**Современные образовательные технологии**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Технология, краткое описание | Рекомендации по применению  *(Что делать)* | Источники |
| ***ОТСМ-ТРИЗ-РТВ-технология***  *ТРИЗ-теория решения изобретательских задач;*  *ОТСМ-общая теория сильного мышления;*  *РТВ-развитие творческого воображения.*  ТРИЗ-технология была придумана и разработана приблизительно 50 лет назад Генрихом Альтшуллером. Она способствует развитию таких качеств мышления, как гибкость, системность, логическое построение мысли и оригинальность.  Основным средством работы с воспитанниками является педагогический поиск. Педагог не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить её находить. | ОТСМ-ТРИЗ-РТВ-технология отлично вписывается в решение образовательных задач в рамках учебной программы, являясь оптимальным средством их реализации.  Применять данную технологию можно как в специально-организованной, так и в нерегламентированной деятельности.  При планировании работы можно использовать пособие О.П. Жихар, А.В. Корзун ОТСМ-ТРИЗ в дошкольном образовании: планирование и организация образовательного процесса.  Хорошим подспорьем для вас в работе будут также методические рекомендации | <http://iro.gomel.by/> - сайт ГОИРО  <http://iro.gomel.by/images/doc/delimsy_opt/metodicheskay/baza.pdf>  <http://iro.gomel.by/images/doc/pecomend/2019_2020/shytova.pdf> - методические рекомендации |
| ***Педагогика Монтессори, также система Монтессори или метод Монтессори*** — [педагогическая система](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0), предложенная в первой половине XX века итальянским педагогом и врачом [Марией Монтессори](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%BE%D1%80%D0%B8,_%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%B8%D1%8F)  На сегодняшний день система Марии Монтессори – одна из самых востребованных методик развития ребенка. Развитие детей по методике Монтессори – это свобода и дисциплина, увлекательная игра и серьезная работа одновременно.  Педагогическая методика Монтессори - это система самостоятельного развития ребенка в дидактически подготовленной среде.  Суть метода в уникальной системе самовоспитания и саморазвития детей. Основное внимание уделяется воспитанию самостоятельности, развитию чувств (зрения, слуха, обоняния, вкуса и т.д.) и мелкой моторики. В этой системе нет единых требований и программ обучения. Каждый ребенок работает в собственном темпе и занимается только тем, что ему интересно. «Соревнуясь» только с самим собой, ребенок приобретает уверенность в собственных силах и полностью усваивает изученное. | Применять данную технологию можно в нерегламентированной деятельности всех возрастных групп, а также при проведении занятий “Материнской школы”, адаптационной группы.  Основным принципом системы Монтессори является свобода. Во-первых, это свобода выбора материала, с которым хочет работать ребенок. Во-вторых, свобода выбора времени; проще говоря, ребенок работает, сколько ему нужно. В-третьих, свобода выбора места: маленький человек выбирает сам, где он будет работать. В-четвертых, свобода выбора партнера - это возможность работать в группе, с педагогом, с другом или побыть одному. В-пятых, никоим образом не ограничивается свобода передвижений, даже когда это, казалось бы, "бесцельные хождения". | <http://erudite.com.ua/dir_montessori.htm>  <http://erudite.com.ua/dir.php?id=455>  <https://deti.mann-ivanov-ferber.ru/2016/01/27/razvivayushhie-igry-dlya-malyshej-po-metodike-montessori/> |
| **Электронные образовательные ресурсы**  Основой для использования электронных образовательных ресурсов являются информационные ресурсы национального образовательного портала, размещенные в разделе «Электронное обучение» подраздел «Дошкольное образование». | Требования:  \*игровые занятия с использованием электронных образовательных ресурсов проводятся с воспитанниками с 5-6 летнего возраста не более 2 раз в неделю;  \*продолжительность занятия, связанного с работой за ПЭВМ, составляет не более 10 минут;  \*обеспечение гигиенически рациональной организации рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности;  \*не допускать использование одного компьютера для одновременного занятия двух или более детей;  \*занятия проводятся только в присутствии педагога | Источник: <http://e-vedy.adu.by/> - электонные образовательные ресурсы - дошкольное образование.  <http://iro.gomel.by/images/doc/delimsy_opt/metodicheskay/baza.pdf>  Представлено в 5 разделах \* [Развитие речи и культура речевого общения (воспитанники от 5 до 6 лет)](http://e-vedy.adu.by/course/index.php?categoryid=113)\*[Изобразительная деятельность (воспитанники от 5 до 6 лет)](http://e-vedy.adu.by/course/index.php?categoryid=114)\*[Ребенок и природа (воспитанники от 5 до 6 лет)](http://e-vedy.adu.by/course/index.php?categoryid=115)\*[Музыкальная деятельность (воспитанники от 5 до 6 лет)](http://e-vedy.adu.by/course/index.php?categoryid=116)\*[Обучение грамоте (воспитанники от 5 до 6 лет)](http://e-vedy.adu.by/course/index.php?categoryid=125) |
| ***Технология интеллектуально-творческого развития В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»***  Авторская технология интегрирует сразу несколько технологий: игровые технологии, элементы ТРИЗ, проблемное обучение,информационно-коммуникационные технологии.  Цель технологии: интеллектуально – творческое развитие детей в игре.  **Задачи:**  развитие у ребенка познавательного интереса, желание и потребность узнавать новое; развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;  развитие воображения, креативности мышления;  формирование представлений об окружающем мире, математических речевых умений. | Технологию можно применять на занятиях и нерегламентированной деятельности.  **Особенности технологии:**  1. **Широкий возрастной диапазон участников игр** (с одной и той же игрой могут заниматься дети раннего, дошкольного возраста, а также школьники), так как в каждой игре есть система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий;  2. **Многофункциональность развивающих игр** (с одной стороны с помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач, с другой стороны одну задачу можно решать с помощью разных игр. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы, узнает или запоминает сенсорные эталоны, учится считать, ориентироваться в пространстве, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует познавательные психические процессы, учится сопереживать героям сказки, делать нравственный выбор.  3. **Вариативность**. Во-первых, в рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребенка, ориентируясь на его зону ближайшего развития. Во-вторых, каждая игра предполагает множество вариаций ее проигрывания, возможности придумывания все новых и новых способов занятий с ней. Вариативность определяется конструкциями игр и сочетания материалов, из которых они сделаны.  4. **Сказочная огранка**. В основе технологии сказочные сюжеты. Вся технология выстроена на создании и использовании в работе с детьми «длительных» и «быстрых» сказок. «Длительные сказки» проходят в несколько занятий и завязаны на одной игре, например «Сказка Ворона Метра», или «Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата» - игра «Квадрат Воскобовича двухцветный».  Алгоритм построения «Быстрой сказки» следующий:  1. «взрослая задача»  2. Создание / использование модели  3. Мультипликация (оживление),  4. Проблемная ситуация,  5. Разрешение проблемной ситуации  6. Проверка выполнения «взрослой» задачи.  Обязательное условие для создания сказки – внесение в нее проблемного элемента. Ребенок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания.  Более подробно об играх данной технологии, где приобрести, как играть можете узнать **по ссылке..**  Также, педагоги ГУО “Дошкольный центр развития ребёнка №1 г Могилёва” давно и активно используют в работе эту технологию, ссылка **на их сайт**. | <http://www.voskobovich.su/>  <https://dcrr.by/> ДЦРР Могилев |
| **Модель интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста Н.А. Зайцева**  Методика основана на естественной потребности ребенка в игре. В легкой, ненавязчивой, интересной и игровой форме с помощью специально разработанных учебных пособий ребенок обучается различным навыкам. Методика способствует развитию мышления и логики, задействует и развивает органы чувств: слух, зрение, осязание. А это способствует повышению уровня восприятия мира, познанию окружающей среды, что в свою очередь способствует развитию речи и творческих задатков ребенка, развивает внимательность и усидчивость.  Достоинства методики:  1. воспитанники отлично ориентируются в цифрах и символах;  2. счет и чтение воспринимаются как игра, а не нудная обязанность;  3. улучшается память и логическое мышление;  4. происходит развитие речи с помощью постоянного проговаривания;  5. расширяется словарный запас;  6. происходит постоянная тренировка зрения;  7. пособия Зайцева выполнены из экологически чистого материала;  8. идет приучение к самостоятельной работе. | Метод «кубиков Зайцева» затрагивает 3 сенсорные области: слуховую, зрительную и тактильную. На обучающих занятиях по методике Зайцева дети поют, прыгают, бегают, хлопают в ладоши и так, между делом, выучиваются читать. У детей не портится осанка, поскольку им не надо подолгу сидеть; не портится зрение, поскольку буквы размещаются на кубиках с ребром 5–6 см, а большие таблицы размещаются на стене на уровне выше глаз ребенка: изучаются таблицы, стоя или в движении, взгляд не фиксируется надолго.  Применять данную технологию можно как в специально-организованной, так и в нерегламентированной деятельности.  Использовать можно не только кубики и таблицу, но и картинки (240 КАРТИНОК ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ПИСЬМУ, ЧТЕНИЮ, РИСОВАНИЮ)  Стандартный набор игр с кубиками Зайцева включает в себя следующие:  **Загадки.** Ребенку загадывается загадка и взрослый складывает из кубиков ответ. Ребенок мотивирован прочитать надпись из кубиков, чтобы угадать ответ на загадку.  **Братики**. Игра на разучивание созвучных пар складов из фонем. Ребенок должен сложить вместе кубики с созвучными складами.  **Посмотри и повтори**. Взрослый складывает из кубиков слово, а потом их разбрасывает, ребенок должен повторить его снова.  **Задуманное слово**. Игра по мотивам методики Домана, слово выкладывается из кубиков постепенно и ребенку рассказывается про предмет, он должен угадать что это за слово до его окончальной сборки из кубиков.  **Угадайка.** Перед ребенком расскладываются предметы как мяч, ножницы, книга и т.п. Из кубиков складывается слово и ребенок должен угадать, что это за предмет и забрать себе. Игра также сделана по мотивам методики Домана с ассоциацией слово-предмет  **Складовые картинки**. Еще разновидность игры по мотивам методик Домана, ребенок должен сложить из кубиков слово видя картинку и наборы складов под них. Упражнение подготавливает ребенка к типичному школьному занятию по переписыванию текстов. | <http://iro.gomel.by/images/doc/delimsy_opt/metodicheskay/baza.pdf>  <http://iro.gomel.by/images/doc/pecomend/2019_2020/shytova.pdf>  <http://adalin.mospsy.ru/l_01_00/l010714.shtml> |
| ***Технология исследовательского обучения (Савенкова И.А.)***  Технология направлена на развитие исследовательской активности дошкольников, формирование исследовательских способностей и исследовательского поведения*.* | В практике работы эффективно использовать исследовательский метод обучения детей старшего дошкольного возраста в реализации задач учебной программы дошкольного образования.  Использование исследовательского метода предполагает алгоритм определенных действий.  **1-** ***выявление проблемы***, которую можно исследовать и которую реально, можно решить. Главное – уметь увидеть что-то необычное в обычном, видеть сложности и противоречия, уметь задавать вопросы. Проблема определяется из потребностей и интереса ребенка.  Например, после беседы с детьми инспектора ДПС по ознакомлению с правилами дорожной безопасности, у ребёнка возник вопрос: «Как маленькая полоска ткани может спасти жизнь человеку?»  **2 – *выбор темы исследования***. Тему определяет воспитатель вместе с ребенком. Тема должна быть увлекательной и интересной для ребёнка. Её решение должно принести реальную пользу участникам исследования. («Чудо – свет, спасающий жизнь»).  **3 –** ***определение цели и задач исследования.***  *Цель:* обоснование необходимости использования светоотражающих элементов для сохранения жизни и здоровья человека.  Задачи определяются из познавательных интересов ребенка:  изучать историю появления и назначения фликера;  выяснить принцип действия фликера;  проверить экспериментальным путем светоотражающий эффект фликера.  **4 – *выдвижение гипотезы*** (предположение, догадка) – попытка предвидеть события: «Фликер светится в темноте, потому что в нем есть маленькие фонарики».  **5 – *составление плана исследования.*** Как мы можем узнать что – то новое об этом, ответив на возникшие вопросы?  «Почему и как полоска ткани светится в темноте?»,  «Для чего он нужен?»,  «Носят ли фликеры в других странах?».  **6- Сбор информации.** Чтение книг, энциклопедий, экскурсии на фабрику, посещение магазинов, опыты и эксперименты, наблюдение за пешеходами в темное время суток, интервью с родителями, получение информации из интернета.  **7*- проведение исследования.***  **методы исследования:**  · *подумать*  · *задать вопросы взрослым,*  · *посмотреть информацию в книге*  · *понаблюдать.*  · *провести эксперименты.*  · *посмотреть информацию в интернете.*  · *посмотреть видеофильмы*  · *позвонить по телефону, обратится с вопросом к специалисту*  **8 –*проверить гипотезы, сделать выводы.***  В результате проведенного исследования гипотеза, выдвинутая изначально ребенком, не подтвердилась, однако у детей были сформированы представления о значимости правильного безопасного поведения, своих возможностей в охране жизни и здоровья, умение пользоваться светоотражающими элементами.  Исследование позволило найти интересную информацию о светоотражающих элементах, выяснить их принцип действия, экспериментальным путем доказать светоотражающий эффект фликеров. На основе результатов данного исследования обоснована необходимость использования фликеров для сохранения жизни и здоровья человека. | 1. Савенков, А. И. Маленький исследователь. Как научить дошкольника приобретать знания. Ярославль, 2002.  2.Савенков, А.И. Методика исследовательского обучения дошкольников. Дом Федорова, 2010 г.  3.Савенков А.И. Методика проведения учебных исследований в детском саду.- М.: Просвещение,2004.  <http://www.i-gnom.ru>  <http://raketa166.at.ua/publ/savenkov> |
| ***Метод проектов как педагогическая технология*** — это совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути,то есть в его основе лежит развитие познавательных навыков детей, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.  Работа над проектом имеет большое значение для развития познавательных интересов ребенка. В этот период происходит интеграция между общими способами решения образовательных и творческих задач, общими способами мыслительной, речевой, художественной и другими видами деятельности. Через объединение различных областей знаний формируется целостное видение картины окружающего мира.  В основе этого метода лежит развитие познавательных навыков детей, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления, умения увидеть, сформулировать и решить проблему, необходимость применения интегрированных из разных областей знаний.  В основу метода проектов положена идея, составляющая суть понятия «проект», его прагматическая направленность на результат, который можно получить при решении той или иной практически или теоретически значимой проблемы. Этот результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной практической деятельности.  Результаты выполненных проектов, над которыми работает группа, должны быть «осязаемы»: если теоретическая проблема – то конкретное её решение, оформленное в информационном продукте, практическая проблема – конкретный продукт, готовый к потреблению. | С помощью метода проектов можно реализовать содержание учебной программы дошкольного образования. Например, в целях решения задач по патриотическому воспитанию, исходя из интересов и познавательных потребностей детей, в разных возрастных группах можно определить темы проектов: «Моя семья», «Мой детский сад», «Белорусская народная игрушка», «Природа родного края», «Белорусские праздники и традиции», «Беларусь спортивная», «Мой родной город», «Хлеб - всему голова», «Наша Родина - Республика Беларусь».  После того как темы выбраны, необходимо обсудить план совместных действий, направленных на достижение целей проектов. Воспитатели уточняют у детей: что они знают"? Что они хотят узнать? Какие способы получения информации будут использовать?  Все идеи и имена их авторов записываются на листе, который называется «картой трех вопросов». Записи станут основой планов проектов, в которые в равной степени вовлекаются воспитатели, дети и их родители.  Планы проектов реализуются в разных видах деятельности: игровой, познавательной, общении, художественной.  По мере продвижения в теме проекта вся собранная информация отражается на «информационном поле»: рисунки детей, схемы, картинки, иллюстрации, кроссворды, плакаты - что позволяет детям легко ориентироваться в теме проекта, уточнять и расширять свои представления.  Более подробно о методе проектов вы сможете познакомится по ссылке | Близнецова, В.С. Руководство проектной деятельностью педагогов ДОУ // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения  Веракса, Н.Е., Веракса А.Н. Проектная деятельность дошкольников. Пособие для педагогов дошкольных учреждений. - М.: Мозаика-Синтез.  Виноградова, Н.А. Образовательные проекты в детском саду. Пособие для воспитателей/Н.А.Виноградова, Е.П.Панкова. - М.Айрис-пресс, с. - (Дошкольное воспитание и развитие).  Киселева, Л.С. Проектный метод в деятельности дошкольного учреждения. Аркти. М., 2010;. Методическая поддержка старшего воспитателя. Рыба-диск "Проектная деятельность в ДОУ".  Петрикевич, А.А. Метод проектов в образовании дошкольников: пособие для педагогов учреждений, обеспечивающих получение дошк. образования. / А.А. Петрикевич. –Мозырь: ООО ИД «Белый Ветер», 2008. – 102, [2]с.: ил.  <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2017/03/14/metod-proektov-v-dou-v-sootvetstvii-s-fgos-do> |
| ***Технология проблемного обучения***  Основатель проблемного обучения Джон Дьюи, американский философ, психолог и педагог (1859 – 1952 гг.). Он считал, что ребенок усваивает материал, не просто слушая или воспринимая органами чувств, а удовлетворяя свои потребности в знаниях, являясь активным субъектом своего обучения.  Суть проблемного обучения в детском саду заключается в том, что воспитатель создает познавательную задачу, ситуацию и предоставляет детям возможность искать средства ее решения, используя ранее усвоенные знания и умения.  Постановка проблемной задачи и процесс решения ее происходит в совместной деятельности воспитателя и детей. Педагог увлекает воспитанников в совместный умственный поиск, оказывает им помощь в форме вопросов, указаний, разъяснений. Познавательная деятельность сопровождается беседой. Педагог ставит вопросы, которые побуждают детей на основе наблюдений, ранее приобретенных знаний сравнивать, сопоставлять отдельные факты, а затем путем рассуждений приходить к выводам. Дети свободно высказывают свои мысли, сомнения, следят за ответами товарищей, соглашаются или спорят.  Средством создания проблемной ситуации в учебном процессе являются проблемные вопросы, проблемные задачи, проблемные ситуации. | Применять данную технологию можно как в специально-организованной, так и в нерегламентированной деятельности.  **Проблемный вопрос** – это не просто воспроизведение знания, которое уже знакомо детям, а поиск ответа на основе рассуждения, сравнения, обобщения, сопоставления фактов(«Почему некоторые ягоды, например, рябин, такие яркие?», «Почему у птиц клювы разной формы?», «Почему на участке одни лужи высохли быстро, а другие долго не высыхают?»). То есть вопрос «Когда опадают листья?» предполагает конкретный ответ на основе знаний – это просто вопрос. Вопрос «Почему осенью опадают листья?» является проблемным, так как требует от детей при ответе на него рассуждений.  **Проблемная задача:** дети должны найти решение на поставленный в задаче вопрос.  *Проблемная задача №1. Буратино уронил ключ в воду, его надо достать, но прыгнув в воду, Буратино всплывает. Как ему помочь?*  Дети рассуждают: «Буратино сделан из дерева, а деревянные предметы в воде не тонут», « Дерево легче воды, поэтому Буратино не может нырнуть за ключом». В ходе рассуждений они демонстрируют имеющиеся у них знания о свойствах дерева, а затем в силу своих творческих способностей приходят к поиску ответа в данной проблемной задаче. «Можно искать ключ на дне магнитом на веревочке, если ключ металлический», «Можно нырнуть на дно с аквалангом, как это делают водолазы», «Можно взять в руки груз, например, камень, а потом его оставить на дне и всплыть».  *Проблемная задача №2. Когда белый медведь вылезает на льдину из воды, его шерсть не покрывается льдом, хотя он мокрый (на сильном морозе вода превращается в лед). Почему?*  Чтобы ответить на вопрос задачи, дети проделывают опыт. В емкость с водой опускают руку и тут же вынимают ее. Рука мокрая, покрыта тонким слоем воды. На морозе эта вода превратилась бы в лед. Затем дети смазывают руку жиром (детским кремом) и снова опускают руку в воду, и когда достают руку, видят, что вода уже не покрывает всю руку, она собралась капельками. И если руку встряхнуть, эти капли с руки слетят. На руке воды нет, значит, рука не покроется корочкой льда. Следовательно, шерсть у медведя покрыта жирной смазкой, которая не позволяет воде замерзнуть. Когда медведь встряхивается, капельки воды быстро стекают и не успевают замерзнуть.  **Проблемная ситуация** – наиболее сложная форма проблемного обучения. Именно проблемная ситуация, по мнению психологов, составляет необходимую закономерность творческого мышления. «Противоречие – основное звено проблемной ситуации. Противоречие возникает между сложившимся опытом и вновь получаемыми знаниями. Чтобы решить противоречие, дети должны пересмотреть свои прежние представления, перестроить их на новый лад»  *Проблемная ситуация. Металлические предметы в воде тонут, но корабль, построенный из металла, плавает. Почему?* Чтобы решить данную проблемную ситуацию, педагог организует ряд опытов с предметами и водой, демонстрируя, что металлическая гирька, опущенная в воду, сразу тонет, но эта же гирька, положенная на металлическую крышку, не тонет. Что удерживает ее на воде? Воспитатель вопросами наталкивает детей на поиск ответа, обращая внимание, что крышка заполнена воздухом, так как у нее есть бортики. Чем выше бортики, тем больше воздуха в крышке, а, следовательно, и груз большего веса может удержаться на ней, не утонув. Рассматривая корабль, дети приходят к выводу, что его подводная часть полая, наполнена воздухом, поэтому корабль, сделанный из металла, не тонет. | <http://iro.gomel.by/images/doc/delimsy_opt/metodicheskay/baza.pdf>  <http://iro.gomel.by/images/doc/pecomend/2019_2020/shytova.pdf> - ссылка на методические рекомендации  <https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/618574/> |