**Консультация для педагогов**

«Инновационные методы и приемы воспитания и развития детей дошкольного возраста»

Подготовила: Ромашкина И.Г., старший воспитатель

2018год

Содержание:

1. Обновление содержания деятельности ДОУ в связи с внедрением ФГОС.

2. Интерактивные технологии в работе с дошкольниками.

3. Технологии развивающего обучения.

4. Технологии проблемного обучения.

5. Шоу-технологии.

ФГОС ДО определяет одним из основных принципов образовательных отношений личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых и детей. В этой связи видится острая необходимость обновления содержания деятельности ДОУ в целом и каждого педагога в частности, глубокое осмысление технологии субъектно-субъектного взаимодействия участников образовательных отношений, освоения новых технологий, методов, приемов работы с детьми, которые позволят сделать образовательный процесс интересным, разнообразным и эффективным.

У современного педагогического работника реализующего ФГОС ДО, должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для создания социальной ситуации развития воспитанников, соответствующие специфике дошкольного возраста. Данные компетенции предполагают:

1. Обеспечение эмоционального благополучия через:

- непосредственное общение с каждым ребенком;

- уважительное отношение к каждому ребенку, к его чувствам и потребностям;

2) поддержку индивидуальности и инициативы детей через:

- создание условий свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности, материалов;

- создание условий для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей;

- недирективную помощь детям, поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.);

3) установление правил поведения и взаимодействия в разных ситуациях:

-создание условий для позитивных, доброжелательных отношений между детьми, в том числе принадлежащими к разным национально-культурным, религиозным общностям и социальным слоям, а также имеющими различные (в том числе ограниченные) возможности здоровья;

- развитие коммуникативных способностей детей, позволяющих разрешать конфликтные ситуации со сверстниками;

- *развитие умения детей работать в группе сверстников, решая задачи в совместно распределенной деятельности;*

- установление правил поведения в помещении, на прогулке, во время образовательной деятельности, осуществляемой в режимных моментах (встречи и прощания, гигиенических процедур, приемов пищи, дневного сна), непосредственной образовательной деятельности и пр., предъявление их в конструктивной (без обвинений и угроз) и понятной детям форме;

4) построение развивающего образования, ориентированного на зону ближайшего развития каждого воспитанника, через:

- создание условий для овладения культурными средствами деятельности;

- организацию видов деятельности, способствующих развитию мышления, воображения, фантазии и детского творчества;

- поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства;

- оценку индивидуального развития детей в ходе наблюдения, направленного на определение педагогом эффективности собственных образовательных действий, индивидуализацию образования и оптимизацию работы с группой детей.

5) Взаимодействие с родителями по вопросам образования ребенка, непосредственного вовлечения их в образовательный процесс, в т.ч. посредством создания образовательных проектов совместно с семьей на основе выявления потребностей и поддержки образовательных инициатив семьи.

Педагогическая технология – это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий.

Сегодня от педагогического работника ДОУ требуется умение организовать свое воздействие таким образом, чтобы его конечным результатом стало личностное взаимодействие на педагогически оптимальном уровне.

Центральным компонентом технологии является четко заданная конечная цель, выстроенная на диагностической основе; точное определение конечной и промежуточных целей позволяет разработать оптимальный алгоритм их достижения, а также инструментарий для отслеживания уровня достижения планируемых результатов и, при необходимости, внести пошаговые коррективы.

Таким образом, технология – это инструмент профессиональной деятельности педагога.

**Интерактивные образовательные технологии (ТИО)**

Цели деятельности ДОУ в реализации ФГОС ДО могут быть достигнуты только в случае, если будет обеспечено *конструктивное взаимодействие педагогов и родителей в воспитании детей.* Поэтому возникает необходимость использования интерактивных технологий в работе со всеми участниками образовательных отношений.

В дошкольной педагогике к наиболее значимым видам технологий относятся технологии личностно-ориентированного воспитания и обучения дошкольников. Ведущий принцип таких технологий – учет личностных особенностей ребенка, индивидуальной логике его развития, учет детских интересов и предпочтений в содержании и видах деятельности в ходе воспитания и обучения. Построение педагогического процесса с ориентацией на личность ребенка закономерным образом содействует его благополучному существованию, а значит здоровью.

В педагогике различают несколько моделей образования:

1. Пассивная – ребенок выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит);
2. Активная – ребенок выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
3. Интерактивная (от английского interechion – взаимодействие, воздействие друг на друга) – процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех воспитанников; педагог и ребенок являются равноправными субъектами образовательного процесса.

Использование интерактивной модели обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, проектную деятельность, совместное разрешение проблемных ситуаций.

Интерактивные технологии представляют собой целостную систему, в которой образовательный процесс осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех воспитанников; педагог и ребенок являются равноправными субъектами образовательного процесса.

Интерактивное обучение – это обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двухсторонним обменом информацией между ними.

*Принципы организации интерактивного образования:*

- диалогическое взаимодействие;

- работа в малых группах на основе кооперации и сотрудничества;

- активно-ролевая (игровая) форма работы.

Интерактивные технологии основаны на прямом взаимодействии воспитанников с образовательной средой. Образовательное пространство в данном случае выступает как реальность, в которой каждый ребенок находит для себя область осваемого опыта и может быть сам носителем опыта для других.

При использовании интерактивной технологии задачей воспитателя является создание условий для проведения и развития инициативы воспитанников. Здесь они выступают полноправными участниками образовательного процесса, в решении задач их опыт важен не менее, чем опыт педагога, который не столько дает готовые знания, сколько побуждает воспитанников к самостоятельному поиску и предоставляет право выбора решения, в то же время оставляя за ребенком право на ошибку и поиск верного решения на основе анализа (самоанализа) выбранной ранее позиции.

Педагог выступает здесь в нескольких основных ролях:

- роли информатора-эксперта, когда излагает суть проблемы, описывает ситуацию, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса и т.д.;

- в роли организатора-фасилитатора он налаживает взаимодействие детей с социальным и физическим окружением (объединяет в микрогруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий);

- в роли консультанта он обращается к опыту воспитанников, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т.д.

Причины снижения результативности интерактивных технологий могут быть связаны с различным уровнем развития познавательных процессов (речи, мышления, памяти, воображения, внимания); темпом работы воспитанников; уровнем работоспособности (утомляемости) воспитанников; низким уровнем коммуникативных способностей, тревожностью, зажатостью детей, отсутствием должного уровня саморегуляции поведения в связи с возрастными особенностями и т.п.

Технология интерактивного обучения предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми, причем возможны следующие коммуникационные взаимодействия: «ребенок – ребенок» (работа в парах), «ребенок – группа детей» (работа в группах), «ребенок – аудитория» или «группа детей – аудитория» (презентация работы в группах) и т.д.

При работе в малых группах дети учатся распределять роли, становятся соавторами, учитывают пожелания друг друга, формулируют общие выводы и заключения, защищают свой выбор перед товарищами.

Самой главной задачей педагога в интерактивной технологии является направление процесса обмена информацией и помощь в нем: выявление многообразия точек зрения; обращение к личному опыту участников; поддержка активности; соединение теории и практики; взаимообогащение опыта участников; облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания; поощрение творчества. Важно подчеркнуть, что интерактивное обучение требует от педагога необходимых методических и психологических знаний и умений. Например, умения использовать техники, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения, умения правильно организовывать пространство для занятия, умения регламентировать этапы работы и т. д.

Интерактивное обучение предполагает специальную форму организации познавательной деятельности дошкольников, где информация усваивается не в пассивном режиме, а в активном, с использованием интерактивных циклов. Интерактивные циклы – это специальная конструкция некоторых последовательных интерактивных действий при создании педагогом определенных условий.

Под технологией интерактивного обучения можно понимать систему способов организации взаимодействия педагога и воспитанников в форме учебных игр, гарантирующую педагогически эффективное познавательное общение, в результате которого создаются условия для переживания детьми ситуации успеха в выполняемой деятельности и взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной, эмоциональной и других сфер.

В структуре процесса обучения с применением технологий интерактивного обучения (ТИО) можно выделить следующие этапы:

1. *Ориентация*. Этап подготовки участников игры и экспертов. Воспитатель предлагает режим работы, разрабатывает вместе с детьми главные цели и задачи занятия, формулирует учебную проблему. Далее он дает характеристику имитации и игровых правил, обзор общего хода игры и выдает пакеты материалов.
2. *Подготовка к проведению.* Это этап изучения ситуации, инструкций, установок и других материалов. Воспитатель излагает сценарий, останавливается на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков (составляется табло игры). Дети с помощью родителей собирают дополнительную информацию, консультируются с воспитателем, обсуждают содержание и процесс игры.
3. *Проведение игры*. Этот этап включает собственно процесс игры. С момента начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они отклоняются от главной цели игры. Воспитатель, начав игру, не должен без необходимости принимать в ней участие. Его задачи заключаются в том, чтобы следить за игровыми действиями, результатами, подсчет очков, разъяснять неясности и оказывать по просьбе детей помощь в их работе.
4. *Обсуждение игры.* Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Воспитатель проводит обсуждение, в ходе которого выступают эксперты, участники обмениваются мнениями, защищают свои позиции и решения, делают выводы, делятся впечатлениями, рассказывают о возникавших по ходу игры трудностях, идеях, возникающих у них.

Применение ТИО позволяет педагогу:

- соединить деятельность каждого воспитанника (возникает целя система взаимодействий: воспитатель-воспитанник, воспитатель – группа, воспитанник – группа, воспитанник- воспитанник, группа – группа);

- связать его деятельность и межличностное познавательное общение.

Технологий интерактивного обучения, которые могут быть использованы в ДОУ, существует большое количество.

При этом внедрение интерактивных технологий в работу с детьми осуществляется постепенно, с учетом возрастных особенностей дошкольников.

* **II младшая группа** – работа в парах, хоровод;
* **средняя группа** – работа в парах, хоровод, цепочка, карусель;
* **старшая группа** – работа в парах, хоровод, цепочка, карусель, интервью, работа в малых группах (тройках), аквариум;
* **подготовительная к школе группа** – работа в парах, хоровод, цепочка, карусель, интервью, работа в малых группах (тройках),

аквариум, большой круг, дерево знаний.

**«Работа в парах»**

Дети учатся взаимодействовать друг с другом, объединяясь в пары по желанию. Работая в паре, дети совершенствуют умение договариваться, последовательно, сообща выполнять работу. Интерактивное обучение в парах помогает выработать навыки сотрудничества в ситуации камерного общения.

**«Хоровод»**

На начальном этапе взрослый является ведущим, т.к. дети самостоятельно выполнить задание по очереди не могут. Воспитатель с помощью предмета учит детей выполнять задание по очереди, тем самым воспитывает у них такие качества, как умение выслушивать ответы и не перебивать друг друга.

Интерактивная технология «Хоровод» способствует формированию начальных навыков произвольного поведения у детей дошкольного возраста.

**«Цепочка»**

Интерактивная технология «Цепочка» помогает началу формирования у детей дошкольного возраста умения работать в команде.

Основу этой технологии составляет последовательное решение каждым участником одной задачи. Наличие общей цели, одного общего результата создает обстановку сопереживания и взаимопомощи, заставляет общаться друг с другом, предлагать варианты решений задания.

**«Карусель»**

Такая технология внедряется для организации работы в парах. Именно динамическая пара обладает большим коммуникативным потенциалом, и это стимулирует общение между детьми.

Интерактивная технология «Карусель» формирует у ребенка такие нравственно-волевые качества, как взаимопомощь, навыки сотрудничества.

**«Интервью»**

На этапе закрепления или обобщения знаний, подведения итогов работы используется интерактивная технология «Интервью».

Благодаря использованию этой технологии у детей активно развивается диалогическая речь, которая побуждает их к взаимодействию «взрослый-ребёнок», «ребёнок-ребёнок».

**«Работа в малых группах» (тройках)**

В режиме интерактивного обучения отдается предпочтение группам дошкольников из трёх человек. Применение технологии групповой работы «в тройках» дает возможность трудиться на занятии всем детям.

Ребята учатся оценивать свою работу, работу товарища, общаться, помогать друг другу. Принцип сотрудничества в процессе обучения становится ведущим.

**«Аквариум»**

«Аквариум» - форма диалога, когда ребятам предлагают обсудить проблему «перед лицом общественности». Интерактивная технология «Аквариум» заключается в том, что несколько детей разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.

Что дает этот прием дошкольникам?

Возможность увидеть своих сверстников со стороны, увидеть, как они общаются, как реагируют на чужую мысль, как улаживают назревающий конфликт, как аргументируют сою мысль.

**«Большой круг»**

Технология «Большой круг» - это технология, которая позволяет каждому ребенку высказываться и развивать навыки общения, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы из полученной информации и решать поставленную задачу.

**«Дерево знаний»**

Для успешного овладением ребенком коммуникативной деятельностью внедряется технология «Дерево знаний». Она развивает коммуникативные навыки, умение договариваться, решать общие задачи. Листочки – картинки или схемы составляет педагог и заранее вывешивает их на дерево.

Дети договариваются, объединяются в малые группы, выполняют задание, и один ребенок рассказывает о том, как они выполнили задание, дети слушают, анализируют и дают оценку.

***Кейс-технологии***

К кейс-технологиям относятся:

* метод ситуативного анализа (метод анализа конкретных ситуаций, ситуационные задачи и упражнения; кейс-стадии; кейс-иллюстрации; фото-кейсы);
* метод инцидента;
* метод ситуационно-ролевых игр;
* метод разбора деловой корреспонденции;
* игровое проектирование;
* метод дискуссии.

Сущностью кейс-технологий является анализ проблемной ситуации. Анализ, как логическая операция мышления, способствует речевому развитию ребенка, «поскольку речь является формой существования мышления, между речью и мышлением существует единство» (С.Л.Рубинштейн).

В процессе освоения кейс-технологий дети:

* учатся получать необходимую информацию в общении;
* умение соотносить свои устремления с интересами других;
* учатся доказывать свою точку зрения, аргументировать ответ, формулировать вопрос, участвовать в дискуссии;
* учатся отстаивать свою точку зрения;
* умение принимать помощь.

Кейс-технологии формируют навыки коммуникативного воздействия детей:

* происходит формирование у детей навыков работы в команде;
* умение вести диалог со взрослыми и сверстниками;
* развивается умение адекватно реагировать в возникающих конфликтных ситуациях;
* обеспечивается взаимосвязь с жизнью и игрой ребенка;
* учатся применять самостоятельно, без помощи взрослого полученные знания в реальной жизни без затруднений.

Интерактивные технологии позволяют успешно решать задачи образовательной области «Речевое развитие», а именно:

* развивают свободное общение со взрослыми и детьми;
* развивают все компоненты устной речи детей;
* способствуют практическому овладению воспитанниками нормами речи.

Использование интерактивных технологий в непосредственной образовательной деятельности снимает нервную нагрузку дошкольников, дает возможность менять их формы деятельности, переключать внимание на вопросы темы занятий.

Таким образом, интерактивное обучение – несомненно, интересное, творческое, перспективное направление педагогики. Оно помогает реализовать все возможности детей дошкольного возраста с учетом их психологических возможностей. Использование интерактивной технологии дает возможность обогатить знания и представления детей об окружающем мире, о взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, побуждает детей к активному взаимодействию в системе социальных отношений.

Пример, НОД с использованием ТИО «Корзина идей»

**Интерактивная технология «Корзина идей»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Деятельность воспитателя*** | ***Деятельность детей*** |
| **1 этап - мотивационный** | |
| **-** Здравствуй, Нюша! Поздравляем тебя с днем рождения.  Нюша:Здравствуйте, ребята! Я позвала вас на чаепитие, а сама и не знаю, что нужно купить для этого. Помогите, пожалуйста, выбрать в магазине угощение. Ребята, вы мне поможете? | Дети здороваются с Нюшей, поздравляют с днем рождения |
| **2 этап - организационный** | |
| - Чтобы быстро выполнить задание, мы должны разделиться на две группы.  - Подумайте и договоритесь, кто с кем хочет работать.  - Давайте вспомним главные правила работы в группах.  *Показ алгоритма взаимодействия в группах.*  - А в каких магазинах можно купить все для чаепития?  - Выбирайте, какая группа пойдет в какой магазин.  *На столах условные обозначения супермаркетов и разложены иллюстрации продуктов питания.* | Договариваются и делятся на группы.  Повторяют алгоритм взаимодействия в группах  Ответы детей (*В продуктовых, в супермаркете Лента, О'Кей, Магнит и т.д.)*  Группы выбирают магазин и отправляются за покупками |
| **3 этап - деятельностный** | |
| - Посоветуйтесь и выберите картинки, на которых нарисованы продукты, подходящие для чаепития, сложите их в нашу общую «Корзину идей».  - Не забудьте договориться, кто будет рассказывать о том, что вы предлагаете Нюше купить для чаепития.  *Косвенное руководство деятельностью детей.*  -Чья группа готова?  - Вы согласны с выбором друзей?  - Теперь давайте посмотрим, что «купила» другая группа.  - Ребята, я тоже сделала покупку в магазине. Что это?  *Показывает иллюстрацию халвы.*  - Это халва. А вы знаете, из чего ее делают? Да, ее делают из семян подсолнечника, а еще из арахиса. | Рассматривают иллюстрации, выбирают, советуются, помещают иллюстрации в «Корзину идей».  Договариваются, кто будет отвечать.  Дети представляют свои варианты *(Мы выбрали для чаепития пирожное, конфеты, мармелад и т.д.).*  Одобряют или корректируют ответы товарищей.  Ответы детей.  Дети усваивают новую информацию. |
| **4 этап - заключительный** | |
| Нюша:Ребята, какие вы молодцы, как быстро сделали покупки! Как у вас это получилось?  Нюша: Большое вам спасибо. Теперь я знаю, что нужно выбирать к чаепитию. | Анализируют работу в группах *(Работали дружно, сообща, помогали друг другу, советовались, узнали новое и т.д.).* |

**Технология развивающего обучения.**

**Технология развивающего обучения** предполагает взаимодействие педагога и обучающихся на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся.

**Технология развивающего обучения** включает стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

**Технология развивающего обучения**основывается на концепциях развивающего обучения отечественных ученых (Л.В. Занков, В.В. Давыдов, Д.Б .Эльконин,  З.И Калмыкова, Е.Н. Кабанова, Г.А .Цукерман, И.С. Якиманская, Г.К.Селевко и другие) в основе которых лежат различные аспекты развития ребенка и определенные мотивационные компоненты.

Так, например, Л.В. Занков, В.В. Давыдов, Д.Б .Эльконин опираются в разработке концепций развивающего обучения на познавательный интерес. И.С.Якиманская отдает приоритет индивидуальному опыту личности. Г. Альтшуллер, И. Волков, И. Иванов акцентируют внимание на творческих потребностях детей, а Г.К.Селевко – на потребности самосовершенствования.

В любом случае, технологии развивающего обучения *рассматривают ребенка как самостоятельного субъекта процесса обучения, взаимодействующего с окружающим миром.*

В практике школьного обучения получили наибольшее распространение технологии развивающего обучения Л.В.Занкова и Д.Б.Эльконина-В.В.Давыдова.

Дидактические принципы  развивающего обучения Л.В.Занкова:

- Высокий уровень сложности при быстром темпе изучения учебного материала.

- Теоретические знания играют ведущую роль.

- Содействие осознанию учащимися процесса обучения.

- Общее развитие всех учащихся.

Цель данной технологии в ДОУ – создать условия, при которых воспитанники самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах; развивают исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, общения); развивают системное мышление.

Пример, данной технологии – метод проектов.

В воспитательно-образовательном процессе ДОУ проектная деятельность носит характер сотрудничества, в котором принимают участие дети и педагоги ДОУ, а также вовлекаются родители и другие члены семьи. Родители могут быть не только источниками информации, реальной помощи и поддержки ребенку и педагогу в процессе работы над проектом, но и стать непосредственными участниками образовательного процесса. Они могут обогатить свой педагогический опыт, испытать чувство сопричастности и удовлетворения от своих успехов и успехов ребенка.

Основной целью проектного метода в дошкольном учреждении является развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей.

1. Выбор темы – это *первый шаг* воспитателя в работе над проектом.

2.*Второй шаг* – это тематическое планирование по выбранной проблеме на неделю, где учитываются все виды детской деятельности: игровая, познавательно-практическая, художественно-речевая, трудовая, общение и т.д. На этапе разработки содержания занятий, игр, прогулок, наблюдений и других видов деятельности, связанных с темой проекта, воспитатели особое внимание уделяют организации среды в группах, в дошкольном учреждении в целом. Среда должна являться фоном к эвристической, поисковой деятельности, развивать у дошкольника любознательность. Когда подготовлены основные условия для работы над проектом (планирование, среда), начинается совместная работа воспитателя и детей.

**I этап разработки проекта – целеполагание**.

Воспитатель выносит проблему на обсуждение детям. В результате совместного обсуждения выдвигается гипотеза, которую воспитатель предлагает детям подтвердить в процессе поисковой деятельности.

**II этап работы над проектом** представляет собой **разработку совместного плана действий по достижению цели** (а **гипотеза – это и есть цель проекта**).

Сначала проводится общее обсуждение, чтобы дети выяснили, что они уже знают об определённом предмете или явлении. Воспитатель фиксирует ответы на большом листе ватмана, чтобы группа могла их видеть. Для фиксации ответов лучше использовать условные схематические символы, знакомые и доступные детям. Затем воспитатель задает второй вопрос: «Что мы хотим узнать?» Ответы снова фиксируются, причём независимо от того, что они могут показаться глупыми или нелогичными. Здесь важно, чтобы педагог проявил терпение, уважение к точке зрения каждого ребенка, тактичность по отношению к нелепым высказываниям малышей. Когда все дети выскажутся, воспитатель спрашивает: «Как нам найти ответы на вопросы?» Отвечая на данный вопрос, дети опираются на свой личный опыт. Необходимо учитывать и возрастные особенности воспитанников. Для детей младшего дошкольного возраста воспитатель может использовать подсказку, наводящие вопросы; для детей старшего дошкольного возраста необходимо предоставлять больше самостоятельности. Решением поставленного вопроса могут выступать различные мероприятия: чтение книг, энциклопедий, обращение к родителям, специалистам, проведение экспериментов, тематических экскурсий. Поступившие предложения являются дополнениями и изменениями к уже готовому тематическому плану воспитателя. Важно, чтобы педагог проявил гибкость в планировании, сумел подчинить свой план интересам и мнениям детей, включая детские мероприятия в учебный план, пожертвовав некоторыми запланированными формами работы. Это умение является показателем высокого профессионального мастерства воспитателя, его готовности отступить от уже имеющихся стереотипов, ставя на первое место самоценность дошкольного детства как период жизни и только затем – как подготовительный этап к будущему.

После составления совместного плана действий начинается **III этап работы над проектом – его практическая часть.**

Дети исследуют, экспериментируют, ищут, творят. Для активизации детского мышления воспитатель предлагает решить проблемные ситуации, головоломки, развивая тем самым пытливость ума. Необходимо, чтобы педагог умел создавать такую ситуацию, когда ребёнок должен что-то познать самостоятельно, догадаться, попробовать, придумать. Среда вокруг ребёнка должна быть как бы незаконченной, незавершённой. Особую роль в данном случае играют уголки по познавательно-практической деятельности.

**IV этап работы над проектом (заключительный)**  является **презентация** проекта. Презентация может проходить в различных формах в зависимости от возраста детей и темы проекта:

\*  итоговые игры-занятия,

\*  игры-викторины,

\*  тематические развлечения,

\*  оформление альбомов,

\*  фотовыставок,

\*  мини-музеев,

\*  творческих газет.

Проекты, вне зависимости от вида, творческие, исследовательские, информационные, открытые, игровые, практико-ориентированные и др., нуждаются в постоянном внимании, помощи и сопровождении со стороны взрослых на каждом этапе реализации. Спецификой использования метода проектов в дошкольной практике является то, что взрослым необходимо «наводить» ребенка, помогать обнаруживать проблему или даже провоцировать ее возникновение, вызвать к ней интерес и «втягивать» детей в совместный проект, при этом не переусердствовать с опекой и помощью родителей.

**Технология проблемного обучения.**

**Проблемное обучение** — организованный педагогом способ активного взаимодействия субъекта с проблемно-представленным содержанием обучения, в ходе которого он приобщается к объективным противоречиям научного знания и способам их решения. Учится мыслить, творчески усваивать знания.

Суть проблемного обучения в детском саду заключается в том, что воспитатель создает познавательную задачу, ситуацию и предоставляет детям возможность изыскивать средства ее решения, используя ранее усвоенные знания и умения. Проблемное обучение активизирует мысль детей, придает ей критичность, приучает к самостоятельности в процессе познания.

Каждое новое знание приоткрывает ребенку малоизвестные стороны познаваемого объекта, возбуждает вопросы, догадки.

В каждом конкретном случае вы сами решаете, в какой форме проводить работу с детьми: группой или индивидуально. Тем не менее, чтобы развивать у детей способность сомневаться, критически мыслить, предпочтение следует отдавать групповым формам работы. Ребенку легче проявить критичность по отношению к сверстникам, чем по отношению к взрослому. Сомнение, догадка, предположение возникает у него при сопоставлении своей точки зрения с мнением другого человека. Общение и совместная деятельность со взрослыми развивают у ребенка умение ставить цель, действовать, подражая ему. А в совместной деятельности со сверстниками ребенок начинает использовать формы поведения взрослых: контролировать, оценивать, не соглашаться, спорить. Так зарождается необходимость координировать свои действия с действиями партнеров, принимать их точку зрения. Поэтому познавательная деятельность организовывается в форме диалога ребенка с воспитателем и другими детьми в группе. Показатели такого диалога - простота общения, демократичность отношений.

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 указаний, разъяснений, вопросов. Познавательная деятельность сопровождается эвристической беседой. Воспитатель 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.

Основа проблемного обучения - вопросы и задания, которые предлагают детям. Часто используются вопросы, которые побуждают детей к сравнению, к установлению сходства и различия. И это вполне закономерно: все в мире человек узнает через сравнение. Благодаря сравнению ребенок лучше познает окружающую природу, выделяет в предмете новые качества, свойства, что дает возможность по-новому взглянуть на то, что казалось обычным, хорошо знакомым.

Вопросы для сравнения ставятся так, чтобы дети последовательно выделяли сначала признаки различия, потом - сходства.

Среди проблемных вопросов особое место занимают те, которые побуждают вскрыть противоречие между сложившимся опытом и вновь получаемыми знаниями. Для этого дети должны пересмотреть свои прежние представления, перестроить их на новый лад.

Активизируют мышление детей вопросы, которые побуждают искать ответ в воображаемом плане. Так, на летней прогулке воспитатель предлагает подумать, как изменились бы игры детей, если бы стоял морозный зимний день?

Можно иногда и ошибиться - пусть дети заметят ошибку, поправят. Важно воспитывать у детей интерес к чужому мнению. И не забудьте о шутке: она активизирует мысль, озадачивает детей. Неожиданные занимательные приемы пробуждают их к размышлению. Особенно, такие приемы нужны детям с недостаточной работоспособностью (неусидчивые): они мобилизуют их внимание и волевые усилия.

*Существуют четыре уровня проблемности в обучении:*

1. Воспитатель сам ставит проблему (задачу) и сам решает её при активном слушании и обсуждении детьми.

2. Воспитатель ставит проблему, дети самостоятельно или под его руководством находят решение. Воспитатель направляет ребёнка на самостоятельные поиски путей решения (частично-поисковый метод).

3. Ребёнок ставит проблему, воспитатель помогает её решить. У ребёнка воспитывается способность самостоятельно формулировать проблему.

4. Ребёнок сам ставит проблему и сам её решает. Воспитатель даже не указывает на проблему: ребёнок должен увидеть её самостоятельно, а увидев, сформулировать и исследовать возможности и способы её решения. (**Исследовательский метод**)

В итоге воспитывается способность самостоятельно анализировать проблемную ситуацию, самостоятельно находить правильный ответ.

**Первым этапом** процесса решения проблемы считается поиск средств анализа условий проблемы с актуализации прежних знаний и способов действия: «Что нам надо вспомнить для решения нашего вопроса?», «Что мы можем использовать из известного нам для нахождения неизвестного

**На втором этапе** происходит процесс решения проблемы. Он состоит в открытии новых, ранее неизвестных связей и отношений элементов проблемы, т.е. выдвижение гипотез, поиск «ключа», идеи решения. На втором этапе решения ребенок ищет «во внешних условиях», в различных источниках знаний.

**Третий этап** решения проблемы – доказательство и проверка гипотезы, реализация найденного решения. Практически это означает выполнение некоторых операций, связанных с практической деятельностью, с выполнением вычислений, с построением системы доказательств, обосновывающих решение.

Стремясь поддержать у детей интерес к новой теме, мы создаем новую проблемную ситуацию. Создавая проблемные ситуации, мы побуждаем детей выдвигать гипотезы, делать выводы, приучаем не бояться допускать ошибки. Очень важно, чтобы ребенок почувствовал вкус к получению новых, неожиданных сведений об окружающих его предметах и явлениях.

**ТРИЗ (теория решения изобретательских задач)** (Г.С. Альтшуллера)

**ДЕВИЗ ТРИЗ:**

**«***Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению.*

*Средство работы с детьми – педагогический поиск.*

*Если ребенок не задает вопроса, то педагог задает его сам: «Что было бы, если…»*

*Занятие- не форма, а поиск истины»*

ТРИЗ не является строгой научной теорией. ТРИЗ представляет собой обобщённый опыт изобретательства и изучения законов развития науки и техники.

        Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как  гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Цель ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.

Исходным положением концепции ТРИЗ по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. Обучая ребенка, педагог должен идти от его природы. А также положение Л. С. Выготского о том, что дошкольник принимает программу обучения в той мере, в какой она становится его собственной.

ТРИЗ, как универсальный инструментарий используется на всех занятиях. Это позволяет формировать единую, гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознании ребенка. Создается ситуация успеха, идет взаимообмен результатами решения, решение одного ребенка активизирует мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие.

        ТРИЗ дает возможность  проявить свою индивидуальность, учит детей нестандартно мыслить.

        ТРИЗ развивает такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения. ТРИЗ позволяет получать знания без перегрузок, без зубрежки.

        Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить.

        Программа ТРИЗ для дошкольников – это программа коллективных игр и занятий. Они учат детей выявлять противоречия, свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению.

**На первом этапе** занятия даются не как форма, а как поиск истины и сути. Ребенка подводят к проблеме многофункционального использования объекта.

**Следующий этап** – это «тайна двойного», или выявление противоречий в объекте, явлении. Исследование объекта:

-    что – то в нем хорошо, а что- то плохо,

-    что – то вредное, что – то мешает, а что – то нужно.

**Следующий этап** разрешение противоречий. Для разрешения противоречий существует целая система игровых  и сказочных задач. Например, задача: «Как можно перенести воду в решете?». Воспитатель формирует противоречие; вода должна быть в решете, чтобы ее перенести и воды не должно быть, так как в решете ее не перенести – вытечет. Разрешается противоречие изменением агрегатного состояния вещества – воды. Вода будет в решете в измененном виде (лед) и ее не будет, т. к. лед это не вода. Решение задачи – перенести в решете воду в виде льда.

Например: зонт нужен большой, чтобы скрыться под ним от дождя, но он нужен и маленький, чтобы носить его в сумке.

Решение этого противоречия – складной зонтик.

**Следующий этап** по программе ТРИЗ – это решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методов. Этот метод заключается в том, что привычные объекты начинают обладать  необычными свойствами. Вся эта работа включает в себя разные виды детской деятельности – игровую, речевую, рисование, лепку, аппликацию, конструирование.

        Тематика игр, творческих заданий на занятиях по познавательному развитию и развитию речи зависит от темы изучаемого материала. Цель игр – поисковая, исследовательская, изобретательская деятельность. Развитое мышление предполагает видение противоречия, его формирование и решение. Результатом решения противоречия является изобретение. Творчество – самый эффективный способ активного развития личности и развития человечества в современном быстро  меняющемся мире.

***Основные функции ТРИЗ***

1.Решение творческих и изобретательских задач любой сложности и направленности без перебора вариантов.

2. Прогнозирование развития технических систем (ТС) и получение перспективных решений (в том числе и принципиально новых).

3. Развитие качеств творческой личности.

***Принципы построения занятий по ТРИЗ.***

- Минимум сообщения информации, максимум рассуждений.

- Оптимальная форма организации обсуждения проблемных ситуаций — мозговой штурм.

- Системный подход (все в мире взаимосвязано, и любое явление должно рассматриваться в развитии).

- Включение в процессе познания всех доступных для ребенка мыслительных операций и средств восприятия (анализаторов, причинно-следственных выводов и заключений, сделанных самостоятельно; предметно-схематичной наглядности).

- Обязательная активизация творческого воображения.

Таким образом, ТРИЗ, с одной стороны, — занимательная игра, с другой — развитиеумственной активности ребенка через творчество. Что дает творчество ребенку?

- Дает возможность проявить себя.

- Стремление получать новую информацию об окружающем.

- Развивает потребность в познавательной деятельности.

- Дает возможность созидать, творить.

- Способствует развитию аналитических способностей.

- Формировать умение развивать и доказывать свою точку зрения. Этому помогут приемы и методы ТРИЗ.

В результате выделяются следующие **положительные стороны ТРИЗ**:

- У детей обогащается круг представлений, растет словарный запас, развиваются творческие способности.

- ТРИЗ помогает формировать диалектику и логику, способствует преодолению застенчивости, замкнутости, робости; маленький человек учится отстаивать свою точку зрения, а попадая в трудные ситуации самостоятельно находить оригинальные решения.

- ТРИЗ способствует развитию наглядно-образного, причинного, эвристического мышления; памяти, воображения, воздействует на другие психические процессы.

**Методы**

1. [**Метод мозгового штурма**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-423) **-** оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Суть **МШ** – дать свободный выход мыслям из подсознания, создать условия расковывающие ребенка.

Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту.

Темами мозгового штурма могут быть:

- как уберечь продукты от мышей;

- как не намокнуть под дождем;

- как мышам достать сыр из-под носа кота;

- как выгнать лесу из зайкиной избушки;

- как потушить пожар, если в доме нет воды;

- как не дать медведю залезть на теремок и развалить его;

- как оставить кусочек лета в зиму.

Правила мозгового штурма:

1) исключение всякой критики;

2) поощрение самых невероятных идей;

3) большое количество ответов, предложений;

4) чужие идеи можно улучшать.

Анализ каждой идеи идет по оценке «хорошо - плохо», т. е. что-то в этом предложении хорошо, но что-то плохо. Из всех решений выбирается оптимальное, позволяющее решить противоречие с минимальными затратами и потерями. Результаты мозгового штурма должны быть непременно отражены в продуктивной деятельности: нарисовать свой кусочек лета в зиму; вылепить продукты, которые стали недоступны мышам и т.д.

Воспитатель должен предложить детям свои оригинальные варианты решения задачи, что позволяет стимулировать их воображение и вызывать интерес и желание к творческой деятельности.

2.[**Метод каталога**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-524)**.** Метод каталога позволяет в большой степени решить проблему обучения дошкольников творческому рассказыванию. Не секрет, что творческое рассказывание даётся дошкольникам с трудом в силу небольшого опыта монологической речи и бедности активного словаря.

Для работы понадобится любая детская книга с минимальным количеством иллюстраций. Желательно, чтобы текст был прозаическим. Взрослый задаёт детям вопросы, на основе которых будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая пальце в любое место на странице. Слова попадаются самые разные, никак не связанные между собой. Выбранные методом «тыка» слова связываются в историю, сказку. Воспитатель может преобразовывать одни части речи в другие. Занятие проводится в быстром темпе, используются разные эмоциональные реакции на каждое новое словосочетание.

Главное здесь – грамотно составить вопросы и расположить их в нужной последовательности. При составлении вопросов следует учитывать некоторые общие особенности построения структуры сказок:

- наличие положительного и отрицательного героев;

- зло, причинённое отрицательным героем;

* борьба положительного героя со злом; присутствие друзей и помощников и у положительного, и у отрицательного героев, присутствие волшебства.

Вопросы можно варьировать в зависимости от развёртывания сюжета. Это требует от воспитателя некоторого навыка работы с данным методом, умения вовремя сориентироваться и сформулировать новые вопросы, не предусмотренные изначально. По ходу составления необходимо фиксировать придуманный сюжет с помощью символов, знаков, схем, рисунков и т.п. Воспитателю следует помогать детям, подсказывать варианты развития событий, поощрять удачные находки. Данный метод эффективен в работе с небольшим количеством детей (от двух до пяти).

3.[**Метод фокальных объектов**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-520)**.** Суть метода заключается в том, что к определённому объекту «примеряются» свойства и характеристики других, ни чем с ним не связанных объектов. Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес.

Это усовершенствованный метод каталога. Он позволяет найти идеи новых, оригинальных товаров широкого ассортимента: различных сувениров, игр, реклам. Хорошо зарекомендовал себя как способ снятия психологической инерции у взрослых и детей.

**Цель МФО** – установление ассоциативных с различными случайными объектами.

Изначально нужно выбрать объект, с образом которого будем работать. Можно до поры хранить его в тайне от детей. Затем детям предлагается назвать три любых объекта. Хорошо, если один из них будет представителем природного мира, второй – рукотворного, третий – вообще нематериальное понятие. Но это условие необязательно. Затем дети называют как можно больше свойств и качеств названных объектов. Названные свойства и качества приписываются к изначально выбранному объекту, дети объясняют, как это может выглядеть и при каких условиях такое бывает.

Детям предлагаются два-три слова и быстро выделяются свойства каждого из названных предметов или явлений.

*Например:* **стол метеорит**

круглый искрящийся

кухонный горячий

пластмассовый стремительный

Затем дается новое слово, к которому применяются уже названные свойства.

*Например,* **машина:**

стремительная – быстро едет;

горячая – везет горячий хлеб;

искрящаяся – летающая тарелка;

кухонная – с которой продают готовый завтрак, обед, ужин и т. д.

Придуманные детьми идеи также отражаются в рисовании, лепке, аппликации.

Метод фокальных объектов направлен на развитие у детей творческого воображения, фантазии, формирование умения находить причинно-следственные связи между разными объектами окружающего мира, на первый взгляд, ничем не связанные друг с другом.

4. [**Метод системный анализ**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-521)**.** Работа с системным оператором предполагает формирование у ребёнка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение и др.

Каждый объект материального мира имеет своё прошлое, настоящее и будущее. Кроме того, каждый объект имеет свой набор свойств и качеств, которые могут изменяться с течением времени. Если рассматривать объект материального мира, как *систему*, состоящую из определённых составляющих, имеющих определённые свойства и качества, то данный объект, в свою очередь, будет являться частью другой системы, более широкой по своему строению. Так, например, *пылесос* – это система, состоящая и таких частей, как корпус, шланг, щётка и т.д. В свою очередь, *пылесос* является частью системы *бытовая техника.* Если учесть, что каждый объект материального мира имеет прошлое, настоящее и будущее, то его рассматривание и анализ можно представить при помощи таблицы,

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Н/С** | **Н/С** | **Н/С** |
| **С** | **С** | **С** |
| **П/С** | **П/С** | **П/С** |
| **прошлое** | **настоящее** | **будущее** |

где **С** – система, т.е.объект, который находится в центре рассмотрения;

**Н/С** – надсистема, ближайшее окружение объекта, система, частью которой является объект; **П/С** – подсистема, структурная единица системы, части, из которых состоит сам объект.

Таким образом, рассматривая объект, дети определяют, из каких частей он состоит, его видовую принадлежность (транспорт, игрушка, одежда, строение и т.д.). Кроме того, дети выясняют историю возникновения данного объекта, какой предмет выполнял его функции до его появления, этот предмет аналогично анализируется. Далее детям предоставляется возможность представить себе, каким станет объект в будущем: его функции, внешний вид, как он будет называться и т.п. Информация заносится в таблицу. Целесообразно предложить детям закрепить полученные результаты схематично или в рисунке (особенно будущее объекта)

В случае, когда объектом, т.е. системой, является *пылесос,* данная таблица может выглядеть следующим образом

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| домашняя утварь | бытовая техника | бытовая техника |
| **веник** | **пылесос** | **скоростной аппарат по уборке помещений** |
| прутья и верёвка, скрепляющая и удерживающая прутья вместе | корпус, шланг, щётка, колёсики, шнур с вилкой, кнопка для включения | *составляющие пылесоса в будущее полностью зависят от фантазии и воображения детей* |
| **прошлое** | **настоящее** | **будущее** |

Если объект для рассматривания выбран из нерукотворного мира, а из мира, например, природы, то целесообразно рассмотреть его развитие во времени, проследить его изменения в его внешнем виде в определённый отрезок времени.

Например, *дерево.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| корни, тонкий невысокий ствол, ветви | корни, высокий толстый ствол, ветви, листья, плоды | корни, сухой обрубок ствола |
| саженец | дерево | пень |
| растение леса | растение леса | - |
| **прошлое** | **настоящее** | **будущее** |

Таким образом, дети учатся производить системные раскладки, анализировать и описывать систему связей между объектами окружающей действительности, строить разного рода классификации по выделенному признаку.

5. [**Метод морфологического анализа**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-525) **-** Обычно для морфологического анализа строят таблицу (две оси) или ящик (более двух осей). В качестве осей берут основные характеристики рассматриваемого объекта и записывают возможные их варианты по каждой оси. Затем выбираются различные сочетания элементов. Перебираются все возможные варианты.

Например, необходимо создать новый образ Ивана-царевича. Наше воображение рисует нам образ молодого человека, доброго, смелого, сильного, красивого и т.п. Не будем пока отказываться от данного образа. Выделим основные критерии, по которым можно охарактеризовать этот сказочный персонаж: возраст, место жительства, внешний вид, средство передвижения, одежда и т.д. Для удобства можно занести данные характеристики в таблицу

# Возможные варианты характеристик по выделенным критериям

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Возраст** | **Место жительства** | **Средство передвижения** | **Стиль одежды** | **Характер** |
| Ребёнок | Дворец | Конь | Спортивный костюм | Добрый |
| Подросток | Многоэтажный дом | Автомобиль | Праздничный наряд | Вредный |
| Юноша | Лес | Ролики | Строгий костюм | Нытик |
| Старик | Детский сад | Лыжи | Шорты и майка | Весельчак |
| и т.д. | и т.д. | и т.д. | и т.д. | и т.д. |

Чем больше критериев выбрано, тем более подробно будет описан новый образ. В их число можно внести привычки героя, хобби, особенности общения, особенности частей тела, цвет волос, глаз и т.д. Характеристик по каждому из критериев также может быть сколь угодно много.

Произвольно выберем из каждого столбца по одной характеристике и соединим воедино. Могут получиться очень интересные образы. Например, Иван-царевич – вредный подросток, одетый в праздничный наряд, проживающий в детском саду и передвигающийся на лыжах. Или старик-весельчак в спортивном костюме, живущий в лесу и передвигающийся на роликах. Сразу хочется придумать историю о таком герое. Сколько простора для детского воображения!

1. [**Метод золотой рыбки**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-526)**.**

Суть метода заключается в разделении ситуации на реальную и фантастическую составляющие с дальнейшим нахождением реальных проявлений фантастической составляющей.

Пример.

"...В третий раз закинул он невод -

Пришел невод с одною рыбкой,

С непростою рыбкой - золотою,

Как взмолится золотая рыбка!

Голосом молвит человечьим:

- Отпусти ты, старче, меня в море!

Дорогой за себя дам откуп:

Откуплюсь, чем только пожелаешь" .

Ситуация фантастическая. Рассмотрим, что в ней реального.

Мог ли старик выйти на берег моря, забросить невод и вытащить рыбку? Мог. Это реальная составляющая.

Мог ли старик вытащить золотую рыбку? Нереально - в море рыбки обычные. Рассмотрим, что в этой нереальной ситуации возможно.

Бывают ли золотые рыбки? Бывают в аквариуме. Здесь нереальным является то, что аквариумная рыбка попала в море. Рассмотрим, что тут может быть реальным. Реально, что на неком судне разбился аквариум, стоявший на палубе, и рыбка из него попала в море.

Имеем: старик действительно поймал золотую рыбку.

Говорит рыбка человечьим голосом... Говорят ли рыбы? Говорят - это реально. Но нереально, что человечьим голосом.

Как можно сделать, чтобы человек слышал и понимал "речь" рыбы? Необходим дешифратор и т.д.

Может возникнуть возражение: но ведь у деда не было дешифратора. Но наша цель в том и заключается, чтобы перейти от сказочной, фантастической ситуации к реальной.

     7. [**Моделирование маленькими человечками**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-522)**.** Суть методики в том, что дети представляют себе маленьких человечков, которые живут, действуют в окружающих предметах и явлениях. Игра в маленьких человечков позволяет представить фазовые переходы веществ, моделировать строение веществ и процессы, происходящие в них, способствует развитию логического мышления, внимания, наблюдательности, сообразительности, позволяет делать умозаключения.

8  [**Метод проб и ошибок**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-424) **.**Ставится задача, и фраза «А что если…» помогает путем перебора самых невероятных предположений (одних более удачных, других менее удачных) решить задачу.

Для дошкольников этот метод может быть упражнением, первым посвящением в мыслительный процесс, но не более, потому что для того чтобы сделать шаг к решению конкретной проблемы, нужно научиться выявлять противоречивые свойства предметов и явлений.

9. [**Мышление по аналогии**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-425)**.**

При прямой аналогии объект сравнивается с аналогичным объектомиз другой области, при этом выявляется их сходство с точкой зрения каких– либо свойств или отношений.

В зависимости от цели организуются различные виды прямой аналогии:

1. Аналогия по форме, когда находится аналог рассматриваемого предмета по внешнему виду или вновь создаваемый объект по внешнему виду делается подобным какому – либо другому. Например: сосулька – карандаш, нож, ручка, нос, клюв…

1. Аналогия по цвету. Например: солнце – одуванчик, лампа, лимон, лиса…

3. Компонентная (структурная) аналогия устанавливается по сходству элементов (компонентов), составляющих объект или входящих в него. Выяснив примерную структуру объекта, необходимо найти объекты аналогичной структуры. Например: шкаф – скворечник, тумбочка для великана, мусорный ящик, автобус, квартира для одежды…

4. Функциональная аналогия. При ее использовании надо, в первую очередь, определить, какие функции выполняет рассматриваемый объект (что он делает), а потом в окружающем мире найти объект, который выполняет такие же или аналогичные функции (искать следуетпрежде всего в противоположных или не связанных друг с другом областях, это может быть техника и природа и т.д.). Например: машина (везет, дрожит, ползет, двигается и т.д.) – лошадь, ослик, червяк, муравей, поезд, сороконожка, велосипед, птица, листы на ветру…

6. Аналогия по свойствам. При использовании данного видааналогии необходимо ответить на вопрос: «Какой?». Например: шарик (какой?)

- резиновый – соска, калоша, купальная шапочка…

- упругий – мяч, зонт, струя…

      10.[**Типовые приемы фантазирования**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-523) Г. С. Альтшуллер в 70 годы двадцатого века предложил использовать для развития творческого воображения типовые приемы фантазирования:

- увеличение-уменьшение,

- дробление-объединение,

- оживление-окаменение,

- специализация-универсализация,

- преобразование свойств времени,

- приём «Наоборот».

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию.

**Игровая технология**

    Строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного 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.

       Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя.

    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 ребенком того или иного предметного содержания. Безусловно, этот уровень достижений ребенка должен диагностироваться, а используемая педагогом технология должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.

         В деятельности с помощью игровых технологий у детей развиваются психические процессы.

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

**Игровые воспитательные технологии:**

*Имитационные игры (имитационное моделирование).* Характерной чертой этой технологии является моделирование жизненно важных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения.

Имитироваться могут события, ситуации, конкретная деятельность людей и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета событий, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

*Операционные игры.* Они помогают отрабатывать выполнение специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

*Исполнение ролей.* В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса, между участниками распределяются роли с «обязательным содержанием».

*Деловой театр.* В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь участник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить ребенка-дошкольника ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребность и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описывается конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

*Ролевые игры* – игры, направленные на формирование индивидуальных качества человека в команде, выявление лидерских способностей и чувство сопричастности к общему делу.

Ролевая игра – способ расширения опыта анализа участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) какого-либо из участников и затем выработать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению.

Основное отличие ролевых игр в том, что участнику выдается не только описание, но и инструкция, в которой предписано, как вести свою роль, какой характер изображать, какие интересы отстаивать. Таким образом, ролевая игра – это игра по заданному сценария, который требует не только знакомства с материалом ситуации, но и вхождения в заданный образ, перевоплощения.

***Технология ролевой игры***

1. Определение цели игры.
2. Составление плана игры:

- выбор сюжета (разработка ролевого пакета);

- разработка сценария, продумывание ролей и средств игровой организации.

3. Знакомство участников с правилами и требованиями игры, создание у них мотивационной базы.

4. Организация игрового цикла.

Подготовка к игре.

-знакомство участников с проблемной ситуацией;

- актуализация опорных знаний и опорных действий участников;

- формирование игровых команд (микрогрупп);

- выбор лидеров команд;

- выбор игровых органов проверки или контроля.

Проведение игры.

- ролевое общение в командах в соответствии с полученным заданием;

- выступление лидеров команд по игровому моделированию (или принятию коллективного решения);

- коллективное обсуждение представленных командами вариантов решения;

- разбор игры, подведение итогов, коллективное оценивание команд и выработки вариантов решения.

Для развития игровых сюжетов создается полифункциональный игровой материал, целесообразно использовать сказочные сюжеты, уровень педагогической помощи-сопровождения зависит от возраста детей и осведомленности в данном виде игры.

Этапы данной технологии:

1 этап: обогащение игрового опыта содержанием на основе организации художественного восприятия сказки.

2 этап: развитие сюжетосложения на основе использования полифункционального материала по сюжетам новой или знакомых сказок. Полифункциональный материал представляет собой «смысловое поле», на котором разворачиваются игровые события.

3 этап: развитие сюжетосложения на основе самостоятельного создания полифункционального игрового материала и придумывания новых приключений героев сказки.

**Шоу-технологии**. Шоу-технологии – это интересное, зрелищное действо. Шоу-технология имеет три основные особенности:

1. Деление участников на выступающих («сцену») и зрителей («зал»);
2. Соревновательность на сцене;
3. Заготовленный организаторами сценарий шоу-программы.

Схема реализации технологии: подготовка шоу-программы - проведение воспитательного шоу – подведение итогов.

На этапе подготовки решение принимается организатором или группой организаторов воспитателей, группой педагогов, группой активных воспитанников и т.п.) на основе некоторых исходных идей (исходными идеями могут служить, например, форма популярной телеигры, идеи празднования знаменательной даты, следования доброй традиции ДОУ и т.д.). Планирование осуществляется педагогом или небольшой группой. Будущие участники к выдвижению идей и планированию шоу не привлекаются, но могут участвовать в творческой подготовке шоу по заданиям организаторов.

Задачами организаторов на этом этапе являются:

- разработка или поиск сценария шоу;

- распределение ответственности за режиссуру, использование технических средств (аудио-и видеотехники, освещения) и т.д.;

- подготовка «сцены», «зала», ведущего, процедуры оценивания, оформления.

Решение последней задачи включает пять относительно самостоятельных технологических блоков: «сцена», ведущий, «зал», оценивание, оформление. Эти блоки связаны лишь общей идеей, участники подготовительной работы в каждом блоке могут и не знать, чем заняты другие участники подготовки шоу.

«*Сцена*»:

- решение о главном принципе отбора участников «сцены»;

- сбор участников, объяснение им задач, выбор формы шоу, настрой на участие, если надо – формирование команд, «домашних заданий»;

-помощь в подготовке «сцены» к участию в шоу.

*Ведущий*:

- решение о ведущем;

- разработка программы ведения шоу и образа ведущего;

- репетиция ведения шоу.

«*Зал*»:

- решение о способе формирования «зала» (все желающие без ограничений, только по пригласительным билетам, только определенное количество представителей от каждой группы и т.д.);

- определение структуры «зала» (расположение мест, отведение мест для зрителей, для участников, для «групп поддержки», гостей, для жюри и т.п.);

-создание настроя «зала» (через слово, действие, оформление. Введение правил и т.д.);

- обращение к «залу», поддерживающие интерес к шоу, вовлекающие зрителей в участие (эмоциональные обращения к залу, рассчитанные на определенную реакцию зрителей, болельщиков; задания для «зала», обращение к «залу» за помощью и т.п.).

*Оценивание*:

- предмет оценивания и критерии оценки (что и как оценивается);

- кто и когда оценивает;

- техника оценивания (как именно будет происходить оценивание: в баллах или рангах, будут оценивающие сами подсчитывать сумму баллов, или этим займется специальная счетная комиссия, нужны ли бланки, будут ли вестись судейские протоколы и т.п.);

- способы предъявления оценок.

*Оформление*:

- определение предметов оформления (зал, сцена, вход, место для жюри и др.);

- определение ключевых образов и символов, передающих ценности и эмоции готовящегося шоу;

- выбор техники исполнения элементов оформления.

*Проведение шоу* включает три части: запуск, основная часть («задание-оценивание» +сценическое действо), финал. В качестве основных механизмов реализации шоу-программы выделяются «эмоциональное заражение» (передачу эмоций от человека к человеку), соревновательность и импровизацию (по С.Д. Полякову).

*Запуск* – организационное начало шоу. Задачи запуска: а) создать определенный эмоциональный настрой участников; б) выделить заложенные в шоу-программе ценности. Решение этих задач возлагается на ведущего.

*Основная часть шоу-программы* состоит из чередующихся конкурсов и оцениваний, а параллельно разворачивается сценическое действо, которое поддерживает интерес зрителей и включает их в происходящее на сцене. Оценивание заданий может производиться жюри, отдельным компетентным человеком, либо всеми зрителями (с помощью голосования жетонами), аплодисментами и другими способами.

В финале кроме итогов оценивания необходимо «смягчение соревновательности» (С. Д. Поляков) между участниками соревнования и между «сценой» и «залом». Это может достигаться словом и действием, объединяющим:

- участников конкурса («сцену»): совместный выход на сцену взявшись за руки всех конкурсантов, рукопожатия, обмен памятными подарками, утешительные призы, благодарные слова друг другу, подчеркивание ведущим достоинств проигравшего и т.п.;

- «сцену» и «зал»: общая песня, общая мини-игра, одновременные движения, общий ритуал.

Подведение итогов осуществляется как анализ шоу и проводится на уровне организаторов. Анализ шоу рядовыми участниками в данной технологии не обязателен.

Таким образом, обновление содержания дошкольного образования, освоение интерактивных технологий дошкольного образования - одна из ведущих задач профессионального развития педагога ДОУ на современном этапе.

Литература:

1. Нечаев М. П., Романова Г. А. Интерактивные технологии в реализации ФГОС дошкольного образования.