

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребёнка - детский сад №28 «Огонёк»

Мастер – класс для родителей
старшей группы №16 «Фантазёры»
комбинированной направленности на тему:
«Знакомство с конструктором Куборо».



Воспитатели:
первой квалификационной категории
Савко Т.В.
высшей квалификационной категории
Рудакова А.А.

город Бердск
2025

Суборо – это деревянный конструктор-игра, который предоставляет абсолютно всем равные возможности для проявления своих способностей

Актуальность технологии «Суборо» заключается в том, что формирование креативного инженерного мышления - одна из важных задач образования. Задания на основе конструктора Суборо полностью отвечают запросам образования, интересам и возможностям детей: он развивает пространственное воображение, логическое мышление, концентрацию внимания и творческие способности.

Форма проведения: семинар-практикум + мастер-класс

Цель: создание условий для укрепления сотрудничества между детским садом и семьей с помощью конструктора нового поколения «Суборо» и обучения практическим аспектам его применения.

Задачи:

- ознакомление родителей с инновационной деятельностью в группе;
- расширение и уточнение представлений родителей о конструкторе «Куборо»;
- формирование практических навыков игры в конструктор «Куборо» вместе с ребенком.
- закрепление знаний ПДД через речетворчество и конструирование.

Целевая аудитория: родители воспитанников.

Место проведения: помещение группы.

Материалы и оборудования:

- конструкторы «Суборо Basis», (из расчёта 1 конструктор на 2 человека);
- мультимедийная презентация;
- карточки №1, №2, №3, мешки с кубиками, координатные сетки, карандаши.

Методы и приемы:

- просмотр презентации;
- демонстрация наборов конструкторов;
- экспериментирование;
- моделирование и речетворчество.

Мотивация: Творческие задания для родителей, совместные мероприятия, направленные на развитие познавательной деятельности детей, способствует налаживанию доверительных отношений между детским садом и семьей, а также открывают возможности для родителей участвовать в образовательном процессе.

Планируемые результаты:

- информирование родителей о системе работы по конструированию с наборами «Суборо» для детей дошкольного возраста;
- сформированные представления родителей о возможностях работы с конструктором «Суборо».

План мероприятия.

Теоретическая часть.

1. История создания конструктора.

3. Просмотр презентации «Полезность конструктора «Куборо» для детей».

Практическая часть.

1. Знакомство с кубиками.

2. Экспериментирование

Средства: набор конструктора Куборо.

3. Итоговое творческое игровое задание: игра «Безопасный путь Колобка в Детский сад «Огонёк».

Цель: развивать логическое и пространственное мышление, умение работать в команде, развивать речевое творчество.

Средства: набор конструктора Куборо, бумажные фигурки с дорожными знаками и с фигурками людей.

4. Рефлексия.

5. Заключительная часть. Вывод.

Ход мероприятия

Теоретическая часть.

Здравствуйте, уважаемые родители! Куборо для детей-это огромный источник энергии, знаний, развития и радости!

Хотелось бы начать наш семинар - практикум со стихотворения, посвящённого современной игре, а точнее целой технологии:

Тут ложбинка, тут пригорок,

Там зигзаг, а здесь прямая...

Заигралась я в Guboro...

Шарик катится в дорожке,

Из туннеля словно пуля вылетел куда-то вправо...

Что ж, немного подучившись, на него найду управу!

Представляю вашему вниманию уникальный IQ - конструктор «Cuboro», который представляет собой набор из деревянных кубиков, содержащих желобки и тоннели разной формы.

Просмотр презентации Конструктор «Куборо»

Слайд №1

В нашем образовательном учреждении имеется конструктор «CUBORO», в который входит 5 стеклянных шариков разных цветов, диаметром 17 мм и 54 кубика, из них 13 с различными функциями.

Слайд №2

Название Cuboro произошло от слияния слов «CUB» – кубик – деревянный элемент и "ORO" от английских слов "катать" и "ролл" – ролик. Дословный перевод: "катать шарик по кубикам, т.е. катать стеклянный шар по траектории, которая будет построена с помощью деревянных кубиков".

Это изобретение швейцарского инженера Матиаса Эттера получило популярность в первую очередь в сфере интеллектуальных игр и инженерного образования.

Слайд №3

Образовательная система «cuboro» вошла в образование совсем недавно и на сегодняшний день является официальной на территории Российской Федерации. Конструктор может быть применен как в образовательных организациях, так и для организации досуговой деятельности в кругу семьи и друзей.

Слайд №4

Cuboro – это игра многих поколений. Работа с конструктором Cuboro способствует развитию интеллектуальных способностей у детей и взрослых, пространственного воображения, логического мышления, концентрации внимания и творческих способностей. Работа с конструктором cuboro способствует формированию инженерной культуры, что является его главной особенностью.

Слайд №5

В процессе этой деятельности формируются такие важные качества личности, как умение ставить цель, творчески подходить к осуществлению поставленной цели, самостоятельность, инициатива, упорство при достижении цели, организованность. Совместная конструктивная деятельность детей играет большую роль в воспитании первоначальных навыков работы в коллективе - умения предварительно договориться и работать в команде, не мешая друг другу.

Какая другая деятельность позволит так непринуждённо обучить детей видеть, анализировать, контролировать себя, быть предельно внимательным? А главное, после достижения поставленной цели следует запуск шариков в построенный лабиринт, это невероятно увлекательное действие.

Практическая часть.

Задание 1.

Начнем знакомство с конструктором на практике. У каждого кубика есть свой номер и свои функции.

Слайд №6

(изображение кубиков №1, №13, №4, №11, №12)

Рассмотрите кубики, найдите кубики под №1. Их в наборе 23 штуки, это базовые кубики для постройки или как мы называем с детьми - строительные. Все постройки начинаются со строительного кубика.

Найдите кубик №13, он предназначен в первую очередь для хранения шариков. Кроме этого, кубик может использоваться в качестве завершения дорожки, мы с детьми называем этот кубик-ловушка или кубик «накопитель».

Кубик №4 – это перекрёсток путей движения шарика, он в наборе один, посмотрите, этот кубик содержит тоннель, что позволяет реализовать его двойное и тройное использование.

Остальные кубики имеют на поверхности желоба разных форм (прямые, изогнутые), тоннели прямые и изогнутые.

Найдите, пожалуйста, кубик №11 и №12. Номер 11- это сбрасывающий кубик для резкого сброса с поверхности в тоннель другого кубика. Также может использоваться при необходимости для сброса шарика в желоб на уровень ниже.

Номер 12 - Сбрасывающий кубик с поверхности в желоб другого кубика на уровень ниже. При этом получается мягкий сброс.

Задание 2.

Слайд №7

(изображение кубиков с указанием номеров)

Выложите на стол 12 кубиков. От №1 до №12. По одному кубику каждого вида.

Слайд №8

(изображение кубиков по подгруппам: гладкие, изогнутые, прочие)

Распределите кубики по группам:

1-ая группа - гладкие кубики (без тоннеля и желоба).

2-ая группа - кубики с изогнутым желобом.



3-я группа - все оставшиеся кубики.



Выполняя такие задания, дети запоминают номера кубиков, группируют кубики по одному признаку. Развивается логическое мышление.

Слайд №9

Обратите внимание при создании конструкций необходимо соблюдать некоторые условия:

-У конструкции должно быть несколько уровней для того чтобы шарик постоянно получал энергию для безостановочного движения.

-Необходимо избегать построения длинных горизонтальных участков, особенно содержащих повороты и круговое движение.

-Сложные дорожки, особенно с круговым движением, рекомендуется размещать на первом уровне, чтобы не тратить большое количество кубиков в качестве базовых.

-Для сброса шарика с поверхности желоба в тоннель необходимо использовать кубик № 11.

-Необходимо использовать кубик № 12 для сброса шарика с поверхности желоба в желоб на уровень ниже.

Задание 3.

Переходим к построению дорожек

(вытягивают название дорожек)

Слайд №10

(изображение видов дорожек с названиями)

Дорожки могут быть:

-прямая дорожка

-поворот

-разворот

-змейка

-круговая дорожка

Слайд №11

(изображение координационной сетки, фото разных дорожек)

Дорожки можно строить по образцу, по рисунку, свои собственные или с помощью большой координатной сетки, закрепляя такой навык – как конструирование по условиям.

Задание 4.

Слайд №12

Я показываю вам в течение нескольких секунд собранную модель из 6 кубиков, а затем убираю её. Вы собираете модель по памяти и после сравниваем с образцом.

Вопрос родителям:

- Испытывали ли вы трудности при воспроизведении модели по памяти? Если да, то в чем?

Задание 5.

Слайд №13

А теперь давайте поэкспериментируем!

Я предлагаю каждой группе построить по две дорожки одинаковой длины. Но в первой дорожке для сброса шарика на уровень ниже использовать кубик №11, а во второй дорожке кубик №12.

Дорожки готовы можно поэкспериментировать, запускаем шарики и засекаем время, по какой дорожке шарик катиться быстрее, почему?

Слайд №14

Делаем вывод, шарик катиться быстрее по дорожке с кубиком №11, так как с помощью этого кубика происходит резкий сброс шарика, поэтому шарик получает большее ускорение.

Итоговое творческое игровое задание: игра «Безопасный путь Колобка в Детский сад «Огонёк».

Цель: дать возможность продемонстрировать накопившийся опыт в построении сложных построек, проявить свою фантазию в придумывании историй, закрепить знания правил дорожного движения.

Предлагаю разделить на три творческие группы.

У каждой команды имеется набор конструктора.

Задание: Нужно построить безопасный путь Колобка до детского сада (лабиринт, дорожку), придумать и обыграть историю о том, как Колобок отправился в детский сад «Огонёк».

Рефлексия.

Возьмите в руки кубик – это условно та информация, которую вы получили в ходе нашего мастер-класса. Перед вами изображения трех предметов «Портфель» обозначает что – информация актуальна, могу использовать в своей работе. «Кошелек – информация полезна, но для ее использования необходимо пополнение развивающей предметно-пространственной среды, «Книга» - информация интересна, но требующая осмысления. Положите свой кубик рядом с тем изображением предмета, как вы поступите с информацией полученной сегодня.

Заключительная часть. Вывод.

Вы отлично справились со всеми заданиями! Вы, большие молодцы! А теперь давайте подведём итог.

Соединяя кубики, мы имеем возможность создать лабиринты разной сложности и экспериментировать, закрепляя и развивая у детей практические навыки конструирования и моделирования, а так же пространственное воображение и креативное мышление путем решения нестандартных задач, что способствует формированию предпосылок инженерного мышления. А умение детей работать в команде, решая изобретательские конструкторские задачи, способствует развитию коммуникативных навыков конструктивного общения, умение слушать и слышать другого человека, получать радость от общения и совместной игры. Развивается речь и фантазия у детей.

Ценность конструктора «Субого», заключается в возможности его применения в разных видах детской деятельности и вовлечение детей в научно-техническое творчество.

Литература:

1. Методическое пособие «Cuboro – Думай креативно» – издание cuboro/Art. 0521; 1-е издание на русском языке 2016
2. Ланда Л. Н. Алгоритмизация в обучении. / Л. Н. Ланда – М.: Просвещение, 1966. – 522 с.
3. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. /В.П. Беспалько – М., 1995
4. Копаев А.В. О практическом значении алгоритмического стиля мышления. // Информационные технологии в общеобразовательной школе. 2003. №6. С. 6-11.
5. Волкова С. И. Конструирование — М: Просвещение, 2010

Список литературы для обучающихся:

1. Набор авторских карточек с заданиями «Cuboro – думай креативно» издание cuboro/Art. 0521; 1-е издание на русском языке 2016
2. Интерактивная площадка CUBORO-Webkit [Электронный ресурс]. – URL :: <https://cuboro-webkit.ru/>

ФОТОГРАФИИ С МАСТЕР-КЛАССА



