

© Н.Н.Тятюшкина, ©Н.В Сивацкая

Аннотация

В рекомендациях представлен опыт работы ДДУ № 464 «Колокольчик» г. Минска по формированию у старших дошкольников (группа «Фантазеры», 5-7 лет) элементарных представлений об архитектуре как виде искусства. Основным средством реализации содержания выбрана образовательная ОТСМ-ТРИЗ - технология.

Использование моделей ОТСМ-ТРИЗ поможет ребенку осмыслить материал, создать свои первые проекты, почувствовать себя творцом.

Пособие адресовано педагогам дошкольных учреждений, знакомым с основными моделями ОТСМ-ТРИЗ в дошкольном образовании.

Под общей редакцией А.В. Корзун

Архитектура для дошкольников

Методические рекомендации по формированию у детей 5-7 лет элементарных представлений об архитектуре средствами ОТСМ-ТРИЗ-технологии в рамках требований программы «Пралеска»

Содержание:

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКАЯ СПРАВКА	4
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОМПОНЕНТА БАЗИСНОЙ ПРОГРАММЫ ПОСРЕДСТВОМ ПРИМЕНЕНИЯ МОДЕЛЕЙ ОТСМ-ТРИЗ ТЕХНОЛОГИИ	5
МОДЕЛИ ОТСМ-ТРИЗ-РТВ В РЕАЛИЗАЦИИ ЗАДАЧ ОЗНАКОМЛЕНИЯ С АРХИТЕКТУРОЙ В ГРУППЕ «ФАНТАЗЕРЫ»	6
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ МОДЕЛЕЙ ОТСМ-ТРИЗ-РТВ ПРИ КОНСТРУИРОВАНИИ ЗАНЯТИЯ В РАМКАХ ТЕМЫ «АРХИТЕКТУРА»	7
Виды творческих задач в зависимости от ключевого вопроса	8
Примерная тематика занятий с детьми.....	8
ПРИМЕРНЫЕ ПЛАНЫ-КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ	8
Тема 1: игры на основе универсальной модели описания объекта «Жилой дом».....	8
<i>Примерное содержание занятий</i>	9
Блок 2. Логика системного мышления по объекту.....	10
Блок 3. Формулировка и решение противоречий.....	11
Тема 2. Игра- занятие « С Волшебным клубочком в гости к сказочным героям».....	11
Занятие 1. Знакомство со сказочными героями	11
Занятие 2. «Домик сказочного героя ».....	12
Тема 4: Архитектурные постройки.....	12
Тема 4. Кем быть. Архитектор	14
Тема 5: Путешествие по дорожке времени	15
Тема 6. Ландшафтная архитектура.....	16
Тема 7. “Памятники деревянного зодчества” Беларуси.....	17
Занятие 1. Белорусская изба.....	17
Занятие 2. Храм. Школа. Кузница.....	19
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	20
ПРИЛОЖЕНИЯ	21
Приложение 1	21
Перечень ландшафтных памятников для работы с дошкольниками 5-7 лет:.....	21

Приложение 2	21
<i>Примеры литературных произведений для чтения детям и использования в содержании занятий</i>	21
Приложение 3	25
<i>Дидактические игры в рамках моделей ОТСМ-ТРИЗ-технологии</i>	25
Приложение №5	26
<i>Литература для самообразования в области ОТСМ – ТРИЗ - технологии в дошкольном образовании</i>	26
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	27

Предисловие

Программа воспитания и обучения в детском саду «Пралеска» предполагает формирование элементарных представлений у детей 5-6 лет об архитектуре: рассматривание различных типов архитектурных строений, их функционального назначения, а также средств выразительности, которые используются при их создании. В группе «Фантазеры» термин **архитектура** введен как название одного из видов изобразительного искусства. Вся работа по знакомству с архитектурой проводится с позиции изучения особенностей: функциональных, эстетических, конструктивных. Детям рассказывают, что все здания, постройки сооружаются для удовлетворения определенной потребности (функции): магазин – для организации торговли, музей – для хранения произведений искусства, жилые строения – для быта людей. Постепенно ребенок осознаёт зависимость между внешним видом архитектурного сооружения и его функциональным назначением.

Эстетика архитектурного сооружения – важная особенность, на которую ребенок прежде всего обращает внимание. Это внешний и внутренний облик сооружения. Красота, привлекательность должна присутствовать в каждом здании. Это гармония композиционной формы и деталей оформления. Архитектурные сооружения – это часто произведения искусства. Чтобы ребенок это увидел, необходимо показать ему средства выразительности.

Вводя детей в мир архитектуры, мы помогаем им самостоятельно открывать новые знания, удивляться увиденному, осознать, что красота создана руками человека-творца. Педагог помогает ребенку в том, чтобы увиденное, поразившее воображение, не осталось в забвении, чтобы ребенок сам стал создателем прекрасного. Педагог пробуждает интерес к новому виду искусства, к познанию. А целенаправленная работа даёт свои плоды в будущем, и ребенок, став постарше, уже будет целенаправленно изучать то, что познал в детстве.

Одним из путей познания является практическое выполнение работы. Получение собственного творческого продукта особенно радует ребенка. Ребенок – творец! Что может быть выше, чем радость собственного достижения?!

Цель данной работы – представить опыт педагогов дошкольного учреждения по формированию знаний об архитектуре у детей в группе «Фантазеры» (5-6 лет), показать один из способов реализации темы (предметного курса) средствами ОТСМ-ТРИЗ технологии.

Материал, предлагаемый в рекомендациях, создан с учетом задач базисной программы воспитания и обучения в детском саду «Пралеска» в разделе «Мир прекрасного» и помогает решить следующие задачи:

1. Формировать представление об архитектуре как одном из видов изобразительного искусства.
2. Познакомить с различными **типами** архитектурных строений (жилой дом, промышленные постройки, культурные учреждения, культовые постройки, детские сады, школы)
3. Формировать представление о назначении архитектурного сооружения (**функции**).
4. Познакомить со **средствами выразительности** архитектурного сооружения (форма, цвет, объем, декор, материал).
5. Формировать представление о **связи архитектурного сооружения с культурой страны**, воспитывать патриотические чувства.
6. Познакомить с профессиями «**архитектор**», «**дизайнер**».
7. Ввести понятие «**ландшафтный дизайн**», малые архитектурные формы.
8. Формировать **представление о ландшафтной архитектуре** (парки, скверы) на примере родного города.
9. Формировать представление о традициях архитектуры Беларуси, познакомить с наиболее яркими типами архитектурных строений, их особенностями.

10. Учить анализировать внешний вид строений, показать на примере иллюстраций сказок **разницу в русской и белорусской архитектуре**, учить осуществлять мысленный перенос в реальное, развивать произвольность воображения.

Энциклопедическая справка

«Во многих городах Европы вы встретите древние крепости и кремли, дворцы и мечети и современные здания театров, библиотек, Дворцов молодежи, перед которыми вам захочется остановиться и постоять. Так же вы стояли бы в музее перед хорошей картиной или скульптурой. Это потому, что такие здания и сооружения – тоже произведения искусства, созданные по законам красоты. Искусство это называется **архитектурой**.

Архитектура – это не только сами здания и сооружения, но еще и искусство организовывать пространственную среду, необходимую для жизни и деятельности людей. Что это значит?

Вы живете в новом городском микрорайоне. Еще недавно на месте ваших домов были пустыри или старые деревянные домишки. А посмотрите, как сейчас все красиво, продумано и удобно устроено, сколько здесь зелени и простора. Дома стоят так, что в окна попадает много света и воздуха. Рядом – детский сад, в который вы ходите, школа, куда вы скоро пойдете, магазины, парикмахерская, площадки для спорта, а недалеко – завод, где работают родители многих из вас.

И все это придумали, спланировали и спроектировали **архитекторы** (архитектор – в переводе с греческого означает «старший строитель»)

По своему назначению архитектуру делят на 3 основных вида:

- архитектуру объемных сооружений (жилые дома, сады, школы, театры, магазины, заводы, фабрики, культурные и культовые учреждения);
- ландшафтную архитектуру (сады, парки, городские скверы и бульвары, бассейны, фонтаны);
- градостроительство (создание новых городов и поселков, реконструкция старых городских районов).

Памятники архитектуры, относящиеся к разным эпохам, отличаются друг от друга по внешнему виду, и по строительным материалам, и по технике исполнения.

Разнообразие архитектуры в странах зависит, прежде всего, от уровня развития общества, от национальных особенностей народов, от их быта и культуры, от природы и климата, а также от тех или иных строительных материалов. Посмотрите на рисунки, и вы убедитесь в этом сами». (Детская энциклопедия. Что такое, Кто такой? - М., 2000).

Архитектор (греч.) – зодчий, художник, занимающийся практическим зодчеством, составлением проектов и смет, предполагаемых сооружений и руководящий производством строительных работ. Такие задачи архитектора требуют от него обязательного знания не только главных, специальных предметов (строительное искусство, гражданская архитектура, история архитектуры) но и вспомогательных (математика, физика, химия, механика, начертательная геометрия, рисование, черчение и др.)

Кроме теоретической подготовки для успешного применения ее на практике, архитектору необходим врожденный талант, без которого возведение высокохудожественных сооружений немислимо. Название «архитектор» появилось в Европе уже около 400 лет, а в России – со времен Петра Великого (до него были зодчие, **муроли**, т.е. лепные мастера, палатные мастера), когда Указом 1713 года в первый раз предписано было строить в столицах дома не иначе как по планам, составленным архитекторами, и с тех пор составление планов и смет для построек сделалось обязанностью специалистов. В 18 веке архитекторы были на государственной службе, в различных ведомствах, а также иностранцы, занимавшиеся постройками частным образом (**обер-архитектор** Растрелли). С учреждением Академии Художеств последовал Указ об образовании в ней архитекторов, с прохождением специально-

го курса зодчества. Окончившие с успехом архитектурное отделение Академии получали звание художника- архитектора¹.

Условия реализации образовательного компонента базисной программы посредством применения моделей ОТСМ-ТРИЗ технологии

Для работы в любом образовательном направлении необходимо создать хотя бы минимальные условия. Поэтому авторам видится необходимым определить такие условия применения описанного в рекомендациях опыта.

Данные рекомендации адресованы педагогам, имеющим целевую подготовку в области ОТСМ-ТРИЗ технологии в образовании. Авторы не ставят задачей обучение читателей данному направлению в образовательных технологиях. Поэтому первым условием должно быть предварительное обучение педагогов основам ОТСМ-ТРИЗ технологии в дошкольном образовании. Список литературы для самообразования (при отсутствии возможностей для обучения в учреждениях последиplomного образования) приводится в приложении № 5.

Учитывая факт того, что у дошкольника ведущий канал восприятия окружающего мира – кинестетический (т.е. чувственный или тактильный), для образовательного процесса в группе необходимо иметь широкий спектр наборов строительных материалов.

Педагоги должны чётко представлять себе особенности конструктивной деятельности дошкольников. Известно, что зачастую на практике происходит отождествление понятий «конструирование как вид творческой деятельности» и «сюжетно-ролевая игра в строительство». В рамках рассматриваемой проблемы нас интересует непосредственно конструктивная деятельность, результатом которой является создание постройки. Работа по формированию навыков конструктивной деятельности ведётся с самого раннего возраста, и является подготовительным периодом к началу работы по формированию представлений об архитектуре в 5-6- лет.

В каждой возрастной группе рекомендуется иметь разнообразный строительный материал:

- Геометрический – наборы пластмассовых или деревянных геометрических объёмных форм. Это наиболее востребованные дошкольниками материалы, т.к. позволяют создавать множество вариантов конструктивных решений.
- Тематический – наборы деталей, оформленных в соответствии с конкретными архитектурными стилями (русское деревянное зодчество – «Теремок», «Сказка»; элементы барокко – «Юный архитектор», современный городской стиль – «Наша улица» и пр.)

В зависимости от возраста дошкольников, следует обращать внимание на некоторую специфику содержания конструктивной деятельности детей и направленность наблюдений:

В группе «Малыши» обращается внимание на разнообразие построек в ближайшем окружении детского сада, их назначение (жилой дом, детский сад, школа, магазин), этажность, использованный для строительства материал.

Из геометрического материала детей побуждают создавать предметы мебели, заготовки, дорожки, простые перекрытия – ворота, мост, домик и т.д.

В группе «Почемучки» обращается внимание на зависимость внешнего вида постройки от её функционального назначения, на элементы украшений построек, на возможность использования созданных строений в играх.

¹ Большая энциклопедия. С- Петербург, 1904.

В группе «Фантазёры» обращается внимание не только на строения, но и на их ближайшее окружение (парк, мост, перекрёсток и т.д.)

Детей побуждают к использованию в постройках бросового материала, дополнительных ресурсов. Постройки обязательно используются в играх.

Модели ОТСМ-ТРИЗ-РТВ в реализации задач ознакомления с архитектурой в группе «Фантазеры»

Использование методов ОТСМ-ТРИЗ технологии дает возможность системного, целостного подхода к изучаемому материалу, осмысленному восприятию и помогает формировать на предметном содержании навыки сильного мышления. Каждая из моделей (методов) решает определённые дидактические задачи по формированию навыков мышления.

Модель (метод)	Формируемые навыки мышления	Примерное содержание задания
Игры на классификацию, Да – Нет, Круги Луллия	Классификация объектов материального мира по разным основаниям, выстраивание сериационного ряда по заданному признаку (размер, цвет или оттенок и др.), ориентировка в разных видах пространства, сужение поля поиска при проведении анализа и синтеза.	Игры: «Расставь домики (детали конструктора) от самого..., до самого. Отгадай, который из них загадан». «Где в построенном доме поместить башенку?» «В каком домике поселился сказочный герой?»
Морфологический анализ, Круги Луллия, типовые приемы фантазирования	Преобразование существующих моделей архитектурных сооружений и создание новых элементарных моделей (мыслительного плана, в схематизации и с помощью разных видов детских наборов для конструирования)	Создание модели архитектурного сооружения в рамках таблицы, рассказ о своем решении. Проследить внешние изменения объекта в связи с изменением значения выбранного признака (использование однострочной таблицы «Волшебной дорожки») Использование Волшебников для преобразования знакомых сооружений, их характеристики. Перенос в реальное конструктивное решение некоторых идей. Пример: как Волшебник размера может помочь решить задачу: «Дом должен быть большой, чтоб все поместились и маленький, чтоб выписываться в общий ансамбль построек улицы или района?»
Игры на основе модели «Системный лифт», системный оператор, эвритм	Построение линии развития объекта в соответствии с основными законами развития технических систем	Составление целостного рассказа об объекте: описание его функционального назначения, в связи с этим конструкторских ре-

		шений, оценка эстетических признаков, и в связи с этим его структуры, места в системе, прогнозирование его совершенствования в соответствии с законами развития технических систем. В играх рассматривается объект лишь в рамках одной оси – временной или иерархической: целое, части и класс или место для целого (целое как часть)
Анализ и решение проблемных ситуаций (творческих задач ²)	Анализ проблем по алгоритму на основе АРИЗ	Решение творческой задачи с рефлексией в творческой деятельности (рисование, схематизация, конструирование)

Рекомендации по использованию моделей ОТСМ-ТРИЗ-РТВ при конструировании занятия в рамках темы «Архитектура»

Учитывая, что каждая из основных частей образовательного занятия с детьми дошкольного возраста направлена на решение определённой цели, авторы предлагают один из вариантов распределения моделей ОТСМ-ТРИЗ для работы с информацией в структуре занятия.

Вводная часть. Цель - собрать внимание, помочь принять учебную и творческую задачу. Удобно использование моделей «Да-Нет», игр по системному мышлению, элементов моделирования маленькими человечками (для постановки проблемы), игр на освоение противоречий, типовых приёмов фантазирования (Волшебников), моделей загадок, морфологического анализа, Кругов Луллия (для создания познавательной мотивации).

Основная часть направлена на работу с информацией. Здесь удобны системный оператор, эвритм (для построения прогноза развития рукотворного объекта), моделирование маленькими человечками как способ решения исследовательской задачи, алгоритм решения изобретательской задачи (для анализа проблемы), Типовые приёмы фантазирования (для создания идеи), алгоритмы сочинения сказок, морфологический анализ, Круги Луллия.

Заключительная часть предполагает закрепление новых представлений, умений, рефлексии. Для этого можно использовать «Да-Нет», сочинение лимериков, МФО (метод фокальных объектов), модели загадок, синектику (метод аналогий), Круги Луллия.

Важно помнить, что в каждом занятии должно быть решение как минимум одной проблемы и во всех случаях необходима продуктивная деятельность в конце занятия (рисование, лепка, аппликация, схематизация, конструирование).

² В качестве основы для формулировки творческих задач по теме «Архитектура» можно использовать противоречия, приведённые в конспекте занятия «Описание жилого дома по универсальной модели»

Виды творческих задач в зависимости от ключевого вопроса³

Исследовательская задача (Почему так получается? Как это устроено?).

Пример: Почему Волку удалось легко снести домики Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа, а домик Наф-Нафа он не смог снести тем же способом?

Основной инструмент решения таких задач – моделирование с помощью «Маленьких Человечков», отражающих разный характер связей.

Прогнозная задача (Что будет, если...? Как будет развиваться система (объект) в будущем: что улучшится и как? Как люди будут в будущем обходиться без этой системы (объекта)? – прогнозирование идеальной системы (системы нет, но её функция выполняется), что изменится в жизни людей так, что им больше не нужен будет этот объект? – свёртывание функции.

Основные инструменты: многоэкранная схема сильного мышления, мыслительные операции диалектического характера, Эвритм. В качестве иллюстрации подобного прогноза см. игры на основе универсального описания объекта «Жилой дом: п. 2. «Логика системного мышления по объекту».

Изобретательская задача (Как сделать, чтобы? Как быть?)

Основные инструменты: аналогия, типовые приёмы фантазирования, АРИЗ (Алгоритм решения изобретательских задач).

Примечание: применение приёмов фантазирования целесообразно только как стратегии получения идеи решения. Не рекомендуется применять здесь Волшебников Универсального и Специального волшебства. Идеи, полученные на уровне остальных приёмов необходимо довести до работоспособного решения в реальном мире.

Примерная тематика занятий с детьми

1. Игры на основе универсального описания объекта «Жилой дом⁴»
2. Игра-фантазия «Путешествие с волшебным клубочком по сказкам»
3. «Архитектурные постройки»
4. «Профессия архитектор».
5. «Путешествие с Волшебником Времени в прошлое и будущее дома».
 - «Ландшафтная архитектура».
 - «Памятники деревянного зодчества Беларуси. Белорусская хата».
 - «Деревянное зодчество в Беларуси. Храм. Школа. Кузница».

Примерные планы-конспекты занятий

Тема 1: игры на основе универсальной модели описания объекта «Жилой дом»

Программное содержание: упражнять в подборе антонимов, объяснении возможностей сочетания противоположностей в одном объекте; выявлять в существующих знакомых объектах недостатки, рассматривать их как основу для творческой задачи; учить строить прогноз развития объекта на разных уровнях идеальности; формулировать на полуактивном этапе ИКР (идеальный конечный результат для решения творческой задачи), выдвигать идеи технической реализации решения.

³ Все предлагаемые инструменты описаны в литературе, приводимой с приложением №5.

⁴ Приводится по материалам методического пособия «Золотой Ключик творческого мышления», Челябинск, 2000

Примерное содержание занятий

Блок 1. Игра «Наоборот» (проводится с мячом)

Задача: назвать слово с противоположным значением. Объяснить каждую пару: как сделать дом ярким? И чтоб тот же дом был бледным? (Яркие краски снаружи, бледные – изнутри); оригинальная архитектура и оформление в пастельных тонах; на освещённом солнечном пригорке и с малым числом приборов освещения...

- яркий – бледный,
- тусклый, темный,
- новый – старый,
- ясный – мрачный,
- на юге – на севере,
- в шумном месте – в тихом месте,
- ширящийся – сужающийся,
- широкий – узкий,
- шершавый – гладкий,
- чистый – грязный,
- часто встречающийся – редко встречающийся,
- упрощенный – усложненный,
- построенный – разрушенный,
- сухой – мокрый,
- свой – чужой,
- светлый – темный,
- купленный – проданный,
- полный (людей) – пустой,
- опускает (лифт) поднимает,
- красивый – безобразный,
- изнутри – снаружи,
- дорогой – дешевый,
- громадный – маленький.

«Маятник»

«+»	«-»
дает тепло, уют	не у всех есть дом
Спасает от дождя	Бывает маленький, а нужен больше
Можно в тишине заниматься любимым делом	все время все нужно класть на место
Здесь я увижусь с мамой	Здесь заставляют заниматься, делать домашнее задание

«Перевертыши»

- В доме можно в тишине заниматься любимым делом, это хорошо, почему?
- Потому что можно сделать интересную поделку.
- Можно сделать интересную поделку, это плохо, почему?
- Она может сломаться.
- Поделка сломается, это хорошо, почему?
- Потому что есть возможность потрудиться над чем-нибудь еще.

«Один – хорошо, много – плохо»

ОДИН ДОМ

«+»	«-»
Люди будут жить вместе	Мало места в квартире
Не обязательно ходить в садик, кто-нибудь присмотрит за ребенком	Очередь на кухню, чтобы поесть
Мои друзья всегда рядом	Быстро разрушится, потому что много людей живет

МНОГО ДОМОВ

«+»	«-»
у всех просторные квартиры	Негде поиграть на улице – везде одни дома
Можно пригласить много друзей	Нет зелени
Не будет бездомных людей	

Блок 2. Логика системного мышления по объекту

Основная функция – защита человека от неблагоприятных внешних факторов.

Подсистема: стены, пол, двери, лестницы, потолки.

Надсистема:

- по месту: находится в населенных пунктах;

- по назначению: здания и сооружения.

Прошлое: пещеры, землянки, шалаши.

Будущее (три уровня идеальности – разрешение имеющихся проблем, прогнозирование идеальной системы, свёртывание функции).

Творческие задачи по улучшению имеющегося:

11. Дом маленький. Как сделать его большим, без дополнительных затрат строительных материалов? (Повесить кругом зеркала: это зрительно увеличит помещение).
12. Дом периодически нужно часто ремонтировать, это требует затрат. Как их уменьшить? (Дом-строитель, сам себя ремонтирует).
13. В доме должно быть тепло, но батареи выглядят некрасиво. (Отопительная система спрятана в пол и стены).
14. Много мебели в квартире, она занимает много места. (Мебель многофункциональная или встроенная).

Идеальная система: жилища нет, а его основная функция выполняется:

- человек сам может вокруг себя создавать поле, которое защитит его, если понадобится;
- человек будет реагировать на внешние воздействия таким образом: когда холодно, он перемещается туда, где светит солнце и нет дождя;
- одежда будет водо- и холодоустойчивая;
- целые города – комплексы межгалактические, внутри такого комплекса люди и живут;
- подземные бункеры, где живут люди, а на земле – чистый воздух и леса, по которым не ездят машины;
- подводный город на морском дне.

Свёртывание функции: объекта нет, потому что отпадает потребность:

- планета – дом, друг.
- каждой семье по отдельной планете.

Блок 3. Формулировка и решение противоречий

Окна должны быть большими, чтобы было светло, и должны быть маленькими, чтобы было тепло, и не задувал ветер (стеклянные стены и потолки).

Дом должен быть большим, чтобы могло жить много людей, и должен быть маленьким, чтобы занимать на земле мало места (высотные дома).

Дом должен быть, чтобы давать людям кров, и не должен быть, чтобы на земле было много деревьев (подземные и подводные города, межгалактические станции).

У дома должны быть стены, чтобы было тепло, и не должно быть стен, чтобы был хороший вид из окна, чтобы было больше света.

Окна должны быть большими, чтобы в доме было много солнца, и не должны быть большими, чтобы не было видно, что делается в доме (тонированные стекла).

В доме нужно убирать, чтобы был порядок, и не нужно убирать, потому что не хочется и чтобы не уставать (игрушки с магнитами, летающие, управляемые голосом: поиграл – и она сама на место встала).

Дверь в доме должна быть закрыта, чтобы не пускать чужих и не должна быть открыта, чтобы могли пройти хозяева (двери нет, стена реагирует на биополе хозяина).

Воспитатель подводит итог: дети вместе с воспитателем выявили много противоречий, задач, на которые нужны ответы. А чтобы легче было ответить, они будут изучать архитектуру и в процессе изучения постараются решить все задачи.

Тема 2. Игра- занятие « С Волшебным клубочком в гости к сказочным героям»

Занятие 1. Знакомство со сказочными героями

Программное содержание: закрепить представления о различных постройках, в которых живут сказочные герои, учить описывать их по признакам: материал, структура постройки, эстетическое оформление. Упражнять в составлении описательных рассказов с помощью приёма «Точка зрения» (составление рассказов от имени хозяина домика).

Предварительная работа. Чтение сказок, где герои живут в сказочных домиках.

Материал: Картинки с изображением сказочных героев и их домов (Дюймовочка – домик-цветок, Поросенок Наф-Наф – домик из кирпича, Старик Хоттабыч – домик-кувшин, Баба Яга – домик на курьих ножках.)

«Сказочная тропинка» (стилизованная дорожка, на которой отмечаются сказки, куда попадают путешественники); карточки-схемы, обозначающие признаки, по которым строится описательный рассказ о домике.

Морфологическая таблица для составления проекта нового домика (признаки, по которым будет строиться новый домик, дети выявляют сами).

Примерное содержание занятия

1. Рассматривание книжек с указанными в программном содержании сказками, или загадывание загадок о соответствующих героях. Или игра «Узнай по описанию» (о героях). Предъявление Волшебного клубочка и схем с базовыми признаками для рассказывания.

2. Покатился Волшебный клубочек по дорожке и прикатился к домику поросенка Наф-Нафа. Радостно встретил гостей Наф-Наф и рассказал о своем домике. Рассказ «От имени⁵» (материал, форма, размер, эстетическое оформление, почему именно такой домик построил Наф-Наф).

2. Покатился Волшебный клубочек по дорожке и прикатился на красивый луг, где цвели яркие цветочки. На одном из них и был домик Дюймовочки. Рассказ о домике.

⁵ Первый рассказ составляет ребёнок с хорошими навыками монологической речи.

3. Покатился Клубочек дальше. Катится, катится, смотрят дети, а на берегу озера лежит кувшин. Хотели дети взять кувшин да зачерпнуть водицы, как услышали голос из кувшина. Имитация голоса Старика Хоттабыча из кувшина, его рассказ о своем домике.

4. Прикатился Волшебный клубочек в дремучий лес. Испугались дети, разве может в таком темном месте быть жильё, да вдруг увидели избушку на курьих ножках. Догадались, кто здесь живет. Обошли вокруг домика, рассмотрели его. А был он вот такой ... Не понравился детям этот домик, уж больно мрачным был лес и дом. Убежали дети из леса.

5. Привел Волшебный клубочек детей к высокому терему расписному, в котором жила Василиса Прекрасная. Дети рассматривают картинки, где изображены различные терема, с позиции эстетического оформления (арки, резьба, колонны, резные наличники, крыльцо, роспись и другие дизайнерские решения).

Наконец дети встретили Волшебника Перепутывай и он предложил поиграть с Волшебным Комодом; придумать с его помощью сказочным героям новые дома.

На следующем занятии дети представят себя архитекторами и нарисуют дома, используя морфотаблицу, составят короткий рассказ о своем проекте.

Занятие 2. «Домик сказочного героя»

Программное содержание: Развивать у детей конструкторские навыки, пространственное мышление. Учить создавать свой проект и обосновывать его достоинство.

Примерное содержание занятия

Педагог напоминает детям их обещание придумать новые домики для сказочных героев. В групповом обсуждении выбираются признаки для Волшебного Комода (морфотаблицы). Заполняется таблица (условные обозначения дети придумывают сами). Затем каждый из детей выбирает себе Героя и конструирует ему домик на основе выбранных признаков и их значений и с учётом пожеланий Героя. Способ практической реализации дети также выбирают сами – рисуют, строят из строительных наборов и бросового материала, лепят или выполняют аппликацию. Педагог не ставит задачи отработки технических навыков изобразительной деятельности, а лишь помогает реализовать замысел каждому из детей.

Чей домик	Дюймовочка	Наф –Наф	Старик Хоттабыч	Баба Яга	Василиса Прекрасная	Заюшка
Материал	дерево	кирпич	глина	стекло	комбинация материалов	камень
Форма	круглый	квадрат	овал	прямоугольные формы	бесформенность	многоугольники
Цвет	прозрачный	чёрный	пёстрый	белый	серебристый	изменяющийся цвет (хамелеон)
Размер (по сравнению)	Огромный как слон	размером с автобус	высотой с пенёк	безразмерный	высокий как скала	размером с мышиную норку
Украшение	лепнина	колоннада	Аркада	фонари (иллюминация)	башенки	деревянная резьба (наличники)

Тема 4: Архитектурные постройки

Программное содержание: конкретизировать представления детей о разнообразии архитектурных объектов (на основании описания признаков функциональной принадлежности, эстетики оформления, материалов, традиций архитектурного искусства национальной культуры); учить давать оценку произведению на основании использованных средств

выразительности: гармония форм, цвета, пропорций, декор); упражнять в составлении рассказов (из опыта и по аналогии).

Материал: изображения различных типов архитектурных объектов: жилых домов, учреждений образования, промышленных зданий, учреждений культуры и культовых построек.

Примерное содержание

Наименование деятельности	Цель и содержание деятельности.
Игра «Да-Нет» (объектная)	Предложить детям отгадать, какой архитектурный объект загадан. После получения отгадки уточнить, по каким признакам дети нашли ответ.
Ролевая игра «Посещение музея архитектуры» (выставка иллюстраций)	Педагог берёт на себя роль экскурсовода и на примере одной из наиболее знакомых детям иллюстраций рассказывает о сооружении. Затем роль попеременно передаётся разным детям, которые по аналогии составляют собственные описательные рассказы. Желательны иллюстрации с архитектурными объектами мировой известности и достопримечательности родного города.
Рассказ педагога об архитектуре на основании энциклопедической справки.	Рассказ подкрепляется иллюстрациями импровизированной выставки.
Дидактическая игра «Кто скажет, кто знает?..»	Дети определяют по внешнему виду функциональное назначение постройки, представленной на иллюстрации, тип использованного строительного материала, аргументируя своё мнение. Игра может быть организована как командное соревнование. Правильные ответы отмечаются. В качестве фишек можно использовать картонные фрагменты силуэта постройки, из которых дети потом сложат целостный силуэт.
Игра-проект «Откуда дом пришёл»	Воспитатель строит с детьми описание истории развития объекта «жилой дом» на основе многоэкранной схемы сильного мышления. С учётом выявленных особенностей изменений основных структурных составляющих жилища на примере древней хижины и современного строения, прогнозируется процесс дальнейшего развития объекта.
Игры «Из какого материала сделано», «Узнай наощупь»	Рассмотреть картинки: деревянный дом, кирпичный дом, каменный дом, панельный дом, дом из стекла и бетона, дом из ткани, шкур (юрта). Формировать представление о преимуществах материала и о том, чем обусловлено строительство дома из данного материала. Дети при помощи тактильного восприятия определяют, какой материал находится в мешочке (песок, глина, цемент, щебень...). Педагог побуждает описывать результат непосредственного восприятия – не просто назвать материал, а использовать словесную конструкцию: «я чувствую...»
Строительная игра «Что нам стоит дом построить»	Детям предлагается организовать строительное соревнование: по группам построить предлагаемые постройки. Каждая группа (бригада) получает строительный заказ: построить здание конкретного назначения. Процесс постройки должен сопровождаться созданием проекта (рисунка, схемы, чертежа), обоснованием выбора материала для строи-

	тельства, элементов декора. По окончании «строительства» каждая бригада презентует свой проект.
Рефлексия. Игра «Кто мы и что мы делали»	

Тема 4. Кем быть. Архитектор

Программное содержание: Уточнить представления о профессии архитектора; на основе системного анализа развития архитектуры как деятельности человека, выявить предпосылки появления новой профессии.

Материал: картина «Архитектор» из серии «Профессии».

Инструменты архитектора - линейки, бумага, мольберт, ластик.

Примерное содержание

Наименование деятельности	Цель и содержание деятельности
Рассказ о профессии, на основании картины.	Выявить общее представление о том, как, где и с какими материалами работает архитектор. Вызвать желание узнать о профессии больше.
Дидактические игры: «Подзорная труба», «Что для чего»	Показать разницу в профессиях архитектора и строителя: архитектор – тот, кто создает на бумаге дома, их проектирует, а строители воплощают в жизнь, поэтому инструменты у них разные. Педагог предлагает посмотреть на картину в «Волшебную трубу», назвать как можно больше инструментов архитектора в его мастерской. Называя инструмент, ребёнок тут же даёт пояснение, для чего используется данный инструмент.
Архитектурная грамота	Детям предъявляется заполненный системный оператор (см. предыдущее занятие). Воспитатель: – На прошлом занятии мы с вами были строителями, теперь будем архитекторами. Вы познакомились с профессией, узнали, что архитекторы – это такие люди, которые сами придумывают постройки, делают их чертежи, а уже строители по этим чертежам стоят здания, дворцы, крепости. наши предки научились строить дома данным – давно. Мы это выяснили на прошлом занятии. – Зачем человеку понадобилось строить жилище? – Чем плоха была готовая пещера? – Нужен ли был архитектор для первобытного жилья? Почему? – Когда потребовалась новая профессия? – Какие знания должны быть у хорошего архитектора? – Сегодня архитекторы создают красивые, сложные постройки. Чтобы их понимать, нужно владеть архитектурной грамотой. Это специальные знаки и символы. Они похожи на настоящие объекты, мы сами их придумаем и будем использовать, чтоб не тратить много времени на рисование. – Чем мы пользовались, чтоб обозначить, каким

	будет дом будущего? Значит, у нас пока есть только обозначение жилого дома.
Творческая деятельность	Педагог медленно читает список видов архитектурных сооружений, а дети на своих листочках изображают эти сооружения схематично. Затем все работы выкладываются на столах или на ковре и в общем обсуждении, выбираются наиболее удачные схемы, из которых составляется «Энциклопедия архитектора».

Список терминов для схематизации:

Изба

Многоэтажный дом

школа

Поликлиника

Аптека

Детский сад

Кузница

Музей

Театр

Спортивное сооружение (стадион, ледовый дворец, корт)

транспортный узел (метро, вокзал, автостанция)

Производственные постройки (фабрика, завод)

Оборонные сооружения (крепость, ров)

Мост (пешеходный, автомобильный, железнодорожный)

Части построек:

Крыша

Стены

Пол

Фундамент

Крыльцо

Чердак

Окна

Двери

Стройматериалы:

Кирпич

Стекло

Бетон

Камень

Щебень

Песок

Вода

Железобетонные блоки

Дизайн:

Колонны

Башенки

Лепнина

Фрески

Мозаика

Роспись

Подсветка

Скульптура

Парковая архитектура:

Дерево

Кустарник

Газон

«Живая изгородь»

Сквер

Парк

Фонтан

Водоём

Тема 5: Путешествие по дорожке времени

Программное содержание: формировать представления детей последовательности процесса строительства дома, о профессиях, необходимых для создания архитектурного сооружения, учить детей моделировать стихотворные тексты, рассказывать по моделям.

Материал: «Дорожка времени». Иллюстративный материал по строительству дома.

Лист бумаги с нарисованными клетками по числу комнат у каждого ребенка дома.
Картинки инструментов строителей.

Примерное содержание

Наименование деятельности	Цель и содержание деятельности
Беседа об итогах предварительного наблюдения за строительством дома.	Вспомнить с детьми этапы строительства, дать возможность рассказать о наиболее ярких впечатлениях.
Чтение отрывка из стихотворения В. Маяковского «Кем быть» Беседа по содержанию стихотворения	Вызвать эмоционально-положительный отклик на факт со-зидания. Закрепить навык схематизации текста. Предложить совместно с педагогом повторить отрывок, опираясь на схе-матизацию.
Работа с «Волшебной дорожкой». Игра « Что было сначала, что по-том...»	Вместе с детьми попутешествовать по Дорожке Времени и вспомнить, как создавался новый дом. «Путешествие» со-провождается стихотворными строчками вышеназванного отрывка. Дети уточняют, какие профессии задействованы на каждом из этапов строительства. Уточнить представление о том, какими инструментами ра-ботаю люди различных профессий.
	Составление «словаря» строительных профессий, пополне-ние «строительной энциклопедии».

Дорожка времени

1.Изучение места под постройку, планирова-ние работ	2. Расчистка строи-тельной площадки, подготовка котлована под фундамент, подго-товка запаса стройма-териалов	3. Возведение сооруже-ния	4. Отделка
Работа архитектора, изу-чение места под по-стройку, планирование работ.	экскаваторщики землекопы бульдозеристы водители машин... (расчистка строительной площадки, подготовка котлована под фунда-мент), подготовка запаса стройматериалов.	крановщики бетонщики монтажники сварщики... (возведение сооруже-ния)	штукатуры маляры плотники электрики... (отделка)

Тема 6. Ландшафтная архитектура.

Программное содержание: ввести в словарь детей понятия «Ландшафтная архитектура», «ландшафтный дизайн», «архитектор по ландшафту». Обратить внимание на средств-ва выразительности в ландшафтной архитектуре (форма, объем, размер, место расположе-ния, назначение, материалы).

Материал: иллюстрации ландшафтной архитектуры разных городов мира. Лист ватмана.

Наименование деятельности	Цель и содержание деятельности
Заочная экскурсия по современному городу (на основе иллюстративного материала)	Педагог предлагает отправиться на импровизирован-ную экскурсию по городу Обращает внимание детей, что во время обзорных экскурсий наше внимание привлекает не только яркая архитектура. Но и красота ландшафта: парки, скверы, фонтаны и пр. когда мы гуляем по городу. Сравнить однообразные улицы новостроек и красивое ланд-

	шафтное оформление (парки, скверы, фонтаны, мостовые, газоны, ...)
Знакомство с элементами ландшафтного дизайна	Рассказать, чем занимается архитектор по ландшафту после того, как построены дома. Рассмотреть картину «В архитектурной мастерской» Познакомить со словом «Проект», «Макет». Рассмотреть, из чего может быть создана красота ландшафта: оформление цветочных газонов скульптурные композиции фонтаны парки скверики
Создание макета оформления одной из площадей родного города	Дети используют для оформления ландшафта природный материал: веточки, мох, глину. Может быть использован пластилин, мелкие игрушки.

Тема 7. «Памятники деревянного зодчества» Беларуси

Занятие 1. Белорусская изба

Программное содержание: познакомить детей с памятниками деревянного зодчества, которые не только имеют материальную и художественную ценность, но и являются источником знаний о прошлом; подробно рассказать о быте белорусской деревни, стремлении сельских жителей украсить свой быт.

Материал: рисунки с видом сельского быта, с изображением белорусской избы снаружи и изнутри.

Примерное содержание:

Наименование деятельности	Цель, содержание работы
Игра «Посмотри, как хорош дом, в котором ты живёшь!»	Педагог предлагает детям подобрать как можно больше характеристик к описанию своего родного дома. Дети по очереди предлагают свои высказывания. Можно предложить детям варианты начала фразы: – Я люблю мой дом, потому что... – Мой дом мне нравится за... – Если бы я был волшебником, то изменил бы свой дом так...
Рассказ педагога об особенностях сельской застройки, о способах украшения деревенского дома (сопровождается демонстрацией рисунков)	– Наиболее характерной для белорусской деревни была уличная застройка (иное название – семейная, рядовая). Наши предки чаще всего селились около воды (на берегах рек или озёр). Избы ставили вдоль берега фасадом к воде. Между избой и водой распахивались огороды. Почему сельские жители так располагали свои избы и приусадебные участки? Из чего в белорусских деревнях строили избы? Почему? Из древесных пород чаще всего использовали те, которые в достаточном количестве произрастают на территории нашей: ель и сосна – они легче других пород обрабатываются. Из твёрдого дуба делали “подруб” – самый нижний венец,

	<p>двери, косяки, брёвна, оконные рамы. Для утепления стен дома брёвна обмазывали глиной, крышу как правило крыли соломой – самым дешёвым материалом. Только у самых богатых сельчан Крышу крыли гонтом.</p> <p>Фундамент дели деревянным, сруб ставили на дубовые деревянные колодки. Как вы думаете, зачем?</p> <p>Каждая изба (большая или малая) слагалась из трёх частей: избы, сеней и клети. Собственно изба – помещение, где спали, питались, работали. Справа от входа стояла печь - символ семейного благополучия. По диагонали от печи располагался красный угол – самое важное место в доме. Там вешали образа (иконы) и украшали их вышитыми льняными полотенцами (рушниками). Под иконами стоял стол, на котором всегда лежал хлеб и стоял кувшин молока или родниковой воды.</p> <p>Во всю длину стола стояла деревянная лавка. На ней сидели и спали.</p> <p>Возле печи был “Бабкин угол” – на стене висела полочка с посудой, стояла кадучка с водой, на гвозде вешался рушник (полотенце или утиральник).</p> <p>Сени были длинным помещением, где хранилась хозяйственная утварь, рабочая одежда и обувь.</p> <p>В клети хозяева хранили свой урожай. Для урожая и съестных припасов дополнительно достраивали маленькие помещения – кладовку, кухню, камору. Всё вместе это называлась одним словом “Усадьба”. Чтобы украсить свой быт, хозяева использовали деревянные детали: резные пояски на окнах и над дверными косяками, резные фигурки на гребне крыши.</p> <p>Белорусская изба отличалась от изб других народов: русской, литовской, польской... У каждого народа мира свои архитектурные традиции.</p>
Творческая работа “Бабкин угол” (коллективная аппликация)	Работа выполняется на картонном муляже, имитирующем комнату в сельском доме. Средства работы выбираются педагогом в зависимости от навыков, закрепление которых необходимо в данной группе детей:

⁶ По теме «Особенности архитектуры разных народов полезно организовать исследовательский проект» на основе копилки картинок с изображением жилых строений разных народов. Одна из методик организации исследовательского проекта описана в ст. А. Корзун «К вопросу об организации детской исследовательской деятельности в дошкольном возрасте» <http://www.trizminsk.org/e\260027.htm>

	или аппликация готовыми формами, или создание коллажа из бросового материала, или сочетание разных видов изобразительной деятельности – элементы рисования, лепки, аппликация и конструирование из бумаги.
--	--

Занятие 2. Храм. Школа. Кузница.

Программное содержание: продолжать знакомит детей с особенностями белорусского зодчества как источником знаний об истории культуры народа. Развивать познавательные мотивы.

Материал: рисунки древних и современных архитектурных строений из разных материалов.

Название деятельности	Цель, содержание работы
Чтение детьми стихов о Беларуси (в соответствии с программой)	Напомнить, что особенности архитектуры диктуются традициями быта народа. Предложить составить описательный рассказ о белорусской избе (в качестве опоры может использоваться системный оператор).
Рассказ педагога об иных строениях белорусской деревни. Храмы.	Разъяснение термина “Многоконфессиональность”, пояснить причины наличия множества конфессий на территории Беларуси, выяснить, знают ли дети, какой конфессии традиционно придерживаются в их семьях. Рассказать, чем православная церковь отличается от католического костёла, мусульманской мечети, других культовых зданий. Показать, чем диктуется выбор цвета храма в той или иной конфессии, выбор места для их строительства, особенности архитектуры. Церковь с переводе с древнего языка – “Божий дом”, её строили на самом высоком месте, чтоб было видно со всех сторон. Православная вера провозглашает чистые мысли, чистоту перед Богом, поэтому её стены белили белым мелом. Красный цвет костёла символизирует цвет крови Иисуса Христа, которую божий сын пролил за искупление грехов человеческих ⁷ . Храм всегда ограждался от внешнего мира оградой с воротами, потому что место считалось святым. Ограду в древности делали “глухой”, как правило, из брёвен. Рядом с храмом строилась звонница, откуда не только созывались звоном колоколов на молитву, но и сообщалось о беде: нашествии врагов, наводнениях, пожарах и т.д. Самым главным местом внутри христианского храма является алтарь. Стена, увешанная иконами, называется иконостас. В помеще-

⁷ Перед проведением этого занятия полезно почитать детям библейские рассказы, в изложении для детей. Например, «Детскую Библию» Л.Н. Толстого.

	<p>нии много атрибутов церковного оснащения. Особенно богата в оформлении православная церковь: большое количество икон, фрески на стенах. Костёл украшается более сдержанно. Там меньше икон, но больше используется росписи на стенах и скульптурных композиций. В оформлении мечетей не принято использовать изображений людей – их портретов, фигур. Поэтому там нет икон. Молитвенные дома разных протестантских конфессий вообще не украшаются. специальными атрибутами – исключение составление изображение креста.</p>
<p>Сравнительное рассматривание рисунков с изображением школьных зданий в древности и в современности.</p>	<p>Дать возможность сделать вывод, что в строительстве школьных помещений в прошлом основное внимание уделялось общим традициям зодчества – школа походила на большую избу: справа от входа находилась комната с длинными столами, за которыми учились дети. Слева – комната учителя, и его семьи. Дети разного возраста учились в одной классной комнате.</p>
<p>В каждой деревне обязательно была кузница.</p>	<p>Чтоб избежать пожара, кузницу ставили на окраине деревни. Отчего кузнеца была пожароопасной? Тут люди ремонтировали свои инструменты, которыми пользовались в труде, подковывали лошадей. Надо было учиться в специальной школе – ученик помогал кузнецу и на его примере непосредственно в работе осваивал профессию.</p>
<p>Игра-строительство “У бабушки в деревне”</p>	<p>Обращать внимание, чтоб при строительстве деревни имели место строения специального назначения (кузница, школа, храм), чтоб внешний вид и особенности расположения домов соответствовали традициям белорусского деревянного зодчества. В индивидуальном общении побуждать детей обосновывать свои решения. После окончания строительства предложить “заселить” деревню куклами в национальной одежде, фигурками домашних животных, при необходимости дополнительные элементы можно вылепить из пластилина.</p>

Заключение

Приведённые планы занятий – опыт конкретных педагогов отдельно взятого дошкольного учреждения. В иных условиях, в зависимости от традиций учреждения, его месторасположения, сетки занятий, контингента детей и убеждений педагогов эти идеи, несомненно, найдут иное воплощение.

Не забудем, что генеральная цель тематической недели – не сформировать знание, а дать общее представление, вызвать интерес к направлению для того, что он (этот интерес) далее развивался в самостоятельном познании ребёнком мира, в гармонии с созидательной деятельностью в разных видах искусства.

Успехов Вам, коллеги!

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Перечень ландшафтных памятников для работы с дошкольниками 5-7 лет⁸:

Название	Географическое расположение
«Летний сад»	Санкт-Петербург, Россия
Дворцовый комплекс Петергофа	Санкт-Петербург, Россия
Александровский сад	Москва, Россия
Фонтан «Дружба народов» на ВДНХ	Москва, Россия
Детский парк им. М. Горького	г. Минск, Республика Беларусь
Центральный ботанический сад	г. Минск, Республика Беларусь
Фонтан «Вянок»	Парк им. Я. Купалы, г. Минск, Республика Беларусь
Троицкое предместье	г. Минск, Республика Беларусь
Мирский замок	Пгт. Мир, Гродненская область, Республика Беларусь
Несвижский замок	г. Несвиж, Минская обл., Республика Беларусь
Примеры городской скульптуры	г. Минск, Михайловский сквер, площадь у Комаровского рынка и т.д., Республика Беларусь
Музейный комплекс “Дудutki”	Минская обл., Республика Беларусь
Никитский ботанический сад	Пгт. Никита, АР Крым, Украина
Воронцовский дворцовый комплекс (Дворец и парк)	г. Алушка, АР Крым, Украина

Приложение 2

Примеры литературных произведений для чтения детям и использования в содержании занятий

В.В. Маяковский

Кем быть (отрывок)

...Столяру хорошо,
а инженеру –
лучше,
я бы строить дом пошел,
пусть меня научат.

Я
сначала
начерчу
дом
такой,
какой хочу.
Самое главное,

План готов,
и вокруг
сто работ
на тыщу рук.
Упираются леса
в самые небеса.
Где трудна работка,
там
визжит лебедка;
подымает балки,
будто палки.
Перетащит кирпичи,
закаленные в печи.

⁸ Примеры оформления ландшафта варьируются в соответствии с региональным местонахождением дошкольного учреждения; в каждом населённом пункте имеются свои места для целевых прогулок и экскурсий.

чтоб было нарисовано
здание
 славное,
живое словно.
Это будет
 перёд,
называется фасад.
Это
 каждый разберет –
это ванна,
 это сад.

По крыше выложили жечь.
И дом готов,
 и крыша есть.
Хороший дом,
 большущий дом
на все четыре стороны,
и заживут ребята в нем
удобно и просторно...

В. Данько

Кто построил дом

Я решил построить дом.
Ямку выкопал с трудом.
Вышла ямка мелковата,
Толь лопата маловата?
Толи силы маловато?
Тут бы нужен экскаватор!
– Экскаваторщик, сюда!
Без тебя мне тут – беда!
Экскаватор выгнул шею,
Вырыл ровную траншею.

Стал я дальше строить дом,
Нужен железобетон.
Стал бетон месить лопатой,
То ль цементу маловато?
То ль песочку многовато?
День трудился – глянуть жалко,
Тут бетоно - бы- мешалку!
В рукавицах и в спецовке
Подошел бетонщик ловкий,
Закрутил свою машину,
Стал бетон месить как глину,
Гнал бетон за тонной тонна,
Встал фундамент из бетона.

Стал я дальше строить дом,
Побежал за кирпичом.
Навалил кирпич на тачку-
Задал я себе задачку!
То ли тачка маловата,
Кирпича ли многовато?
День возил- напрасный труд,
Самосвал бы нужен тут.
– Не горюй! – шофер воскликнул,
Самосвал мотором фыркнул,
Кирпичей привез- гора!
И умчался со двора.

Стал я дальше строить дом,
Клал кирпич за кирпичом.
То ль сноровки маловато,
То ль погода жарковата?
В результате всех трудов
Сделал за день пять рядов.
Где ты, каменщик?
Сюда!
Без тебя мне тут - беда!
Замелькал мастерком
Каменщик, играя,
То кирпич кладет бочком,
То на спину, то торчком,
То пристукнет молоточком,
То пристукнет с края.
Вверх бежит за рядом ряд,
Шьется каменный наряд.
Дом растет все выше, выше...
Стены есть, дела за крышей.

Стал я дальше строить дом.
Обзавелся долотом,
И рубанком, и стамеской.
И пилой, и топором,
А работа- ну ни с места!
Только пот бежит ручьем.
То ль рубанок виноват?
То ль топорик туповат?
То ли бревна толстоваты?
То ль работник плоховат?
Плотника и столяра
На подмогу звать пора.
Вот и плотники идут,
Столяров с собой ведут.
Застучали молотки
И запели пилы.
Будут рамы, косяки,
Двери и стропила

Начал с неба дождик лить,
Стал я комнаты белить.
Известь дымную гашу,
Кистью длинною машу.
Час машу, другой машу...
Объясните мне, прошу, -
То ли краски жидковаты?
То ли кисти длинноваты?
То ли слишком волосаты?
Стены вышли полосаты!
- Эй, маляр, скорей сюда!
Без тебя мне тут беда.
Кисть в руках у маляра
И послушна, и быстра!
По стене летит, как белка,
Пахнет свежестью побелка.

Люди смотрят, веселятся,
Дом готов, пора вселяться!
Вот за праздничным столом,
Все, кто строил этот дом.:
Экскаваторщик, бетонщик,
Каменщик, шофер, маляр,
Слева кровельщик, стекольщик,
Справа плотник и столяр.
Я не зря их усадил на почетном месте,
Что не сделает один- сделаем все вместе!

В небесах ударил гром!
Стал я дальше строить дом.
С ножницами для железа
Поскорей на крышу лезу.
Гнуть железо и сшивать:
Надо крышу накрывать!
А железо не дается,
Не сшивается, не гнется!
Поработал до обеда,
Стал на помощь звать соседа;
Кровельщик, скорей, сюда,
Без тебя мне тут беда!

Вдруг подуло ветерком,
Потянуло сквозняком,
В окна дождик начал лить,
Надо рамы застеклить!
Взял стекло я, взял алмаз,
По стеклу царапнул раз-
Только писк идет да скрежет,
А стекла алмаз не режет!
Я к стекольщику бегу,
-Помогите!
-Помогу!
Взял стекло он, взял алмаз,
Р-р-р-а-з!
Разрезал, словно масло.
Вбил гвоздочки, взял замазку.
Вот и вставлено стекло!
В доме сухо и тепло

Г. Ладонщиков.

Звездочка

Маму видит вся столица.
Мама строит новый дом,
Да такой,
Что поселиться
Полрайона может в нем.
Дом заметно подрастает
Каждый день и каждый час
Будто небо подпирает
Металлический каркас.
И над самой верхней балкой,
Где подъемный кран стоит,
Огонек электросварки
Яркой звездочкой горит.
Это мама-
Сварщик смелый-
Держит звездочку в руках.
А над нею стайкой белой
Проплывают облака.

С. Сокалаў-Воюш

Замак

Муляр моцныя муры
Склаў калісці ў Міры,
І стаіць магутны замак
Аж да сёння на гары.

Подстрочный перевод:
Каменщик крепкие стены
Возвёл когда-то в Мире (Мир – посёлок городского типа в Беларуси)
И стоит могущественный замок
Аж до сего дня на горе

Загадки

1. Сами белые, а рёбра чёрные.(окна и рамы у них)
2. Что это за дорога? Кто идёт, тот хромает? (лестница)
3. На крыше сидит и трубку курит (печная труба)
4. Не живые, а пищат (ворота)
5. Целый день кланяется, придёт домой - растянется (топор)
6. Зубы острые имеет, мелко жуёт, а глотать не умеет. (пила)
7. Сам деревянный, а голова железная (молоток)
8. Что растёт без корня? (камень)
9. Не лает, не кусает, но в дом не пускает (замок)
10. Молчаливая собачка дом стережёт (замок)

Пословицы и поговорки

1. Держись друга старого, а дома нового.

- 2.Своя хатка – родная матка.
- 3.Свой угол - свой простор.
- 4.Ходь худ дом, да крыша крепка.
- 5.Всякий дом хозяином держится.
- 6.Без хозяина дом- сирота.
- 7.Дом вести - не лапти плести.
- 8.И стены в доме помогают.
- 9.Хозяин в дому, что медведь в бору.
- 10.Ремеслу везде почет.
- 11.Хоть не пышно, да затишно.
12. Дома и солома съедома.
13. Изба жильем пахнет.
- 14.Что дома скоплю, за тем в люди не пойду.
- 15.В гостях хорошо, а дома лучше.
- 16.Двор, что город, изба, что терем.
- 17.Печь нам мать родная.

Приложение 3

Дидактические игры в рамках моделей ОТСМ-ТРИЗ-технологии

1. Дидактическая игра « Дом и его части»

Цель: формировать умение выделять существенные части из целого объекта, называть их значение для выполнения главного функционального назначения.

Педагог предлагает детям наугад вытащить по одной картинке с изображением разных построек и выделить из главные части. Затем пояснить, для чего нужна каждая из частей.

Перечень объектов на картинках см. выше список терминов для схематизации.

2. Дидактическая игра «Придумай дом»

Цель: развитие навыков мысленного конструирования.

Игра основана на пособии «Круги Луллия»: 4 круга разного размера разделенных на 6 секторов

- 1 кольцо- вид постройки,
- 2-кольцо - эстетическое решение, архитектурный стиль,
- 3 кольцо- форма,
- 4- материал.

Поворачивая круги, дети выбирают случайное сочетание показателей и проектируют строение, наделяя его фантастическими характеристиками.

3. Дидактическая игра « Красивый ландшафт»

Цель: Формирование представлений о ландшафтном дизайне.

Игра основана на пособии «Круги Луллия»: 4 круга разного размера разделенных на 6 секторов

Описание игры:

1 круг-название ландшафтного архитектурного объекта (сквер, парк, детская игровая площадка, спортивная площадка)

2,3,4 круги - элементы ландшафтного дизайна (цветочная клумба, фонтан, водоем, скамейка, скульптурные объекты, спортивные сооружения, памятники)

Поворачивая круги, дети получают набор элементов, из которых проектируют ландшафтный объект.

4. Дидактическая игра «Где кто живет?»

Игра основана на пособии «Круги Луллия»: 2 круга разного размера разделенных на 6 секторов

1 круг – жилища животных, птиц (берлога, крыша, нора, конура, муравейник, гнездо);

2 круг - представители животного мира.

Игра по реальной ситуации – найти домик того представителя, который «попал» под стрелку.

Игра по фантастической ситуации – рассказать, как случайно выбранный персонаж будет проживать в случайно выбранном жилище, например: медведь в орлином гнезде.

5. Дидактическая игра «От самого...до самого»

Цель: Учить детей строить сериационный ряд по разным признакам: время использования в истории, размер, прочность, высота и т.д.

Описание игры: картинки с изображением различного типа построек (пещера, шалаш, деревянный дом, старинный замок, кирпичный дом, панельный дом, небоскреб)

Детям задаётся признак (от самого... до самого...) в соревновательной форме, кто быстрее, дети выстраивают соответствующий ряд.

6. Дидактическая игра «Засели свой дом»

Цель: формирование умений пользоваться моделями.

Описание игры: детям предлагается модель многоэтажного дома со множеством квартир и цветные модели- символы (кружки разного цвета: красного – родители, зеленого- растения в доме, желтого – братья, сестры, голубого – животные, синего- птицы) Дети вспоминают, кто и где живет в их домах и обозначает символами.

Приложение №5

Литература для самообразования в области ОТСМ – ТРИЗ - технологии в дошкольном образовании⁹

1. Андриянова Т. Н., Гуткович И. Я., Самойлова О.Н. Учимся системно думать// Сборник игровых заданий по формированию системного мышления дошкольников. Под ред. Т. А. Сидорчук – Ульяновск, 2001
2. Валадзько Дз.В. Загадки для дзяцей /ж. «Пачатковая школа», №1 – 1996
3. Валадзько Дз.В. Загадкавы свет ці як навучыць дзяцей самастойна складаць загадкі – Мн., АПА, 2001
4. Гуткович И.Я., Самойлова О.Н. Сборник дидактических игр по формированию системного мышления дошкольников. – Ульяновск, 1999
5. Золотой ключик» творческого мышления: Сборник методических материалов ДОУ № 277 г.Самары.\ Под ред. Т.А.Сидорчук. – Челябинск, 2000
6. Корзун А.В. Веселая дидактика: Использование элементов ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками.- Мн.: Университетское, 2000

⁹ Список литературы ориентирован на педагогическую общественность Республики Беларусь и составлен с приоритетом тех публикаций, которые вышли на страницах периодической педагогической прессы и в издательствах Республики Беларусь.

Дополнительную информацию об ОТСМ, ТРИЗ и их применении в образовании можно найти в сети Internet на сайтах образовательного проекта «Джонатан Ливингстон»: <http://www.trizminsk.org> и <http://www.jlproj.org>

7. Корзун А.В., Кишко С.В. Экологическое воспитание детей среднего и старшего дошкольного возраста средствами ТРИЗ-педагогике.-Мозырь: ООО ИД «Белый ветер», 2003
8. Корзун А.В., Наркевич И.А. Формирование навыков творческой деятельности дошкольников посредством РТВ-ТРИЗ-технологий //план-программа с методическими рекомендациями к целевым курсам, Минск, областной ИПКиПРРиСО-2001
9. Корзун А.В. Как помочь ребенку стать успешным в учении. Журнал «Пачатковая школа» №6-2003
10. Мурашковска И.Н. Валюмс Н.П. Картинка без запинки /ж. «Пачатковая школа» №5 - 6 - , №7 - 1996
11. Мурашковска И.Н. Игры для занятий ТРИЗ с детьми младшего возраста /ж. «Пачатковая школа», №2 – 2000
12. Мурашковска И.Н. Сказка, отворись! /ж. «Пачатковая школа» №8 -9 – 2000
13. Мурашковска И.Н., Мурашковский Ю.С. От "Почемучек" к "Потомучкам"/ ж. Адукацыя і выхаванне, №2 -1994
14. Нестеренко А.А. Путешествие в Зазеркалье №8 - 1996
15. Нестеренко А.А. Читать или "причитать" Приключения Алисы глазами преподавателя РТВ №9 - 1996
16. Нестеренко А.А. Разбудите спящую царевну №11 -1996
17. Нестеренко А.А. Навык творчества /ж. «Пачатковая школа», №9 – 1994
18. Нестеренко А.А. Счастливого плавания в мире противоречий /ж. «Пачатковая школа» №3 – 1995
19. Нестеренко А.А. Страна загадок №10 -12-1995
20. Педагогика + ТРИЗ. Сборник. Выпуск 1, 2, 3,4,5,6 - Гомель. 1996-2000.
21. Сидорчук Т.А., Кузнецова А.Б. Обучение дошкольников творческому рассказыванию по картине. – Ульяновск, 1997. - 74с.
22. Сидорчук Т.А., Самойлова О.Н., Хоменко Н.Н. Признак с именем “Размер”. \ ж. “Пралеска” (дашкольнае выхаванне). - №7, 1997
23. Сидорчук Т.А., Самойлова О.Н., Хоменко Н.Н. Технологическая карта метода фокальных объектов (МФО). \ ж. “Пралеска” (дашкольнае выхаванне). - № 6, 1997
24. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Анализ сюжетов сказок с помощью ситуативной игры «Да-Нет» /ж. «Пачатковая школа» №11. 2001.
25. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Признак по имени “Время”. \ ж. “Пралеска” (дашкольнае выхаванне). № 9. 1997
26. Страунинг А.М. Методы активизации мышления дошкольников. – Обнинск, 1997. - в 3-х томах.
27. Творческие задания «Золотого ключика». /Авторы и составители Е.В.Андреева, С.В.Лелюх, Т.А.Сидорчук, Н.А.Яковлева – Самара: ДОУ № 277, 2001. – 108 с

Список использованной литературы

1. Брофман В. Архитектурная школа имени Папы Карла,- М., Линка-Пресс, 2001
2. Заславский Е.Л. Что такое архитектура?. Мн.,»Народная Асвета», 1978
3. Искржицкий Г.И. По законам красоты. Беседы об архитектуре. М., Просвещение, 1981
4. Искржицкий Г.И. Рассказ о градостроительстве. М.,Стройиздат, 1985
5. Лакотка А.И. Беларускае народнае дойдліства.
6. Нефедова К.П. Дом. Какой он? М., 2004
7. Новиков Ф. Формула архитектуры Детская литература. М., 1984
8. Программа воспитания и обучения детей в детском саду «Пралеска», Мн., 2000
9. Ралавец Н.І. Беларускі дзяржауны музей народнай архітэктурны і побыту, М., 1989
10. Салария Д. Штрихи времени. Жилища. Хижины. Дома. Дворцы, Росмэн., 1995

11. Юрченко С.П. Развитие познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста методом наглядного моделирования; Методические рекомендации / С.П. Юрченко, П.А. Азаренко Мн., 1995
12. Яхнин Л. Сколько братьев у нашего дома? М., «Малыш», 1989