454129, г. Челябинск, Ереванская, 12, 12a Телефон: (351) 253-36-79 Электронная почта: madoy453@mail.ru

Буклет

«Я выбираю субъектный подход»

МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска»

Субъектный ТРИЗ. Обучение в движении.



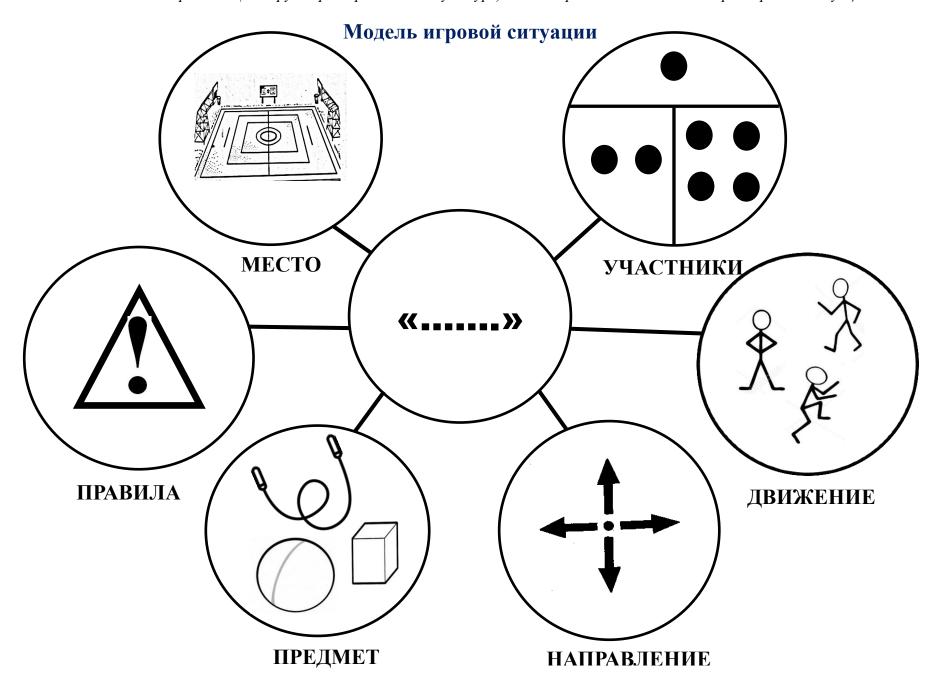






Модератор: заведующий Матюшина Ирина Юрьевна

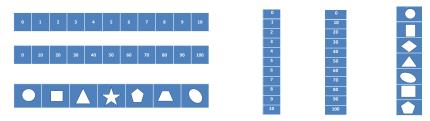
Челябинск - Пермь 18-19 января 2023 г.



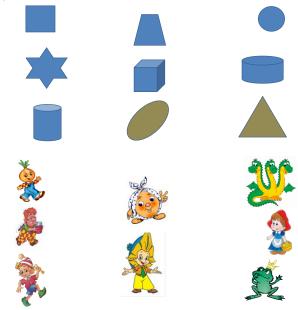
Хаерзаманова Ольга Валерьевна (воспитатель) «Дихотомия — технология по формированию у детей навыков сужения поля поиска (Да-Нетка).

Методика формирования у дошкольников классификационных навыков (Да-Нетки)

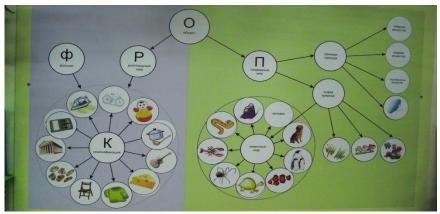
1. Игры с использованием линейного пространства (горизонтального и вертикального).



2. Игры «Да – Нет» на плоскости (горизонтальной и вертикальной).



- 3. Игры «Да Нет» в объёмном пространстве. В помещении, в отдельной комнате, в коробке.
 - 4. Классификационная «Да-Нетка».



Правила игры:

- 1. Объекты должны быть выстроены в определённый ряд (горизонтальный, вертикальный, удалённый).
 - 2. Загадывающий показывает линейный ряд и даёт задание.
- 3. Отгадывающий должен задавать вопросы по его поиску, не перечисляя названий объектов, а сужая поле поиска, отсекая часть линейного пространства.
- 4. Загадывающий имеет право отвечать на вопросы словами: да, нет.
- 5. Результатом игры является нахождение объекта после наименьшего количества вопросов.

Сидорчук Т.А., Лелюх С.В., «Методика формирования у дошкольников классификационных навыков (технология ТРИЗ), где более подробно рассказано об игре «Да-Нет», в ней много примеров, которые наглядно демонстрируют обучающий и развивающий потенциал игры.

Примечание:		

Хуснутдинова Олеся Алексеевна, Никитина Екатерина Егоровна (воспитатель) Детский проект с детьми старшего дошкольного возраста «Я сити-фермер».

Алгоритм работы над проектом

- Возникновение проблемы. Постановка цели.
- Копилка.
- Картотека (раскладка по основаниям).
- Модель.
- Презентация проекта.
- Новый продукт.
- Постановка новой задачи (т.е. в конце проекта, должны выйти на новый проект, если этого не происходит значит проект навязан педагогом, либо не попали в мотивацию ребенка).

Примечание:		

Журомская Татьяна Владимировна (учитель-логопед) «Синквейн».

Алгоритм составления синквейна

Слово синквейн в переводе с французского слова обозначает «пять».

Синквейн состоит из 5 строк. По форме напоминает ёлочку.

1-я строка. Заголовок. Здесь мы указываем название объекта. Определяем живой этот объект или неживой. (Кто? Что?)

- 2-я строка. Подбираем к объекту 2 слова признака. (Какой?)
- **3-я строка.** Назвать 3 слова-действия (Что делает?)
- **4-я строка.** Что автор думает о теме? Составить предложение из 4 -7 слов.
- **5-я строка.** Какую ассоциацию вызывает у вас объект? 1 существительное или словосочетание.

Примеры

	при	меры
1.	Снеговик.	
2.	Белый, смешной.	
3.	Стоит, тает, падает.	
4.	Мне нравится лепить	
снего	овика.	
5.	Зима.	
1.	Белка.	N
2.	Пушистая, рыжая.	(0.0)
3.	Прыгает, скачет,	5 TO N
загот	авливает.	gev 1
4.	Белка живет в дупле.	
5.	Дикое животное.	
При	мечание:	

Пушкарева Ольга Алексеевна (воспитатель) «Использование метода кодировки».

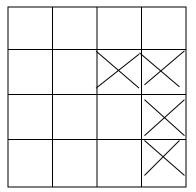
Алгоритм схематизации текста (кодировка)

- 1) Прочитать текст считалки полностью.
- 2) Выделить первое предложение, повторить.
- 3) Найти 1, 2, 3 слова в первом предложении.
- 4) Напомнить правила:
- каждое слово кодируется в отдельной клеточке;
- схема слова не должна быть детально прорисована;
- если после кодировки в конце строки остаются незаполненные клетки, они просто зачеркиваются.
 - 5) Закодировать первую строку.
 - 6) Повторить первую строку по сделанным схемам.
 - 7) Аналогично работать с последующими строками.



В электричку Элла села.

- Электричка загудела.
- Электричка, не гуди. Кто приехал, выходи!



Картинки – символы

*********	Закодируй и выучи считалку.		Повтори 2-3 любые считалки.
	Расскажи считалку с разной интонацией (удивленно, весело и т.д).	CAR.	«Расскажи» считалку руками.
¥	Назови 1-е, 2-е, слово в предложении.	?	Найди букву спрятанную в тексте.

Примечание:

Овчинникова Анна Александровна (воспитатель) «Составление рифмованных текстов с использованием ТРИЗ-технологии».

Цель: развитие у детей чувства юмора, на основе составления шуточных рифмованных текстов.

Залачи:

- 1. Познакомить детей с понятием рифма.
- 2. Упражнять детей в умении подбирать рифмующиеся между собой (созвучные) слова из заданных картинок. Составлять стихотворный текст на основе использования заданной модели.
- 3. Развивать познавательный интерес, мышление, воображение, выразительность речи.
- 4. Стимулировать детскую речевую активность используя яркие, образные сравнения.

Алгоритм написания двухстрочной рифмовки

ЗАЧИН Жил (а) – был (а)	<u>ИМЯ</u> <u>ПРИЗНАКА</u> -Форма -Цвет -Размер	ОБЪЕКТ СЛОН
БЫЛ КАК (ЛЮБОЕ ДЕЙСТВИЕ) Бежала Упал Летала	<u>ИМЯ</u> <u>ПРИЗНАКА</u> -Форма -Цвет -Размер	ОБЪЕКТ ЛИМОН

Например,

Жил – был пурпурный слон, Скакал как треугольный лимон.

Данная работа поможет сделать еще один шаг к новому увлечению – сочинению собственных рифмованных текстов, а в дальнейшем и собственных стихотворений.

Игра «Доскажи словечко»

<u>Цель:</u> упражнять детей в умении подбирать рифмующиеся слова.

Например,

Кто альбом раскрасит наш? Ну, конечно ... (карандаш)



Жеребенок с каждым днем Подрастал и стал ... (конем)



Игра «Рифмуем слова»

<u>Цель:</u> упражнять детей в умении подбирать рифмующиеся между собой (созвучные) пары слов из заданных картинок. Например,



Пчелка-иголка-елка







Корзина-рябина-малина

В работе использовали **Методический комплекс** «Я познаю мир», Сидорчук Т.А.

Примечание:

Никулина Светлана Олеговна (воспитатель) «Математика в движении» (дидактические игры для старшего дошкольного возраста).

Образовательная деятельность с дошкольниками проводятся в просторном помещении, где ребята могут свободно двигаться. Особенностью методики является применение принципа двигательной активности на занятиях. Двигательные упражнения помогают дошкольникам лучше воспринимать и усваивать материал.

«Живые числа»

Задачи: совершенствовать познавательные умения: прямой и обратный счет в пределах 10, развивать активность, самостоятельность.

Материал: карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до 10.

Содержание. Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!» - они строятся в шеренгу и называют свое число». Водящий проверяет, все ли встали на свои места. Затем дети меняются карточками.

«Найди свой домик»

Задачи: развитие представлений детей о геометрических фигурах.

Ход. Детям раздают геометрические фигуры, отличающиеся по цвету и величине. В трех обручах в разных углах комнаты на полу лежат круг, квадрат и треугольник.

«В этом домике живут все круги, в этом все квадраты, а этом все

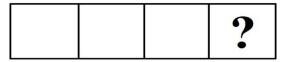
треугольники». Когда все найдут свои домики, детям предлагают «погулять»: побегать по группе. По сигналу воспитателя или ведущего (ребенка) все находят свой домик, сравнивая свою геометрическую фигуру с той, что находится в домике. Игра повторяется несколько раз, при этом воспитатель или ведущий (ребенок) каждый раз меняет домики местами.

Примечание:	

Мутовкина Полина Станиславовна (воспитатель) «Составление вопросов с использование ТРИЗ-технологии».

Алгоритм составления вопросов

1. Сделать карточку «Составь вопрос»



2. Приготовить схемы разных типов вопросов.



3. Выбрать любую схему признака, объект и составить вопрос:



- 4. Прочитать вопрос.
- 5. Когда сложности с формулировкой вопроса у детей не будет, можно поиграть с перемещением схем и объектов.
- 6. В процессе формулировки вопросов могут получиться смешные предложения, целесообразно с детьми посмеяться и поиграть словами.

Примечание:	

Зыкина Любовь Александровна (воспитатель) дидактические игры с использованием игрового полотна «По тропинкам речи» (обучение в движении).

С играми «VAY TOY» мы можем:

- проводить занятия в подвижной форме, объединив интеллектуальное развитие детей и их двигательную активность;
 - проводить занятия сразу со всей группой детей;
- использовать игры для детей разного возраста, усложненная и упрощая занятия;
 - в игровой форме обучать;
- вырабатывать навыки совместной игры и коммуникации у детей;
 - развивать воображение, логику, мышление.

Китайский мудрец О-Ши говорил, что «взрослый мыслит мозгом, а ребёнок мускулами» Интеллект ребёнка, эмоции, чувства развиваются именно в движении. Подвижные игры в комплексе с двигательной активностью можно использовать на занятиях по математике, развитию речи, чтению, творчеству, на коррекционных занятиях для детей с особенностями развития, в индивидуальных, коллективных и семейных играх

Эти игры помогут развивать:

- быстроту реакции в меняющихся и непредвиденных ситуациях;
 - выносливость и умение переключать своё внимание;
 - умение переносить стрессовую ситуацию;
 - умение договариваться и дружить;
 - детскую любознательность и самостоятельность.

Тримечание:

Пашнина Татьяна Николаевна (воспитатель) дидактическая игра с кругами Эйлера.

Круги Эйлера – это геометрическая схема, с помощью которой можно наглядно отобразить отношения между понятиями или множествами объектов.

Существуют несколько моделей кругов:

- а) Непересекающиеся круги.
- б) Пересекающиеся круги.
- в) Один круг вложен в другой.

С помощью кругов Эйлера ребенок учится строить модели, отражающие обобщенные, существенные черты множеств объектов, овладевает действием наглядного моделирования.

Используя в работе с детьми данную технологию, мы способствуем развитию у них умений анализировать объекты с целью выделения признаков, осуществлять анализ и синтез, то есть составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивая множества недостающими компонентами, умений сравнивать и классифицировать, обобщать, делать выводы и умозаключения, строить логические цепочки, рассуждать, которые необходимы ребенку при подготовке к обучению в школе.

Примечание:		

Педагоги в своей работе применяют многие **игры** из арсенала ТРИЗ – педагогики, направленных на познавательное развитие дошкольников

Круги Луллия







Таблица признаков (моделирование мыслительных действий)

Эвроритм





-	
9	дело не нужно
8	один
7	помощник
6	SOS
5	ВОЛШЕБНИК
4	НЕУДАЧНИК
3	друзья
2	TTABHNE YACTN
1	ДЕЛО

Участники Всероссийского конкурса «Мой проект», г. Ульяновск





Обучение в движении





Субъектный праздник





Проект «Три дня без игрушек»







Сайт: ds453.ru

E-mail: madoy453@mail.ru

454129, Россия, г. Челябинск, ул. Ереванская, 12, 12-а телефон: 8 (351) 253-36-79



«Точки»

Точка — это место возле ватмана или флипчарта, где педагоги рассказывают про субъектные практики.

Спортивный зал

- МАДОУ «ДС № 17 г. Челябинска» «Антихрупкие прогулки»
- МДОУ «ДС № 50 п. Западный» «Три дня без игрушек», «Три дня без стульчиков»
- МАДОУ «ДС № 422 г. Челябинска» «Герой недели»
- МАДОУ «ДС № 18 г. Челябинска» «Субъектный праздник»

Переход

- МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска» «Субъектный ТРИЗ», «Обучение в движении»
- МДОУ «ДС № 339 г. Челябинска» «Живая технология»
- МДОУ «ДС № 10 г. Челябинска» «Я-исследователь»
- МАДОУ «ДС № 99 г. Челябинска» «Технология спасения жизни»

Алгоритм составления синквейна

Слово синквейн в переводе с французского слова обозначает «пять».

Синквейн состоит из 5 строк. По форме напоминает ёлочку.

- 1-я строка. Заголовок. Здесь мы указываем название объекта. Определяем живой этот объект или неживой. (Кто? Что?)
- 2-я строка. Подбираем к объекту 2 слова признака. (Какой?)
- 3-я строка. Назвать 3 слова-действия (Что делает?)
- 4-я строка. Что автор думает о теме? Составить предложение из 4 -7 слов.
- 5-я строка. Какую ассоциацию вызывает у вас объект? 1 существительное или словосочетание.

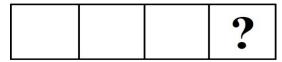
Примеры

примеры		
6.	Снеговик.	
7.	Белый, смешной.	
8.	Стоит, тает, падает.	
9.	Мне нравится лепить	40
снеговика.		
10.	Зима.	
6.	Белка.	1
7.	Пушистая, рыжая.	(<u>0</u> -0)
8.	Прыгает, скачет,	Sen (N
заготавливает.		gev 1
9.	Белка живет в дупле.	
10.	Дикое животное.	

Мутовкина Полина Станиславовна (воспитатель) «Составление вопросов с использование ТРИЗ-технологии».

Алгоритм составления вопросов

1. Сделать карточку «Составь вопрос»



2. Приготовить схемы разных типов вопросов.



3. Выбрать любую схему признака, объект и составить вопрос:



- 4. Прочитать вопрос.
- 5. Когда сложности с формулировкой вопроса у детей не будет, можно поиграть с перемещением схем и объектов.
- 6. В процессе формулировки вопросов могут получиться смешные предложения, целесообразно с детьми посмеяться и поиграть словами.