

Консультация для педагогов на тему:
**«Использование современных
образовательных технологий в работе с
дошкольниками – одно из условий повышения
качества образования»**

Подготовила:
Смирнова К.Е.
Старший воспитатель
ГБДОУ детский сад №85
Приморского района

2022 год

Инновационный процесс на нынешнем этапе развития общества касается в первую очередь системы дошкольного образования, которая считается начальной ступенью в раскрытии потенциальных возможностей ребёнка.

Этот подход ставит высокие требования к системе дошкольного обучения и воспитания.

Происходит поиск более эффективных технологий в дошкольном образовании использовании современных, уже отработанных технологий, а также психолого-педагогических подходов к данному процессу.

Педагогические технологии определяют новые средства, формы, методы, используемые в практике педагогики, которые ориентированы на развитие личности ребёнка и его способностей.

Технология – греч. слово – означает
“мастерство, искусство” и “закон науки” -
это наука о мастерстве.

Педагогическая технология - это системный
метод создания, применения и определения
всего процесса преподавания и усвоения
знаний с учетом технических и
человеческих ресурсов и их
взаимодействия, ставящий своей задачей
оптимизацию форм образования (*ЮНЕСКО*).

- Технология не носит предметный характер, она может реализовываться на любом предмете вне зависимости от содержания.
- Технология может быть реализована любым педагогом.
- Технология включает в себя комплекс методов, форм, средств и приёмов.

Сегодня насчитывается больше сотни образовательных технологий.

Они классифицируются по организационным формам, по предметам, авторские, по подходам к ребёнку и т.д.

К числу современных образовательных технологий
можно отнести:

- здоровьесберегающие технологии
- технология исследовательской деятельности
- информационно-коммуникационные технологии
- личносно-ориентированные технологии
- технология «портфолио дошкольника» и «портфолио воспитателя»
- технология «ТРИЗ»
- технологии интегрированного обучения
- технологии создания предметно-развивающей среды
- технологии проектной деятельности
- игровая технология

Здоровьесберегающие технологии

Цель: обеспечение ребёнку возможности сохранения здоровья, формирование у него необходимых знаний, умений, навыков по здоровому образу жизни.

Здоровьесберегающие педагогические технологии включают все аспекты воздействия педагога на здоровье ребенка на разных уровнях — информационном, психологическом, биоэнергетическом.

Группы здоровьесберегающих технологий

- **Технологии сохранения и стимулирования здоровья**
(стретчинг, ритмопластика, динамические паузы, подвижные и спортивные игры, релаксация, технологии эстетической направленности, пальчиковая, дыхательная, бодрящая, корригирующая, ортопедическая гимнастика, гимнастика для глаз)
- **Технологии обучения здоровому образу жизни**
(физкультурные занятия, проблемно-игровые (игротренинги и игротерапия), коммуникативные игры, самомассаж, беседы на тему здоровья.)
- **Коррекционные технологии** (технологии музыкального воздействия, сказкотерапия, технологии воздействия цветом, технологии коррекции поведения, психогимнастика, фонетическая и логопедическая ритмика.)

Технология исследовательской деятельности

Цель: формирование у дошкольников основных ключевых компетенций, способности к исследовательскому типу мышления.

Применение проектных и исследовательских технологий не может существовать без использования ТРИЗ-технологии (технологии решения изобретательских задач).

Методы и приёмы организации экспериментально – исследовательской деятельности:

- эвристические беседы;
- постановка и решение вопросов проблемного характера;
- наблюдения;
- моделирование (создание моделей об изменениях в неживой природе);
- опыты;
- фиксация результатов: наблюдений, опытов, экспериментов, трудовой деятельности;
- «погружение» в краски, звуки, запахи и образы природы;
- подражание голосам и звукам природы;
- использование художественного слова;
- дидактические игры, игровые обучающие и творчески развивающие ситуации;
- трудовые поручения, действия.

Содержание познавательно-исследовательской деятельности

1.Опыты (экспериментирование)

- Состояние и превращение вещества.
- Движение воздуха, воды.
- Свойства почвы и минералов.
- Условия жизни растений.

2.Коллекционирование (классификационная работа)

- Виды растений.
- Виды животных.
- Виды строительных сооружений.
- Виды транспорта.
- Виды профессий.

3.Путешествие по карте

- Стороны света.
- Рельефы местности.
- Природные ландшафты и их обитатели.
- Части света, их природные и культурные «метки» - символы.

4.Путешествие по «реке времени»

- Прошлое и настоящее человечества (историческое время) в «метках» материальной цивилизации (например, Египет — пирамиды).
- История жилища и благоустройства.

Информационно - коммуникационные технологии

Мир, в котором развивается современный ребёнок, коренным образом отличается от мира, в котором выросли его родители. Это предъявляет качественно новые требования к дошкольному воспитанию как первому звену непрерывного образования: образования с использованием современных информационных технологий (компьютер, интерактивная доска, планшет, компьютерные программы и т.д.).

Требования к компьютерным программам ДОУ:

- Исследовательский характер
- Легкость для самостоятельных занятий детей
- Развитие широкого спектра навыков и представлений
- Возрастное соответствие
- Занимательность

Классификация программ:

- Развитие воображения, мышления, памяти
- Говорящие словари иностранных языков
- Простейшие графические редакторы
- Игры-путешествия
- Обучение чтению, математике
- Использование мультимедийных презентаций

ИКТ в работе современного педагога:

1. Подбор иллюстративного материала к занятиям и для оформления стендов, группы, кабинетов (сканирование, интернет, принтер, презентация).
2. Подбор дополнительного познавательного материала к занятиям, знакомство со сценариями праздников и других мероприятий.
3. Обмен опытом, знакомство с периодикой, наработками других педагогов России и зарубежья.
4. Оформление групповой документации, отчетов. Компьютер позволит не писать отчеты и анализы каждый раз, а достаточно набрать один раз схему и в дальнейшем только вносить необходимые изменения.
5. Создание презентаций в программе Power Point для повышения эффективности образовательных занятий с детьми и педагогической компетенции у родителей в процессе проведения родительских собраний.

Личностно - ориентированная **ТЕХНОЛОГИЯ**

Данные технологии ставят в центр всей системы дошкольного образования личность ребёнка, создание комфортных условий в семье и дошкольном учреждении, бесконфликтных и безопасных условий её развития, реализация имеющихся природных потенциалов.

Личностно-ориентированная технология реализуется в развивающей среде, отвечающей требованиям содержания новых образовательных программ.

В рамках личностно-ориентированных технологий самостоятельными направлениями выделяются:

- Гуманно-личностные технологии, отличающиеся своей гуманистической сущностью психолого-терапевтической направленностью на оказание помощи ребёнку с ослабленным здоровьем, в период адаптации к условиям дошкольного учреждения.
- Технология сотрудничества реализует принцип демократизации дошкольного образования, равенство в отношениях педагога с ребёнком, партнерство в системе взаимоотношений «Взрослый - ребенок». Педагог и дети создают условия развивающей среды, изготавливают пособия, игрушки, подарки к праздникам. Совместно определяют разнообразную творческую деятельность (игры, труд, концерты, праздники, развлечения).

Технология «Портфолио дошкольника»

Портфолио — это копилка личных достижений ребёнка в разнообразных видах деятельности, его успехов, положительных эмоций, возможность ещё раз пережить приятные моменты своей жизни, это своеобразный маршрут развития ребенка.

Процесс создания портфолио является своего рода педагогической технологией.

Вариантов портфолио очень много.

Содержание разделов заполняется постепенно, в соответствии с возможностями и достижениями дошкольника.

Примерное содержание портфолио дошкольника:

- **Раздел 1 «Давайте познакомимся».** В разделе помещается фотография ребенка, указываются его фамилия и имя, номер группы; можно ввести рубрику «Я люблю...» («Мне нравится...», «Обожаю, когда...»), в которой будут записаны ответы ребенка.
- **Раздел 2 «Я расту!».** В раздел вносятся антропометрические данные (в художественно-графическом исполнении): «Вот я какой!», «Как я расту», «Я вырос», «Я большой».
- **Раздел 3 «Портрет моего ребенка».** В разделе помещаются сочинения родителей о своем малыше.
- **Раздел 4 «Я мечтаю...».** В разделе фиксируются высказывания самого ребенка на предложение продолжить фразы: «Я мечтаю о...», «Я бы хотел быть...», «Я жду, когда...», «Я вижу себя...», «Я хочу видеть себя...», «Мои любимые дела...»; ответы на вопросы: «Кем и каким я буду, когда вырасту?», «О чем я люблю думать?».
- **Раздел 5 «Вот что я могу».** В разделе помещаются образцы творчества ребенка (рисунки, рассказы, книги-самоделки).
- **Раздел 6 «Мои достижения».** В разделе фиксируются грамоты, дипломы (от различных организаций: детского сада, СМИ, проводящих конкурсы).
- **Раздел 7 «Посоветуйте мне...».** В разделе даются рекомендации родителям воспитателем и всеми специалистами, работающими с ребенком.
- **Раздел 8 «Спрашивайте, родители!».** В разделе родители формулируют свои вопросы к специалистам ДОУ.

Технология «Портфолио педагога»

Современное образование нуждается в новом типе педагога: творчески думающим, владеющим современными технологиями образования, приёмами психолого-педагогической диагностики, способами самостоятельного конструирования педагогического процесса в условиях конкретной практической деятельности, умением прогнозировать свой конечный результат.

У каждого педагога должно быть досье успехов, в котором отражается все радостное, интересное и достойное из того, что происходит в жизни педагога. Таким досье может стать портфолио педагога.

Портфолио позволяет учитывать результаты, достигнутые педагогом в разнообразных видах деятельности (воспитательной, учебной, творческой, социальной, коммуникативной), и является альтернативной формой оценки профессионализма и результативности работы педагога.

Примерное содержание портфолио педагога:

Раздел 1 «Общие сведения о педагоге»

Раздел 2 «Результаты педагогической деятельности».

Раздел 3 «Научно-методическая деятельность»

Раздел 4 «Предметно-развивающая среда»

Раздел 5 «Работа с родителями»

Технология «ТРИЗ»

Цель: формирование у детей творческого мышления, т.е. воспитание творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности.

Методику ТРИЗ можно назвать школой творческой личности, поскольку её девиз - творчество во всем: в постановке вопроса, в приёмах его решения, в подаче материала

Технология интегрированного обучения

Интегрирование – соединение знаний из разных образовательных областей на равноправной основе, дополняя друг друга.

Интегрированное занятие отличается от традиционного использованием межпредметных связей, предусматривающих лишь эпизодическое включение материала других предметов.

Наиболее эффективные методы и приёмы на интегрированном занятии:

- сравнительный анализ, сопоставление, поиск, эвристическая деятельность.
 - проблемные вопросы, стимулирование, проявление открытий, задания типа «докажи», «объясни».

Методика подготовки и проведение интегрированного занятия :

- выбор областей;
- учёт программных требований;
- базовое направление;
- выявление основных принципов построения занятия;
- продумывание задач;
- использовать разнообразных видов деятельности;
- учёт особенности формирования развития различных видов мышления;
- использование большего количества атрибутов и наглядного материала;
- использование методов и приёмов продуктивного характера;
- учёт личностно-ориентированного подхода;
- более целесообразная интеграция областей «Познавательное развитие и физическое развитие»; «Познавательное развитие (ФЭМП) и художественно-эстетическое творчество»; «Художественно-эстетическое развитие и познавательное развитие », «Социально-коммуникативное развитие и художественно-эстетическое развитие »

Технологии создания предметно-развивающей среды

Среда, в которой находится ребёнок, во многом определяет темпы и характер его развития и поэтому рассматривается многими педагогами и психологами как фактор развития личности.

Среда должна выполнять образовательную, развивающую, воспитывающую, стимулирующую, организационную, коммуникативную функции.

Но самое главное - она должна работать на развитие самостоятельности и самодеятельности ребенка.

Задача педагогических работников в детском саду состоит в умении моделировать социокультурную, пространственно-предметную развивающую среду, которая бы позволила ребенку проявить, развивать способности, познавать способы образного воссоздания мира и языка искусств, реализовывать познавательно-эстетические и культурно-коммуникативные потребности в свободном выборе. Моделирование предметной среды создает условия и для взаимодействия, сотрудничества, взаимообучения детей.

Технологии проектной деятельности

Цель: Развитие и обогащение социально-личностного опыта посредством включения детей в сферу межличностного взаимодействия.

Классификация проектов:

- **«ИГРОВЫЕ»** - детские занятия, участие в групповой деятельности (игры, народные танцы, драматизации, разного рода развлечения);
- **«ЭКСКУРСИОННЫЕ»**, направленные на изучение проблем, связанных с окружающей природой и общественной жизнью;
- **«ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫЕ»**, при разработке которых дети учатся передавать свои впечатления и чувства в устной, письменной, вокальной художественной (картина), музыкальной (игра на рояле) формах;
- **«КОНСТРУКТИВНЫЕ»**, нацеленные на создание конкретного полезного продукта: сколачивание скворечника, устройство клумб и т.д.

Типы проектов:

по доминирующему методу:	по характеру содержания:	по характеру участия ребёнка в проекте:
исследовательские	включают ребёнка и его семью	заказчик
информационные	включают ребёнка и природу	эксперт
творческие	включают ребёнка и рукотворный мир	исполнитель
игровые	включают ребёнка, общество и его культурные ценности.	участник от зарождения идеи до получения результата.
приключенческие		
практико-ориентированные		

по характеру контактов:	по количеству участников:	по продолжительности:
осуществляется внутри одной возрастной группы,	индивидуальный	краткосрочный
в контакте с другой возрастной группой,	парный	средней продолжительности
в контакте с семьей,	групповой	долгосрочный
учреждениями культуры,	фронтальный	
общественными организациями (открытый проект)		

Игровая технология

Строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

В нее включаются последовательно:

- игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
- группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;
- группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
- группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным.

Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр с тем чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным в том, что в результате он получит гарантированный уровень усвоения ребёнком того или иного предметного содержания. Безусловно, этот уровень достижений ребенка должен диагностироваться, а используемая педагогом технология должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.

Игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач

«Квест - игра»

Квест – это увлекательная приключенческая игра.

Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания.

Смысл такой организации игровой деятельности состоит в том, что выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Цель квест-игры – это в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников.

Реализовываются следующие задачи:

- участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся.
- у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей.
- формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь.

Принципы разработки квестов:

- **Доступность** – задания не должны быть чересчур сложными для детей.
- **Системность** – задания должны быть логически связаны друг с другом.
- **Эмоциональная окрашенность** заданий.
- **Разумность по времени** – время на выполнение задание должно быть рассчитано так, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
- **Использование разных видов детской деятельности** во время прохождения квеста.
- **Наличие видимого конечного результата** и обратной связи.

Темы квестов могут быть:

- Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров)
- Помощь героям или герою («По дорогам Цветочного города с Незнайкой»)
- Познавательные («В гостях у морского царя»)
- С многообразием опытов и экспериментов («Фокусы от Бима»)
- Литературные («По сказкам К.И. Чуковского»)
- Физкультурные праздники.

Задания могут быть самые разными по своему содержанию и наполнению: творческими, активными, интеллектуальными и т.д.

Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая всё окружающее пространство.

В зависимости от места проведения, количества участников, места старта, пути движения, квесты можно разделить на 3 группы:

- **Линейные** (*игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут*)
- **Штурмовые** (*игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач*)
- **Кольцевые** (*представляют собой тот же «линейный квест», но замкнутый круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.*)

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

- маршрутные листы
- Волшебный клубок
- Карта
- «Волшебный экран»

Квест-технология имеет чётко поставленную задачу, игровой замысел, есть руководитель (наставник), правила и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

Роль педагога-наставника организационная, т.е он определяет цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей конечный результат, организуя поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

План подготовки квест – игры:

1. Разработать сценарий.
2. Создать антураж для каждой зоны проведения действия.
3. Подготовить музыкальное сопровождение.
4. Разработать презентацию для вступительной части.
5. Оформить наглядные материалы (карты).
6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.
7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.

Во время прохождения квест – игры:

- Дети действуют в условиях обогащённой образовательной среды.
- Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.
- За короткое время есть возможность ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.
- Активизируются познавательные и мыслительные процессы участников.

«Квиз - игра»

Квиз (от англ. quiz) – это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные вопросы. В основе лежит механизм «вопрос - ответ»

Квиз можно проводить по какой-либо определённой теме или с вопросами из разных областей.

Вопросы не должны быть слишком простыми или сложными, т.к. могут не привлечь внимание игроков

Продумывается ход игры: будет ли соревнование командным или индивидуальным, кому будет принадлежать право выбора вопросов – игрокам или ведущему.

Какая будет награда за ответы, как будут награждаться победители и призёры.

Квиз может варьироваться в зависимости от сеттинга(антураж), призов, возможностей игроков, их количества. Разновидностей огромное множество и жёстких правил эта разновидность игр не имеет.

Заключение:

Технологический подход, то есть новые педагогические технологии гарантируют достижения дошкольника и в дальнейшем гарантируют их успешное обучение в школе.

Каждый педагог – творец технологии, даже если имеет дело с заимствованиями. Создание технологии невозможно без творчества. Для педагога, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии.

Все в наших руках, поэтому их нельзя опускать.