгоритмическое – узнаёт алгоритм звуко-буквенного разбора и не только.  Пространственное – при размещении кубиков получает представление (слева, справа, вверху, внизу, между, перед, после).  Геометрическое - у куба 6 граней, плоское можно превратить в объёмное, разница между геометрической фигурой и формой.  Временное - понимает отрезок времени в 5-10 минут, умеет действовать с песочными часами. |
| **S** | Сделай сам | **В какой вид активности вовлечены дети** (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.) | Инженерно-техническая активность (строит кубик, объединяет, удлиняет задуманное), коммуникативная (договаривается в команде, общается, обсуждает общий выбор), речевая (пополняет речь новыми словами, выстраивает диалог, учится писать без ошибок), познавательная (узнаёт процесс звуко-буквенного разбора, чем отличаются звуки, новые термины), игровая (командная игра с результатом и правилами, ходом игры, ролями). |

**Описание сценария Steams игры.**

**Тема игры:** «Быстрозвук» – звуко-буквенный разбор слов в игровой форме.

**Цель игры:** Расширить представления детей о возможностях применения конструктора «Йохокуб» в игре, сформировать навыки звуко-буквенного разбора через командную игру.

**Возрастная группа:** дети подготовительного возраста.

**Задачи:**

**Образовательная.** Сформировать умение производить звуко-буквенный разбор небольших слов, используя социально-коммуникативные навыки и знания особенностей геометрической формы – куба. Закреплять знания о различии в звуках, об их обозначении цветом, умение находить необходимые буквы и составлять слова из них. Формировать представление о навыке письма слева направо.

**Развивающая.** Развивать инициативность и самостоятельность, наглядно-образное и словесно-логическое мышление, умение действовать в команде.

**Воспитательная.** Воспитывать чувство ответственности за командный результат, стремление к совершенствованию своих навыков, уважение к команде соперников.

**По развитию steams навыков:** умение видеть образовательную задачу и действовать необходимым способом для ее реализации; умение моделировать образ будущего развития игры; умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, умение применять творческие механизмы реализации замысла; умение подбирать детали для игры; умение вступать в коммуникацию с членами команды по поводу решения образовательной задачи; умение придумывать техническое решение поставленной задачи, применение элементов математического мышления. Способность к речевому творчеству.

**РППС**: настольная командная игра в Центр «Речевичок».

**Видимая задача:** развитие интереса к звуко-буквенному разбору слова.

**Скрытая задача:** убрать дефицит детей в умении выполнять звуко-буквенный разбор, увеличить периодичность применения данных навыков на практике по средством командной игры.

**Ожидаемый образовательный результат игры.** Дети легко производят звуко-буквенный разбор небольших слов, состоящих из 3-5 букв, быстро отыскивают на гранях куба нужные буквы, свободно определяют звуки гласные и согласные, мягкие и твёрдые. Умеют определять место звука и буквы, его обозначающего, в слове. Знают, что слова пишутся слева направо. Придумывают и изображают на кубиках новые слова для игры, умеют считать количество букв в слове.Умеют распределять действия в команде для быстрого выполнения задания. Помогают товарищам команды при неправильном определении звука, при нахождении нужных букв. Умеют делиться с командой соперников, умеют доводить весь разбор до конца и приходить к единому командному результату, умеют договариваться. Могут выбирать детей на нужную роль «судьи», «хранителя времени» по считалке.Умеют радоваться своей победе и победе противника. Знают, что проигрыш – это повод для тренировки, а не для ссор и обид.

**Приготовление.** Участники игры разбиваются на 2 команды (можно играть вдвоём). Готовят себе «поле», кубики с буквами, трехцветные кубики, кубики с картинками-обозначениями слова. Между командами ставится «ячейка-результат», куда в процессе игры помещаются «фишки-палочки» при правильном результате.

Дополнительно выбирается 2 ребёнка или 1 взрослый - судья, оценивающий правильность выполнения разбора и присуждающий фишки - трубочки от коктейля. Выбирается хранитель времени по песочным часам, 1 тур игры длится 5-10 минут.

**Ход игры.** Хранитель времени даёт старт и переворачивает песочные часы. Команды каждый в своём поле договариваются о выборе картинки и помещают её в левое одноместное отверстие, в верхнем ряду слева направо собирают слово с картинки из букв, в нижний ряд слева направо звуковую форму слова. Если готовы переворачивают свой треугольник зелёной стороной вверх на «ячейке-результате», судья проверяет и при правильном разборе помещает палочку в ячейку команды. Команда треугольник переворачивает красным и продолжает игру, производит разбор нового слова. Параллельно производит разбор и вторая команда. Игра заканчивается по команде хранителя времени, который оповещает «время вышло». Подсчитываются палочки в каждой команде. Выигрывает та, у которой больше палочек.

**Заключительный этап:** рукопожатие команд между соперниками.

**Возможные вариативные преобразования игры в будущем:**

1.Дополнить призмами трех цветов, ввести знание о слогах. Выкладывать звуковую схему с помощью кубов и призм, добавить кубики Н. Зайцева.

2. Звуковую часть соединить вращающимся способом, чтобы дети подбирали модель из трёх-пяти кубиков к слову.

3. Используя только кубики с картинками выстраивать последовательный сюжет сказки, трансформировать в игру на сюжетосложение.