Департамент образования и науки города Москвы

ГАОУ ВО Московский городской педагогический университет

Дополнительная профессиональная программа
(повышения квалификации)

«Steam практика применения конструктора «Йохокуб» в дошкольном образовании»

(36 ч.)

Тема 3.1. ***Steam игры и проекты. Алгоритмы организации проектной деятельности дошкольников с использованием конструктора «Йохокуб» по технологии тетрадей-кейсов «Заботливая тетрадь».***

Авторы:
Кудрявцева Екатерина Львовна, отв.секретарь правления Международного методсовета, научный рук-ль международных сетевых лабораторий «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования» (университеты РФ, Чехии, Хорватии, Казахстана, Латвии), член правления ОЦ ИКаРуС, рук-ль портала http://bilingual-online.net. Автор игр с «Йохокуб».
Чуйкова Елена Владимировна, основатель и изобретатель «Йохокуб»;
Литвинова Светлана Николаевна, к.п.н., доцент, директор зеленоградского отделения, центра Steams образования и профессионального развития «Моя планета» ГАОУ ВО МГПУ

Вопросы для обсуждения

1. Назовите основные принципы создания игровых проектов с «Йохокуб»
2. Какую технологию создания игровых проектов с «Йохокуб» мы применяем для работы на дистанте?
3. Какова основная цель создания игровых проектов с«Йохокуб»?

Особенности игр нового поколения

- **пересмотр и модуляция существующих правил (рамочных).** Правила игр нового поколения должны быть адаптируемы к играющим, индивидуально-мобильны. Оптимальный вариант – модульные правила, отвечающие потребностям каждой целевой группы (возрастной, социальной, профессиональной**);**

- **полифункционализация, позволяющая за счет набора простейших игровых компонентов и их минимальной перестановки получить максимальное количество игровых модулей как единую систему.** Систему, подлежащую развитию и расширению каждым игроком, и, тем самым, самомодифицирующуюся и саморазвивающуюся.

1) направленность на деклиширование, дестереотипизацию сознания (дети не имеют собственных стереотипов, они передаются им взрослым сообществом); постановка нестандартных задач или формирование нестандартной ситуации;

2) делокализация, развитие мобильного (адаптивного) мышления, мобильных точек зрения, креативизация сознания;

3) предъявление образцов использования новых технологий в быту и образовательном процессе, мотивирование к образованию длинною в жизнь как к сотворчеству (список модулей игры «открыт» как для различных возрастных групп, так и для различных этнолингвокультурных и профессиональных сообществ);

4) снятие синдрома выгорания как «учащегося», так и «учителя» (в широком понимании данных понятий) за счет смены видов и форм деятельности и учета интересов субъектов деятельности;

5) интерактивность (в широком понимании этого слова: может быть разыграна как индивидуально, так и в паре, группе и т.д.);

6) мобильность и саморазвитие, становление игры в процессе игры (см. выше);

7) модульность, привязанность к одним и тем же игровым объектам (карточкам, игрушкам и пр.), но предназначенность для различных целевых групп;

8) полифункциональность (пригодность, например, психологам - для диагностики; педагогам – для отработки знаний, умений и навыков, а затем формирования компетенций и т.д.).

9) введение индивидуума в мир этнокультуры (реализация преемственности поколений не в сказительстве/сказке, а в игре, включая трансляцию норм, правил, ценностей, задач с их преобразованием с учетом реалий дня сегодняшнего);

10) помощь в ориентации в системе социальных и межличностных ролей и отношений в поликультурном пространстве; формирование культуры коммуникации в межкультурном пространстве (основанного на чувстве безопасности и принятия в данное пространство со стороны других его членов).

11) управление агрессией, аффектами, выгоранием (по Хёйзинге вслед за «катарсисом» Аристотеля); переключения их в игровой мир из реального (война как игра, спорт как замена военным баталиям);

12) моделирования случайностей и возможностей (начало заложено в биржевой игре и тотализаторе, лото и пр.) с поиском вариантов выхода из них и др.

ЙОХОКУБ ОТВЕЧАЕТ ТРЕБОВАНИЯМ ВРЕМЕНИ – СВОБОДНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРОСТРАНСТВА И ОБЪЕКТОВ ИГРЫ

Логика создания игровых проектов с «Йохокуб»

Дети познают, создавая что-то на основе чего-то (куба, шара, пирамиды…) – **ЛОГИКУ ОБЪЕКТА.**

Осознанное конструирование начинается именно с понимания ребенком логики формы объекта, обуславливающей его содержание. Чтобы понять это самим взрослым, педагогам, рекомендую начинать с создания **МЕНТАЛЬНОЙ КАРТЫ того объекта (куба)**, который станет основой для творчества.

Размер (сколько можно разместить на каждой стороне) и внутри

Одновременно видна 1 сторона и можно бросать («кости», выбор случая)

Полый внутри (можно что-то спрятать - «черный ящик»; усиливает звук)

Цвет (разноцветность или одноцветность сторон, пар сторон осознанная)

Материал – бумага (клеить, рисовать, аппликации под пленку…)

Количество сторон – 6, количество граней – 12 (парность, как использовать)

Можно соединять подвижно и неподвижно, строя мобильные и статичные объекты

Продукт проекта как итог для ребёнка!

Ура! Праздники!!!

Yohocube

Собери
Раскрась
Играй!
www.yohocube.ru

Тех.карты проектов с темами месяца

из йохо-календаря

для дошкольников и школьников

Работать с тех.картами йохо-проектов можно 2-мя способами:

1

- распечатать на цветном принтере слайды с йохо-проектами и по QR-коду находить инструкции по сборке моделей и другую полезную, на наш взгляд, информацию

2

- в цифровом виде на экране.
Мы даем вам шаблон, по которому вы можете создать свой проект, опираясь на предложенные нами темы

Настоятельно рекомендуем повторять это дома!

Для реализации проектов с помощью наших тех.карт подойдут наборы 2-х серий:

Yohocube

Собери. Раскрась. Играй!
www.yohocube.ru

- **YohoCreator** (в составе йохо-кубы и призмы) – https://yohocube.ru/product-category/yohocreator/ **1**

- **YohoSOS** (в составе йохо-кубы, призмы и доп. детали: ручки-ножки, колесо, втулка) - https://yohocube.ru/product-category/yohosos/ **2**

Как выбрать нужный для проекта набор?

Для создании проекта модели по инструкции из тех. карты, соотнесите нужное вам для проекта количество деталей с составом набора.

Для создания проекта по собственной задумке – сделайте чертеж модели в тетради в клетку и посчитайте нужное вам количество деталей. Не забывайте, что у модели есть Длина, Ширина и Глубина!

Как это сделать?

-В **тех.карте проекта** пройти по гиперссылкам наименований в списке **«Модели»** (если работаете в цифровой версии) или сканировать **QR-code** (если вы распечатали тех.карты на бумаге), ведущих в карточку товара.

В карточке товара ищите информацию о видах и количестве йохо-деталей, необходимых для создания этой модели.

Где именно искать информацию о видах и количестве йохо-деталей для модели?

- В наименовании набора. Пример набор «Домашние питомцы. 34 (25/9)» – это значит, что на модели из этого набора уйдет 34 детали: 25 кубов и 9 призм

- В инструкции карточки товара – в каждой карточке товара есть графическая инструкция в pdf.

- Найти модель в общем архиве йохо-моделей, где есть столбцы с видами деталей - https://yohocube.ru/detali/

ИЗОБРАЖЕНИЕ ПРЕДМЕТА СЕГОДНЯ

МИНИМУМ 500x500 пикселей

Свободное от копирайта!

ПРЕДМЕТ

ИСТОРИЧЕСКОЕ ФОТО, СВЯЗАННОЕ С ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ПРЕДМЕТА

МИНИМУМ 500x500 пикселей

Свободное от копирайта!

Кто-то из великих – о предмете

ФИО, «Источник цитаты», год

1 Что мы знаем об этом предмете?

История самого предмета – его возникновение

Текст, понятный детям

История названия предмета

2 Что мы хотим узнать?

Основные характеристики предмета, про которые важно знать

3 Что нам надо сделать, чтобы узнать?

2. Небольшой текст

3. Небольшой текст

Проект предмета из «Йохокуб»

Выбираем из готовых https://yohocube.ru/detali/

Разрабатываем сами

шаблон тех.карты проекта

Источники текстовых данных:

Источники фото:

Робот

Сам - металлический,
Мозг - электрический.

Что мы знаем?

7 февраля День робототехники. Именно в этот день писатель-фантаст, ученый, популяризатор науки, уроженец Смоленской области Айзек Азимов сформулировал три незыблемых закона робототехники, которые стали основой развития этого направления.

Эти законы гласят:

- робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинён вред;
- робот должен повиноваться всем приказам, которые даёт человек, кроме тех случаев, когда эти приказы противоречат Первому Закону;
- робот должен заботиться о своей безопасности в той мере, в которой это не противоречит Первому и Второму законам.

Виды роботов:

- промышленные
- боевые
- исследовательские
- медицинские

В середине 18 века жил Пьер Жаке-Дро он является создателем первых в мире роботов, которые назывались автомотонами. Они были полностью механическими

Что мы хотим узнать?

Что надо нам сделать чтобы узнать?

Пример тех.карты проекта

Источники текстовых данных: http://www.robogeek.ru/novosti-proekta/segodnya-vsemirnyi-den-robototehniki

Источник загадки: http://kidsclever.ru/content/zagadki-pro-robota

Источники фото: https://yohocube.ru/pedagogam/obrazovatelnye-reshenija-doshkolka/#01

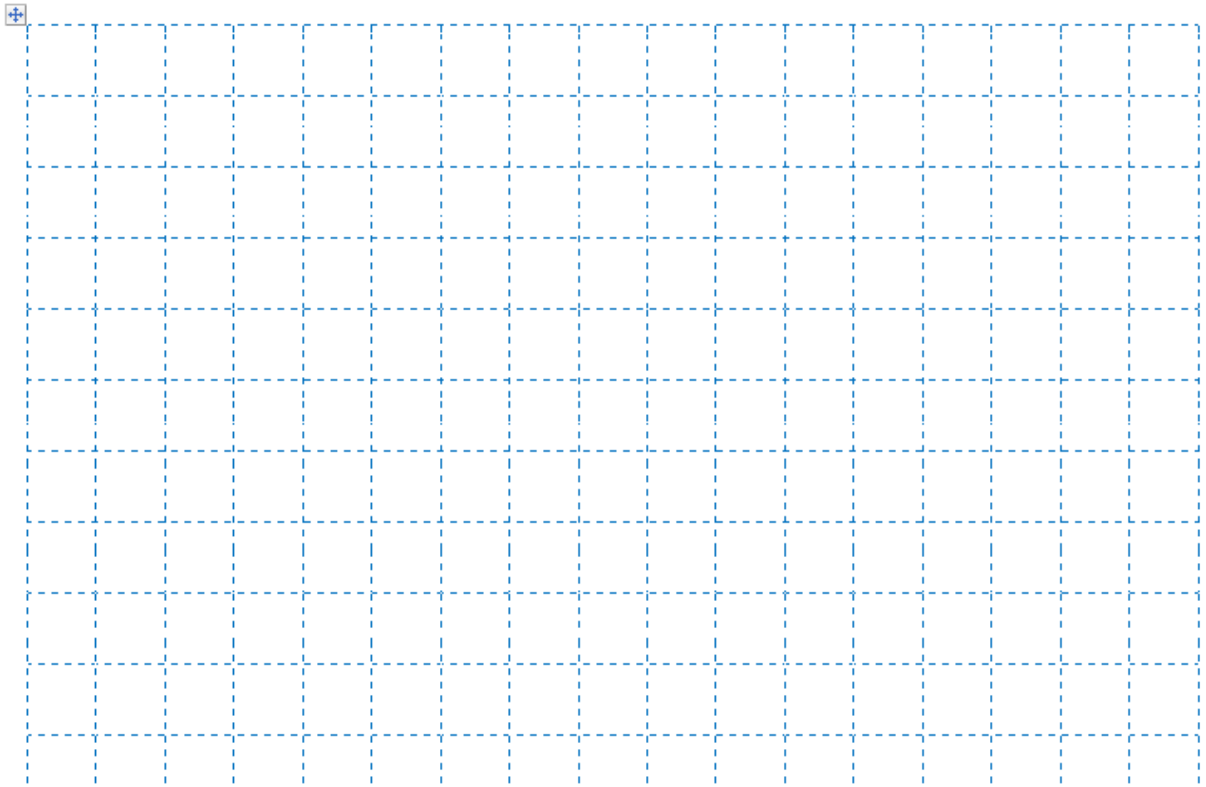
Проектируем собственную модель из «Йохокуб»

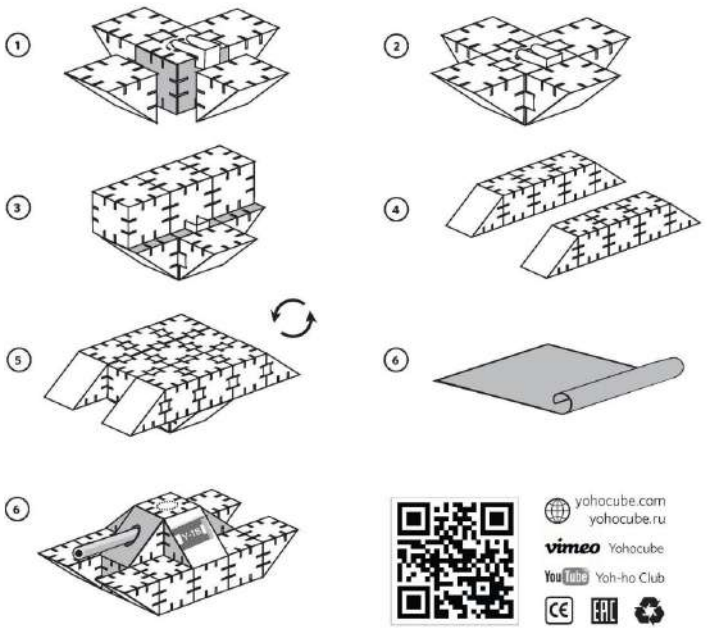
Yohocube

Материал: лист в клетку

Рекомендации для родителей:

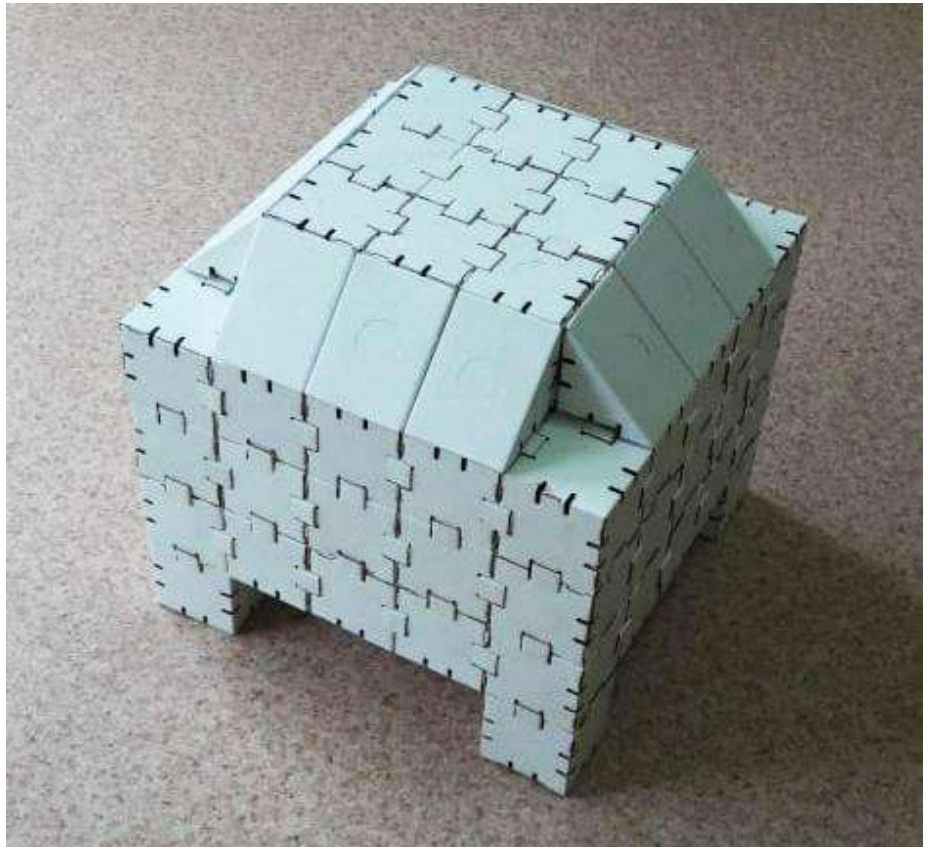
1. Покажите ребёнку примеры готовых моделей из конструктора «Йохокуб» - https://yohocube.ru/detali/
2. Предложите ребёнку спроектировать свой проект по собственной задумке, начав с плоского рисунка в тетради в клетку.
3. Предложите ребёнку представить глубину моделей и дорисовать квадраты в объеме, размышляя об устойчивости конструкции и пропорциях отдельных частей.
4. Предложите ребёнку подсчитать количество необходимых деталей для реализации собственного проекта из конструктора «Йохокуб».
5. Помогите ребёнку реализовать свой проект!

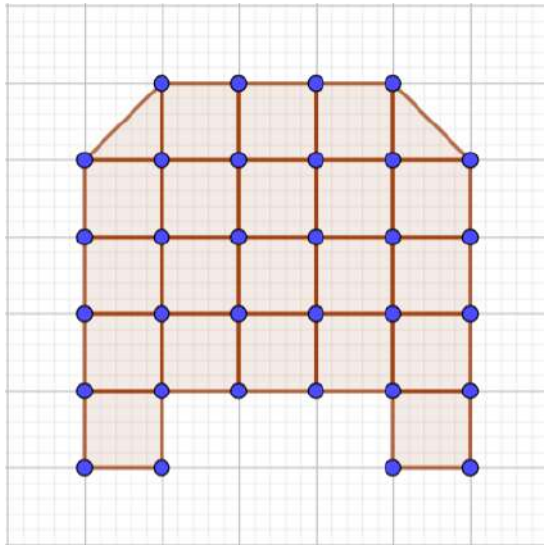




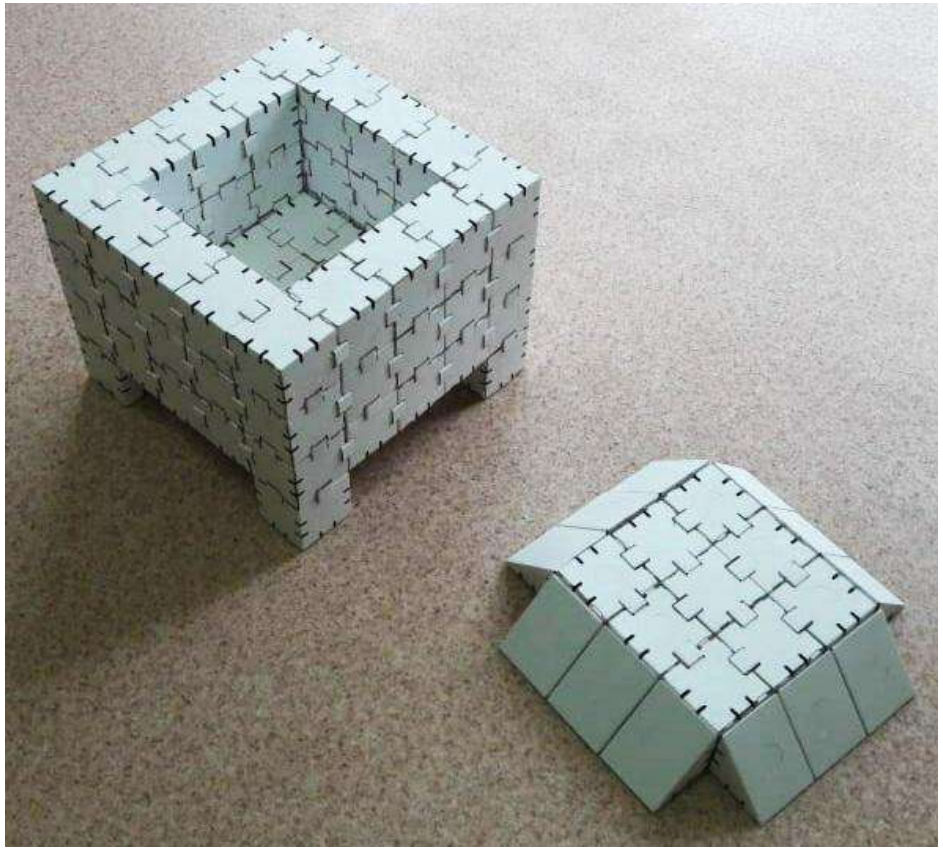
Пример самостоятельного проекта
Бабушкин сундук

В деревенском доме всегда есть сундук, который привлечёт внимание ребёнка
Предложите ребёнку сделать свой сундучок. И после раскрасить





Проект д.с. «Чайка» г.Лобня



Декабрьский Йохо-Проект

Даты:

- 31 декабря Новый год

Yohocube

Рок-Йолка на игровой платформе Йохо-МультСтудия

Февральский Йохо-Проект

Даты:
- Китайский Новый Год

Модели:
- Динозавры

Yohocube

Китайские фонарики из бумаги своими руками

Февральский Йохо-Проект

Yohocube

Даты:
- 7 февраля
День робототехники

Модельный ряд:
- BB-8 из Звездных Воин
- ED-209 или Эдик из Робокопа
- Валли
- ЙохоТроник
- Трансформер

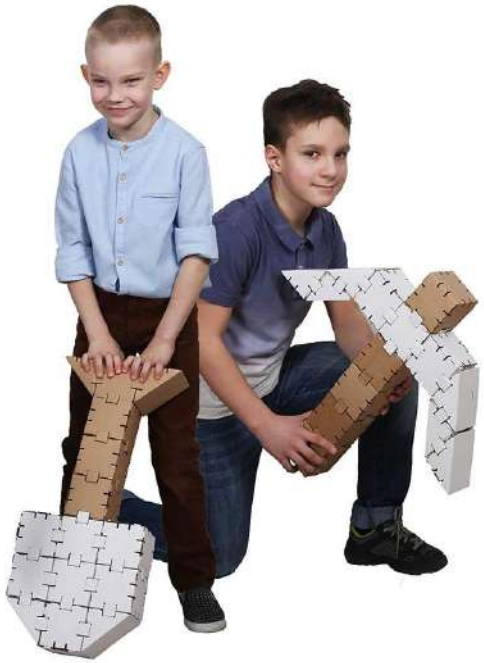
Обзор ТОП-5 роботов 2019-2020гг

Февральский Йохо-Проект

Yohocube

Даты:
- 23 февраля [День Защитника]

Модели:
- [Набор Защитника]



[Как сделать из бумаги пистолет, который стреляет]

Апрельский Йохо-Проект

Yohocube

Даты:
- 6 апреля Всемирный День Спорта

Модельный ряд:
- Капитан футбольной сборной Исландии Арон Гуннарссон
- Юниорская йохо-сборная по футболу
- Спорт-Клуб

Интеллект-спорт со сказочными героями

Сказочная пальчиковая гимнастика

Апрельский Йохо-Проект

Даты:
- 28 апреля
Национальный День Супергероев

Модельный ряд:
- Бэтмен, Супермен, Женщина-кошка
- Соник VS карантин

Мультик Суперсемейка

Майский Йохо-Проект

Даты:
- 9 мая День Победы

Модельный ряд:
- Пулемёт, томи-ган
- Паровоз

- Самолеты

- Танчики

Yohocube

-Корабли

Жить /Очень красивый мультфильм о Великой Отечественной войне

Июньский Йохо-Проект

Даты:
- 17 июня Всемирный День мотоциклиста

Модельный ряд:
- Йохо-байк

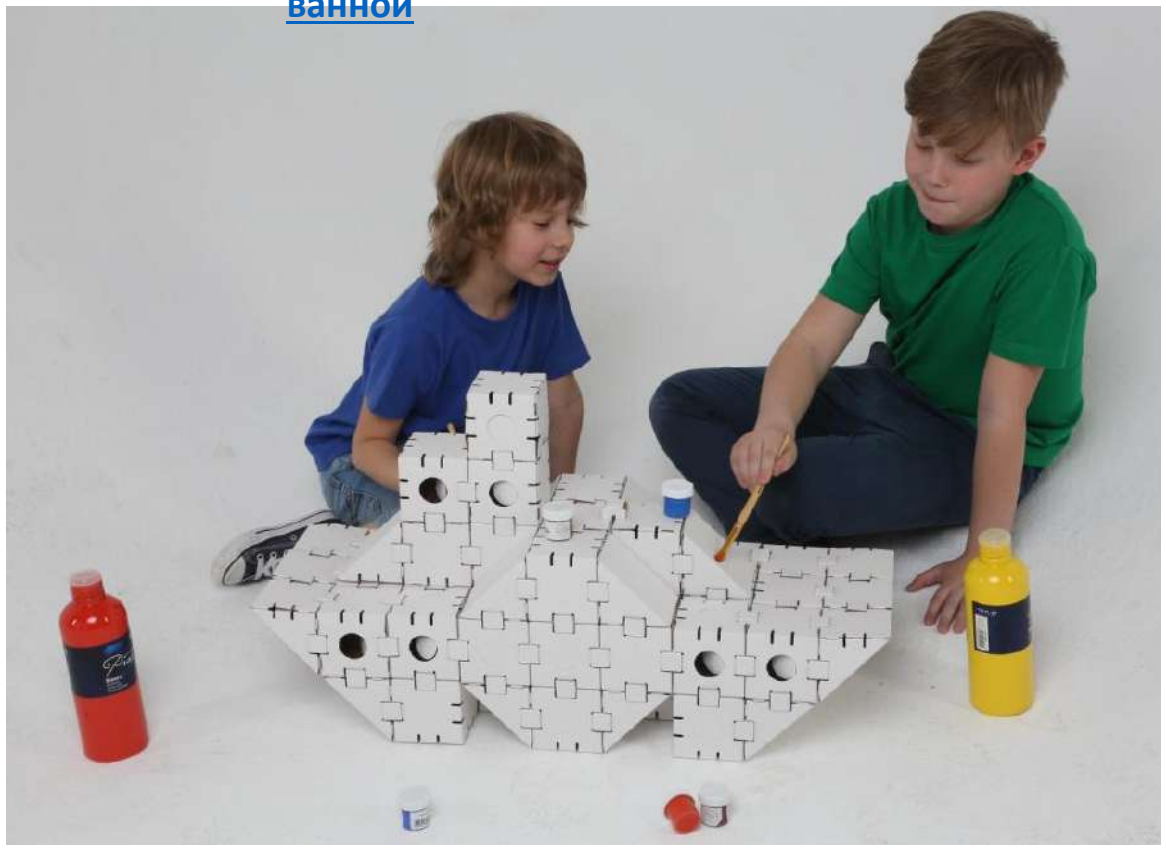
Правила безопасности на дороге от Смешариков

Июньский Йохо-Проект

Даты:
- 29 июня День кораблестроителя

Модельный ряд:
- Корабль винтовой

Самодельные кораблики из подручных средств для ванной



- Кораблик с Маяком

- Титаник

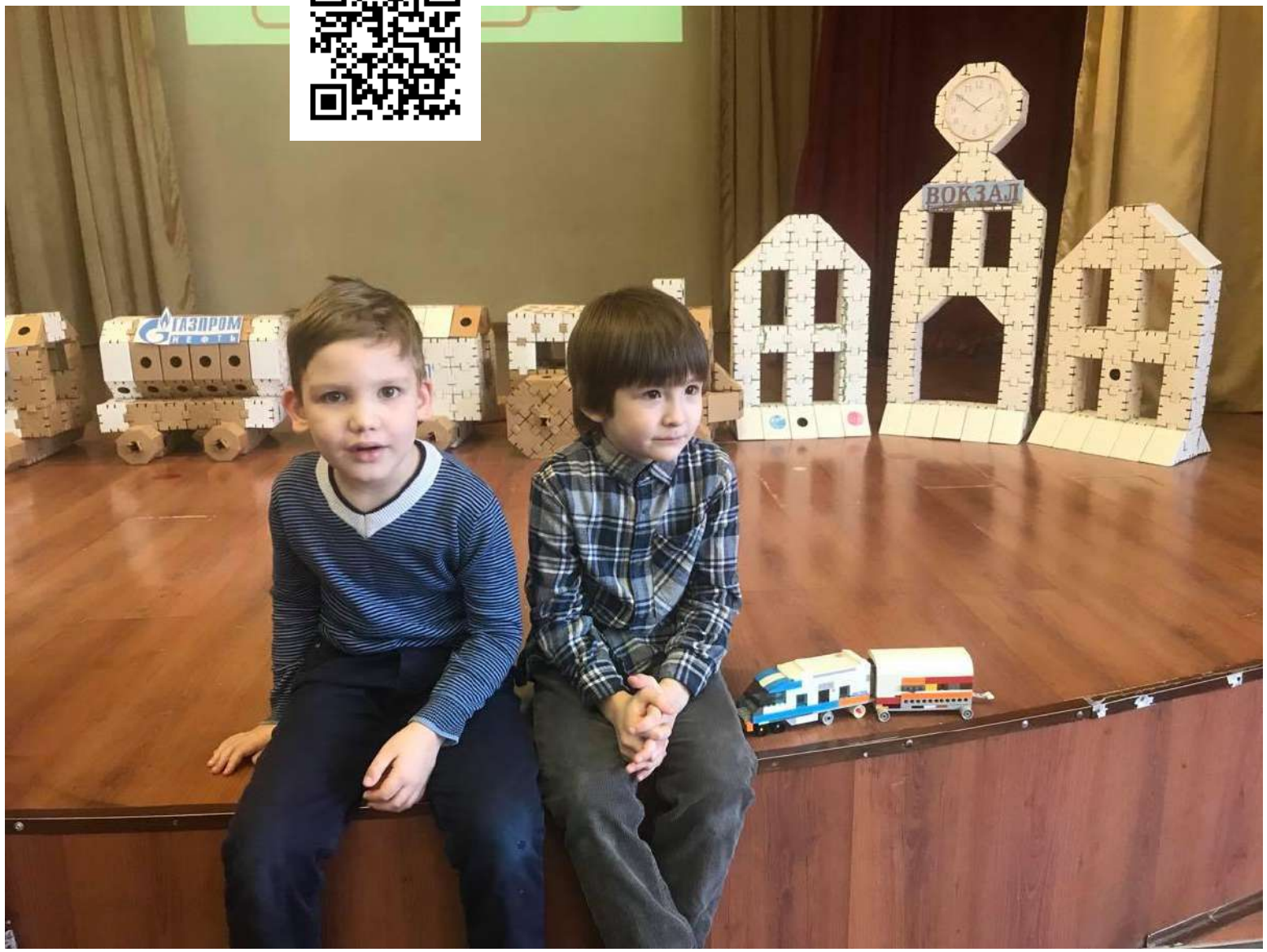
Августовский Йохо-Проект

Мультфильм для детей про паровозики – Роботы-поезда

Yohocube

Даты:
- 2 августа День железнодорожника

Модель: Локомотив



Августовский Йохо-Проект

Даты:
- 9 августа День Коренных Народов мира

Модельный ряд:
- Персонажи мультика Йоко

- Цветные аппликации скачать

Подкаст Радио Арзамас
Урубамба:

-США

-Болгария

Октябрьский Йохо-Проект

Даты:
- 5 октября День Архитектора

Модельный ряд:

Здания

- Мосты

- Мебель

Онлайн курс
Архитектура

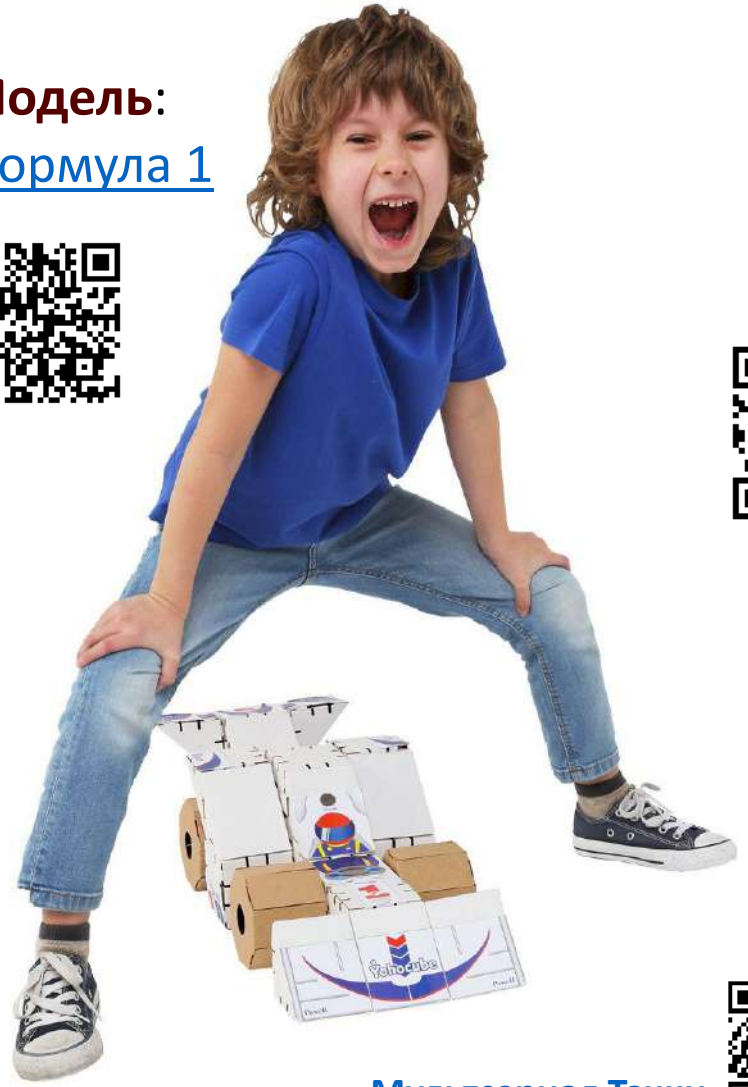
Октябрьский Йохо-Проект

Даты:
- 25 октября День автомобилиста

Yohocube

Машинка

Модель:
Формула 1



Мультсериал Тачки

Грузовик

Джип

Ноябрьский Йохо-Проект

Даты:
- 18 ноября 2011 выпуск первой игры Майнкрафт

Установка и настройка Minecraft + Python

Ноябрьский Йохо-Проект

Yohocube

Даты:
- 30 ноября День домашних животных

Модельный ряд:
- Кошка
- Собака
-Мышка

- Цветные аппликации скачать

15 правил русского языка в котах

Как построить план проектных занятий с «Йохокуб» на дистанте

1. **Вы вместе с детьми выбрали из йохо-календарь или архива 100 йохо-моделей интересную тему для вашего проекта, выбрали соответствующий этой теме и сложности=возрасту ребенка проект из модельного ряда «Йохокуб» для ребенка/семьи.**

2. **Вы разработали для воспитанников свою тетрадь по технологии кейсов, используя инструменты: йохо-календарь, КПД, или воспользовались нашими готовыми решениями тетрадей, добавили в тетрадь необходимую для реализации выбранных моделей из «Йохокуб» информацию:**

- графическую инструкцию в pdf по сборке данной модели, которую вы можете скачать , распечатать и отправить по почте;
- видеоинструкцию, ссылку на которую вы даете воспитанникам в вашей рабочей тетради для простоты сборки.
- в рабочих тетрадях вы можете дать линк на цветные иллюстрации к моделям, которые можно скачать, самостоятельно распечатать, вырезать и **задекорировать модели** как альтернатива раскрашиванию.

3. **Вы своевременно, учитывая сроки доставки до адреса вашим воспитанникам, организовали заказ наборов или деталей «Йохокуб» для реализации проектов, выбрав один из двух способов:**

- заказав соответствующий проекту по комплектации **набор из антикризисных решений** - https://yohocube.ru/product-category/yohosos/ - этот набор мы можем напрямую отправить в семью по указанному вами адресу;
- заказав **«детали на развес»** - https://yohocube.ru/product-category/detali-na-razves/ на всех воспитанников, самостоятельно распределив и доставив семьям нужное под выбранный проект количество деталей.

4. Когда все материалы для проекта будут доставлены по адресам, вы можете организовать **онлайн-занятие (20 мин) по сборке и соединению деталей «Йохокуб» или разослать семьям обучающее видео в листах рабочей тетради** с инструкциями по сборке выбранной модели - так детям будет проще входить в материал. **Также ребенок может выполнить проект по собственной задумке!** Важно его ввести в материал, показав сборку и соединения йохо-деталей.

5. **Проект дети делают сами - вы назначаете сроки выхода в онлайн для следующей встречи по результатам или даете задание прислать видео или фото проекта.** Можете предложить детям сделать короткий видео сюжет с рассказом о своем проекте, предложив в рабочей тетради список **вопросов для вхождения в тему и побуждению его к рефлексии** по пройденному материалу и проекту.

6. **Результатом проекта месяца может быть смонтированный видеоролик или фотослайды с детскими проектами –** ролик рассылается по родительским чатам с анонсом темы следующего месяца и приглашением принять участие. **Рекомендованная периодичность проектных работ – раз в месяц.**

7. **В рабочих тетрадях вы даете ребенку доп. информацию и задания по выбранной теме,** погружая его в материал: пример тетради по теме 75-летия Победы вы найдете на последних слайдах данной презентации.

Требования к проектной работе по технологии тетради-кейса, или «Заботливая тетрадь»

- объем в страницах – не более 10 страниц (в электронном формате не более 1 МБ)

- формат создания DOC или PPT; формат отправки - PDF с открытой возможностью комментирования

- все внешние источники (материалы, взятые у др. авторов, а не созданные непосредственно вами) – указываются в конце тетради как: а) Библиография по ГОСТ 2018 г. и б) Источники иллюстраций (URL)

- все иллюстрации берутся исключительно из открытых (free) источников или создаются самостоятельно (по поиску открытых источников – см. 1 вебинар)

- все иллюстрации на 1 странице – однотипные (или рисунки одного стиля или фотографии без фона или фотографии с фоном; не смешивать типы иллюстраций в одном задании!)

- размер шрифта – для детей до 6 лет 14 кегль, Arial; с 7 лет – 12 кегль

- выравнивание по ширине; границы страницы – стандартные

- дизайн – минимальный (никаких отвлекающих элементов, избыточных, не несущих содержания рамочек и пр.)

Состав тетради – автор и соавторы

- В каждой тетради нужно реализовать взаимодействие всех участников «треугольника взаимной интеграционной сохранности ребенка»: с приоритетом РЕБЕНКА (его выбора).
- Это значит, что в ней должны присутствовать:

- **рабочие листы/блоки для педагога** («Методические рекомендации» в форме комментариев, вопросов и пояснений с вариантами решений)

- **рабочие листы/блоки для родителя** (блоки «Это интересно» и задачи для самообразования взрослых)

- рабочие листы для ребенка (собственно тетрадь как элемент портфолио развития ребенка), - представляющие собой единое целое.

- Такая система позволяет реализовать индивидуальность каждого – в системе образования длиною в жизнь.

Специфика тетради

- изначальная индивидуальность подхода (каждый выполняет настолько и то, что может) и субъектность подхода (Я-компетенция как основа мотивации)
- нет неправильных ответов и решений – есть варианты ответов и решений, проистекающие из компетентностного уровня ребенка
- нет общего оценивания – оценивается каждый ребенок не относительного «среднестатистического» ребенка данного возраста или своего соседа, а относительно себя вчерашнего
- нет привычного контроля – результатом является прирост компетенций и продукт проекта
- нет общего планирования – индивидуальный образовательный маршрут прокладывается каждым ребенком с родителем и педагогом для себя (исходя из своих интересов, мотивов, целеполагания)
- ресурсосбережение (технологии при их правильном использовании не дорогостоящие)
- современные технологии как мотиваторы для ребенка (актуальны; практикоориентированы)
- преемственность от регулярной образовательной организации через семью ученика к образовательной организации дополнительного образования

Рефлексия

- Все темы тетради должны быть обоснованы и взаимосвязаны общей рефлексией по итогам темы.
- **Обязательно используем Лист наблюдения и маркировку компетенций в листах «Заботливой тетради» – предметных и межпредметных, для сбалансированности активностей и отслеживания динамики роста компетентного поля ребенка.**
- Лист наблюдений ведет педагог, можно научить пользоваться родителя.
- Перечень компетенций дошкольника – из «Календаря-портфолио дошкольника».
- ! Саморефлексия ребенка – вербализация на каждой ступеньке пирамиды и презентация продукта в итоге

МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ УНИВЕРСИТЕТ МГПУ

Yohocube

При формулировании задач (НЕ заданий и НЕ упражнений):

– используем открытые вопросы, собирая опыт ребенка (Что ты знаешь об этом? Что хотел бы узнать? Что нужно, чтобы это сделать?)

- не используем слов типа «должен» и формы повелительного наклонения

- ничего не навязываем и не вырываем из контекста!

- используем мотиваторы: педагогические провокации, проектные задачи (найдите вместе с ребенком некую проблему, которую ребенок смог бы решить с помощью своего изобретения – например, создать корабль, чтобы переправить на другой берег потерявшихся щенка, овцу и волка так, чтобы все остались целы).

- даем интересные и отражающие реальность исторические сведения

Система внутри проекта - тетради-кейса

- Задаётся мини-планами, которые рук-ль команды (куратор) рассылала после получения информации о специализации и хобби участников (команд)
- Включает:
  - Историю вопроса или Глобальный взгляд на явление и его системные связи
  - Современность вопроса
  - Рассмотрение деталей/характерных, ярких, необычных, известных
  - Освоение деталей в игре, заданиях ТРИЗ, проблемных задачках на логику, внимание, структурирование, досоздание и пересоздание реальности и пр.
  - Выход в реальность ребенка – обобщение полученной информации в опыте ее практического применения (основанном на интересах ребенка)

Методика составления задач

- Задача, а НЕ задание
- Максимально открытого типа (варианты решений и их аргументация, а не дидактические, закрытые тесты)
- Проблемные вопросы, взятые из жизни, а не задания, не связанные с жизнью
- Практикоориентированные игры (получение опыта обращения с объектами по той теме, которой посвящена тетрадь)
- Не менее 3х задач одного типа последовательно внутри 1 задания, и только потом новый тип вопроса
- Отказ от «должен» и «попробуй»
- Коммуникативный характер построения вопроса (НЕ сделай, найди, ответь…, а: В мире много разных насекомых. Но есть между ними и что-то общее, что позволяет нам отнести их именно к насекомым, а не пресмыкающимся или птицам. Что именно? И зачем нам это знать?)

Таксономия Б. Блума

БЛУМ Бенджамин (англ. Benjamin Bloom, 21 февраля 1913 — 13 сентября 1999) — американский психолог методов обучения, создатель таксономии Блума. В 1960-е годы выпустил две книги которые развили его теорию, названную таксономией Блума: «Стабильность и Изменение человеческих характеристик» (Stability and Change in Human Characteristics) и «Классификация образовательных целей» (Taxonomy of Educational Objectives).

Расшифровка пирамиды для тетради

- **Я вижу** – задачи на наблюдение, поисковые задачи.
- **Я чувствую** – задачи на осмысление своих эмоциональных и физических ощущений ребенком – в связи с наблюдаемым.
- **Я (*понимаю, что я*) хочу** – задачи на формулировку желаний и потребностей в связи с данными ощущениями.
- **Я знаю** – задачи на обобщение известного и необходимого (что нужно узнать) для реализации своих желаний и потребностей.
- **Я могу** – задачи на проверку сформированности необходимых прикладных умений и навыков (творческие и креативные).
- **Я делаю** – задача на создание итогового продукта из Йохокуб или иных подручных материалов (конструирование с модульным целеполагание – НЕ создание ради создание, а создание ради последующих действий с данным объектом).

Показатели развития компетенций

- позволяет отразить прогресс в образовании и развитии ребенка как в лингвокультуроведческой области (**«Мое портфолио коммуникаций»**), так и в физиологической, деятельностной и интеллектуальной сферах (**«Я могу», «Я умею», «Я знаю»**)
- Педагогам и родителям достаточно отметить достигнутые компетенции в соответствующей таблице одним из цветов. Т.о. и ребенок и взрослые видят прогресс развития, точки экспертизы и лакуны, и намечают совместно дальнейшие цели.
- при заполнении таблицы **не забывайте пометить, если ребенок овладел теми или иными компетенциями и в интерактивном (мультимедийном) формате** (например, поставив около закрашенной компетенции «РС» - для компьютера или «ТЕЛ» - для телефона).

Наша общая цель

- Задача игрового проекта – помочь ребенку САМОМУ пройти все эти ступеньки. То есть тетрадь – не сценарий взрослого для ребенка, а развивающие НЕдидактические (допускающие множество вариантов решений) задачи. С постепенным усложнением от начала – к концу и сменой форматов деятельности (от наблюдения через речемыслительный анализ к действию).
- В результате работы с тетрадью должен получиться продукт – самого ребенка, необходимый ему в его повседневной жизни здесь и сейчас. Продукт, как зеркало и сгусток нового опыта.

Заботливая тетрадь

«Лето в деревне»

Пособие для детей 5-7 лет и их родителей

Подготовлено коллективом педагогов-практиков
МБДОУ ЦРР – детского сада №1 «Чайка» г.о. Лобня Московской области:
Кырма И.И., Постникова С.Н., Щепанова О.В., Пьонтковская Л.И., Ковригина О.С., Демериди М.В., Евстрати О.В., Стоянова О.Д., Девришова Р.С., Белоусов Е.С.

2020

Лист для родителей 1

День 1
Тема: «Поле в деревне»

Материалы: цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки, краски и кисти, клей, ножницы, любимый конструктор, фотографии из личного архива или картинки с обстановкой по теме, мультфильм «Как делают хлеб» https://youtu.be/_8LkooF0GW0 , мука.

Рекомендации для родителей: заранее познакомьте ребёнка с фотографиями из личного архива, картинками по теме, предложите посмотреть мультфильм, в котором ребёнку в наглядной форме будет представлен весь процесс «путешествия» зерновой культуры от сбора на поле до магазина. Пригласите ребёнка на кухню и покажите муку, спросите, похожа ли она на то, что вы видели на картинках, в мультике (на пшеницу на поле), предложите пройти задания этого дня вместе с героем согласно рабочему листу 1.1, а в качестве вознаграждения в конце пройденных заданий, подготовьте печенье или выпечку, или испеките её вместе с ребёнком по любимому рецепту.

Вопросы к ребёнку: «Где работают люди, которые живут в деревне?», «Что можно встретить в деревне, какие объекты, чем они могут быть полезны людям в деревне?» (рабочий лист 1.2), «На что похожа пшеница?» (рабочий лист 1.3), «Зачем пшеницу выращивают на полях?», «Кто такие хлеборобы, как ты думаешь? Кто или что может им помогать в работе на поле?».

Рабочий лист 1.1 Домовёнок Кузя

Предложите ребёнку собрать Домовёнка Кузю из деталей Yohocube. Расскажите, что Кузя приехал вместе с вещами из города и никогда не видел поле, «из которого получаются вкусные булочки». Если у Вас нет набора Yohocube, то героя можно сделать из любых подручных средств, например, нарисовать или распечатать готовое изображение, наклеить на картон и вставить фигурку в кусочек пластилина. Имя героя может быть любым, таким, как нравится ребёнку.

Заказать йохокубные детали можно в готовых наборах, выбрав соответствующий проекту по комплектации набор из антикризисных решений - https://yohocube.ru/product-category/yohosos/ - набор мы можем напрямую отправить в семью по указанному вами адресу.

Инструкция:

- ✓ Собери два куба и поставь их друг на друга
- ✓ Скрепи кубы скобами
- ✓ Распечатай изображения для лица героя

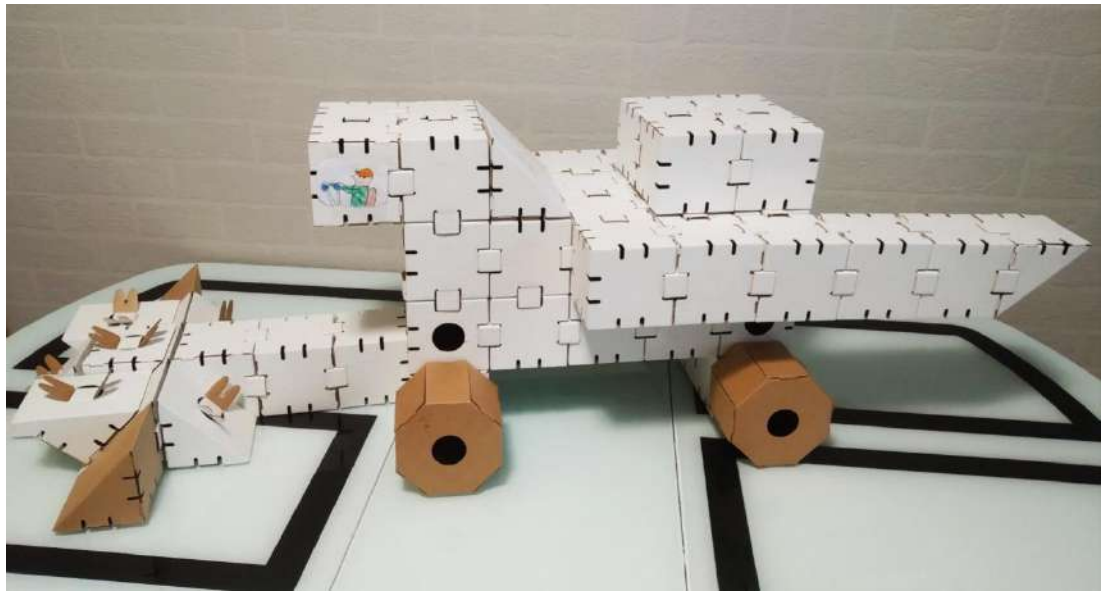
(или нарисуй на картоне)
Добавь Кузе шляпу из подручных средств и бороду из пряжи

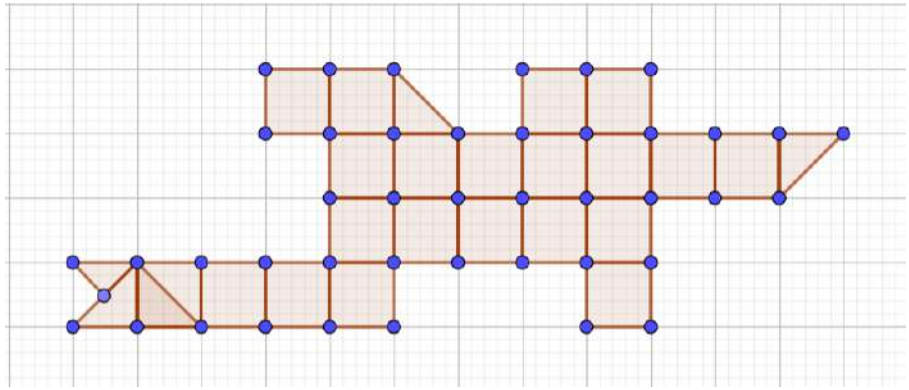
Обучающее видео по работе с Йохокуб -
https://www.youtube.com/watch?v=899V9gbhQQ&feature=youtu.be

Собери. Раскрась.Играй!
www.yohocube

Рабочий лист 1.4 Кто такие хлеборобы?

Тех, кто собирают пшеницу с полей, называют хлеборобами.
Каким ты видишь хлебороба?
А работают они на зерноуборочных комбайнах!
Собери свой комбайн, в этом тебе поможет Yohocube или твой любимый конструктор.





Как спроектировать собственную модель из «Йохокуб?»
Материал: лист в клетку
Рекомендации для родителей: Вы можете показать ребенку модели из Йохокуб разных машинок –
https://yohocube.ru/product-category/yohomobile/
1. Предложить ребенку спроектировать свою «Скорую».
2. Предложите ребёнку готовых моделей из конструктора «Йохокуб» https://yohokube.ru/detali/
3. Предложите ребёнку спроектировать свой проект по собственной задумке, сначала с плоского рисунка в тетради в клетку.
4. Предложите ребёнку представить глубину моделей и дорисовать квадраты в объёме, размышляя об устойчивости конструкции и пропорциях отдельных частей.
5. Предложите ребёнку подсчитать количество необходимых деталей для реализации собственного проекта из конструктора «Йохокуб»
6.Помогите ребёнку реализовать свой проект.

Итоги дня:

«Что больше всего тебе понравилось в нашем путешествии?»
«Как зовут твоего нового друга?»
«Что нового ты узнал сегодня?»

Лист для родителей 2

День 2
Тема: «Друзья человека – домашние животные»

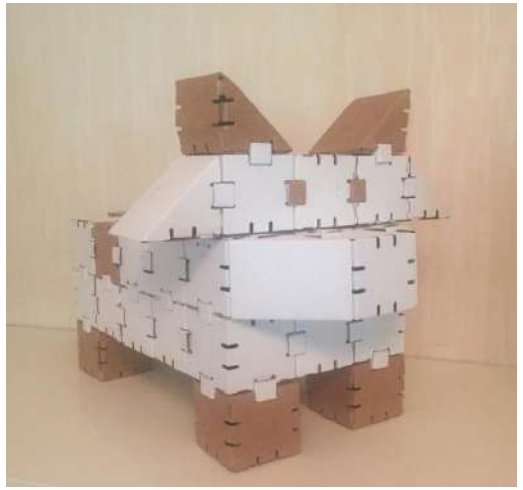
Материалы: детская аудио-энциклопедия с Чевостиком и Дядей Кузей (146-157 страницы) https://audio-books.club/book.php?book=Детская+аудиоэнциклопедия+с+Чевостиком+и+Дядей+Кузей&ID=8935 , книги, иллюстрации, раскраски, карточки Домана.

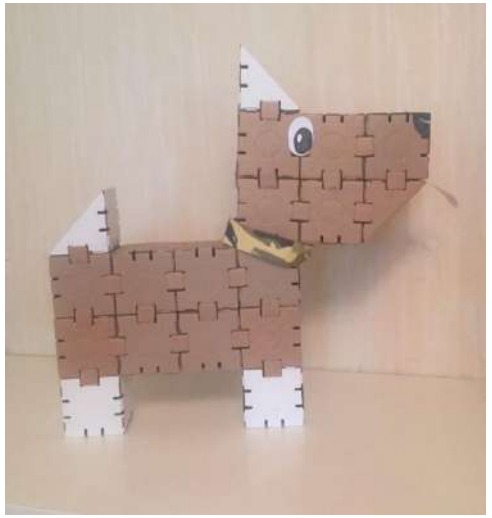
Рекомендации для родителей: заранее прослушайте аудиокнигу и проведите с ребёнком беседу по теме. Рассмотрите вместе картинки, Обговорите, какие эмоции ребёнок испытывает после наблюдения за животными и особенно за их детёнышами? Найдите стихотворение про домашнее животное, которое больше всего понравилось ребёнку и выучите его (например Бутенин А.(Коровка)

Вопросы к ребёнку: «Почему домашних животных называют друзьями человека?», «Почему этих животных называют домашними?», «Какую пользу приносят человеку?».

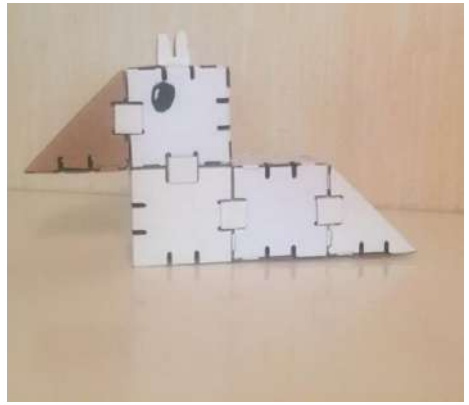
Рабочий лист 2.3 Создаём с Yohocube

Материалы: детали конструктора Yohocube, иллюстрации домашних животных.
Рекомендации: приготовьте для ребёнка детали Yohocube «Как ты думаешь, что из этого можно сделать?», «Каких домашних животных мы с Домовёнком Кузей можем собрать?»
Рассмотрите и выберите с ребёнком какую модель будете собирать. Создайте свою модель из предложенных или по собственной задумке.





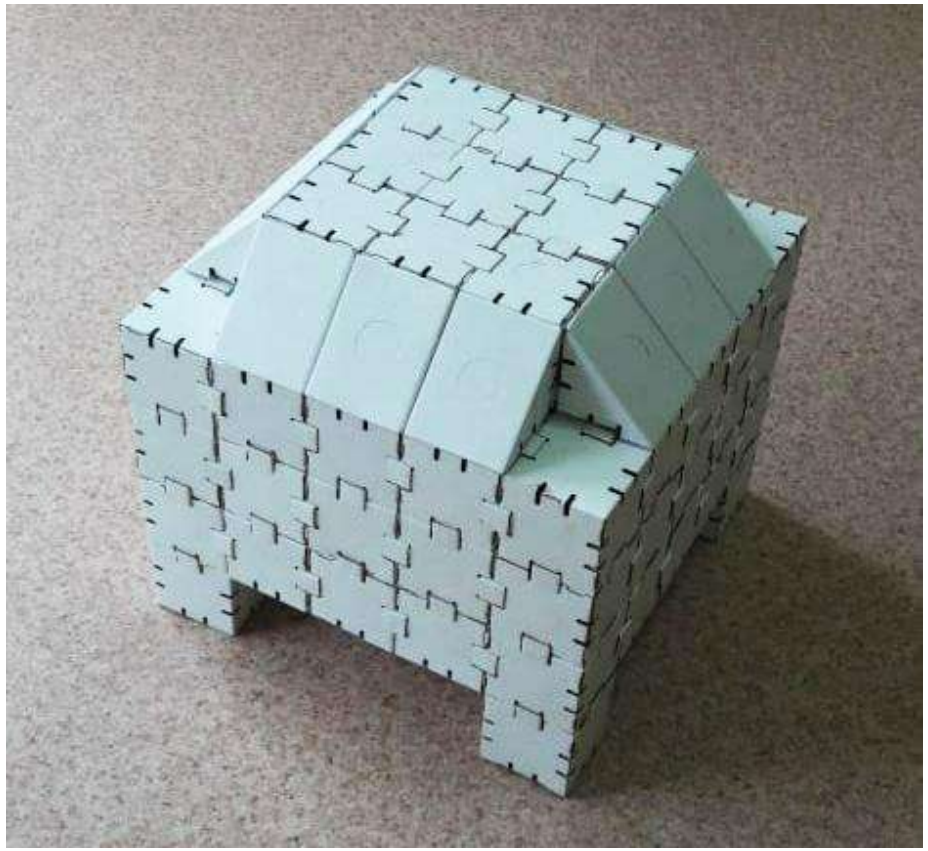
Нет Yohocube? Не беда! Берите картон, пластиковую бутылку, краски, кисти и ножницы.

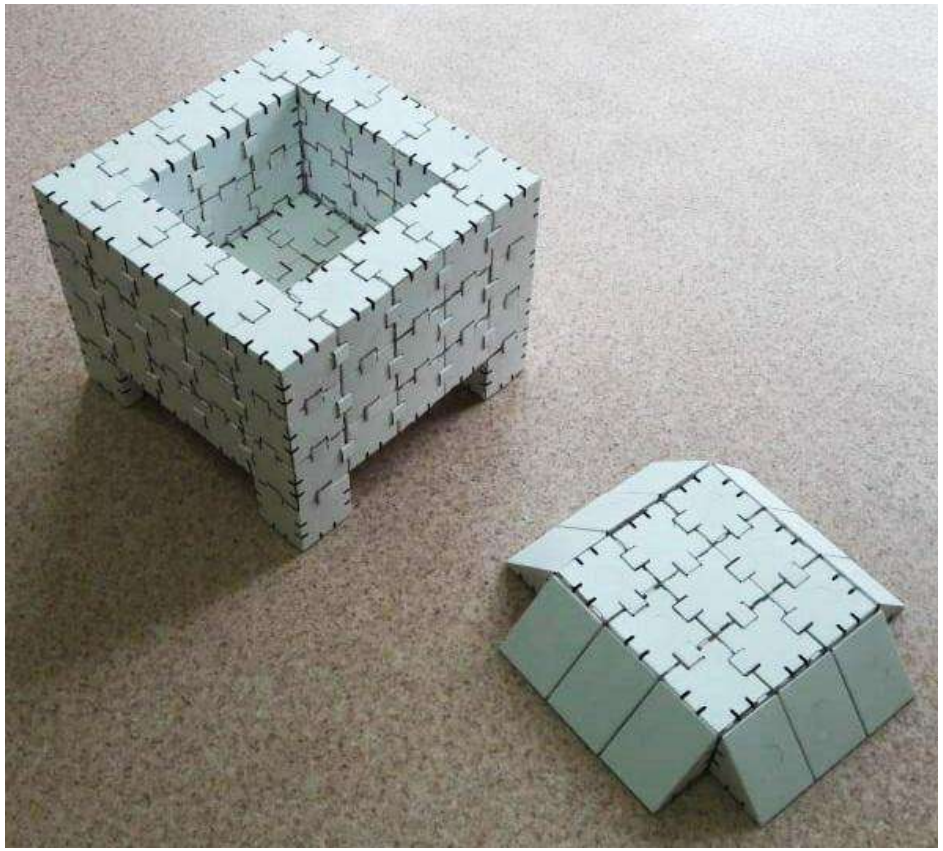


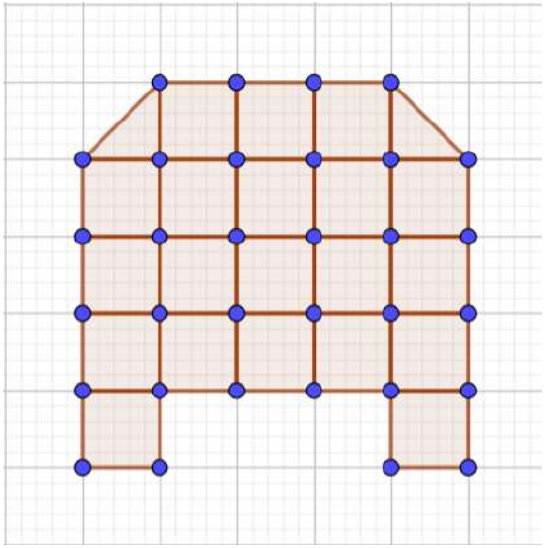
Итоги дня:
Спросите у ребёнка, с кем он познакомился сегодня? Что нового узнал о домашних животных? Какое именно животное нравится ребёнку больше всего, почему? Чем могут быть полезны животные из деревни жителям городов?
Предложите нарисовать животных, которые запомнились ребёнку.

Рабочий лист 3.1 Бабушкин сундук

В деревенском доме всегда есть сундук, который привлечёт внимание ребёнка. Даже у нового друга, Домовёнка Кузи, он есть. Предложите ребёнку сделать свой сундучок. В этом помогут детали конструктора Yohocube, также сундучок можно сделать из картона или взять любимую шкатулку, коробку







Составь свой сундучок из фигур разного цвета, например: нижний ярус из красных кубов, сколько их понадобилось? Средний из зелёных, верхний из синих, а на крышку добавь разноцветные треугольники. А почему треугольники так называются? Какую фигуру можно из них получить?

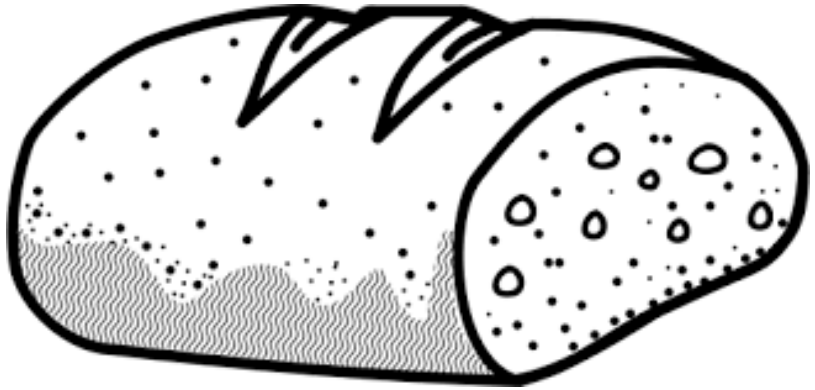
Рабочий лист 3.2 Как украсить сундук?

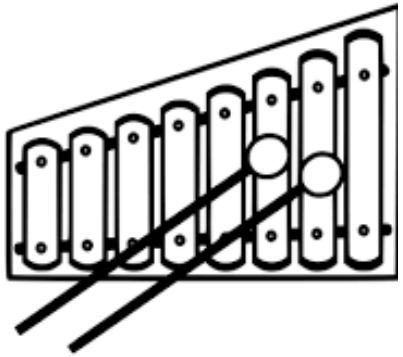
Посмотри, какие красивые узоры народных промыслов можно использовать для украшения сундучка.

Нарисуй узоры, которые тебе нравятся больше всего, которыми ты хочешь украсить свой сундучок и покажи Домовёнку Кузе.

Рабочий лист 3.3 Что внутри?

Кузя хранит в своём сундучке красивые шишки и камушки, а что хочешь положить в свой сундучок ты? Зачем тебе нужно именно это, почему нужно хранить это в сундучке? Как ты думаешь, что из этого поместится в твоём сундучке? Закрась эти предметы любимыми карандашами или фломастерами





Итоги дня:
«Что из увиденного тебе больше всего понравилось почему?», «Зачем нужны сундуки?», «Тебе хочется повторить увиденные узоры?» (предложите сделать вместе тарелку или поднос из солёного теста, расписать и запечь его в духовке, этот шедевр может стать отличным подарком бабушке для её сундучка).

Рабочий лист для родителей 4

День 4
Тема: «Что можно встретить в лесу и на огороде»

Материалы: конструктор Yohocube, ткань, нитки, карандаши, фломастеры, пластилин, иллюстрации, цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки, краски и кисти, картинки или карточки с изображением овощей и фруктов, книги про огород и овощи.

Рекомендации для родителей: прогуляйтесь с ребёнком в лес рядом с домом, если Вы на даче, то побеседуйте рядом с грядками на своём огороде, если нет возможности и этой возможности, то покажите иллюстрации из книг, обязательно обратите внимание на правила поведения в лесу. Рассмотрите с ребенком натуральные овощи или картинки: картофель, огурец, морковь, капусту, фасоль, свеклу, тыкву, редиску, горох, лук, перец. Объясните, что все это можно назвать одним словом «Овощи». Выясните, понимает ли он, что овощами мы называем плоды, растущие в земле и на земле в огороде, парнике, теплице.

Вопросы к ребёнку: «Чем отличается лес от огорода?», «А что у них общего?», «Что растёт в лесу? А на огороде?», «Кто помогает собирать урожай с грядок на огороде? А в лесу кто этим занимается?», «Кто живёт в лесу?».

Рабочий лист 4.1 Экскурсия по лесу

У знакомого нам Домовёнка Кузи есть лучший друг – Старичок Лесовичок, он живёт в лесной чаще, в тёплом и уютном доме. В нём есть баня. Старичок собрал веник, чтобы попариться, да забыл, каким деревьям принадлежат веточки.
Назови деревья, чьи веточки собрал Лесовичок для веника.

Предложите ребёнку зарисовать веточки и найти эти деревья в лесу на прогулке

Это интересно!

Лес – это место где много деревьев, трав, кустарников и грибов. Но не только… Лес, является домом для дружных семей животных, птиц и насекомых.

Игра «Экологическая цепочка «Лес»

Первый вариант - плоскостной: набор карточек с иллюстрациям по четыре в каждом (например, лес — растение — травоядное животное — хищник);
Второй вариант - объемный: кубики Йохокуб , на четырех гранях которых — иллюстрации: лес — гриб — белка — куница; лес — ягоды — еж — лиса; лес — цветок — пчела — медведь; лес — желуди — дикий кабан — волк и так далее, на двух пустых гранях можно расположить «смайлики»: грустный и веселый для проведения рефлексии в конце игры (Ребенок показывает смайлик, который характеризует его отношение к игре: «Тебе понравилась игра?).
На первом этапе дети играют совместно с родителем, начинают игру с любого кубика. Взрослый: «Это гриб, где он растет?» (В лесу.) «Кто из зверей питается в лесу грибами?» (Белка.) «Есть ли у нее враги?» (Куница.) Далее ребенку предлагается составить пищевую цепь из названных объектов и объяснить свой выбор. Показать, что если убрать один из компонентов пищевой цепи (например, гриб), то вся цепочка распадается.
На втором этапе дети играют самостоятельно. Им предлагается составить свою экологическую цепочку.

Рабочий лист 4.2 Кто живёт в лесу

Лесовичок и Кузя очень любят грибной суп, а какие грибы видел ты?
Какие бывают грибы? Подбери правильные названия (соедини стрелками) и раскрась съедобные грибы цветными карандашами

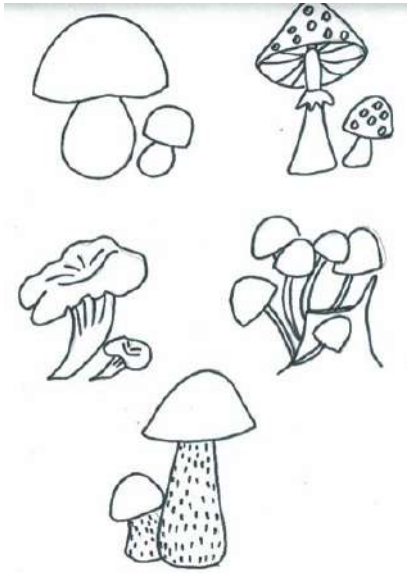
Боровик

Мухомор

Подберёзовик

Сыроежки

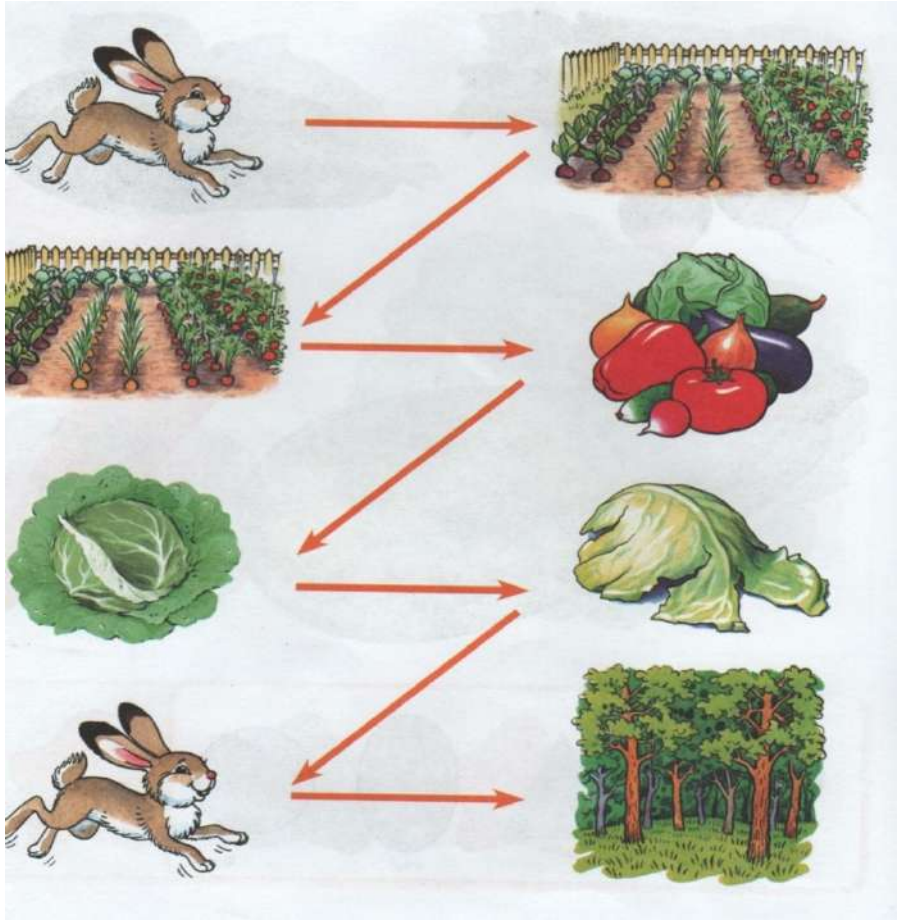
Лисички



Посмотри на картинку! Составь свой рассказ о зайчике.
А можешь придумать сказку о том, как трусливый маленький зайчишка стал сильным и смелым!

Что ещё растёт в лесу, кроме грибов, как ты думаешь? Кто может питаться молодой корой деревьев и для кого в лесу растёт «капуста», представь, как выглядит лесная капустка, попробуй её нарисовать.

Конечно, это заяц! Ты можешь сделать зайку с помощью любых кусочков ткани и ниток, попробуй. Ты можешь сделать зайку с помощью конструктора Yohocube и познакомить его с Домовёнком Кузей.

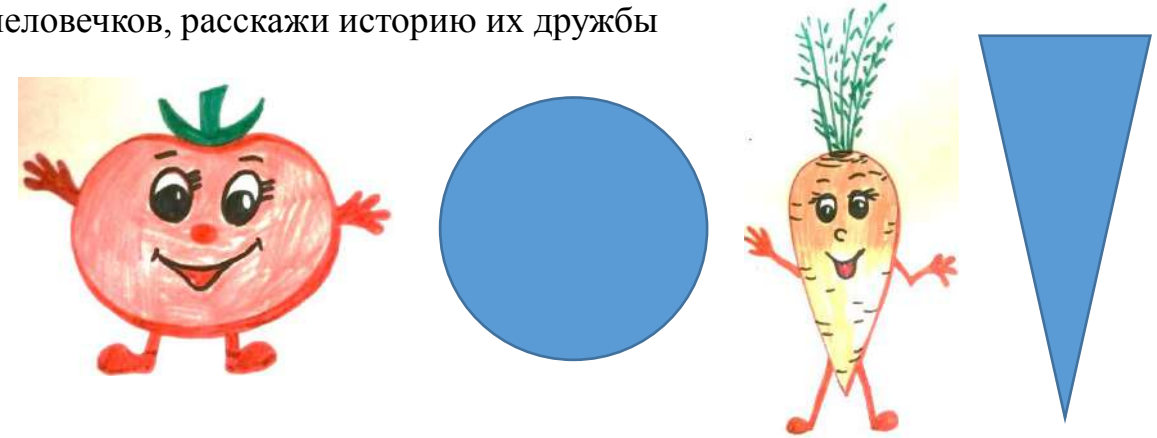


Рабочий лист 4.3 С Кузей на огород!

Посмотри, какие овощи яркие и красивые, распредели их по цвету в нужную корзину.

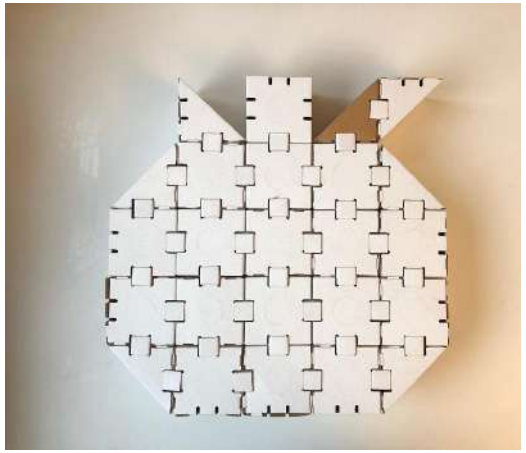
Из свежих овощей можно приготовить трехцветные вареники с вашей любимой начинкой, для окрашивания теста будем использовать только натуральные красители: сок моркови, свёклы и петрушки (можно заменить на шпинат). Таким соком можно «подкрасить» ваше любимое тесто.

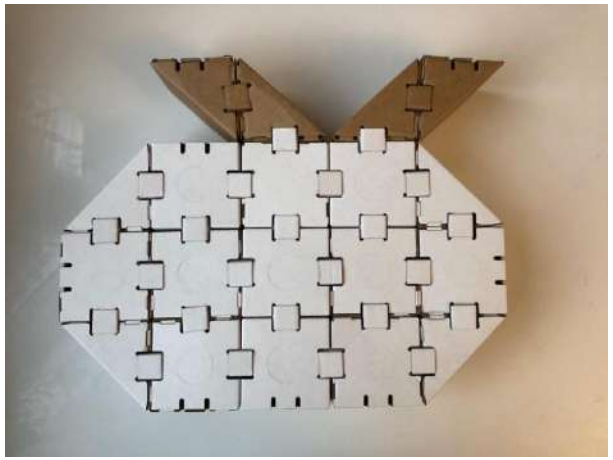
Какую геометрическую форму напоминают тебе овощи? Попробуй вместе с Домовёнком Кузей превратить эти фигуры в весёлых человечков, расскажи историю их дружбы



Рабочий лист 4.4 Собери сам

С помощью конструктора Yohocube можно собрать картошку, томаты, морковь, баклажан и тыкву, достаточно только проявить фантазию. Ребята, вы ведь знаете, что овощи очень полезные, в них содержится много витаминов. Расскажите Домовёнку Кузе, какими мы будем, если регулярно есть овощи? (Мы будем здоровыми и сильными)





А ещё любимые овощи, фрукты и ягоды можно вылепить из пластилина или солёного теста, не забудь добавить «цвет» с помощью пищевых красителей или гуаши

Итоги дня:

«Так что же общего в лесу и на огороде?», предложите нарисовать любимые овощи, фрукты, дары леса, узнайте у ребёнка, что можно приготовить из грибов, лесной малины или моркови. «А что из того, что ты сейчас увидел, есть у нас дома?», «Что растёт на грядках у нашей бабушки?». Обязательно закрепите полученные знания экскурсией в лес и на огород.

Рабочий лист для родителей 5

День 5
Тема: «Путешествие по реке»

Материалы: краска гуашь, прозрачные стаканы с водой, салфетки, жидкое мыло, трубочки пластиковые, мелкие игрушки (рыбки), картинки по теме, мультфильм («В поисках НЕМО»).

Рекомендации для родителей: заранее познакомьте ребёнка с фотографиями из личного архива, картинками по теме, предложите посмотреть мультфильм, в котором ребёнку в наглядной форме будет представлен весь процесс «путешествия». Предложите пройти события этого дня вместе.

Вопросы к ребёнку: «Какие свойства воды ты знаешь, почему она так важна в жизни человека и всего живого на земле?», «Как думаешь, как мы можем увидеть свойства воды?», «Если ты на реке, как нужно себя вести?»

Рабочий лист 5.1 На берегу реки

Твой друг, Домовёнок Кузя, очень любит купаться и ходить на рыбалку, но не всегда соблюдает правила безопасности, давай вместе напомним ему о поведении у реки. Посмотри на Правила и расскажи Кузе, что нельзя делать у реки и других водоемов.

Закончи предложение своим ответом – что нельзя делать у воды?
Нельзя приходить к воде… (Без взрослых)
Нельзя нырять в незнакомых…(Местах)
Нельзя купаться в местах, где купание…(Запрещено.)
Если не умеешь плавать, пользуйся…(Нарукавниками или надувным кругом.)
В солнечную жаркую погоду всегда надевай…(Панамку, кепку, другой головной убор.)

Нарисуй на память рисунок на один выбранный (правильный) ответ. Разбуди свои пальчики специальной гимнастикой вместе с Кузей

Пять маленьких рыбок играли в реке
(ладони сомкнуты, чуть округлены. Выполняем волнообразные движения в воздухе)
Лежало большое бревно на реке
(Руки прижаты к друг другу, переворачиваем их сбоку на бок)
И рыбка сказала :"Нырять здесь легко!"
(Ладони сомкнуты и чуть округлены. Выполняем ими "ныряющие" движения.)
Вторая сказала: "Ведь здесь глубоко. "
(Качаем сомкнутые ладони "отрицательный жест")
А третья сказала :"Мне хочется спать!"
(Ладони поворачиваем на тыльную сторону одной из рук-рыбка спит)
Четвертая стала чуть - чуть замерзать.
(Быстро качаем ладонями - дрожь)
А пятая крикнула:
“Здесь крокодил!
Плывите скорей,
Чтобы не проглотил.
(Запястья соединены; ладони раскрываются и соединяются (рот)
Быстрые волнообразные движения сомкнутыми ладонями (рыбки уплывают)

Рабочий лист 5.2 Свойства воды

Вода – самое распространенное вещество на земле. В чистом виде она не имеет ни запаха, ни вкуса, ни цвета. Так ли это, как это проверить, подумай?... Конечно, с помощью экспериментов! Проведите с Кузей свой эксперимент!

1.ОПЫТ.Демонстрация ёмкости с водой. ВЫВОД: вода жидкая и льётся.

2.ОПЫТ.В пластиковые стаканчики с водой поместили мелкие игрушки и доказали ,что их хорошо видно. ВЫВОД: вода прозрачная.

3.ОПЫТ.Можно получить цветную воду, при этом добавляем краску в воду. ВЫВОД: краски в воде растворились и не видны мелкие игрушки.

4.ОПЫТ. Можно получить мыльную воду, для этого добавляем несколько капель жидкого мыла. ВЫВОД: при попадании воздуха с помощью трубочки, образуются мыльные пузыри.

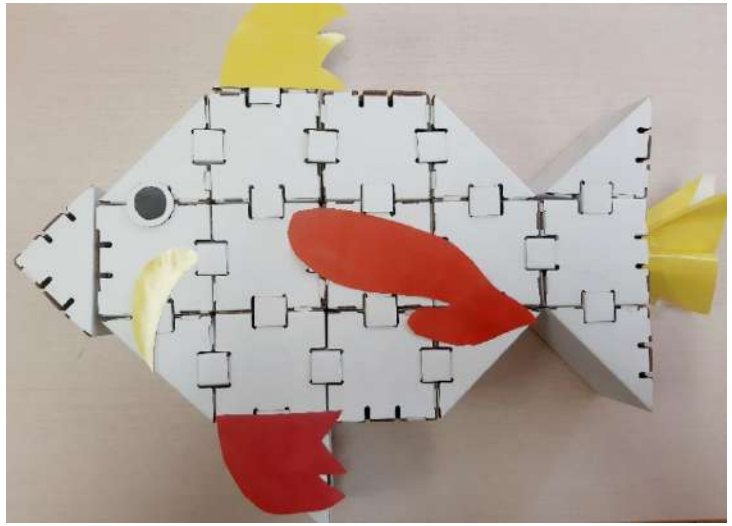
5.ОПЫТ.Замораживание воды - что произойдёт с водой ,если мы пластиковые стаканчики оставим в морозилке! ВЫВОД: через некоторое время мы увидим результат, что вода превратилась в лёд ,так как она в холоде замерзает.

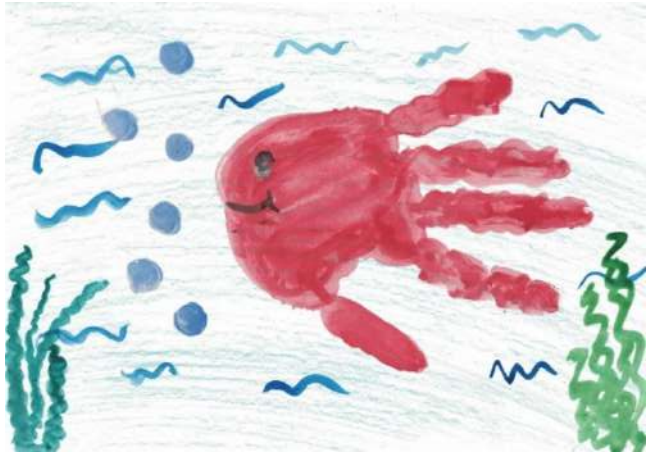
Рабочий лист 5.3 Рыбалка

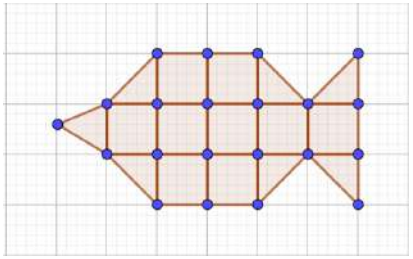
Домовёнок Кузя очень любит рыбалку, для этого обязательно нужна вода. Он любит наблюдать за рыбками в реке. Давай подарим ему рыбку.

Материалы: конструктор Yohocube, цветная бумага .

Рекомендации для родителей: приготовьте для ребенка соответствующие детали Йохокуба (9 кубов, 7 призм). Если нет конструктора, рисуем ладошкой. Надо нанести краску на ладонь ребенка и прижать к альбомному листу. Замечательные рыбки получатся из бумажных тарелок, они обязательно понравятся тебе и твоим друзьям

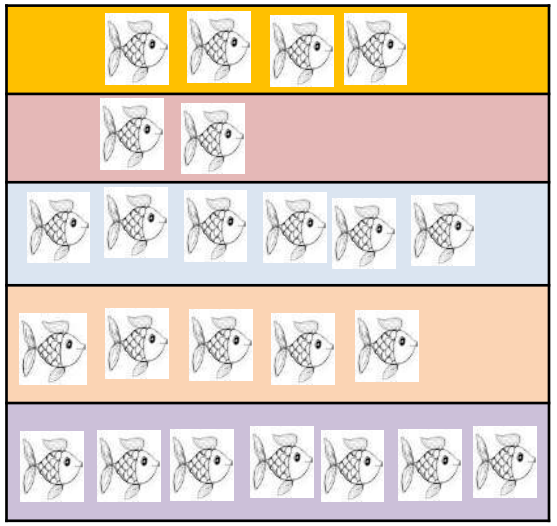






Соедини цифру с соответствующим количеством рыбок на картинке. Можешь раскрасить рыбок

6
7
4
2
5



Итоги дня:

«Почему нужно соблюдать технику безопасности у реки?», «Как изучить свойства воды?», «Зачем нам нужна вода?»

МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ УНИВЕРСИТЕТ МГПУ

Yohocube

Конструкторское бюро Смышленый енот Конструкторское бюро

Yohocube
www.yohocube.ru

6+

Пойдем(те) в гости к кубарику Косте!

ЗАБОТЛИВАЯ ТЕТРАДЬ №1 «КУБАРИК КОСТЯ И ЕГО СТРАНА»

Хотите вырастить в семье пытливого инженера, умельца и новатора? А сами — отдохнуть в творческой медитации? Тогда вам точно стоит попробовать!

Авторы и разработчики конструктора нового поколения

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Пойдем(те) в гости к кубарику Косте!

Здравствуй(те)! Давайте познакомимся! Я - кубарик Костя. Я - житель страны Йохокубия. Меня смастерили ребята, такие же как ты, из конструктора йохокуб.

Задачка 1.

Твое имя: _____

Тебе ____ лет

Ты живешь _____

Твоя страна _____

Я думаю, что ты любишь собирать конструктор. Почему?

_____

_____

_____

Пусть взрослые запишут твои мысли

Меня собирали вот из таких деталей

(*Видео инструкцию по сборке можешь посмотреть здесь:* https://yohocube.ru/)

МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ УНИВЕРСИТЕТ МГПУ

Yohocube

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Задачка 2. Посмотри(те) на мою фотографию. Как ты думаешь, сколько кубиков пошло на мою сборку? Посчитав запиши это число в квадратике.

Я живу в Йохокубии. Столица (главный город) - **ЙОХОЛЕНСК**

Задачка 3. Вспомни как мы составляли названия несуществующих животных в игре «Тяни-толкай».

Подумай, из каких слов составлено название главного города моей страны.

_____ + _____

(Пусть взрослые тебе помогут)

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Задачка 4. Скопируй название столицы моей страны, записав буквы в клеточках

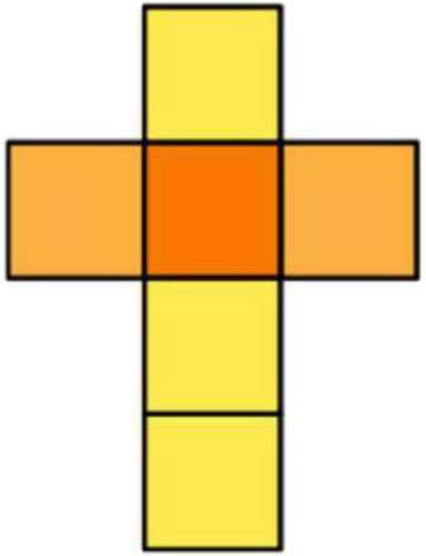
Вы можете свою столицу назвать, в честь своего города, присоединив к слову «йохо» вторую половину слова в названии вашего города

Моя страна **ЙОХОКУБИЯ** состоит из 6 частей.

Задачка 4. Перед тобой карта Йохокубии. Все части моей страны одинаковые по форме. Посмотри(те) внимательно, не ошибся ли я?

Если высказывание верно выбери:

Если высказывание не верно выбери:



МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ УНИВЕРСИТЕТ МГПУ

Yohocube

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Жители страны Йохокубии – кубарики. Они все очень разные, но состоят

они всего лишь из двух видов фигур:

Призма Куб

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Задачка 5. Придумай(те) и напиши(те) имена жителям Йохокубии.

_____

_____

_____

Задачка 6. Давай(те) поиграем я буду называть страну, а ты ее жителей:

В Америке живут _____

В Японии живут _____

В России живут _____

Во Франции живут _____

В Египте живут _____

В Бразилии живут _____

МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ УНИВЕРСИТЕТ МГПУ

Yohocube

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Американцы, японцы, россияне, французы, египтяне, бразильцы

Я кубарик Костя, мое имя произошло от латинского имени Константин в переводе оно значит «постоянный, стойкий». Это имя носил великий римский император. Константин Великий основал город Константинополь, самый большой и богатый город в средние века.

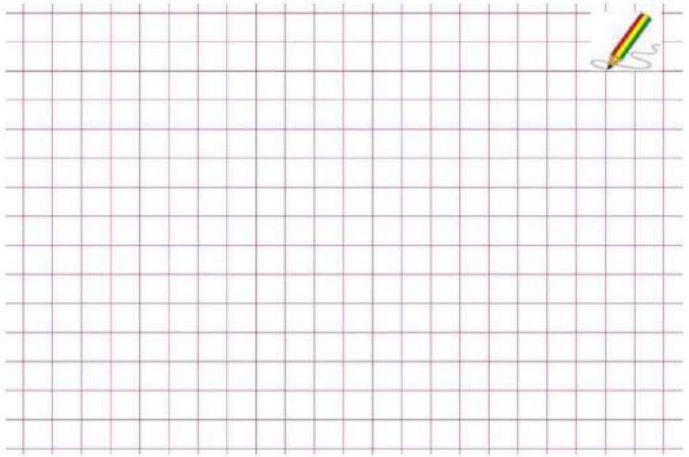
Задачка 7. Посмотри(те) перед тобой стены древнего Константинополя.

Попробуй(те)* построить крепостную стену с друзьями. Эта модель поможет тебе с друзьями начать строительство.

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Задачка 8. Кубарик, Костя, Константин, Константинополь – что общего во всех этих словах. Назови(те) букву, рассмотри(те) картинки, подумай(те) как ее сделали?

Сделай такую же букву из конструктора йохокуб. Нарисуй схему буквы «К».

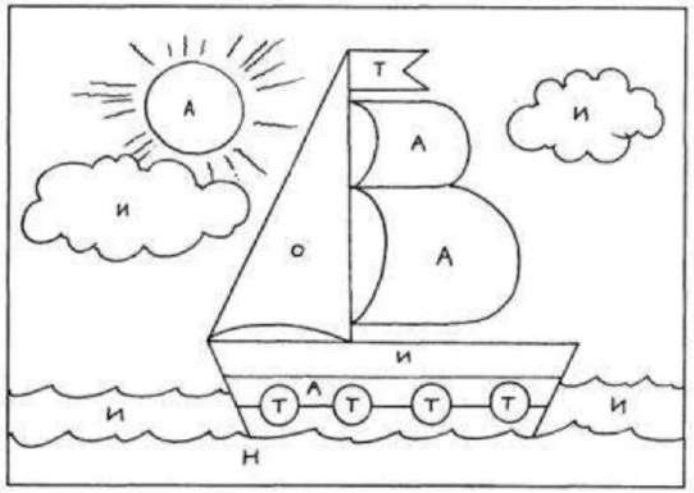


МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ УНИВЕРСИТЕТ МГПУ

Yohocube

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Задачка 9. На этой картинке тоже спряталась буква «К» найди(те) ее. Раскрась картинку в указанные цвета:



А – желтый, И – голубой, Н – синий, Т – красный, О – зеленый.

Задачка 10. Слова этого выражения рассыпались и перемешались. Поставь(те) возле слов цифры от 1 до 4 в нужном порядке. Спроси у взрослых, что это выражение обозначает.

КОРАБЛЯ С БАЛ

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Задачка 11. Посмотри(те) как много разных кораблей. Объясни(те), почему их так назвали. Соедини название корабля с его изображением.

Морской корабль

Воздушный корабль

Космический корабль

Корабль пустыни

Корабль в архитектуре

(вытянутая часть помещения)

МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ УНИВЕРСИТЕТ МГПУ

Yohocube

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

На нашей планете проживает много различных народов и у каждого из них свои традиционные жилища. Дома строят из камня, дерева, веток и даже крупных костей кита. Вот какие дома можно встретить в разных странах.

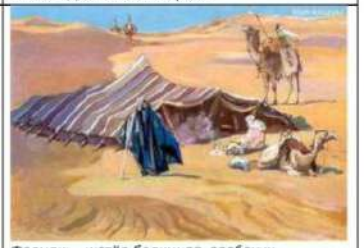
Балага́н – зимнее жилище якутов.

Вежа – жилище саамов, народа северной Европы

Клочан – каменная хижина Ирландии

Сакля – дом жителей Крыма

Ту́лоу — дом-крепость в Китае



Фелидж – шатёр бедуинов, арабских кочевников.

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Задачка 12. В каком доме живет твоя семья? Сфотографируй или нарисуй его.

Задачка 13. Как ты думаешь(те), какие дома в Йохокубии.

Построй(те) их. При строительстве используй(те) все известные тебе детали конструктора йохокуб.

МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ УНИВЕРСИТЕТ МГПУ

Yohocube

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Задачка 14. Нарисуй схемы своих домиков-построек, указав количество деталей необходимых для их постройки.

Имя _____ Возраст _____ Детский сад _____

Жители Йохокубии живут по правилам дружбы. Подумай, что это за правила.

Задачка 15. Посмотри(те) на знаки. Отметь знак дружбы, если знак к правилам дружбы не относится.

Задачка 16. Давай(те) поиграем в игру «Противоположности».

1. Собери(те) йохокуб или возьми(те) любой другой кубик (пластмассовый, деревянный).

2.Наклей(те) на грани кубика картинки из задачки 15.

3. Сделай(те) два одинаковых кубика.

4. Теперь можно играть, подбирая к не правильному действию правильное.

МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ УНИВЕРСИТЕТ МГПУ

Yohocube

йохо-календарь
Проектная деятельность
на год вперед!

Контакты:

http://yohocube.ru
Консультация по почте
shop@yohocube.ru
или по телефону
WatsApp +79099447788

Собери
Раскрась
Играй!