

Педсовет

«Использование методов и приёмов инновационных технологий в воспитательно-образовательном процессе в условиях реализации ФГОС ДО»

Подготовили:
Старшие воспитатели:

05.12.2019 г.

Цель

● развитие профессиональных компетенций педагогов по применению различных методов и приёмов инновационных технологий в воспитательно-образовательном процессе в условиях реализации ФГОС ДО.

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

- В настоящее время ДОУ интенсивно внедряют в работу инновационные технологии.
- Позиция ребенка в воспитательно - образовательном процессе. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: **«Не рядом, не над ним, а вместе!»**.
цель - содействовать становлению ребенка как личности.

*Инновационные
педагогические
технологии
в ДОУ*

Метод проектов

Тезис современного понимания метода проектов:

«Все, что я познаю, я знаю, для чего мне это надо и где и как я могу эти знания применить».

- Стержнем технологии метода проектов является самостоятельная деятельность детей (исследовательская, познавательная, продуктивная), в процессе которой ребенок познает окружающий мир и воплощает новые знания в реальные продукты.

Цель проектного метода в ДОУ

- **Создание условий** раскрывающих творческий и интеллектуальный потенциал дошкольников, ориентированных на диалогическое взаимодействие детей, взрослых и педагогов, способствующих самопознанию и саморазвитию всех участников процесса.

Проект – это «пять П»



*Личностно –
ориентированная
технология*

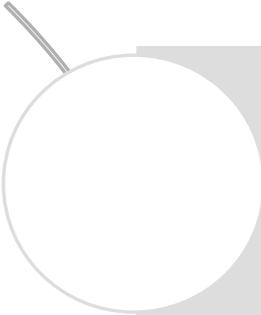
Личностно-ориентированная технология

- Это такая воспитательная система, где **ребенок является высшей ценностью** и ставится **в центр воспитательного процесса**. Личностно-ориентированное воспитание основывается на известных принципах гуманистической педагогики: самоценности личности, уважении к ней, природосообразности воспитания, добре и ласке как основном средстве.

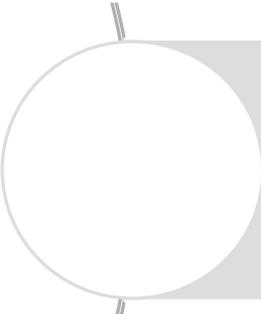
Особенности личностно-ориентированной технологии

- Личностно-ориентированные технологии ставят в центр всей системы образования и воспитания личность ребенка, обеспечение ему комфортных условий в учреждении, в котором он находится, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализации имеющихся природных потенциалов. Личность ребенка в данной технологии не только субъект, но и субъект приоритетный: она является целью образовательной системы, а не средством достижения какой-либо цели

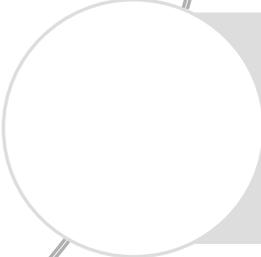
Позиция педагога в условиях личностно-ориентированной технологии



оптимистический подход к ребенку и его будущему как стремление педагога видеть перспективы развития личностного потенциала ребенка и умение максимально стимулировать его развитие



отношение к ребенку как субъекту собственной образовательной деятельности, как к личности, способной развиваться не по принуждению, а добровольно, по собственному желанию и выбору, и проявлять собственную активность



опора на личностный смысл и интересы (познавательные и социальные) каждого ребенка в образовании, содействие их обретению и развитию

Основная установка личностно-ориентированной технологии направлена на общение с детьми, взаимопонимание с тем, чтобы **«освободить»** их для творчества.

- Стремитесь установить доверительные отношения с детьми, проявляйте уважение к личности каждого ребенка (доброжелательное, внимательное отношение: поглаживание, объятия, успокойте и подбодрите расстроенного, проявляйте внимание к настроению ребенка, его желаниям, достижениям, неудачам).

Календари настроения, уголки уединения и т.д.

*Технология
«Портфолио
дошкольника»*

- **Портфолио** – это прежде всего копилка личных достижений ребенка в разнообразных видах деятельности, его успехов, положительных эмоций, возможность еще раз пережить приятные моменты своей жизни.
- **Портфолио** - это способ фиксирования, накопления оценки индивидуальных достижений за определенный период.

Цель: развитие творческого потенциала дошкольника

ЧТОБЫ ПОРТФОЛИО ДОСТИГЛО СВОЕЙ ЦЕЛИ, НЕОБХОДИМО СОБЛЮДАТЬ РЯД УСЛОВИЙ:

Добровольность

Индивидуальность

**Чётко понимать
цель**

Систематичность

*Технология
развития
исследовательской
деятельности*

«Усваивается все крепко и надолго, когда ребенок слышит, видит и делает сам»

Р. Эмерсон

- **Технология исследовательской деятельности** - это особый вид интеллектуально-творческой деятельности на основе поисковой активности и на базе исследовательского поведения; это активность ребенка, направленная на постижение устройства вещей, связей между явлениями окружающего мира, их упорядочение и систематизацию.



Цель технологии исследовательской деятельности в детском саду - сформировать у дошкольников основные ключевые компетенции, способность к исследовательскому типу мышления.

Задачи технологии исследовательской деятельности:

- *Расширить и систематизировать элементарные естественнонаучные и экологические представления детей.
- *Формировать навыки постановки элементарных опытов и умения делать выводы на основе полученных результатов.
- *Развивать стремление к поисково-познавательной деятельности.
- *Способствовать овладению приемами практического взаимодействия с окружающими предметами.
- *Развивать мыслительную активность, умение наблюдать, анализировать, делать выводы.
- *Воспитывать интерес к познанию окружающего мира.
- *Стимулировать желание детей экспериментировать.

Работа с детьми

- специально организованные занятия;
- занятия по экологии с элементами экспериментирования;
- комплексные прогулки с элементами экологии и экспериментирования;
- короткие опыты во время прогулок;
- организованные по желанию ребенка занятия-опыты в долгие осенние и зимние вечера;
- беседы, подтвержденные показами опытов;
- самостоятельно организованные детьми эксперименты под непосредственным наблюдением воспитателя, для выработки навыков проведения опытов.

То, что я услышал, я забыл.

То, что я увидел, я помню.

То, что я сделал сам, я знаю

*Технология
деятельностного
метода обучения*

«Расскажи – и я забуду,
покажи – и я запомню,
дай попробовать и я пойму»

Деятельностный подход
предполагает **открытие** перед
ребенком всего спектра
возможностей и создание у него
установки на свободный, но
ответственный выбор той или иной
возможности.

В рамках деятельностного подхода перед педагогом стоят следующие задачи:

- Создать условия для того, чтобы сделать процесс приобретения знаний ребенком мотивированным;
- Учить ребенка самостоятельно ставить перед собой цель и находить пути, в том числе средства, ее достижения;
- Помогать ребенку сформировать у себя умения контроля и самоконтроля, оценки и самооценки.

Золотые правила деятельностного подхода

- Подари ребенку радость творчества, осознание авторского голоса;
- Веди ребенка от собственного опыта к общественному;
- Будь не «НАД», а **«РЯДОМ»**;
- Радуйся вопросу, но отвечать не спеши;
- Учи анализировать каждый этап работы;
- Критикуя, стимулируй активность ребенка.

*Технология
развивающих
игр*

- Понятие **«игровые педагогические технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных **педагогических игр**
- В отличие от игр вообще **педагогическая игра обладает существенным признаком** – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.



Мария Монтессори

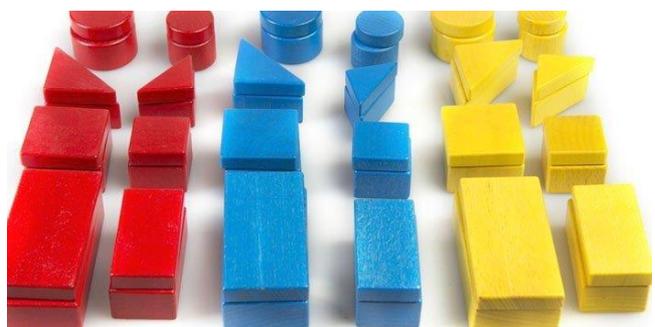
Методика Монтессори – это уникальная авторская система саморазвития и самовоспитания малышей. **Ключевое внимание здесь обращено на развитие мелкой моторики, чувств (зрение, слух, вкус, обоняние, осязание), а также на воспитание самостоятельности в ребенке.** Единые программы и требования здесь отсутствуют, для каждого ребенка предусмотрен индивидуальный темп. Каждый малыш волен заниматься тем, чем ему нравится. Таким образом, он «соревнуется» сам с собой, приобретая уверенность в себе, а также полностью усваивая материал. Пользоваться.

Ключевой принцип в педагогике Монтессори – «Помоги мне сделать это самому». То есть, взрослый должен разобраться, чем интересуется малыш, обеспечить ему соответствующую среду для занятий и научить ребенка ею



Блоки Дьенеша

- Логические блоки Дьенеша предназначены для **обучения математике в игровой форме**. Занятия с ними способствуют развитию памяти, внимания, воображения, речи. У ребенка появляются умения классифицировать материал, сравнивать, анализировать аналитическую информацию.



Счетные палочки Кюизенера

- Рассматриваемый способ позволяет в игровой форме заранее развить у ребенка **интерес к математике** и способности к этому предмету.
- Цели и задачи данной обучающей программы подразумевают эффективное формирование у ребенка понятия последовательности чисел, их состава, а также сравнения чисел по возрастанию или убыванию, сравнения размера и длины.

1

2

3

4

5

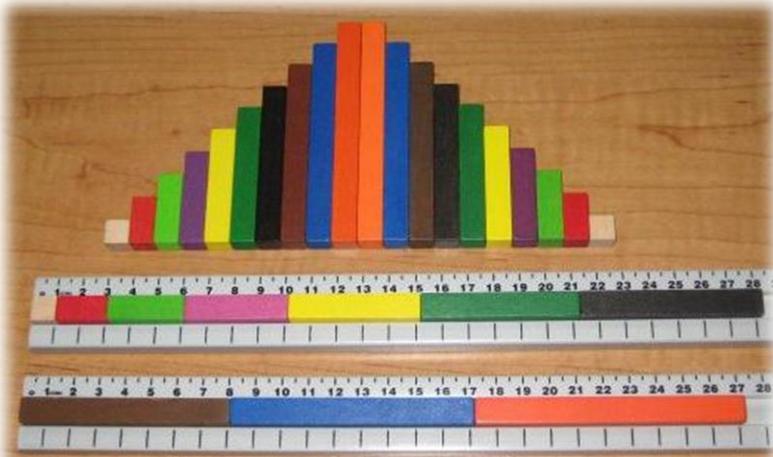
6

7

8

9

10



4935# Палочки Кюизенера альбом игра
Дом с колокольчиком-3-5 лет

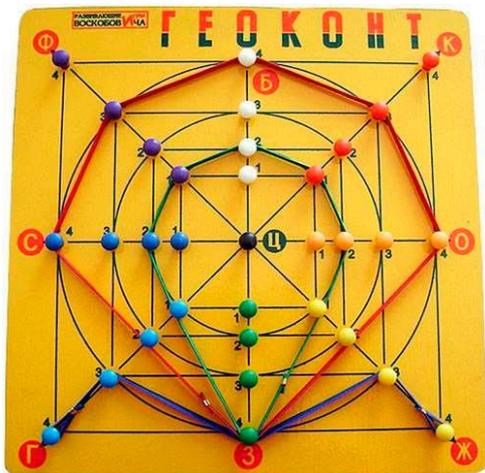




«РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ В.ВОСКОБОВИЧА»

- Воскобович разработал креативные игровые пособия и дидактические игры, которые отлично развивают сенсо-моторные навыки ребенка дошкольного возраста. **Раскрывают его творческий потенциал, фантазию, нормализуют психический фон,** и все это при помощи погружения ребенка в фантастический мир сказки и приключений.

Геоконт



Чудо-головоломки: чудо -крестики,
чудо-цветики, чудо — соты



Сенсорная страна «Фиолетовый лес»



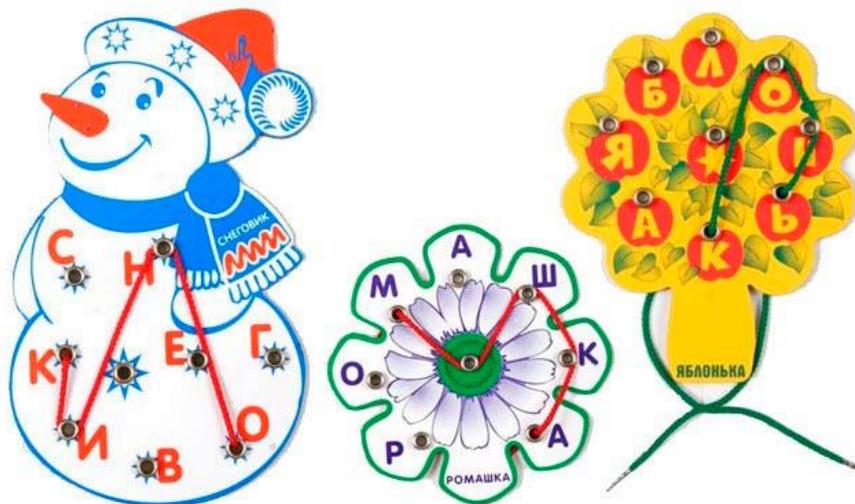
Квадрат Воскобовича.



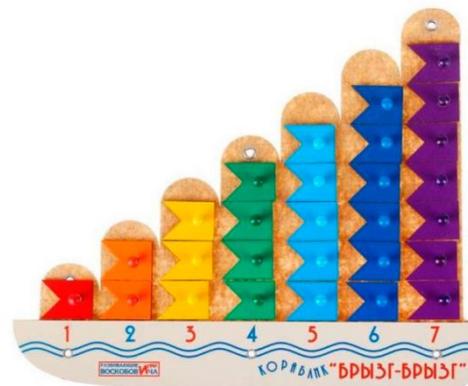
Теремки для обучения чтению



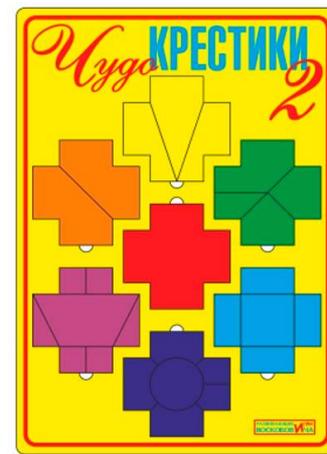
Шнуровки



Кораблик для обучения цифрам и счету



Игры-вкладыши



Технология

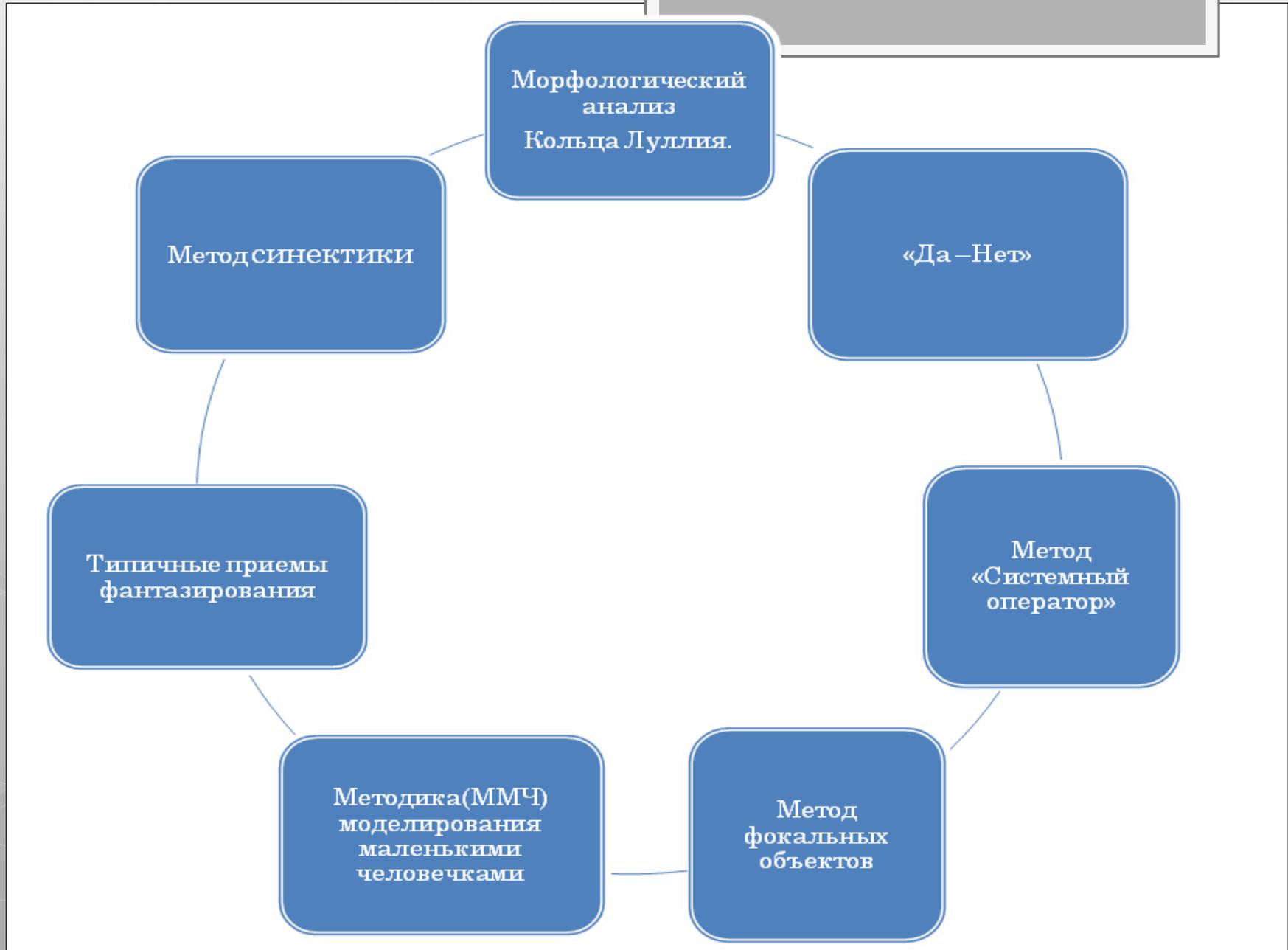
«ТРИЗ»



Генрих Саулович
Альтшуллер

Что такое ТРИЗ?

- **ТРИЗ** – это теория решения изобретательских задач.
- **ТРИЗ** – схема системного, талантливое мышления, используя которую, Вы сможете вместе с детьми находить логический выход из любой житейской ситуации, а ребенок грамотно и правильно решать любые свои проблемы. Также ТРИЗ основана на принципах самостоятельного мышления, где необходимо дать возможность ребенку находить ответ самому, а не повторять заученные фразы или предложения.



Кейс - технология

casus (лат.) – запутанный необычный случай;
case (анг.) – портфель, чемоданчик

- **Кейс-технология** – это общее название технологий обучения, представляющих собой методы анализа ситуаций.
- **Кейс-технология** – это интерактивная технология для краткосрочного обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у слушателей новых качеств и умений.



Для чего нужен кейс?

- Кейс дает возможность приблизиться к **практике**, встать на позицию человека, реально принимающего решения, **учиться на ошибках других.**



Что может содержать кейс?

- **Текстовый материал** – интервью, статьи и художественные тексты (или их фрагменты)
- **Иллюстративный материал** – фотографии, диаграммы, таблицы, фильмы, аудиозаписи

Пример работы над фото-кейсом:

- На **первом** этапе знакомим детей с фотографией.



предлагает детям сформулировать проблему исходя из данной фотографии: Ребенок переходит дорогу в неположенном месте, он нарушает правила дорожного движения. Какие последствия могут быть?

На втором этапе демонстрируем фото 2.



Задаем вопрос для проведения «мозгового штурма»:

- Что мальчик не учел, переходя дорогу в неполюженном месте?
- Как найти выход из данной проблемной ситуации?

Дети проводят анализ данной проблемной ситуации и высказывают свои предположение в виде полных ответов на вопросы.

- **На третьем** этапе дети примеряют поступок мальчика на себя, выбирают самое оптимальное правильное решение.
- **На четвертом** этапе дети делают вывод, что переходить дорогу надо только по пешеходному переходу «зебре».
- Таким образом, применение фото-кейс - технологии, оказывает положительное влияние на различные стороны развития дошкольников, в том числе и на развитие речемыслительной деятельности дошкольника.

Социогровая технология

Основатели социо-игровой технологии

Е.Е.Шулешко, А.П. Ершова, В.М.Букатов

- **Основная идея** социо-игровой технологии – организация собственной деятельности детей, которой ребёнок хочет заниматься и в которой он: делает, слушает, смотрит и говорит.
- **Цель применения** социо-игровых технологий в развитии детей дошкольного возраста - организация собственной деятельности детей в атмосфере взаимопонимания.

Принципы организации социо-игровой технологии:

- **Педагог – равноправный партнёр.** Он умеет интересно играть, организует игры, выдумывает их.
- Снятие судейской роли с педагога и передача её детям предопределяет снятие страха ошибки у детей.
- **Свобода и самостоятельность** в выборе детьми знаний, умений и навыков. Свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам.
- **Смена мизансцены,** то есть обстановки, когда дети могут общаться в разных уголках группы.
- **Преодоление трудностей.** У детей не вызывает интереса то, что просто, а что трудно – то интересно.
- **Движение** и активность.
- Жизнь детей в **малых группах**, в основном шестёрках, бывает в четвёрках и тройках.

Три социо-игровых постулата (принципа) педагогического мастерства (по Е. Е. Шулешко).

○ 1. «Не учить!»

Если большинство из привычных технологий ориентированы на то, как лучше воспитателю объяснять, рассказывать, учить, то в социо-игровой технологии воспитателям надо, прежде всего, учиться не столько объяснять, сколько... молчать! Потому что их задача в том, чтобы не учить, но создавать ситуации, когда дети начинают учиться, то есть учить себя сами.

○ 2. «133 зайца!»

В народе как говорят: «За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь». А вот, если по социо-игровому, то дело обстоит иначе: «Если гнаться, так уж сразу за 133-мя зайцами. Тогда, глядишь, с десятков и поймаешь, из которых пять будут науке неизвестны». Другими словами – нечаянная радость.

○ 3. «Не бояться быть идиотом!»

Когда воспитатель, не кривя душой, признаётся детям, что про то или иное он и в самом деле не знает – это так окрыляет детей! Но для этого воспитателю надо уметь во время образовательной деятельности заходить в область неведомого.

Правильно подобранные игры-задания способствуют повышению мотивации детей к занятиям, получению новых знаний, познанию неизвестного.

Последовательность введения игр

- 1. Игры для рабочего настроения - каждое занятие всегда начинается с приветствия, выполняющего важные функции установления эмоционально-позитивного контакта с ребенком и формирования у него направленности на сверстника и интереса к нему.
- 2. Игры социо- игрового характера – это игры во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей друг с другом. Развитие навыков партнерского общения. Важно, чтобы каждый ребенок почувствовал свою значимость и ощутил принадлежность к группе, внес свой вклад в общее дело, делаясь идеями.
- 3. Игры разминки - объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха.
- 4. Игры творческого самоутверждения - это задания, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат.
- 5. Игры на воле - игровые задания, выполнение которых требует достаточного простора и свободы передвижения.

- **Игра для рабочего настроения** – «Тень - потетень», «Встань по пальцам», «Стою, на кого-то смотрю», «Замри», «Волшебная палочка», «Летает - не летает» и др.
- **Игры социо - игрового характера** – «Комплимент», «Составь слово», «Живой алфавит» и др.
- **Игры разминки** – Физминутки, пальчиковые игры, «Два конца, два кольца», «Руки-ноги», «Заводные человечки», «Карлики-великаны» и др.
- **Игры творческого самоутверждения** – «Браво», «Сценки-истории», «Животные» и др.
- **Игры вольные, требующие передвижения** – «Секрет», «Ловишки», «Колечко – колечко», «Где мы были, не скажем, а что делали - покажем», «День и ночь» и др.

*Спасибо за
внимание!*