

# **МЕТОД «МЫ СЛИТЕЛЬНЫ Х КАРТ» (Тони Бьюзен )**

**Л.Ф.Хаматярова  
старший воспитатель  
МАДОУ детский сад «Рябинушка»  
с. Старобалтачево**

**Сегодня в науке и практике интенсивно отстаивается взгляд на ребенка, как на «саморазвивающуюся систему», при этом усилия взрослых должны быть направлены на создание условий для саморазвития детей.**

Большинство педагогов осознают необходимость развития каждого ребенка как самоценной личности. Однако специалисты затрудняются в определении факторов, влияющих на успешность продвижения ребенка в образовательном процессе.

**Уникальным средством обеспечения сотрудничества, сотворчества детей и взрослых, способом реализации личностно-ориентированного подхода к образованию является **технология проектирования.****

**Проект - это специально организованный взрослым и выполняемый детьми комплекс действий, завершающийся созданием творческих работ**

**Метод проектов - система обучения, при которой дети приобретают знания в процессе планирования и выполнения постоянно усложняющихся практических заданий - проектов.**

**Метод проектов всегда предполагает решение воспитанниками какой-то проблемы.**

# ТИПОЛОГИЯ ПРОЕКТОВ В ДОУ

По количеству	<ul style="list-style-type: none"><li>▣ индивидуальные</li><li>▣ групповые</li></ul>
По содержанию	<ul style="list-style-type: none"><li>▣ Монопроекты (одна образовательная область)</li><li>▣ Интегративные (две и более образовательные области)</li></ul>
По продолжительности	<ul style="list-style-type: none"><li>▣ Краткосрочные (1-4 недели)</li><li>▣ Среднесрочные (до 1 месяца)</li><li>▣ Долгосрочные (полугодие, учебный год)</li></ul>
По доминирующему виду проектной деятельности	<ul style="list-style-type: none"><li>▣ Информационные</li><li>▣ Исследовательские</li><li>▣ Творческие</li><li>▣ Проектно-ориентированные</li></ul>

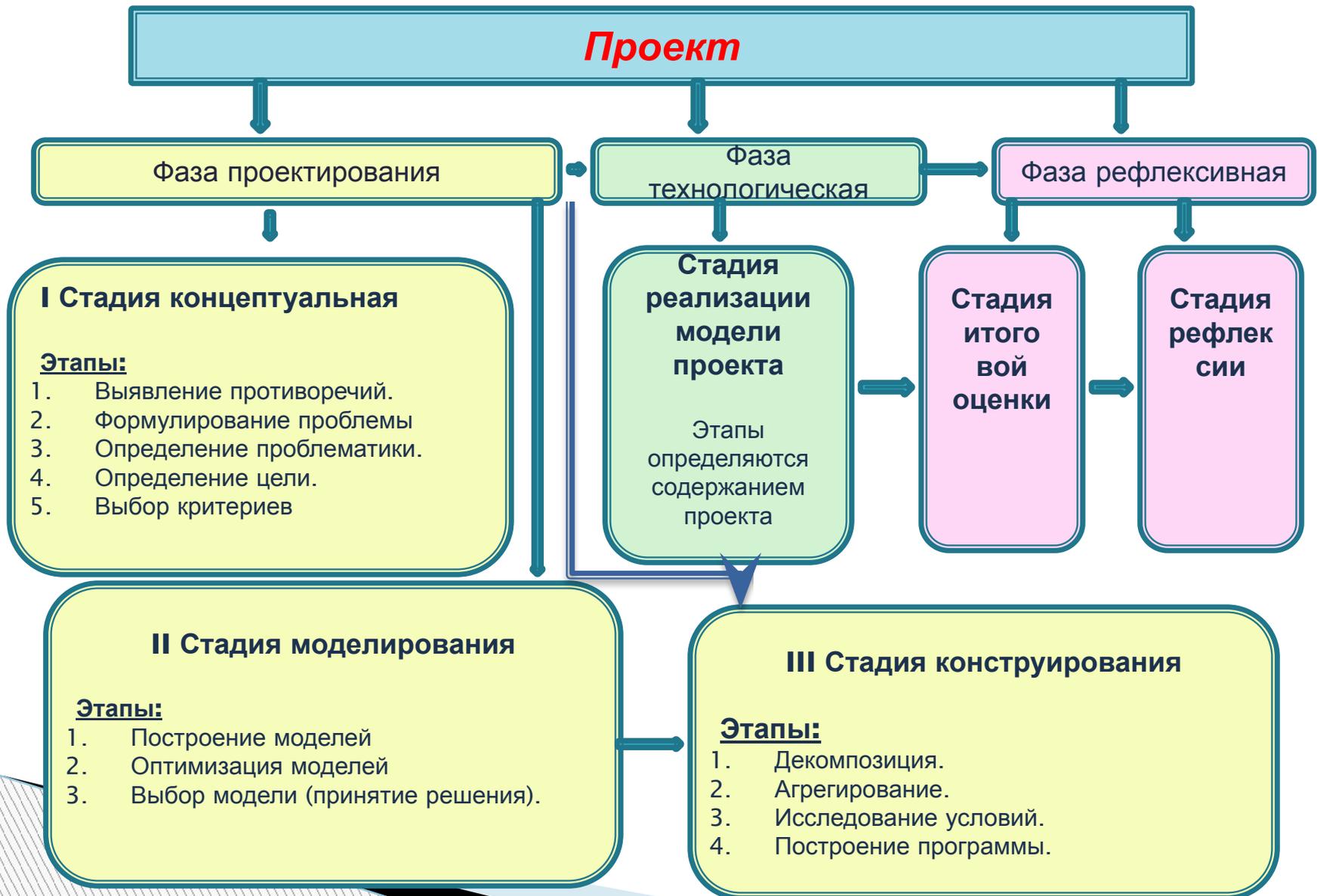
# ТИПЫ ПРОЕКТОВ В ДОУ

(по Л.В. Киселевой)

Тип проекта	Содержание	Возраст детей
Исследовательско-творческий	Дети экспериментируют, а затем оформляют результаты в виде газет, драматизации, детского дизайна	Старшая группа
Ролево-игровой	Используются элементы творческих игр, когда дети входят в образ персонажей сказки и решают по-своему поставленные проблемы	Вторая младшая группа
Информационно-практико-ориентированный	Дети собирают информацию и реализуют ее, ориентируясь на социальные интересы (оформление и дизайн группы, витражи и др.)	Средняя группа
Творческий	Оформление результата работы в виде детского праздника, детского дизайна и т. п.	Вторая младшая группа

# ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ ПРОЕКТА

(по В.Н. Буркову, Д.А. Новикову)



# □ СПОСОБЫ РАЗРАБОТКИ ПРОЕКТА

- СИСТЕМНАЯ ПАУТИНКА  
ПО ПРОЕКТУ
  - «МОДЕЛЬ ТРЁХ ВОПРОСОВ»
  - ОБРАЗ «СЕМЬ МЫ»  
(по Е. С. Заир-Бек)
  - МЕТОД «МЫ СЛИТЕЛЬНЫ Х КАРТ»  
(Тони Бьюзен )
- 

# СИСТЕМНАЯ ПАУТИНКА ПО ПРОЕКТУ

<p><u>Познание</u> ведущая деятельность – познавательно-исследовательская, формы:</p>	<p><u>Чтение художественной литературы</u> ведущая деятельность – чтение, формы:</p>	<p><u>Коммуникация</u> ведущая деятельность – коммуникативная, формы:</p>
<p><u>Социализация</u> ведущая деятельность – игровая, формы:</p>	<p><u>Труд</u> ведущая деятельность – трудовая, формы:</p>	<p><u>Безопасность</u> интеграция разных видов деятельности, формы:</p>
<p><u>Здоровье</u> интеграция разных видов деятельности, формы:</p>	<p><u>Физическая культура</u> ведущая деятельность – двигательная, формы:</p>	<p><u>Формы взаимодействия с семьей и соц. партнерами</u> формы:</p>
<p><u>Художественное творчество</u> ведущая деятельность – продуктивная, формы:</p>	<p><u>Музыка</u> ведущая деятельность – музыкально- художественная, формы:</p>	<p><u>Режимные моменты</u> интеграция разных видов деятельности, формы:</p>

# «МОДЕЛЬ ТРЁХ ВОПРОСОВ»



<b>ЧТО ЗНАЮ?</b>	<b>ЧТО ХОЧУ УЗНАТЬ?</b>	<b>КАК УЗНАТЬ?</b>
Содержание, то что дети уже знают	План (тема проекта)	Источники новых знаний т. е. средства

# ОБРАЗ «СЕМЬ МЫ» (по Е. С. Заир-Бек)

## «семь Мы»:

- ▣ **Мы озабочены...** (формулируется факт, противоречие, то, что привлекает внимание).
- ▣ **Мы понимаем...** (представляется осознанная проблема для решения и ориентиры-ценности).
- ▣ **Мы ожидаем...** (дается описание предполагаемых целей - результатов).
- ▣ **Мы предполагаем...** (представляются идеи, гипотезы).
- ▣ **Мы намереваемся...** (контекст действий, планируемых поэтапно).
- ▣ **Мы готовы...** (дается описание имеющихся ресурсов различного характера).
- ▣ **Мы обращаемся за поддержкой...** (представляется обоснование необходимой внешней поддержки реализации проекта).

# МЕТОД «МЫ СЛИТЕЛЬНЫХ КАРТ» (Тони Бьюзен )

**Майндмэппинг (mindmapping, ментальные карты) —**  
это удобная и эффективная техника визуализации мышления и альтернативной записи.

Это - ваши мысли, изложенные на бумаге графическим способом. Именно этот приём - обрамление мыслей в графические образы и является механизмом, запускающим в работу правое полушарие мозга!

Это не очень традиционный, но очень естественный способ организации мышления, имеющий несколько неоспоримых преимуществ перед обычными способами записи.

# Семь шагов создания умственных карт

1. Начать с ЦЕНТРА листа.
  2. Передавать основную идею РИСУНКОМ.
  3. Использовать разные ЦВЕТА.
  4. Соединяйте ОСНОВНЫЕ ОТВЕТВЛЕНИЯ с РИСУНКОМ в центре листа, а второстепенные и все остальные – друг с другом.
  5. Ответвления должны быть не прямыми, а ИЗОГНУТЫМИ.
  6. На каждой линии должно быть ПО ОДНОМУ КЛЮЧЕВОМУ СЛОВУ.
  7. Использовать РИСУНКИ как можно чаще.
- 

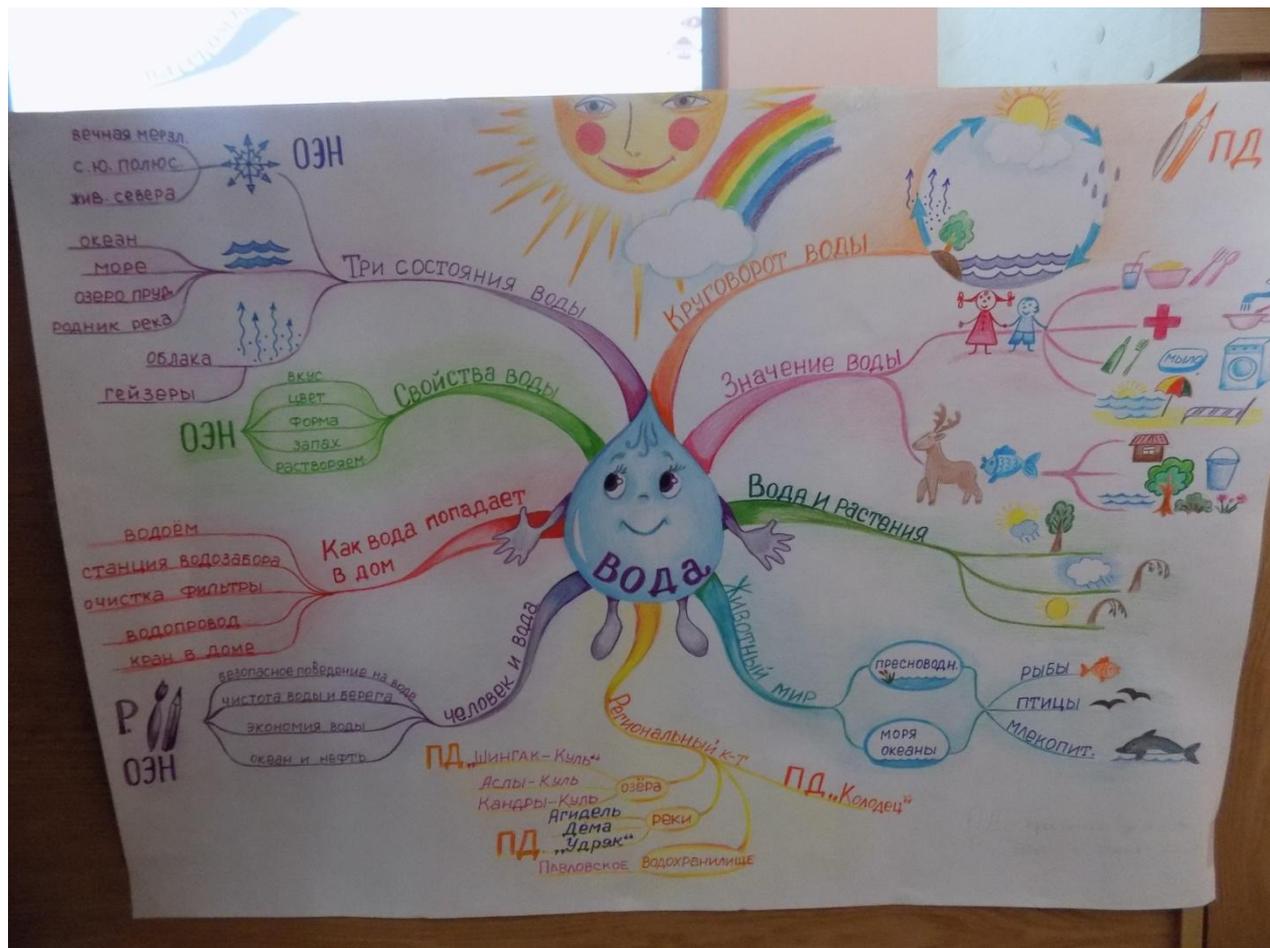
# Тема «Фрукты»



# Тема «Осень»

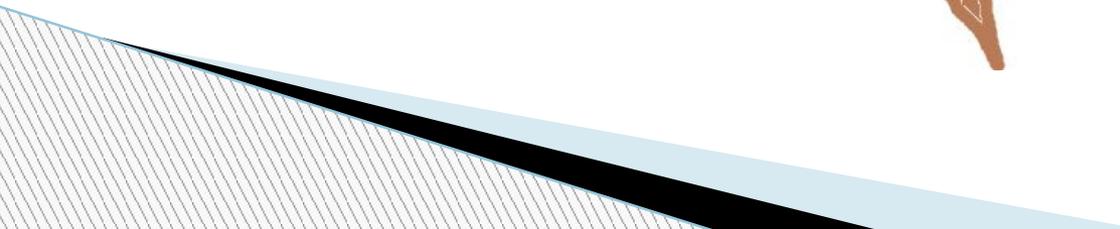
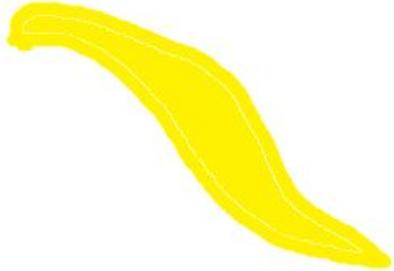
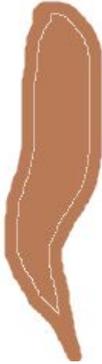
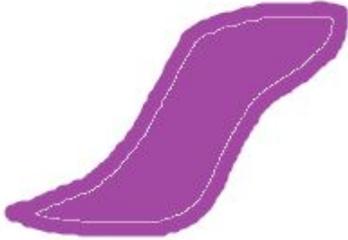
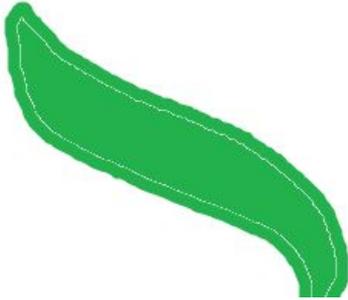


# Живая вода



# Семья





# 6 «П» проекта»

- Проблема
  - Проектирование проекта
  - Поиск информации
  - Продукт
  - Презентация
  - Портфолио проекта
- 

**СПАСИБО**

**ЗА ВНИМАНИЕ!**