

Практика применения образовательных технологий в работе с воспитанниками по экологическому воспитанию

В своей работе я использую элементы технологии ТРИЗ. Я расскажу, что из ТРИЗа я применяю для экологического воспитания детей.

Первое- это многофункциональное дидактическое пособие

Кольца Луллия

Что оно из себя представляет?

На металлическом стержне крепятся три круга, они подвижны. Все они разделены на 8 секторов. В верхней части стержня устанавливается стрелка.



Данное пособие изготовлено мной самостоятельно, есть пошаговая инструкция по изготовлению. Она представлена на моей страничке на сайте МААМ:

[http://www.maam.ru/users/ 481968](http://www.maam.ru/users/481968)

Используем пособие вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппой детей).

Для младшего возраста мы берём не более двух кругов. Для старшего – все три.

Занятие может состоять из двух частей:

1) закрепление имеющихся знаний (реальное задание - РЗ);

2) упражнения на развитие воображения (фантастическое задание - ФЗ), либо из какого-то одного задания, в зависимости от задачи, поставленной педагогом.

Как играем с детьми? Приведу пример.

Младший возраст.

На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных, на малом - их детенышей.

Реальное Задание (РЗ): найти маме детеныша. Раскручивается стрелка.

Пока стрелка крутится, можно прочитать стихотворение:

*Вот вопросы закрутились,
С признаками соединились,
Ты картинку выбирай
И ответ скорее дай!*

Например, под стрелкой оказалась **собака**, ребёнок отыскивает **щенка** и совмещает круги.

Фантастическое задание (ФЗ).

Взрослый раскручивает круги. Стрелка остаётся неподвижной. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка. Даём задание: подумай и скажи, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (кормить, согревать, гулять и т.д.).

Старший возраст.

Используем уже **три круга**. Например, на сектора первого, самого большого круга прикрепляют изображения деревьев (сосна, яблоня и др.); второго - мест их произрастания (сад, лес, болото и т.п.); третьего - плодов или семян (апельсин, яблоко, шишка и др.).

Раскручивается стрелка.

Детям предлагается найти соответствия на кругах. Например, стрелка показала на яблоню, ребёнок, поворачивая средний круг, отыскивают изображение сада и располагают его над яблоней, на маленьком круге находит яблоко. Объясняет, что получилось.

Это "**реальное**" задание (РЗ).

Далее круги раскручиваем хаотично (без стрелки), дети смотрят, какие изображения на кругах оказались под стрелкой, называют их.

Например: **береза - болото - апельсин.**

Спрашиваем ребёнка: "хорошо ли иметь такую чудесную березу в унылой болотистой местности и каким обитателям леса особенно понравится, что на ней растут апельсины." Ребёнок фантазирует и высказывает свои версии. На основе фантастического преобразования составляется рассказ или сказка.

Вывод: в процессе игр развивается логическое мышление, речь, воображение детей.

Ещё одно дидактическое пособие, которое я активно использую - это

Волшебный экран

Цель экологического воспитания - не просто познакомить детей с объектами природы, а сформировать у них экологическое сознание. На мой взгляд, как нельзя лучше в этом нам помогает один из методов ТРИЗ – **метод Системного оператора**.



Используя его, можно с ребенком изучить «жизнь» любого объекта природы системно, а самое главное- можно дать ребёнку представление о том, что в природе всё **взаимосвязанно**.

Использовать данное пособие в своей работе мы можем, когда у детей уже сформирована достаточно серьёзная база знаний и представлений об окружающем мире.

Пособие изготовлено мной самостоятельно, удобно, тем, что оно лёгкое (из гофрокартона), поэтому легко подвешивается с помощью зажимов или устанавливается на подставку.

Пособие представляет собой экран с прозрачными кармашками.

Самый распространенный вариант – «девятиэкранка», но он доступен в большей мере детям старшего дошкольного возраста. Для среднего возраста- «пятиэкранка».

Расскажу, как работаем с «Волшебным экраном».

Объект или предмет, который мы будем рассматривать через «Волшебный экран» мы помещаем в центр. **Это-система**. Проговариваем с детьми свойства и функции системы, (используем вопросы, загадки). Сообщаем новые знания.

Ниже будет Подсистема – это элементы, её составляющие. (Например : система- Дерево, подсистема- корень, ствол, листья). Каждая из подсистем имеет свою функцию, без которой система существовать не может (Если засохнет корень, то дерево погибнет).

Выше Надсистема – это более крупная система, частью которой является рассматриваемый объект.

Это по вертикали.

По горизонтали экраны показывают изменения системы при переходе из Прошлого в Будущее.

Прошлое надсистемы	Надсистема	Будущее надсистемы
Прошлое системы	Система	Будущее системы
Прошлое подсистемы	Подсистема	Будущее подсистемы

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?

Как рассматривать какой-либо объект природного мира через Волшебный экран с детьми расскажу на примере цыплёнка. Пожалуйста, обращайте внимание на табличку, чтобы соотносить изображения с назначением кармашка.

Чтобы заинтересовать детей, читаю стихотворение:

*Если мы рассмотрим что-то...
Это что-то для чего-то...
Это что-то из чего-то...
Это что-то часть чего-то...
Чем-то было это что-то...
Что-то будет с этим что-то...
Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!*

Затем загадываю детям загадку:

*Явился в жёлтой шубке,
Прощайте две скорлупки! (Цыплёнок)*

1. Это рассматриваемый системный объект. (картинку с изображением цыплёнка помещаем в центр экрана).

2. Из каких частей состоит цыплёнок? (Можно: игра "Назови ласково": клюв-клювик)- это подсистема. (картинку с изображением частей цыплёнка помещаем ниже).

3. Кто друзья цыплёнка? (страусёнок, утёнок). Или -птицы. (Можно: игра "Чем похожи и чем отличаются?) - это надсистема. (выше).

4. Кем или чем был цыплёнок раньше? (яйцо)- это прошлые системы.

5. Кем станет цыплёнок, когда вырастет? (курица, петух) – будущие системы (слева).

В среднем возрасте здесь можно остановиться, в старшем возрасте можно идти дальше.

6. Кем станут друзья цыплёнка, когда вырастут? (утка, страус, гусь...) - будущее надсистемы.

7. Кем или чем раньше были друзья цыплёнка? (яйца утки, страуса...) - прошлые надсистемы. (Можно: игра "Назови правильно": яйцо утки- утиное яйцо, яйцо страуса - страусиное яйцо).

8. Что мы ещё можем узнать? Что внутри яйца? Из чего оно состоит? (белок, желток) - прошлые подсистемы.

9. Что и как изменится у цыплёнка, когда он вырастет? (Лапки окрепнут, пёрышки станут разноцветными) - будущее подсистемы.

Таким образом, Цыплёнок предстаёт перед глазами детей не как отдельный организм, а как целая система в природе.

«Да-нетка» (Волшебный поясок)



ЦЕЛЬ???или чтото ...надо с чего то начать...буквально одно предложение

Во время игры:

- Расширяются знания детей об объектах природы;
- Дети приобретают навыки задавания вопросов;
- Дети обучаются построению обобщённого образа объекта природы;

Предварительная работа:

Серия классификационных игр и упражнений (должно быть развито умение классифицировать и обобщать):

- Природный и рукотворный мир;
- Мир живой и неживой природы;
- Мир живой природы (растения, животные, грибы);
- Растения, животные, грибы (классификация).

Суть игры заключается в отгадывании объекта или явления природы, которые загадал водящий. Отгадку надо найти при помощи вопросов, ответами на которые могут быть слова «да» и «нет».

Спасибо за внимание!