



КОНСТРУКТ совместной образовательной деятельности в старшей группе по освоению образовательной области «Познание» с использованием технологии ТРИЗ

Тема: «Транспорт»

Возрастная группа: старшая

Форма совместной деятельности: познавательно-исследовательская, коммуникативная, двигательная, продуктивная.

Педагог: воспитатель Заболотская Лианна Ильгисовна

Средства: Демонстрационные

1. Системный оператор (размер одного экрана 20 x 20 см, размер всей таблицы 60 x 60 см). Таблица изготовлена на картонной основе, экраны представляют собой прозрачные карманы из плотного полиэтилена. Экраны закрываются картонными квадратами, которые вставляются в карман и закрывают его содержимое. При открытии экрана – картон удаляется, открывая содержимое кармана.
2. Иллюстрации с изображением разных транспортных средств настоящего и прошлого и другой наглядный материал, указанный в таблице системного оператора.

Раздаточные:

3. Схематичное изображение автомобиля с недостающими деталями; любой плоскостной конструктор (игра «Танграм»).

Образовательные области: «Речевое», «Социально-коммуникативное», «Познавательное», «Художественно-эстетическое»

Предварительная деятельность: знакомство с системным оператором, с методом фокальных объектов (МФО); игры с разными видами плоскостных конструкторов.

Цель НОД:

1. Уточнить и систематизировать знания о транспорте.
2. Познакомить детей с транспортом прошлого.
3. Придумать транспорт будущего.



Задачи:


1. Классифицировать транспорт по видам: наземный, водный, воздушный, пассажирский, грузовой.
2. Развивать системное мышление, понятийное мышление, воображение, креативные способности, моторику, внимание.
3. Развивать способность видеть противоречия в системе.
4. Развивать фонематический слух; упражнять в словообразовании; обогащать словарный запас, активизировать словарь в процессе описания фантастического объекта.

	Прошедшее время	Настоящее время	Будущее время
Надсистема	Экран 6 Картинки: парусник, плот, верблюд, олень, воздушный шар (в файле)	Экран 3 Набор картинок с разными видами транспорта (в файле)	Экран 9 Картинка с изображением транспорта будущего (фантастическая иллюстрация)
Система	Экран 4 Картинка с изображением всадника на лошади	Экран 1 Картинки с изображением легкового и грузового автомобиля	Экран 7 Пустой экран
Подсистема	Экран 5 Картинки: телега, сани, карета и др. (в файле)	Экран 2 Буквы: М, Д, К, Р, В, С, Б	Экран 8 Конверт с геометрическим конструктором.


Муниципальный конкурс профессионального мастерства
в сфере образования Октябрьского района «Педагог года-2021»
Номинация «Воспитатель года-2021»


Этапы совместной деятельности	Содержание деятельности	Деятельность педагога	Деятельность ребенка, выполнение которой приведёт к достижению запланированных результатов	Планируемый результат
Мотивация	<p>Экран № 1 Воспитатель загадывает загадку: На четыре ноги Надевали сапоги, Перед тем, как надевать, Стали обувь надувать. (Автомобиль) Открытие экрана. Сравнение легкового и грузового автомобиля (внешний вид, назначение).</p> 	Выполняет упражнение совместно с ребенком	Выполняет упражнение совместно с педагогом	Возникновение интереса к предстоящей деятельности Создание благоприятной атмосферы
Актуализация	<p>Экран № 2 Открытие экрана. Работа с буквами 1) Игра «Без чего не бывает автомобиля?».</p> <ul style="list-style-type: none"> • М – без мотора; • Д – без дверей; • К – без кабины, колес, карбюратора; • Р – без руля; • В – без водителя; • С – без салона, сидений, спидометра; • Б – без багажника, бампера, бензина. <p>М Д К Р В С Б</p>	Воспитатель показывает букву на экране, в родительном падеже	Дети называют части автомобиля на данный звук в родительном падеже.	Синхронизация слов и действий ребенком

	<p>2) Упражнение «Дорисуй, чего не хватает».</p> 	<p>У детей на листах бумаги схематично изображены автомобили с недостающими деталями (например, нет колес, дверей, окон, фар и т.п.).</p>	<p>Дети дорисовывают автомобиль карандашом одного цвета без закрашивания.</p>	
<p>Работа ребенка с карточками</p>	<p>Экран № 3</p> <p>1) Игра на образование сложных слов:(Приложение 1)</p> <p>2) Игра на классификацию транспорта «Воздух, земля, вода». (Приложение2)</p> 	<p>Педагог предлагает присесть за стол, проверяет осанку, правильное положение рук и ног ребенка. Раскладывает карточки с изображением предметов Открытие экрана. Воспитатель достает из файла картинку с изображением разных видов современного транспорта.</p> <p>Воспитатель показывает картинку.</p>	<p>Ребенок действует с карточками по указанию педагога</p> <p>Дети стоят по кругу, проговаривают название и показывают условные движения.</p>	<p>Выбирает карточки для дальнейшей работы</p> <p>Синхронизация слов и действий ребенком</p>

<p>Физминутка</p>	<p>Экран №4 - Когда люди еще не изобрели автомобиль, на чем они ездили и перевозили грузы? (Ответы детей) Открытие экрана. Дети рассматривают картинку с изображением оседланной лошади.</p>  <p>1) Пальчиковая игра «Конь» Большой палец правой руки поднять вверх. Сверху обхватить эту ладонь другой ладонью под углом, образуя пальцами гриву. Большой палец левой руки поднять вверх. Затем руки поменять. Конь ретивый С длинной гривой Скачет, скачет по полям Тут и там, тут и там!</p> <p>2) Игра «Хорошо – плохо» на тему «Лошадь как транспорт». Хорошо – лошадь не загрязняет окружающую среду, не надо покупать бензин, запчасти, не надо ремонтировать и т.д. Плохо – ездит медленно, не может преодолевать</p>	<p>Воспитатель показывает действия</p>	<p>Ребенок выполняет действия, синхронизируя со словами</p>	<p>Профилактика утомляемости ребенка</p>
-------------------	---	--	---	--

	большие расстояния, везти сразу много груза, надо ухаживать, может заболеть и т.д.			
Введение новых знаний в учебную деятельность	<p>Экран № 5 Открытие экрана. Рассматривание картинок с изображением приспособлений, в которые запрягали лошадей для перевозки людей и грузов: телега, сани, карета, двуколка, конный вагон (конка).</p> 	Воспитатель объясняет назначение изображенных объектов.	Дети задают интересные вопросы.	Активизация пассивной речи
1. Работа ребенка с карточками	<p>Экран № 6 Рассматривание картинок с изображением транспортных средств, используемы человеком раньше: олени в упряжке, караван верблюдов, парусник, воздушный шар, пароход, паровоз.</p> 	На стол воспитатель кладет несколько любых предметных картинок обратной стороной вверх	Размышляют над автомобилем будущего.	Использование метода системного оператора

<p>Основная часть</p>	<p>Экран № 7 На экране ничего нет, потому что автомобиль будущего еще никем не придуман и эту задачу будут решать дети с помощью картинок-подсказок. <u>Схема задачи (для воспитателя).</u> Автомобиль – объект в фокусе. Мяч – ключевой объект. Изобретательская задача: перенести качества ключевого объекта (мяча) на фокальный объект (автомобиль).</p> 	<p>Воспитатель схематично изображает изобретенный автомобиль и помещает его на экран.</p>	<p>Дети берут конверты с геометрическим конструктором.</p>	<p>В результате будет изобретен автомобиль (или много автомобилей) с новыми качественными характеристиками</p>
------------------------------	---	---	--	--

			Ребенок, который наугад берет со стола любую картинку (можно взять две или больше картинок), переворачивает ее и показывает детям. Дети называют различные качества мяча, отвечая на вопросы: мяч какой? Что мяч может делать?	
Дидактическое упражнение «Построй автомобиль будущего»	<p>Экран №8,9 Открытие экрана. Игра «Построй автомобиль будущего» Дети рассматривают фантастическую иллюстрацию.</p> 	Воспитатель дает установку: – Мы с вами продолжим играть в эту игру – изобретать транспорт будущего, но попозже, сегодня мы и так очень хорошо потрудились.	Дети рассматривают фантастическую иллюстрацию.	Появление нового объекта
Рефлексия	<p>Рефлексия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • каким бывает современный транспорт? • каким был транспорт в прошлом? • Каким будет транспорт будущего (таким, каким его придумают люди). 	<i>Последующая деятельность в режимных моментах:</i> рассматривание картинок, используемых на занятии; игра «Изобретатели» с применением МФО, разных видов геометрического конструктора.		Создание позитивного настроения после работы