

Обновление содержания образования
путем поиска методов, педагогических
технологий, активизирующих деятельность
ребенка.

Заместитель заведующего МАДОУ №1

Разуваева Е.В.



Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

Педагогическая технология - это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно - методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т.Лихачёв).

К числу современных образовательных технологий можно отнести:

- здоровьесберегающие технологии;
- технология проектной деятельности
- технология исследовательской деятельности
- информационно-коммуникационные технологии;
- личностно-ориентированные технологии;
- игровая технология
- технология «ТРИЗ»
- технология проблемного обучения и др.

Структура педагогической технологии:

- концептуальная основа;
- содержательная часть обучения (цели обучения и содержание учебного материала);
- технологическая часть (организация учебного процесса, методы и формы учебной деятельности, методы и формы

В технологическом подходе к обучению выделяются:

- постановка целей и их максимальное уточнение (воспитание и обучение с ориентацией на достижение результата);
- подготовка методических пособий (демонстрационный и раздаточный) в соответствии с учебными целями и задачами;
- оценка актуального развития дошкольника, коррекция отклонений, направленная на достижение целей;
- заключительная оценка результата – уровень развития дошкольника

Здоровьесберегающие технологии



Технологии сохранения и стимулирования здоровья	Технологии обучения здоровому образу жизни	Коррекционные технологии
– Игровой стретчинг и элементы фитнеса – Скипинг – Фитбол гимнастика – Динамические паузы – Подвижные и спортивные игры – Релаксация -Гимнастика (пальчиковая, для глаз, дыхательная, ортопедическая) –Использование детских тренажеров и мягких модульных конструкций	– Игротерапия – Коммуникативные игры – Су-Джок терапия - Самомассаж	– Технологии музыкального воздействия (музыкотерапия) – Арт-терапия – Сказкотерапия – Хромотерапия – Психогимнастика -Игровые приемы с кинетическим «живым» песком



Информационно-коммуникационные технологии



Требования к компьютерным программам :

- Лицензированные, либо свободно распространяемые
- Исследовательский характер
- Легкость для самостоятельных занятий детей
- Развитие широкого спектра навыков и представлений
- Возрастное соответствие
- Занимательность

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.

Игровая технология

Структура технологии:

- игровая задача;
- правила;
- деятельность;
- результат.

В структуру игры (как процесса) входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия, как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Педагогическая игра.

Классификация педагогических игр:

По области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические

По характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические

По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации.

По предметной области: математические, химические, биологические, физические, экологические, музыкальные, театральные, литературные, трудовые, технические, производственные, физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные, обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие.

По игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, компьютерные, телевизионные.

Технология проектной деятельности

Типы проектов:

1. **По доминирующему методу:** исследовательские, информационные, творческие, игровые, практико-ориентированные.
2. **По характеру содержания:** включают ребенка и его семью, ребенка и природу, ребенка и рукотворный мир, ребенка, общество и его культурные ценности.
3. **По характеру участия ребенка в проекте:** заказчик, эксперт, исполнитель, участник от зарождения идеи до получения результата.
4. **По характеру контактов:** осуществляется внутри одной возрастной группы, в контакте с другой возрастной группой, внутри ДООУ, в контакте с семьей.
5. **По количеству участников:** индивидуальный, парный, групповой, фронтальный.
6. **По продолжительности:** краткосрочный, средней продолжительности, долгосрочный.



Технология проблемного обучения

Особенности данной технологии:

- проблематизация учебной информации (удивление, любопытство ребенка);
- активная деятельность ребенка;
- связь обучения с жизнью, игрой и трудом;
- исследовательский характер познания.



«Проблемное обучение в детском саду - это такая организация взаимодействия с воспитанниками, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных вопросов, задач, ситуаций и активную самостоятельную деятельность детей по их разрешению»
(Н.Е. Веракса).



Проблемное обучение включает несколько этапов:

- 1) осознание общей проблемной ситуации;
- 2) ее анализ, формулировка конкретной проблемы;
- 3) решение проблемы (выдвижение, обоснование гипотез, последовательная проверка их)
- 4) проверка правильности решения проблемы.



Спасибо за внимание!