

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 223

Юридический адрес: 620085, Свердловская область, г.Екатеринбург, бульвар Самоцветный, 8



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ТЮНИНГ:



**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ
ДЕТЕЙ В ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОРГАНИЗАЦИИ**

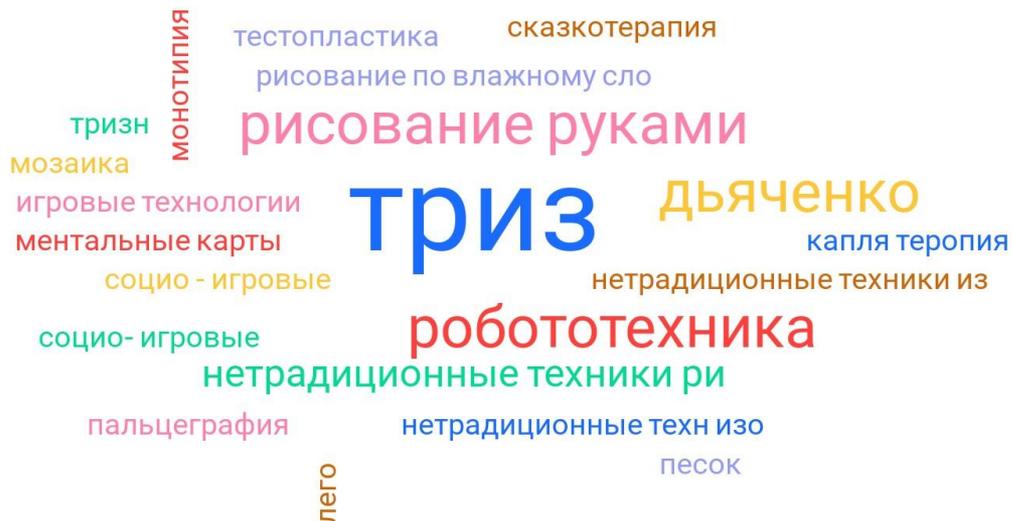
26 ноября 2020 года
г.Екатеринбург

Какие технологии развития творческих способностей детей Вы знаете?

Word Cloud

Облако тегов

Mentimeter



ЗАЙДИТЕ НА WWW.MENTI.COM
И ИСПОЛЬЗУЙТЕ КОД 51 58 45

Проект «Открываем пространство детям»



Создание в детском саду зоны открытого пространства («OPEN SPACE») на основе адаптированных технологий социализации

Комплекс игровых интерактивных площадок:

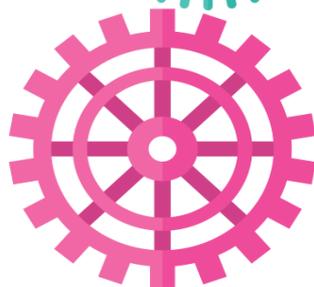
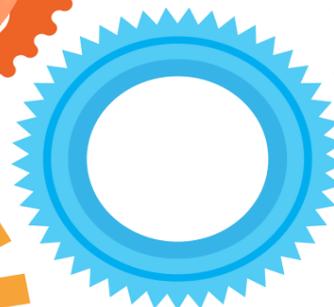
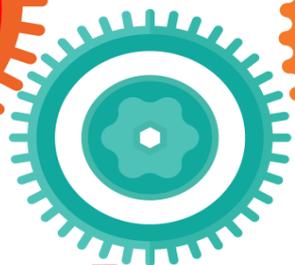
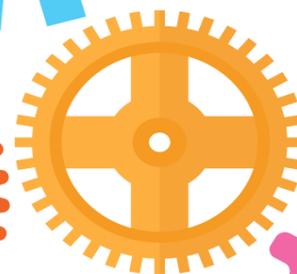
- «Мы-исследователи»;
- «Мы- проектировщики»;
- «Построй свою историю».
- «Первые механизмы».

Создание «**Детского технопарка**», как модели интеллектуально-мотивационной среды, способствующей формированию у детей первичного опыта проектной, конструктивно-модельной, поисковой деятельности и предпосылок профессиональной ориентации

Лаборатории «Детского технопарка»:

- «Конструирование»;
- «Юный инженер»;
- «Простая наука».

Технологии развития творческих способностей детей



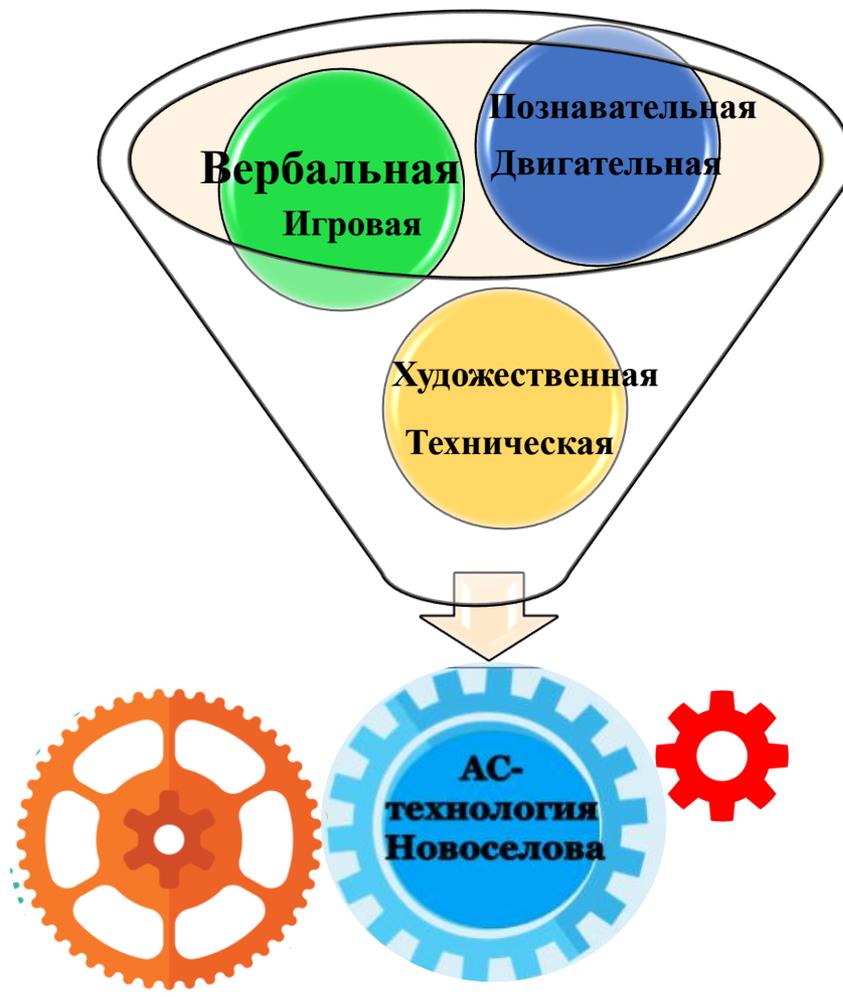
Технология творчества для детей или АС - технология

Обеспечивает комплексное гармоничное развитие способностей детей сразу к нескольким основным видам творческой деятельности:



Новосёлов Сергей

Аркадьевич, профессор,
доктор педагогических наук,
директор института
педагогике и психологии
детства, заведующий
кафедрой теории и методики
воспитания культуры
творчества



Этапы АС – технологии развития словотворчества у детей

1 этап

- Выбор стихотворения, содержащего проблему

2 этап

- Определение проблемы в данном стихотворении

3 этап

- Поиск путей решения проблемы/
создание творческих карточек, игр

4 этап

- Изменение текста стихотворения педагогом или детьми так, чтобы оно содержало решение проблемы

5 этап

- Создание творческих карточек, игр



Реализация АС-технологии на примере словотворчества

1 этап

Медведь



Мишка очень любит мед
Свежий, из пчелиных сот
Он бы с пчелкой
подружился
Этим лакомством разжился
Только пчелы вот беда
С ним не дружат никогда
(Л. Луканова)

Реализация АС-технологии на примере словотворчества

2 этап

Мишка

?

Мишка очень **любит мед**
Свежий, из пчелиных сот
Он бы с пчелкой **подружился**
Этим лакомством **разжился**
Только пчелы вот беда
С ним **не дружат никогда**



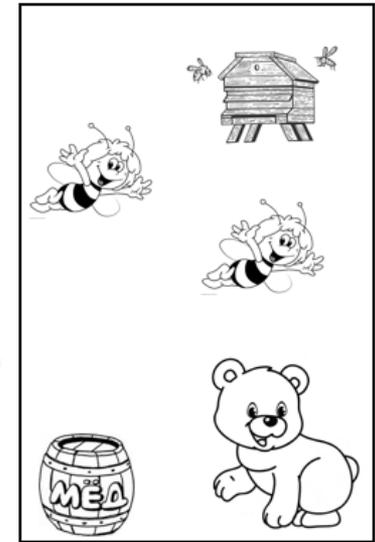
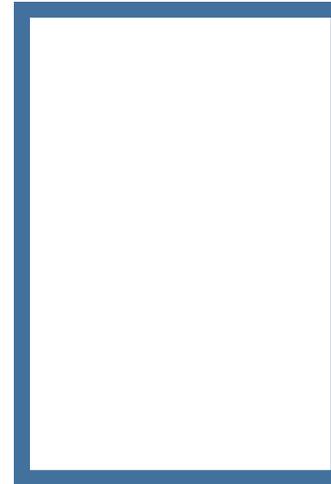
Реализация АС-технологии на примере словотворчества

3 этап

Мишка очень любит мед
Свежий, из пчелиных сот
Он бы с пчелкой подружился
Этим лакомством разжился
Только пчелы вот беда
С ним не дружат никогда

Стихотворение

Карточка



Стихотворная заготовка

Мишка ...

По лесу идет ...

Ягоду малину,...

В корзинку соберёт.....



Придумываем стихотворение про Медведя

Мишка ... **сладкоежка**

По лесу идет ... **песенку поет**

Ягоду малину, ... **землянику**

В корзинку **соберёт**



Создаём игры на стихи других авторов

Спит медведь в своей берлоге,
Не будите по тревоге,
Коль проснется рано он,
Будет очень, очень зол.
Ведь зимой привык он спать,
Лапу теплую сосать,
Лишь когда придет весна,
Мишке будет не до сна.

Автор : А. Тесленко



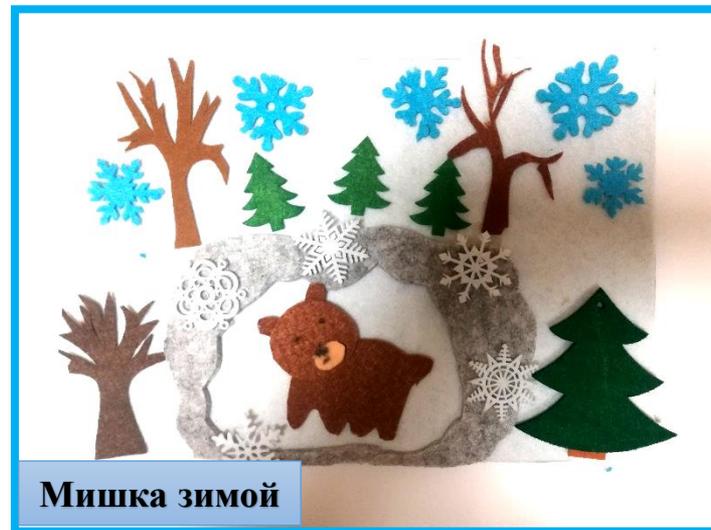
Спит зимою великан
В тепленькой берлоге.
Ждет весеннего тепла
И расцвет природы.
Косолапый очень ловкий,
Любит рыбку половить.
Чтобы мед отведать сладкий
Может улей разорить.
Что за зверь?
Скорей ответь.
Этот великан...медведь.

Автор : Б. Марченко

Придумываем творческие игры и карточки про Медведя



Помоги мишке добраться до бочки с медом



Мишка зимой

Задание 1. Придумай свою историю:

- Медведь зимой
- Мишкины путешествия

Задание 2. Придумай свою историю:

- Задания на квалификацию по:
цвету, форме, размеру ...
- Составь рассказ по



Медведь в лесу

Игры по стихотворениям на лексическую тему: «Дикие животные»



Осенние запасы белки



Забавы Ёжика



Лиса на птичьем дворе



Заюшкин огород

Игры по стихотворениям на лексическую тему: «Дикие животные»



«Накорми животных»

Игры по стихотворениям на лексическую тему: «Насекомые»



Червячок в огороде



Приключения
Муравьишки



Муравей

Муравей нашёл травинку,
Положил её на спинку.
Дотащить домой скорее бы,
Чтоб достроить муравейник



«Собери ягоды, не
промочив лапки»



«Собери грибы»



«Сосчитай кочки»



Творческое конструирование

Использование керамического конструктора «Мини-мастер»

Творческое
конструиро
вание

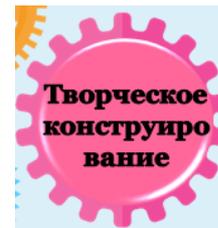


Проект «Игрушки-перевертыши»

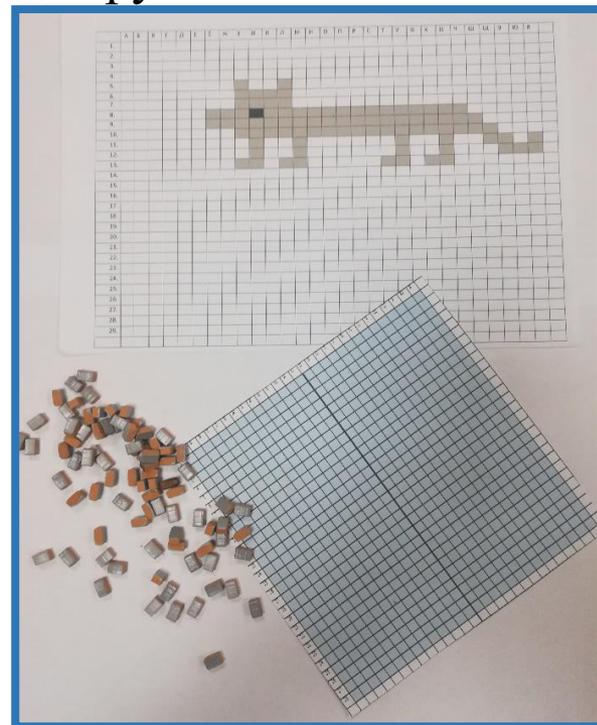
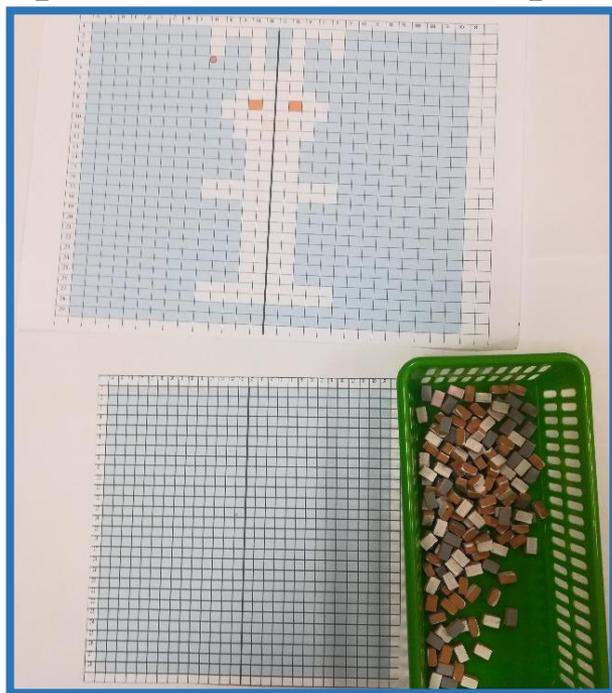
- Угадай кто это?
- Придумай предложение с героями
- Придумай игру
- Составь историю героев

Творческое конструирование

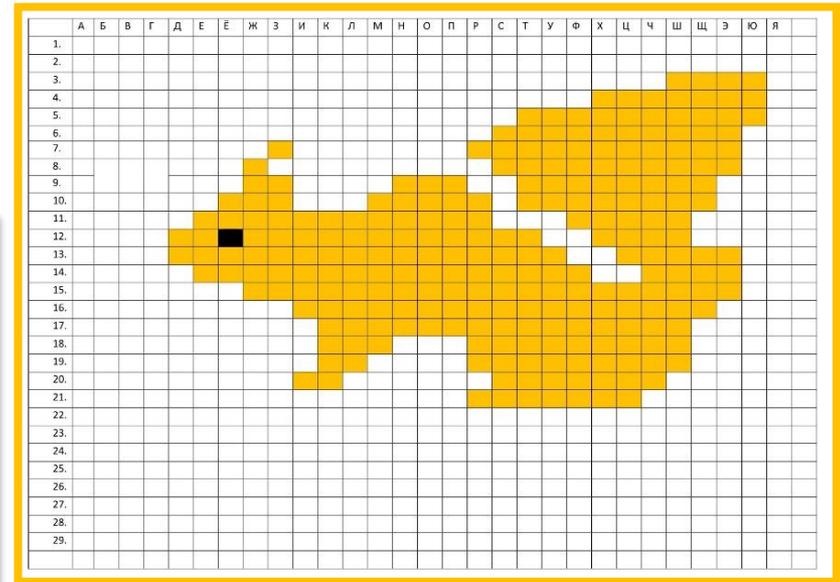
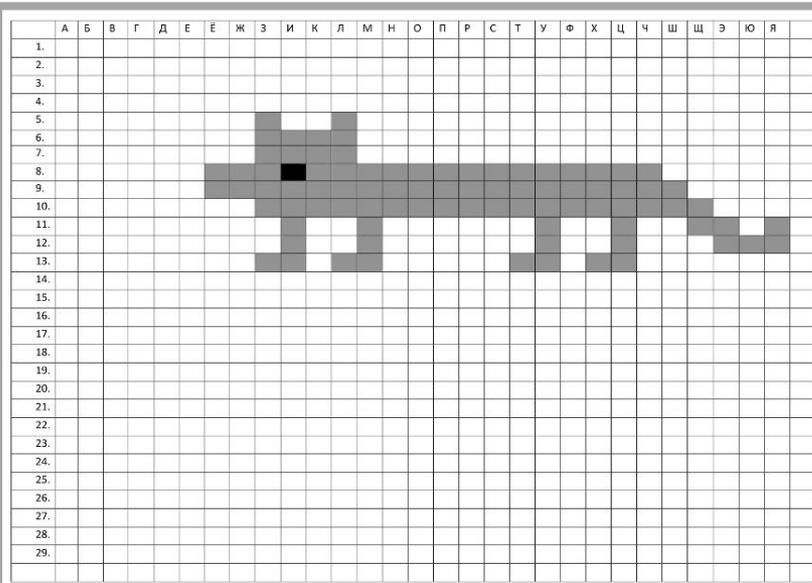
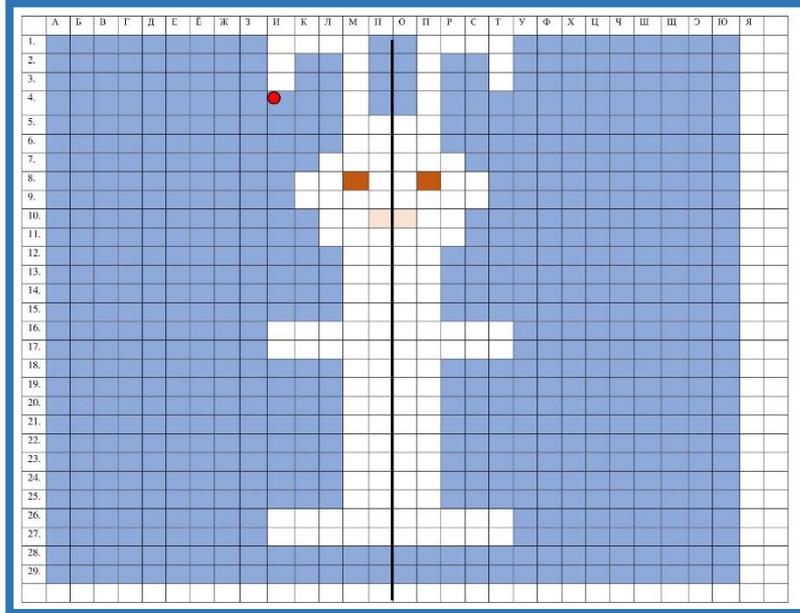
Работа с графическими упражнениями: Кодировка или шифрование



- использование керамического конструктора и игровых полей для составления изображений, узоров, используя задания: кодировки и шифрования (принцип игры «Морской бой»)
- **Развивается:** зрительно-пространственное восприятие (анализ, синтез, внимание), зрительно-моторная координация движений, слабо развитая мелкая моторика пальцев рук.



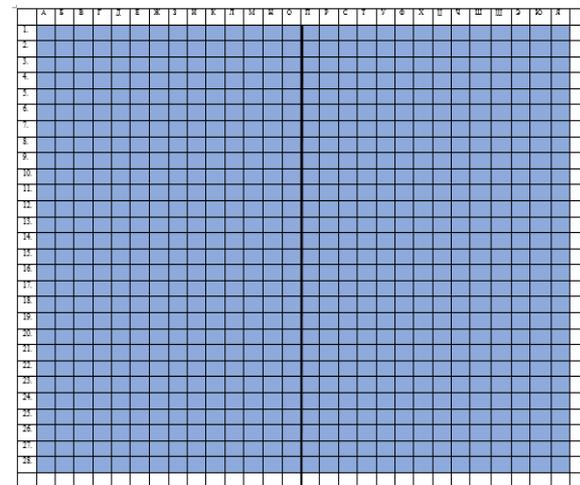
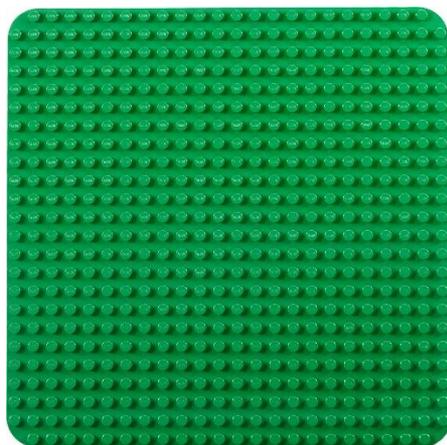
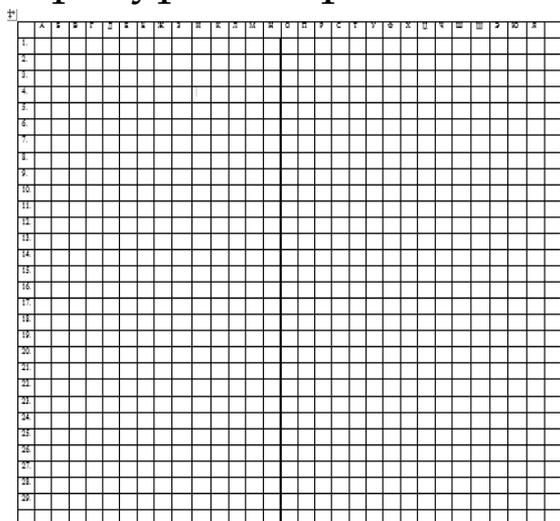
Работа с графическими упражнениями: кодировка или шифрование



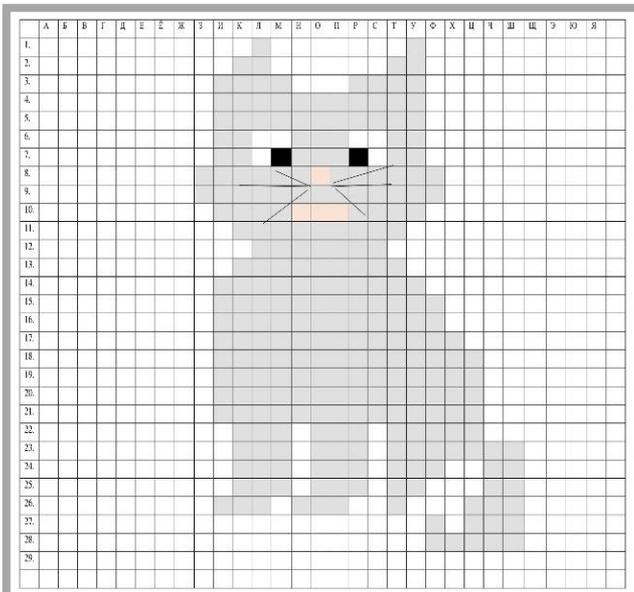
Работа с графическими упражнениями

Варианты заданий:

1. Ребенку взрослый (педагог) диктует **координаты** по принципу морского боя ,произнося цвет делали и координаты
2. Ребенку **предлагают образец геометрического рисунка** и просят повторить точно такой же рисунок, выложив его на плате или игровом поле .
- 3 . Взрослый диктует **последовательность действий** с указанием числа лего-элементов или кирпичиков и их направлений (влево, вправо у вверх, вниз), ребенок выполняет работу на слух, а затем сравнивает методом наложения свое изображение орнамента или фигуры с образца.



Работа с графическими упражнениями



Кошка

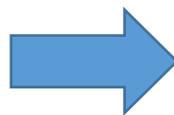
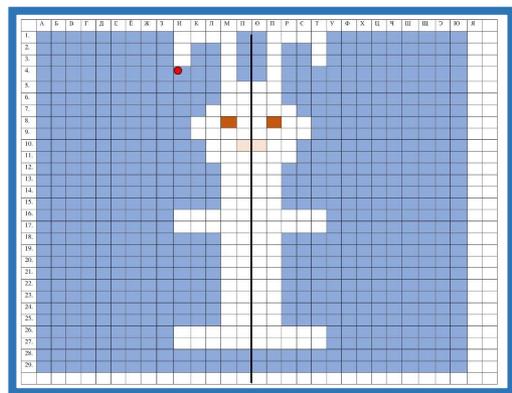
Серый	1 л, 1 у,
Коричневый	2к, 2л, 2т, 2 у,
Оранжевый	3и, 3к, 3 л, 3м, 3р, 3с, 3т, 3у,
	4и, 4к, 4л, 4м, 4 н, 4о, 4п, 4р, 4с, 4т, 4 у,
	5и, 5к, 5л, 5м, 5 н, 5о, 5 п, 5р, 5с, 5т, 5 у,
	6и, 6к,
	7и, 7к, 7н, 7о, 7п, 7т, 7у,
	8з, 8и, 8к, 8л, 8м, 8н, 8о, 8п, 8р, 8с, 8т, 8у, 8ф,
	9з , 9и, 9к, 9л, 9м, 9н, 9о, 9п, 9р, 9с, 9т, 9у, 9ф,
	10н, 10о, 10п, 10р, 10с, 10т, 10у,
	11л, 11м, 11н, 11о, 11п, 11р, 11с, 11т, 11у,
	12м, 12н, 12о, 12п, 12р, 12с, 12т
	13к, 13л, 13м, 13н, 13о, 13п, 13р, 13с, 13т
	14и, 14к, 14л, 14м, 14н, 14о, 14п, 14р, 14с, 14т , 14 у
	15 и, 15к, 15л, 15м, 15н, 15о, 15п, 15р, 15с, 15т, 15у, 15ф
	16 и, 16к, 16л, 16м, 16н, 16о, 16п, 16р, 16с, 16т, 16у, 16ф
	17и , 17 к, 17л, 17м, 17н, 17о, 17п, 17р, 17с, 17т, 17у, 17ф, 17х
	18и , 18 к, 18л, 18м, 18н, 18о, 18п, 18р, 18с, 18т, 18у, 18ф, 18х, 18 ц
	19 и, 19 к, 19л, 19м, 19н, 19о, 19п, 19р, 19с, 19т, 19у, 19ф, 19х, 19 ц
	20и, 20 к, 20л, 20м, 20н, 20о, 20п, 20р, 20с, 20т, 20у, 20ф, 20х, 20 ц
	21и, 21 к, 21л, 21м, 21н, 21о, 21п, 21р, 21с, 21т, 21у, 21ф, 21х, 21 ц
	22 к, 22л, 22м, 22о, 22п, 22р, 22у, 22ф, 22х, 22ц
	23к, 23л, 23м, 23о, 23п, 23р, 23у, 23ф, 23х, 23ц, 23ч
	24к, 24л, 24м, 24о, 24п, 24р, 24у, 24ф, 24х, 24ц, 24ч
	25к, 25л, 25м, 25о, 25п, 25р, 25 т, 25 у, 25ф, 25х
	26 и, 26 к, 26л, 26н, 26о, 26п, 26р, 26с, 26т, 26ч, 26ш
	27 ф, 27п, 27ч, 27ш
	28ф, 28х, 28ц, 28ч, 27ш
белый	6л, 6м, 6р, 6с, 7 л, 7с
черный	7м, 7 р
розовый	8 и, 10н, 10о, 10п

Работа с графическими упражнениями

- ✓ Дополняем загадками, скороговорками, чистоговорками и пальчиковой гимнастикой.



- ✓ Задания подбираются по принципу «от простого — к сложному».



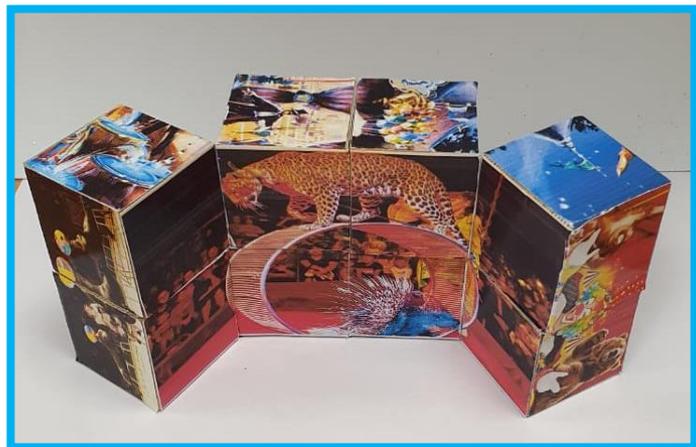
Техническое творчество: «Детский технопарк»

Технология создания динамических моделей в процессе знакомства детей дошкольного возраста с первыми, простейшими механизмами

Динамические модели - это обширная категория игрушек, которые отображают характерные виды движения предметов или живых существ. Они устроены в соответствии с естественными законами, отражают динамику движения различные действующие силы.



Технология создания динамических моделей в процессе знакомства детей дошкольного возраста с первыми, простейшими механизмами



Технология создания динамических моделей в процессе знакомства детей дошкольного возраста с первыми, простейшими механизмами

Тематические кубы-трансформеры



Технология создания динамических моделей в процессе знакомства детей дошкольного возраста с первыми, простейшими механизмами



Динамические игрушки с простыми механизмами движения



Арт-технологии для развития детской инициативы в творчестве

**АРТ-
ТЕХНОЛОГИИ**

Мандалы



Мандала

«Мандала» (пер.) - «круг», «диск».

Карл Густав Юнг был одним из первых европейских ученых, кто очень серьезно изучал мандалы.

Техника мандалы – это путь к нашему центру, к открытию нашей индивидуальности.

Мандалотерапия – одно из направлений арт-терапии (исцеление искусством).

Это естественный и радостный способ улучшения эмоционального состояния, снятия напряжения, выражения чувств, который способствует развитию творчества, художественному и духовному самовыражению детей.

1-2 года	3-5 лет	6-7 лет
рисование в пустом круге, используя три основных цвета; красный, желтый, синий (в этом возрасте важны цвет и форма).	раскрашивание готовых мандал на выбор ребенка (узоры усложняются) и создание собственных из цветного песка, природного материала.	раскрашивание готовых мандал на выбор ребенка (узоры усложняются) и рисование собственных из разнообразного материала.



Мандала

Правила работы педагога с ребенком при использовании мандалы:

Ребенку предлагается выбор:

- ✓ шаблона мандалы-раскраски (несколько вариантов);
- ✓ сюжет работы;
- ✓ материалы для работы и цветовую гамму;
- ✓ время работы с мандалой (степень насыщения и удовлетворения работой);
- ✓ названия своей мандале как раскрашенной, так и созданной.

Принципы:

- ✓ принцип невмешательства взрослых в работу ребенка без его согласия;
- ✓ принцип избегания комментариев по поводу работы;

После работы ребенок рассказывает о своих чувствах, переживаниях по поводу работы над мандалой и его отношения к результату.

Этапы работы с мандалами

1.Подготовка: Готовится материал. Сначала на листе бумаги рисуется круг.

2.Настройка: важен правильный психологический настрой. *(Можно использовать образный рассказ: «Мы отправляемся с тобой в волшебное путешествие. Располагайся удобно на полу, закрывай глазки и представь себе, что ты оказался в необычном, волшебном месте. Это место только твое и только ты решаешь, каким оно будет. Ты — хозяин этого места и ты здесь самый главный и т.д.)*

3.Создание мандалы : правила: не разговаривать, максимально расслабиться

4.Описание мандалы: можно сочинить историю, сказку, рассказ о своей мандале

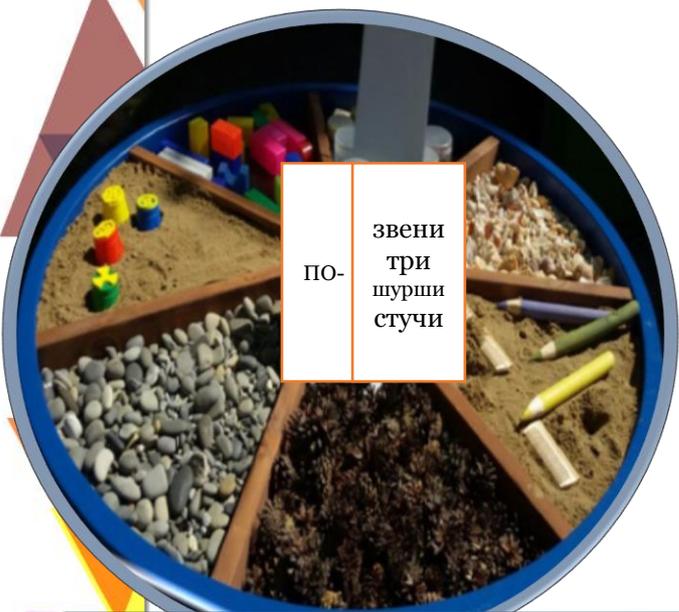
5.Завершение работы: менялись ли ощущения по ходу выполнения мандалы?



Мандала



Панно для режиссерских игр



ПО-
звени
три
шурши
стучи

Многофункциональный модуль «Шумелки»

Круги Раймонда Луллия

Круги
Луллия

Свое название изобретение получило в честь имени своего создателя, французского монаха **Раймонда Луллия**, который в 13 веке создал логическую машину в виде бумажных **кругов**.

В своей работе мы используем **Круги Луллия** как игровую методику, направленную на развития речи и интеллектуально-творческих способностей детей. **Круги Луллия** представляют дошкольникам как чудесные кольца или загадочные **круги**.

Игры целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппами детей).

3-4 года	5-6 лет	7 лет
2 круга разного диаметра с 4 секторами на каждом	используют 2-3 круга (4 -6 секторов на каждом)	4 круга с 8 секторами на каждом

На сектора прикрепляются картинки по теме занятия.

Игра состоит из 2 частей:

- 1) уточнение имеющихся знаний (*реальное задание*);
- 2) упражнения на развитие воображения (*фантастическое задание*).



Круги Раймонда Луллия

Технологическая цепочка проведения игры:

1. На всех секторах круга картинками или знаками обозначаются какие-либо объекты.
2. Ставится задача.
3. Круги раскручивают, дети смотрят, какие изображения на кругах оказались под стрелкой, называют их.
4. На основе фантастического преобразования составляют рассказ.
5. По итогам преобразования организуется продуктивная деятельность (*лепка, рисование и т. п.*)

Игры с «Кругами Луллия» можно условно разделить на **3 типа:**

1. **Игры на подбор пар:** *«Найди, где живет и чем питается» «Назови детеныша».*
- 2. **Игры с элементом случайности** в установке колец: Д/И *«Уменьшаем, увеличиваем»* Д/И *«Найди по форме и назови, сколько».*
- 3. **Игры на развитие творческого воображения:** Д/И *«Чей детеныш?»*, Д/И *«Времена года»*

Круги Раймонда Луллия



Круги Луллия



Торт сказочных путешествий



ТРИЗ как метод создания технологических инноваций и средство активизации познавательной деятельности детей



Приёмы ТРИЗ

«Составление загадок»

«Да-нетка»

«Создай паспорт»

«Морфологический ящик/копилка»

«Системный лифт»

«ММЧ
(моделирование маленькими человечками)»

«Раскадровка»

«Оживление»

«Типовые приемы фантазирования»

«Расселение»



Основы ТРИЗ: «Творчество во всем»

приёмы фантазирования. - Г. С. Альтшуллер в 70 годы двадцатого века предложил использовать для развития творческого воображения:

- увеличение-уменьшение,
- дробление-объединение,
- оживление-окаменение,
- специализация-универсализация,
- преобразование свойств времени,
- приём «Наоборот».

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию.



Ларец «Чудесные вещи»



Тематическая девятиэкранка (системный оператор)

Использование модели «Системный оператор»

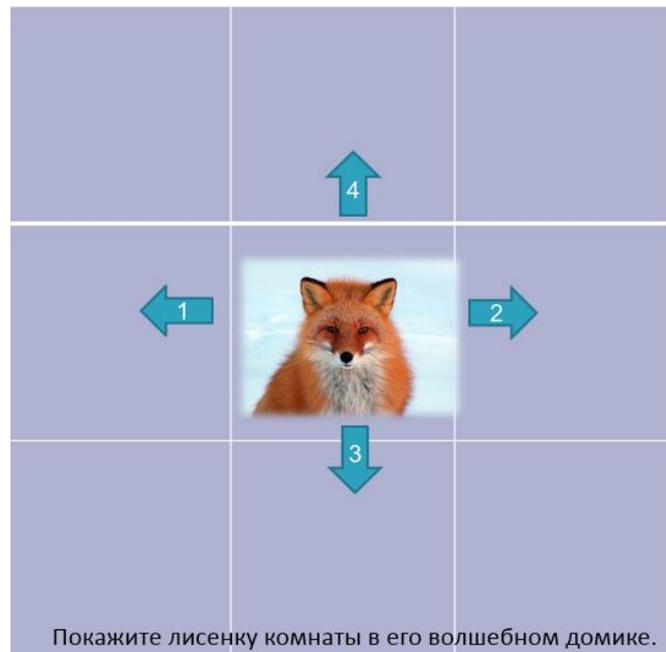
Цель: Развивать системное мышление

Частью чего объект являлся в прошлом?	Частью чего объект является?	Частью чего объект будет являться в будущем?
Что объект представлял собой в прошлом?	Объект Свойства Функции	Как будет выглядеть объект в будущем?
Из каких частей объект состоял в прошлом?	Из каких частей объект состоит?	Из каких частей объект будет состоять в будущем?

«Системный оператор»

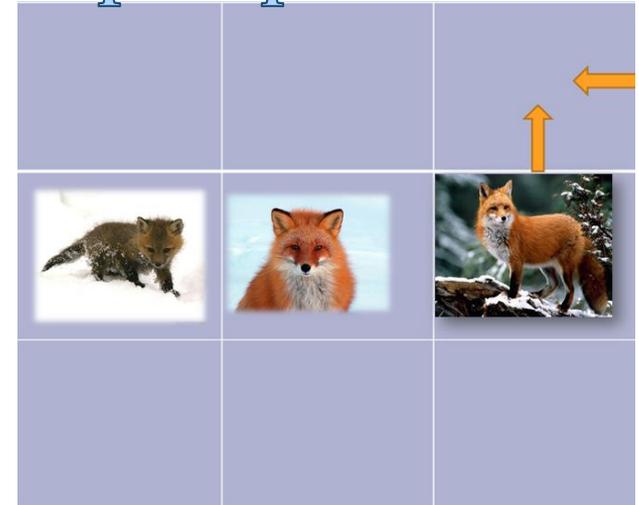


Рыжая плутовка
Спряталась под ёлкой.
Зайца ждёт хитрюга та.
Как зовут её? ...



«Системный оператор»

Части тела



Игра «Назови одним словом»

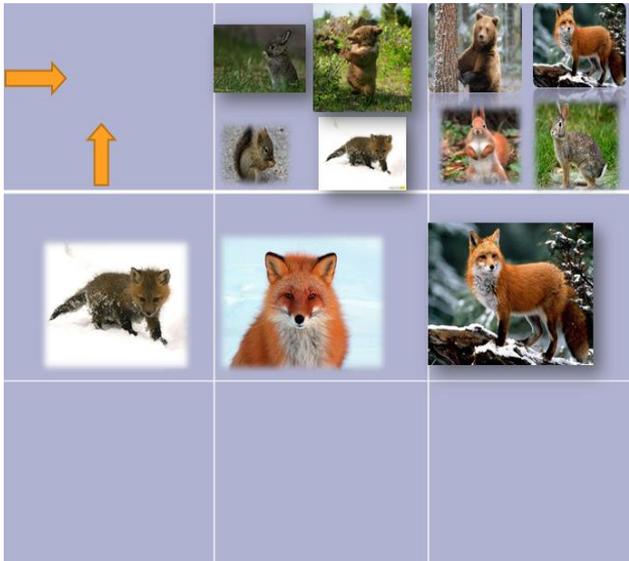
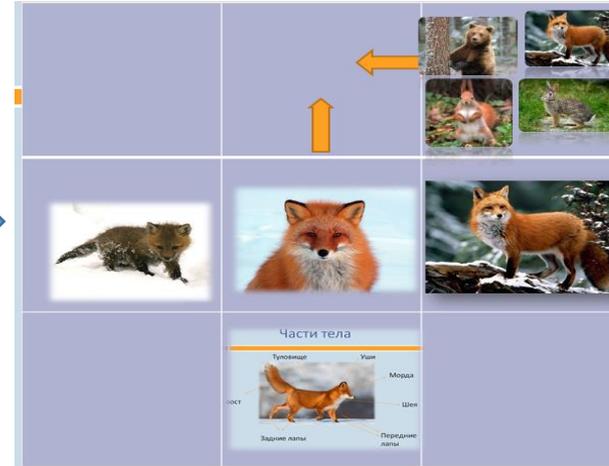


Отгадайте загадки

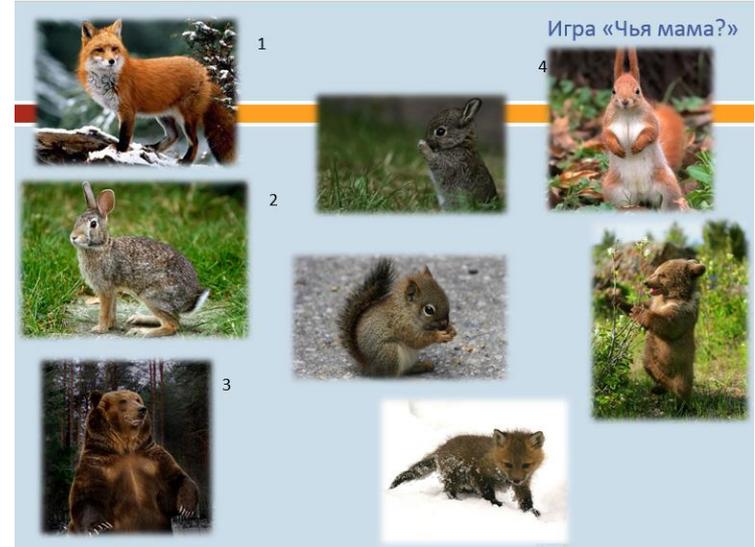


«Системный оператор»

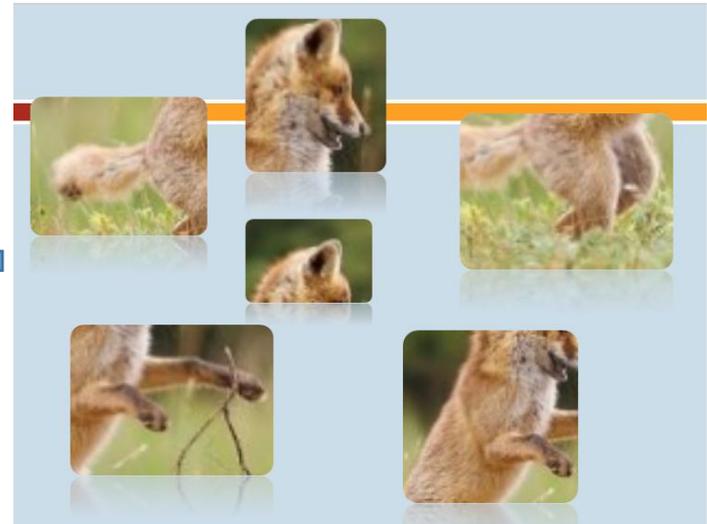
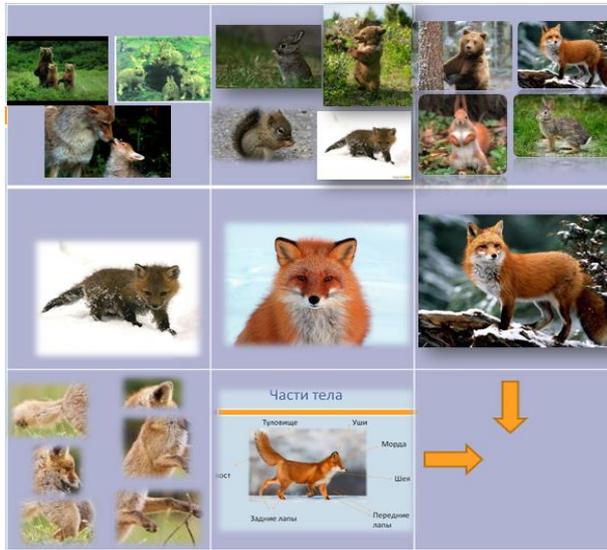
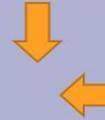
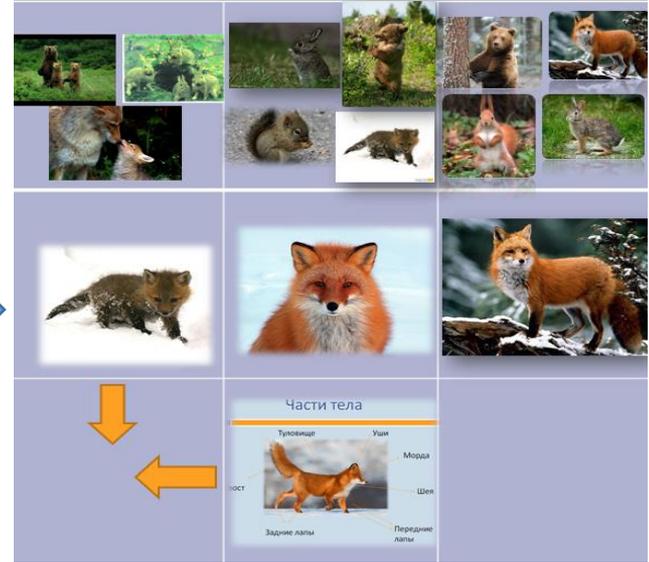
Игра «Четвертый лишний»



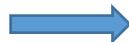
Игра «Чья мама?»



«Системный оператор»



«Системный оператор»



Вы не видели в лесу
Ярко-рыжую лису?
Эта рыжая плутовка
След свой прячет очень ловко

«Системный оператор»



Метод морфологического анализа (морфологический ящик)

- это комбинация **метода** классификации и **метода** обобщения.
- декомпозиция проблемы по составляющим ее элементам,
- поиск в этой схеме наиболее перспективного относительно всей проблемы элемента ее решения.

Последовательность действий при морфологическом анализе:

- ✓ Точно сформулировать проблему.
- ✓ Определить важнейшие элементы.
- ✓ Определить варианты исполнения элементов.
- ✓ Занести их в таблицу.
- ✓ Оценить все имеющиеся в таблице варианты.
- ✓ Выбрать оптимальный вариант.

	Делает запасы	Впадает в спячку	Меняет шубку	Накапливает жир	Нарращивает шерсток
			●		
		●		●	
	●		●		
					●



**Какие технологии Вас заинтересовали и
Вы готовы их использовать в работе с детьми?**



Рефлексия

**ЗАЙДИТЕ НА WWW.MENTI.COM
И ИСПОЛЬЗУЙТЕ КОД 96 81 27**

**Увлекательные совместные
открытия
привычных материалов и пособий
в новом оформлении, использовании и
трансформации
являются «витаминами роста»
творческих идей педагогов, детей и
родителей!**



**Благодарим
за совместное творчество
и желаем новых
профессиональных открытий!!!**

