



Сентябрь наоборот

Пока ребёнок на занятии: один запрос к ИИ, один разговор об игре и один семейный эксперимент — без знания английского.



01 Выберите эксперимент, который хочется показать другому родителю.

В этом выпуске

Выберите — посмотреть, поиграть или разобраться.

03

Три готовых запроса к ИИ о вашем сентябре

ПРОМПТЫ ДЛЯ ВАС

05

Пять минут в любимой игре ребёнка

УВИДЕТЬ СИЛЬНУЮ СТОРОНУ

06

Эксперимент 1–24–7: ребёнок учит вас

ИГРА ПАМЯТИ

08

Что сегодня получилось со второй попытки?

ОДИН ВОПРОС ПОСЛЕ ЗАНЯТИЯ

09

Сентябрьский техосмотр

ГДЕ СЕМЬЕ СЕЙЧАС ТЕСНО

10

Выберите одну ситуацию — не весь журнал

ЗАБРАТЬ С СОБОЙ

После занятия? Один
вопрос
→ стр. 8

Выберите свой темп

30 секундскопировать один
полезный запрос к ИИ

стр. 3

3 минутыувидеть решение в
любимой игре ребёнка

стр. 5

7 минутвыбрать один семейный
эксперимент

стр. 10

Читать онлайн

Сканируйте — читайте выпуск с телефона или сохраните
PDF.



Три готовых запроса к ИИ о вашем сентябре

Выберите, что сейчас хочется упростить

КОНТЕКСТ

ИИ здесь помогает быстро собрать варианты под вашу ситуацию.

ДЕЙСТВИЕ

Выберите один запрос, замените слова в квадратных скобках и отправьте его в любой привычный ИИ-сервис.



1 Спокойный старт

ЗАЧЕМ

Чтобы превратить вечернее «не хочу» в один короткий первый шаг.

Ребёнку нравится [интерес]. После [ситуация] он устаёт; трудно [наблюдаемое действие]. Предложи три шага до 10 минут и признак, что шаг помогает. Без дополнительного урока.

ЧТО ЗАМЕНИТЬ

[интерес]

[ситуация]

[наблюдаемое действие]

ЧТО ПОЛУЧИТЕ

Три коротких действия и один понятный признак, по которому вы увидите, помог ли выбранный шаг.

2 Вопрос вместо допроса

ЗАЧЕМ

Чтобы заменить дежурное «как прошло?» одним вопросом, на который легче ответить.

После занятия ребёнок отвечает [обычный ответ]. Предложи пять вопросов без проверки знаний — о выборе, неожиданности или второй попытке. Я задам только один.

ЧТО ЗАМЕНИТЬ

[обычный ответ]

ЧТО ПОЛУЧИТЕ

Пять спокойных вопросов; вы выбираете один и не превращаете разговор в проверку.

3 Интерес как вход

ЗАЧЕМ

Чтобы использовать любимое увлечение как вход в дело, которое трудно начать.

Ребёнку нравится [увлечение], а начать [дело] трудно. Предложи три способа связать интерес с первым шагом до 10 минут.

ЧТО ЗАМЕНИТЬ

[увлечение] [дело]

ЧТО ПОЛУЧИТЕ

Три варианта первого шага; вы оставляете тот, который реально помещается в ваш день.

ПРИМЕР

Пример заполнения — нравится LEGO; после 19:00 устаёт; трудно начать читать.

Что получится: один пример целиком



Контекст: После запроса вы получаете несколько вариантов для сравнения.

Действие: Прочитайте три варианта и выберите один, который реально помещается в ваш день.

1. Что вы вписали

Пример: Ввод — нравится LEGO; после 19:00 устаёт; трудно начать читать.

2. Что может предложить ИИ

- 1 Дать выбор между коротким комиксом и одной страницей книги.
- 2 Поставить таймер на пять минут и после него разрешить закончить.
- 3 Перенести начало на время до вечерней усталости.

3. Что вы выбрали

«В среду до ужина: комикс или книга, таймер — пять минут. Признак — начали без повторного напоминания».

Результат: Один шаг на пять минут и признак, помог ли он.

Польза: Вы получаете варианты, но решение оставляете за собой.

Как использовать: Выберите только один вариант и попробуйте его один раз.

Пять минут в любимой игре ребёнка



Один показ — без оценки

Контекст: Не нужно скачивать игру, знать правила или оценивать время у экрана.

Действие: Скажите — покажи любимую игру и один момент, где ты сам решаешь, что делать.

Три вопроса

1 Какие варианты здесь есть? Не подсказывайте свой.

2 Что изменится, если выбрать иначе? Пусть ребёнок покажет последствие.

3 Что ты сейчас умеешь лучше, чем раньше? Достаточно одного примера.

Пример: Например, в Minecraft ребёнок выбирает между пещерой и укрытием до темноты.

Он может объяснить риск, запас времени и план. В другой игре это будет выбор маршрута, роли, инструмента или партнёра.

Результат: Вы услышите решение в форме — я выбрал это, потому что.

Польза: Вы замечаете стратегию, планирование, настойчивость или сотрудничество, которых не видно со стороны.

Стоп: один показ и три вопроса. Не превращайте разговор в спор об экранном времени.

ВМЕСТЕ

Попросите показать одну любимую игру и один момент самостоятельного выбора.

Эксперимент 1–24–7: ребёнок учит вас



Сначала подготовьте три пары

Контекст: Английский знать не нужно — ребёнок выбирает три знакомых слова и учит вас.

Когда: после занятия, если ребёнок помнит три знакомых слова.

Нужно: шесть листов и ручка. **Роли:** ребёнок — учитель, вы — ученик.

Действие: Сначала сделайте только одну пару — карточку со словом и карточку с рисунком-подсказкой.

1 Ребёнок выбирает три знакомых слова. Новых слов вы не добавляете.

2 Для каждого делает **две карточки:** слово и рисунок-крючок.

3 Русский смысл — на обороте рисунка; до проверки он скрыт.

4 Ребёнок показывает пары и объясняет крючки по-русски.

Первый раунд: ребёнок учит

Пример: Ride значит ехать или кататься; рисунок руля напоминает о поездке.

Выберите одну пару и спросите: «Что должно мне это напомнить?» Ребёнок объясняет. Назовите русский смысл или соедините слово с рисунком; произношение не проверяйте.

Результат: Ребёнок успешно объяснит вам хотя бы одну связь.

Польза: Вы увидите реальное знание без перевода, произношения и домашнего экзамена.

ВМЕСТЕ

Сначала сделайте одну пару — отдельную карточку слова и отдельную карточку-крючок.

Что означает 1-24-7

Контекст: Это продолжение игры со страницы 6 — используйте те же карточки и не учите новые слова.

Это три коротких возврата к тем же карточкам. Каждый — не дольше минуты.

Действие: Выберите только один возврат — через минуту, сутки или неделю.

**Через 1
минуту —
вспомнить
смысл**

Карточки с рисунками лежат лицом вверх, русский смысл скрыт на обороте. Вы выбираете рисунок и вспоминаете смысл. Ребёнок даёт одну подсказку и переворачивает карточку для проверки.

Пример: Через минуту вы соединяете ride с рисунком руля и проверяете оборот.

**Через
24 часа
— найти
две пары**

Ребёнок раскладывает отдельно три слова и три рисунка. Вы соединяете любые две пары. Ошибка разрешена: ребёнок показывает связь ещё раз.

**Через 7 дней
— выбрать
победителя**

Вы называете карточку, которая запомнилась лучше всего, и объясняете почему. Ребёнок решает: сохранить её, дорисовать или заменить.

Стоп-правила

 ребёнок выбирает слова и подсказки;

 вы не переводите и не проверяете произношение;

 можно сделать только две пары;

 любой раунд можно пропустить или закончить через минуту.

Финал: ребёнок видит, чему он сам научил вас.

Результат: Получится одна восстановленная пара с подсказкой или без неё.

Польза: Короткий возврат показывает, какая подсказка действительно осталась в памяти.

Зачем вспоминать и учить вас: восстановление ответа с обратной связью и объяснение другому помогают заново достать знание.

Что сегодня получилось со второй попытки?



Не отчёт, а один момент

Контекст: Вопрос как успехи просит оценку, а этот вопрос просит вспомнить один конкретный момент.

Действие: После небольшой паузы спросите — что сегодня получилось лучше со второй попытки.

Что можно услышать

1 «Сначала перепутал карточки, потом посмотрел на рисунок». Значит, сработала визуальная подсказка.

2 «Не знал, как начать, преподаватель дал первую фразу». Значит, помог первый маленький шаг.

3 «Выбрал не тот вариант, потом понял правило». Значит, ошибка стала частью решения.

4 «Не помню» или «не хочу сейчас». Это допустимый ответ, разговор можно закончить.

Пример: Сначала перепутал карточки, потом посмотрел на рисунок.

Если трудно вспомнить, предложите выбор: «Это было слово, задание, игра или разговор?» Потом остановитесь.

Результат: Вы услышите один реальный эпизод с занятия либо спокойное не сейчас.

Польза: Вы увидите, как ребёнок использует подсказку и исправляет решение, а не только итог.

Один мягкий уточняющий вопрос — «Что ты заметил, из-за чего так думаешь?» — помогает говорить о наблюдении, а не угадывать правильный ответ.

ВМЕСТЕ

После паузы спросите: что сегодня получилось лучше со второй попытки?

Сентябрьский техосмотр



Не ребёнок, а ритм семьи

Контекст: Это не тест ребёнка — вы ищете одну часть семейного ритма, которую можно сделать легче.

Действие: Прочитайте шесть зон и отметьте только одну, которая чаще всего забирает силы.

1 Утро. Пропадают десять минут? → Вечером подготовьте одну вещь.

2 После школы. Трудно переключиться? → 20 минут не задавайте вопросов.

3 Начало дел. Трудно начать? → Назовите один шаг на пять минут.

4 Расписание. Непонятно, что дальше? → Оставьте на виду три пункта.

5 Разговор. Часто звучит «нормально»? → Смените время и задайте один вопрос.

6 Восстановление. Нет свободного окна? → Защитите одно на этой неделе.

Заполните одну строку

«На этой неделе мы упрощаем __. Для этого один раз попробуем __».

Пример: Упрощаем время после школы: 20 минут не задаём вопросов.

Результат: Получится один семейный эксперимент на неделю.

Польза: Меняется не характер ребёнка, а конкретная точка перегрузки.

Если перегрузка устойчиво мешает сну или обычной жизни, нужен специалист, а не журнальный тест.

Выберите одну ситуацию — не весь журнал

Достаточно одной строки

Контекст: Журнал не является списком обязательных заданий — достаточно забрать один приём.

Действие: Выберите одну ситуацию и откройте только указанную страницу.

Нужна идея под нашу ситуацию
→ заполните один запрос к ИИ на странице 3.

1

2

Хочу понять увлечение ребёнка
→ попросите показать одно решение в любимой игре на странице 5.

3

Хочется сделать что-то вместе
→ соберите одну пару карточек на странице 6.

4

После занятия разговор не идёт
→ спросите о второй попытке на странице 8.

5

Сентябрь перегружает всех → выберите одну зону на странице 9.

Сразу добавьте стоп-правило

Если ребёнок говорит «не сейчас», разговор закончен. Не задавайте следующий вопрос из списка.

Пример: В четверг после занятия спрошу, что получилось со второй попытки.

Результат: У вас будет одно действие, конкретный момент и заранее понятное стоп-правило.

Польза: Не придётся вспоминать весь выпуск или внедрять пять техник сразу.

Карта одного эксперимента

Контекст: Эта карта закрывает один эксперимент, а не начинается новый семейный проект.

Действие: Отметьте один вариант, впишите момент и после одной попытки выберите итог.

1. Выбираю один маршрут

- ☐ запрос к ИИ · стр. 3;
- ☐ любимая игра · стр. 5;
- ☐ карточки 1–24–7 · стр. 6;
- ☐ вопрос после занятия · стр. 8;
- ☐ одна зона сентября · стр. 9.

2. Записываю одну фразу и момент

Моя фраза: _____

Когда скажу: _____

Стоп-правило: «Не сейчас» завершает разговор без второго вопроса.

3. После одного раза закрываю эксперимент

- ☐ стало легче;
- ☐ ничего не изменилось;
- ☐ в следующий раз изменю условие;
- ☐ больше не повторяю.

Пример: В субботу попрошу показать игру; ответ «не сейчас» завершит разговор.

Результат: Получится один завершённый семейный эксперимент вместо коллекции советов.

Польза: Карта помогает сохранить полезную фразу и честно отказаться от того, что не подошло.



С ЧЕГО НАЧАТЬ



Не делайте всё. Заберите одно.

Откройте выпуск с телефона, сразу перейдите к нужной странице или отправьте ссылку другому родителю.

ЖУРНАЛ ОНЛАЙН

Читать · скачать PDF · открыть нужную страницу

Эта версия выпуска останется по тому же адресу.



LONDON32 В СОЦСЕТЯХ

Новости центра и следующие выпуски

Откройте сообщество ВКонтакте

Если одна страница помогла начать хороший разговор – покажите её другому родителю.

Откройте журнал онлайн или покажите одну полезную страницу другому родителю.