

# **Реализация ФГОС ДО. Интерактивные технологии в образовательном процессе.**

**К.Ю. Белая, к.п.н.,  
Заслуженный учитель РФ  
Лауреат премии Правительства РФ в области  
образования  
16.09.2015**

# Модернизация образовательного процесса в ДОУ.

1. Почему возникла необходимость пересмотра организации педагогического процесса в ДО ?
2. Что является основой для введения изменений в педагогический процесс ?
3. Какие основные изменения необходимо внести в систему планирования и организации педагогического процесса в ДО ?

# ФГОС ДО. Основные позиции обновления образовательного процесса

- Профессиональное взаимодействие педагогов с детьми. Использование интерактивных технологий.
- Психологическое сопровождение образовательного процесса.
- Четкая организация взаимодействия специалистов.
- Создание эффективных механизмов социального партнерства с семьями воспитанников. Ребенок в пространстве семьи (ориентация на семью и ценности семейных отношений).
- Активное взаимодействие с различными социальными институтами: учреждениями культуры, спорта и т.д.

# Педагогические технологии

- Педагогическая технология выступает в качестве науки, исследующей наиболее рациональный путь образования, и в качестве системы алгоритмов, способов и результатов деятельности, и в качестве рационального процесса обучения и воспитания.
- Педагогическая технология – это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий. (В.А. Сластенин).

# Педагогические технологии

- Педагогическая технология – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий.
- Технология жестко увязывает цель, содержание, методы и средства

# Структура педагогической технологии

- Технология включает совокупность форм, методов, приемов, средств, позволяющих достичь запланированных результатов.
- Структура педагогической технологии:
- *Концептуальная основа ( научная база);*
- *Содержательная часть( цели и содержание педагогического процесса);*
- *Процессуальная часть ( формы, методы, средства, условия организации педагогического процесса, результаты)*

# **О моделях организации образовательного процесса в ДОО**

- В настоящее время педагогические коллективы разрабатывают модели **организации образовательного процесса в возрастных группах в соответствии с ФГОС и образовательной программой Организации.**

В научной концепции «Дошкольное образование как ступень системы общего образования» (2005 г., авторы-разработчики: В.И. Слободчиков, Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов, И. Л. Кириллов), разработанной в Институте развития дошкольного образования РАО, **дана характеристика 3-х моделей педагогического процесса:** учебной, комплексно-тематической, предметно-средовой.

# Интерактивное обучение

- В педагогической практике давно применяется термин «активные методы и формы обучения» Он объединяет группу педагогических технологий, достигающих высокого уровня объективной активности учебной деятельности.
- В последнее время получил распространение еще один термин – «интерактивное обучение», обозначает взаимопознание, взаимообучение, обучение, основанное на активном взаимодействии с педагогом.
- Иначе говоря, интерактивное обучение - это обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двухсторонним обменом информацией между ними.

# Интерактивное обучение

- Интерактивные технологии можно представить как разновидность активных методов обучения. Суть интерактивных технологий состоит в том, что обучение осуществляется путем взаимодействия всех, кто обучается. Воспитатель выступает лишь в роли организатора обучения, как правило, моделируются реальные жизненные ситуации, предлагаются проблемы для совместного решения, используются ролевые игры.
- Под технологией интерактивного обучения можно понимать систему способов организации взаимодействия педагога и воспитанников в форме учебных игр, гарантирующих 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.

**Интерактивные технологии основаны на явлении интеграции**

# *Интерактивный метод*

- ***Интерактивный метод.*** Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности детей в процессе обучения. Педагог разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ребенок изучает материал).

# Интерактивные технологии в работе с дошкольниками

- **Технология проблемного обучения**
- **Игровые воспитательные технологии**
- **Технология ИКТ.**
- **Проектные технологии. Развитие исследовательских умений.**
- **Здоровьесберегающие образовательные технологии.**
- **Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)**
- **Технология интегрированного занятия**
- **Дизайн технология и др.**

# Рассмотрим классификационные параметры интерактивных педагогических технологий:

**Философская основа:** гуманистическая,  
природосообразная;

**Методологический подход:** коммуникативный;

**Ведущие факторы развития:** социогенные;

**Вид управления образовательным процессом:**  
сопровождение;

**Тип управления образовательным процессом:**  
взаимообучение и взаиморазвитие;

**Преобладающие методы:** диалогические;

**Организационные формы:** любые;

**Подход к ребенку и характер воспитательных  
взаимодействий:** интерактивный, демократический,  
сотрудничества.

# Концептуальные позиции использования интегративных технологий

- Информация (опыт) усваиваются не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов;
- Интерактивное общение способствует умственному и социальному развитию;
- При наличии обратной связи отправитель или получатель информации меняются коммуникативными ролями;
- Обратная связь может способствовать значительному повышению эффективности обмена информацией;
- Двусторонний обмен информацией хотя и протекает медленнее, но более точен и повышает уверенность в правильности ее интерпретации;
- Обратная связь увеличивает шансы на эффективный обмен информацией, позволяя обеим сторонам устранять ошибки и находить приемлемые (оптимальные) способы решения задач.

# Технологии интерактивного обучения (ТИО)

Технологий интерактивного обучения (ТИО) существует большое количество. Например:

- Работа в парах
- Ротационные (смешанные) тройки
- Работа в малых подгруппах
- **«Аквариум»** несколько детей разыгрывают ситуацию в кругу, а остальные наблюдают и анализируют.
- **«Дерево решений»** - дети, с помощью взрослого обсуждают вопрос в группах с одинаковым количеством участников и делают сюжетные рисунки на своем дереве (лист ватмана). Затем группы меняются местами и дорисовывают на деревьях соседей свои идеи.
- **«Дерево ожиданий»** Дети в виде рисунков изображают свои ожидания на листочках, озвучивают их и прикрепляют к дереву, формируя «крону» дерева ожиданий. По истечению времени (месяц, квартал) дети вновь возвращаются к этому дереву и рассказывают о том, насколько их ожидания сбылись, что нового они узнали, увидели – так формируется «дерево плодов ожиданий»

# Технология проблемного обучения в детском саду

- Существует 4 уровня постановки проблемы в обучении детей в дошкольном образовании.
  1. Воспитатель сам ставит проблему (задачу) и сам решает ее при активном слушании и обсуждении детьми.
  2. Воспитатель ставит проблему, дети самостоятельно или под его руководством находят решение. Воспитатель направляет ребенка на самостоятельные поиски путей решения (частично-поисковый метод).
  3. Ребенок ставит проблему, воспитатель помогает ее решить. У ребенка воспитывается способность самостоятельно формулировать проблему.
  4. Ребенок сам ставит проблему и сам ее решает. Воспитатель даже не указывает на проблему; он должен сам увидеть ее, а увидев, сформулировать и исследовать возможности и способы ее решения. (Исследовательский метод).

# Технология интегрированного занятия

- Интегрированное занятие отличается от традиционного использованием межпредметных связей, предусматривающих лишь эпизодическое включение материала других разделов программы. В этом случае соединяются знания из разных образовательных областей на равноправной основе, дополняя друг друга.
- Наиболее эффективные методы и приемы на интегрированных занятиях: сравнительный анализ, сопоставления, поиск, эвристическая беседа, проблемные вопросы, стимулирование, проявление открытий, задания по типу «докажи», «объясни».

# Методика подготовки и проведения интегрированного занятия

- Выбор областей и учет программных задач;
- Выявление основного принципа построения системы занятия; базовое направление;
- Подбор развивающих задач и разнообразных видов деятельности;
- Учет особенностей формирования и развития различных видов восприятия (зрительное, слуховое, тактильное, вкусовое, кинестетическое, обонятельное);
- Использование большого количества атрибутов и наглядного материала;
- Использование методов и приемов продуктивного характера;
- Реализация личностно-ориентированного подхода.
- Обязательно детям предлагается практическая работа для проверки и применения полученных знаний на практике.

# Интеграция образовательных областей

- Разрабатывая проблему интеграции педагогического процесса надо учитывать, что работа с детьми осуществляется через интегративные блоки (циклы), объединенные определенной темой (содержанием).
- Интеграция легко организуется при комплексно-тематическом планировании (тематический день, тематическая неделя и тд.)

## ФГОС ДО – интеграция образовательных областей

В комплексно-тематическом образовательном процессе, естественным образом интегрируется содержание образовательных областей.

Интегрирование разного содержания в образовательной работе с детьми соответствует характеру мышления дошкольника: оно является наглядно-образным и наглядно-действенным.

# ФГОС ДО – интеграция образовательных областей

- Механизмом интеграции является **образ**, создаваемый разными средствами:
- - в литературе средство выразительности – слово (образные определения, эпитеты, сравнения, ритм, метафора);
- - в театрализованной деятельности выразительные средства драматизации – движения, жесты, мимика, голос, интонация, позы;
- - в изобразительной деятельности – рисунок (форма, величина, цвет, композиция, ритм), лепка (форма, объем, пропорции, поза, соотношение предметов в общей композиции по величине), аппликация (форма, цвет, композиция, ритм и др.);
- - в музыке - мелодия, ритм, гармония, динамика, интонация и др. ( по Т.С. Комаровой)

# Педагогический процесс в ДОО - интеграция образовательных областей

- Образ одного и того же объекта, явления в разных видах искусства создается специфическими для того или иного искусства средствами.
- В основе образа лежит чувственное познание действительности, включающее разные виды восприятия (зрительное, слуховое, тактильное, вкусовое, кинестетическое, обонятельное) (по Т. С. Комаровой)

## ФГОС ДО – интеграция образовательных областей

- Все это позволяет интегрировать различные образовательные сферы. Так складывается интеграция содержание изобразительного и речевого развития, изобразительного и музыкального, где связующим элементом выступает образ (художественный и речевой)
- Математическое содержание интегрируется с информационным, конструктивным, что обеспечивает развитие математического мышления детей - сравнения, анализа, рассуждений, обобщений, умозаключений, понимание отношений между различными объектами, свойствами, множествами. ( по Р.М. Чумичевой)

## ФГОС ДО – интеграция образовательных областей

- Содержание экологического образования с социокультурным позволяет решать задачи развития у детей основ безопасности, ненасилия к животному миру, формировать экологически культурное мышление и поведение.
- Интеграция позволяет обеспечить условия для организации процесса познания и обнаружения его результата как единого целостного процесса, где ребенок осваивает базовые категории (часть, целое и др.) с различных точек зрения, в различных образовательных сферах и осваивает способы перевода содержания с одного языка на другой. (по Р.М. Чумичевой)

# Игровые технологии в работе с дошкольниками

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. Пример – дидактическая игра.

Игровые формы образования могут быть в индивидуальном, подгрупповом или фронтальном виде организации работы с воспитанниками.

# Игровые технологии

- Выделяют три класса игр (С.Л. Новоселова):
- игры, возникающие по инициативе ребенка (детей), - самодеятельные игры;
- игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью;
- игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса, - народные игры, которые могут возникать как по инициативе взрослого, так и более старших детей.

Игры, возникающие по инициативе ребенка (детей), - самодеятельные игры:

### **Игра –экспериментирование:**

- Игры с природными объектами
- Игры со специальными игрушками для исследования
- Игры с животными

### **Самостоятельные сюжетные игры:**

Сюжетно-отобразительные

Сюжетно-ролевые

Режиссерские

Театрализованные

Игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью;

### **Игры обучающие:**

- Дидактические
- Сюжетно-дидактические
- Подвижные

### **Досуговые игры:**

Игры-забавы

Игры-развлечения

Интеллектуальные

Празднично-карнавальные

Театрально-постановочные

Компьютерные

Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса, - народные игры, которые могут возникать как по инициативе взрослого, так и более старших детей.

- **Традиционные или народные:**
- Обрядовые (семейные, сезонные, культовые);
- Тренинговые (интеллектуальные, сенсомоторные, адаптивные);
- Досуговые (игрища, тихие игры, игры – забавы)

# Пример игр на развитие различных свойств внимания.

- Для развития различных свойств внимания (**объем, переключаемость и устойчивость внимания, его концентрация**) рекомендуем игровые упражнения.
- Игровые упражнения на развития внимания можно проводить с ребенком в любое время и в любых ситуациях, встраивая их в режимные моменты.

# Пример игр на развитие различных свойств внимания.

- Так для развития **устойчивого внимания** предлагаются следующие упражнения и игры:
- «Найди игрушку по описанию взрослого», «Найди отличия», «Найди одинаковые предметы в ряду», «Фотограф» и др.
- Развивая степень сосредоточенности, **концентрации внимания**, используйте игры: «Камень, ножницы, бумага», «Путешествие жука» (графические диктанты), «Да и нет не говорить», «Внимательные ушки» (в различной интерпретации), упражнение «Что перепутал художник», «Найди пару» и др.
-

## Пример игр на развитие различных свойств внимания.

- Развивать способность быстро ориентироваться в изменяющейся ситуации, **переключаемость внимания** предлагаем с помощью следующих игр: «Найди пропущенное число» (букву, знак), «4-й лишний», «Съедобное – несъедобное», «Зеркало» и др.
- Для совершенствования такого свойства, как **объем внимания**, рекомендуем использовать следующие задания: «Моя любимая игрушка», «Мое любимое блюдо», «Угадай, кто?», «Запомни как можно больше».

# Технология ИКТ

- В мире наблюдается резкий рост количества электронных средств массовой информации на рынке, обслуживающем детей самого раннего возраста: растет предложение видеокассет ДВД-дисков, адресованных детям от 1 года, функционирует многоотраслевая промышленность по продаже компьютерных игр.
- В нашей стране говорят об ИКТ, чаще всего подразумевают компьютер, тогда как за рубежом это понятие включает множество элементов: видео, ДДВД, компьютер, мобильные телефоны, игровые приставки, телевизор. Мы будем говорить, главным образом о компьютере.

# Технология ИКТ

- Компьютер вполне естественно вписывается в жизнь детского сада и семьи, являясь одним из эффективных современных технических средств, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс воспитания, обучения и развития малыша.
- Однако при организации работы ребенка на компьютере необходимо учитывать многие факторы.

# Технология ИКТ.

- 1. Внедрение информационных компьютерных технологий в педагогический процесс делает его современным и интересным, повышает результативность образовательной деятельности
- 2. Использование ИТ формирует у ребенка основы организации мыслительной и практической деятельности
- 3. Компьютерно - опосредованная деятельность в соединении с собственной продуктивной



# **ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

- 1. Информационные технологии как средство реализации основных программно-методических задач дошкольного образования**
- 2. Комплексное использование ИТ совместно с традиционными средствами воспитания и обучения детей дошкольного возраста в единой развивающей предметно-пространственной среде**
- 3. Использование ИТ как для повышения эффективности образовательного процесса, направленного на сокращение процесса обучения и сохранение здоровья дошкольников**
- 4. Использование ИТ как технологического средства для решения творческих задач, повышения мотивации собственной продуктивной детской деятельности**

# Функциональные и дидактические возможности аппаратного обеспечения информационных образовательных технологий (ИОТ)

- *Интерактивная доска.* Занятия с интерактивной доской проводит воспитатель или педагог в определенное образовательной программой время. Такое занятие кой может включать в себя несколько взаимосвязанных компонентов:
- активное познание детьми окружающего мира с использованием соответствующих электронных образовательных ресурсов;
- поэтапное усвоение все усложняющихся игровых способов и средств решения игровых задач;
- моделирование различных ситуаций и среды, изменение предметно-знаковой среды, благодаря применению мультимедиа технологий;
- активизирующее общение ребенка с взрослыми и другими детьми с опорой на представленные изображения (герои, ситуации и т. п.);
- общение детей друг с другом. Дети общаются, советуются, помогают друг другу, пытаются наладить деловое сотрудничество, согласовать свои действия для достижения

## Функциональные и дидактические возможности аппаратного обеспечения информационных образовательных технологий (ИОТ)

- *Видеоконференцсвязь (ВКС)*. Комплекс сетевого взаимодействия на базе электронного портала. Данное средство позволяет поддерживать обратную связь с методическими службами, различными органами власти, родителями и другими дошкольными образовательными учреждениями с целью организации совместной работы и распространения опыта. Комплекс дает возможность использования интерактивных вариантов взаимодействия (видеоконференция, профессиональное общение, открытые игровые занятия, передача файлов и голосование и т. д.)

## Функциональные и дидактические возможности аппаратного обеспечения информационных образовательных технологий (ИОТ)

- *Интерактивный пол.* Современная проекционная установка, позволяющая оживить пол любого помещения, превращая его в интерактивную поверхность. Ребенок, который находится в зоне проекции, своим движением начинает самостоятельно влиять на проецируемое оборудование. Таким образом, педагог может организовать интерактивные образовательные игровые сеансы с имитацией любого пространства, соответствующего поставленным задачам: поверхности земли в разные времена года, географические особенности поверхности земли, танцевальные поверхности, поверхности спортивных игр и многие другие материальные поверхности.

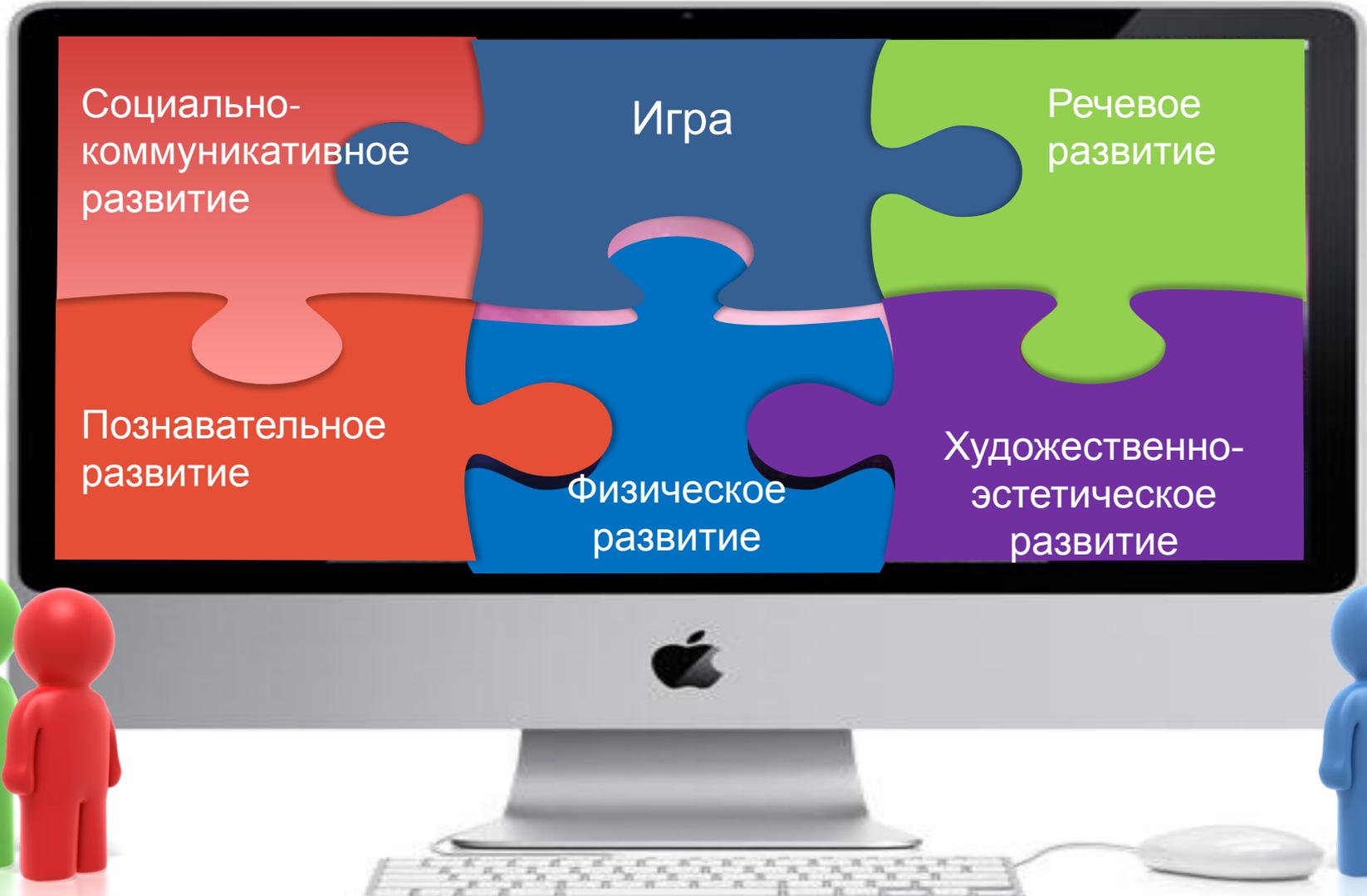
## Функциональные и дидактические возможности аппаратного обеспечения информационных образовательных технологий (ИОТ)

- *Интерактивный стол.* Данное средство является симбиозом интерактивной поверхности, экрана и классического стола и позволяет группе детей одновременно проводить игровые сеансы на одной поверхности. Дети совместно могут выполнять различные интерактивные задания, конструировать, рисовать, создавать собственные презентации. Специальное программное обеспечение позволяет загружать и наполнять собственным образовательным содержанием приложения интерактивного стола и, а также графику и видео. Интерактивный стол также подходит для детей с особыми потребностями для коррекционной работы...

# Безопасность детей в Интернете

- Деятельность дошкольников в Интернете должна проходить при активном участии родителей.
- Детям 5-7 лет можно «общаться» с компьютером не более 10-15 минут в день 3-4 раза в неделю.  
Желательно, чтобы монитор был жидкокристаллическим или плазменным. Размер экрана дисплея должен быть не менее 35-38 см, по диагонали. Он должен быть подвижным, чтобы его можно было поворачивать и наклонять в разные стороны в зависимости от освещения.

# КОМПЛЕКСНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗЛИЧНЫХ ВИДАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СПОСОБСТВУЕТ ЛИЧНОСТНОМУ РАЗВИТИЮ, ПОВЫШАЕТ МОТИВАЦИЮ, РАЗВИВАЕТ СПОСОБНОСТИ ДЕТЕЙ



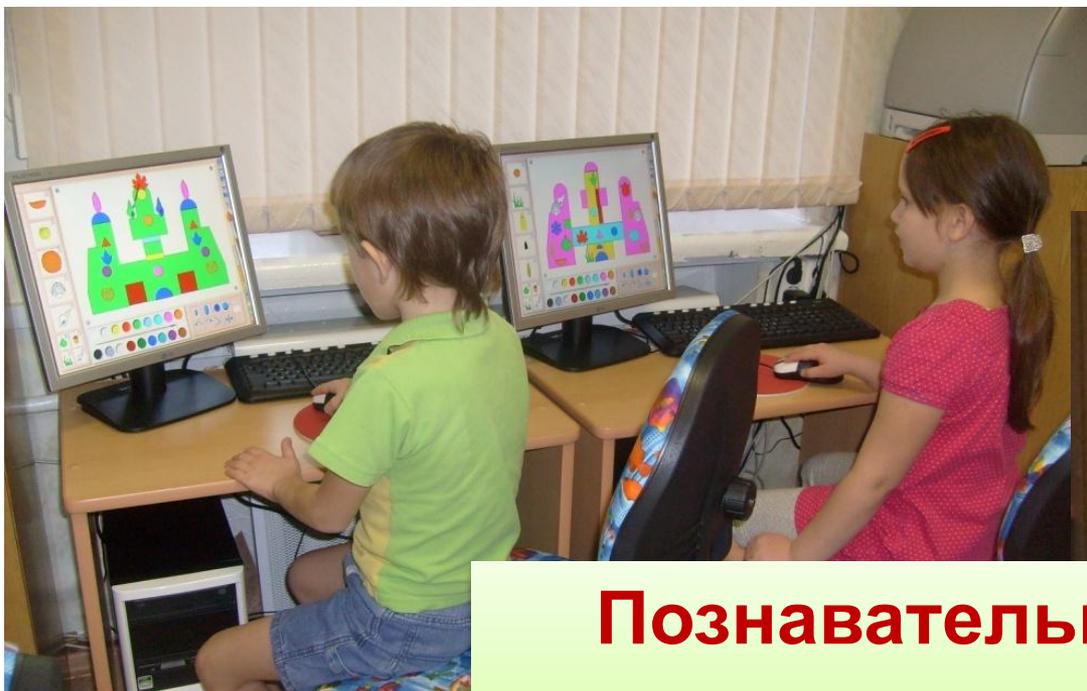
# Художественно-эстетическое развитие





**Социально –  
коммуникативное  
развитие**





**Познавателно  
е развитие**





**Речевое  
развитие**





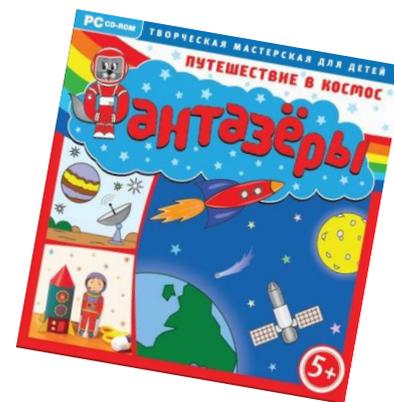
# Режиссерская игра



Совместно с ведущими компанией в области детской индустрии разработана серия программно-методических комплексов в виде информационных дидактических пособий, целью которых является гармоничное соединение компьютерных технологий с традиционными средствами развития ребенка дошкольника для формирования психических процессов, развития ведущих сфер

личнос

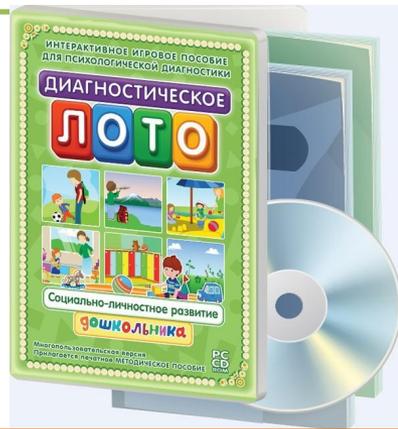
пособностей



# ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ДИАГНОСТИЧЕСКОЕ ЛОТО «СОЦИАЛЬНО-ЛИЧНОСТНОЕ РАЗВИТИЕ»

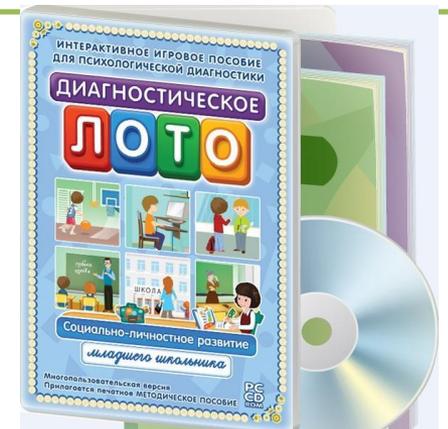
## ДИАГНОСТИЧЕСКОЕ ЛОТО

Социально-личностное  
развитие дошкольника

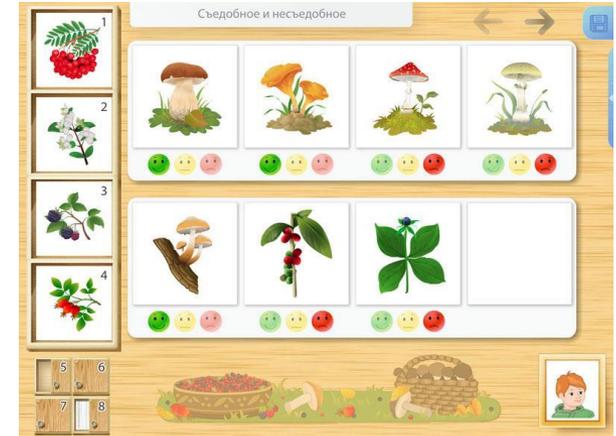
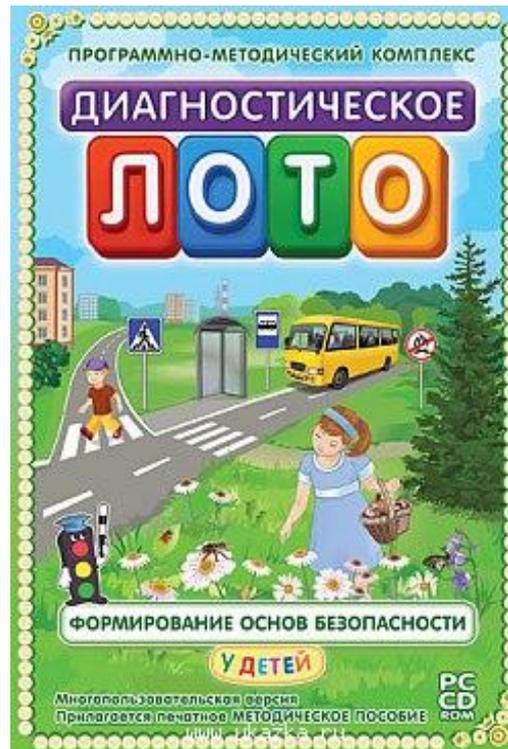


## ДИАГНОСТИЧЕСКОЕ ЛОТО

Социально-личностное  
развитие младшего школьника



# ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ДИАГНОСТИЧЕСКОЕ ЛОТО «ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ У ДЕТЕЙ»



# Проектные технологии.

## Развитие исследовательских умений

- В настоящее время использование проектного метода обучения рассматривается как один из способов организации образовательного процесса в работе с дошкольниками.

Проектная деятельность – сложноорганизованный процесс, предполагающий не частные изменения в методике проведения отдельных занятий, а системные преобразования всего учебного и воспитательного процесса. Проектная деятельность предполагает различные формы активности детей, логично взаимосвязанные с разными этапами реализации замысла, поэтому она выходит за рамки традиционной сетки занятий в детском саду.

( Н.Е. Веракса)

# Актуальность использования проектной деятельности.

- ▣ абсолютно в каждом ребенке есть явные или скрытые потенциальные возможности и способности;
- ▣ в каждом возрасте есть свои сензитивные периоды;
- ▣ ребенок интуитивно стремится к получению новых знаний и проникновению в суть предметов и явлений окружающего его мира;
- ▣ Ребенок - это активный исследователь, экспериментатор, преобразователь, ему все время надо действовать.

# Индикаторы эффективности использования проектной деятельности

- ❖ в проектной деятельности расширяется социально-познавательное пространство детей;
- ❖ развиваются познавательная и творческая активность,
- ❖ общие интеллектуальные способности;
- ❖ формируется познавательная мотивация.



# Проектные технологии. Развитие исследовательских умений.

## Основными теоретическими позициями проектного обучения являются:

- в центре внимания – ребенок;
- образовательный процесс строится в логике деятельности, имеющей смысл для ребенка;
- индивидуальный темп работы над проектом обеспечивает выход каждого ребенка на свой уровень;
- глубоко осознанное усвоение базовых знаний обеспечивается за счет универсального их использования в разных ситуациях.

# Основные виды проектной деятельности

- Выделяют три основных вида проектной деятельности:
- творческую
- Исследовательскую
- Нормативную
- Каждый этих видов обладает своими особенностями и характерными этапами реализации

# ТРИЗ – теория решения изобретательных задач.

- Основателем является Генрих Саулович Альтшуллер. Главная идея его технологии состоит в том, что технические системы возникают и развиваются не «как попало», а по определенным законам: эти законы можно познать и использовать для сознательного – без множества пустых проб – решения изобретательских задач.
- Технология Г.С. Альтшуллера в течение многих лет с успехом использовалась в работе с детьми на станциях юных техников, где и появилась ее вторая часть – творческая педагогика, а затем и новый раздел ТРИЗ – теория развития творческой личности.
- В настоящее время приемы и методы технического ТРИЗ с успехом используются в детских садах для развития у дошкольников изобретательской смекалки, творческого воображения, диалектического мышления.

# Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)

- Программа ТРИЗ для дошкольников – это программа коллективных игр и занятий с подробными методическими рекомендациями для воспитателей. Все занятия и игры предполагают самостоятельный выбор ребенком темы, материала и вида деятельности. Они учат детей выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению.
- Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить.

# 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).
- - Обеспечение активизации творческого

# ТРИЗ – теория решения изобретательных задач.

- **Задания для размышления:**
  - *Как перенести воду в решете (изменить агрегатное состояние- заморозить воду);*
  - *Как быстро вырасти (изменение во времени)*
  - *Как спасти колобка от лисы?*
- **Рекомендуется проводить с детьми беседы на темы:**
  - 1) исторические: как изобрели колесо, самолет, вилку, карандаш и пр.?
  - 2) на прогулках: кто мама ветра, кто его друзья, о чем шепчет ветер, о чем спорит ветер с солнцем?
  - 3) Прием эмпатии: что чувствует этот кустик? Испытывает ли боль дерево?

# Специальные игры

- **Игра в функции предметов.** В этой игре нужно назвать как можно больше вариантов использования одного и того же предмета.
- Вот кирпичик. Его можно использовать как строительный материал, как пресс, как мел (если им чертить на асфальте), как украшение садовых дорожек (если его истолочь и посыпать им дорожки) и т.п. Так можно назвать самые обычные предметы и придумать их назначения.

# Специальные игры

- Игра "Да-Нет-ка" или "Угадай, что я загадала"
- Например: воспитатель загадывает слово "Слон". Дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только "да" или "нет", пока дети не угадают задуманное.
- Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: "Шорты", "Машина", "Роза", "Гриб", "Береза", "Вода", "Радуга" и т.

# Специальные игры

- **Игра "Создание сказки по вопросам".**  
Играют несколько детей. Каждый по очереди (по кругу) должен ответить на вопрос, продолжая сюжет общей истории.  
**Вопросы:** Где происходит действие? Кто главный герой? Где он находится? Что делает? Куда идет? Кого встречает? Что сказал? Что ему ответили? Чем все окончилось?
- **Придумай окончание сказки.**

# ТРИЗ – теория решения изобретательных задач.

- ТРИЗ работает на принципах педагогики сотрудничества, ставит детей и педагогов в позицию партнёров, стимулирует создание ситуации успеха для детей, тем самым, поддерживая их веру в свои силы и возможности, интерес к познанию окружающего мира.

# Развитие дизайнерских способностей детей дошкольного возраста.

Опыт работы педагогических коллективов ДОО № 1641 и № 325 города Москвы

# Технология детского дизайна

- Дизайн (ит. «Disegno» - замысел, намерение, модель, шаблон, композиция)- это художественно-проектная деятельность, направленная на формирование гармоничной предметной среды и ее элементов.
- Дизайнерская деятельность детей- это область художественного проектирования объектов и направление художественного воспитания, включающая в себя элементы рисования, лепки, аппликации, конструирования и художественного труда.

# Технология детского дизайна

- Дизайнерская деятельность детей старшего дошкольного возраста – это декоративно – оформительская деятельность, в процессе которой создаются сувениры, игрушки, гирлянды, украшают посуду, предметы кукольной мебели. Главная задача – формирование и развитие в единстве эстетического отношения к жизни к миру художественных способностей детей и навыков художественного труда в процессе детской дизайнерской деятельности.

# Технология детского дизайна

- **Типы детского дизайна:**
- -аппликационно-графический дизайн (плоскостной)
- -предметно-декоративный дизайн (объемный)
- -архитектурно-декоративный дизайн (пространственный).
- **Направления детского дизайна:**
- - «художественная аранжировка»- плетение, ткачество, рукоделие и декор интерьера, из природного материала, бумаги, коробок;
- - «моделирование одежды» – создание эскизов фасонов одежды для кукол;
- - «декоративно-пространственный дизайн» –игрового пространства детей и помещений для праздников и развлечений (используются трафарет, лекала, степлер и др.)

# Развитие детей в процессе дизайнерской деятельности

- Дизайнерская деятельность широко используется в образовательном процессе, помогая решить большой круг разнообразных развивающих, воспитательных и образовательных задач: от развития у детей моторики и накопления сенсорного опыта (восприятие) до формирования достаточно сложных мыслительных действий (мышление), творческого воображения и механизмов управления собственным поведением (коммуникативные и регуляторские способности)

# Развитие детей в процессе дизайнерской деятельности

- РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ И ДИЗАЙН.
- *Восприятие формы предметов;*
- *Восприятия цвета и контраста;*
- *Восприятие величины предметов;*
- РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ И ДИЗАЙН.
- РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ И ДИЗАЙН.
- ДИЗАЙН И ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ВОСПРИЯТИЕ.

# Три этапа системы обучения детей дизайнерской деятельности

- 1 этап – подготовительный: развитие сенсорных способностей детей в процессе обучения перцептивным действиям и формирование представлений о сенсорных эталонах. Работу осуществляют воспитатели на основе **экспресс – диагностики** сформированности предпосылок дизайнерской деятельности детей.
- 2 этап – основной – перекрест линий познавательного, речевого, математического развития, художественно-творческого дизайна, в процессе познания цвета и моделирования формы предметов («Путешествие в Цветландию»)
- 3 этап- формирование и развитие специальных навыков дизайн- проектирования одежды, интерьера и др. («Живые фантазии тканей»).

# Руководство развитием дизайнерской деятельности детей

- В процессе дизайнерской деятельности педагог:
- 1. Создает условия (внешние, благоприятную эмоционально-психологическую атмосферу, деловые, сотруднические отношения между детьми)
- 2. Руководит и управляет познавательной и практической деятельностью детей (учит планировать процесс работы, предоставляет каждому разумную свободу в выборе деятельности, продолжительности занятия)
- 3. Контролирует и оценивает приложенные усилия и результаты практической деятельности.

# Технология детского дизайна (примеры)

- Осваиваем профессию дизайнера в рамках проекта «Дом моды»,
- Придумываем «Чудо сервизы»
- Конкурс на дизайн «Конфетных оберток»
- Строим «Дом будущего»
- Создаем «Автомобиль мечты»
- «Живые фантазии тканей»
- «Путешествие в страну, где добро побеждает зло» (дизайн добрых открыток)

# Цикл занятий с детьми по цветовому проектированию «Путешествие в Цветландию».

(старшая группа)

- «Черно-белая история»
- «Радужное чудо»
- «Главные жители Цветландии»
- «Теплые и холодные краски»
- «Жар –птица»
- «Ветер из страны цветов»
- «Есть глаза у цветов»

# Цикл занятий «Живые фантазии тканей» (подготовительная к школе группа)

- «Знакомство с дизайн -студией» (творческая мастерская)
- «Портрет матушки- Осени»
- «Зимняя волшебная роща»
- «Дизайн гостиной»
- «Весенняя волшебная Роща»
- «Путешествие в страну, где добро побеждает зло» (дизайн добрых открыток)
- «Расписываем ткань вместе с детьми» (творческие мастерские)

# Диагностика дизайнерских способностей детей.

- Диагностический модуль состоит из набора диагностических заданий, ориентирован на детей старшего дошкольного возраста.
- Нет деления детей на группы, так как диагностика не является обязательной для проведения педагогического мониторинга. Методика подобрана и апробирована Вотиновой Е.Н. Под руководством Сениной Э.Э. (сокращенный вариант)
- 1 *Выявление элементов технической эстетики,*
- 2 *Проектирование цвета и формы (дизайн посуды).*
- 3 *Дизайн детской мебели.*

# 1 Выявление элементов технической эстетики

- Цель; выявление элементов технической эстетики, на которые ребенок обращает внимание.
- Детям предлагается ответить на вопросы:
  1. Назови любимые игрушки. Чем они нравятся?
  2. Какие полезные вещи есть в вашей квартире? Чем они красивы?
  3. Что тебе нравится больше всего во дворе и почему?
  4. Какие предметы техники на улице тебе нравятся? Почему?

*Могут быть выделены 3 уровня:*

**3 уровень (4-5 баллов):** ребенок обращает внимание на пользе, приносимую предметами, удобство в пользовании, отмечают красоту формы.

**2 уровень (2-3 балла):** ребенок отмечает только красоту предметов, обосновывая тем, что они просто нравятся.

**1 уровень (0-1 балл) :** ребенок не обосновывает свои ответы, не понимает пользы предметов, удобства и красоты.

## 2 Проектирование цвета и формы (дизайн посуды).

- Цель: выявить знания геометрических фигур, знания о цвете, форме, умения составлять узор из геометрических и растительных элементов на круге ( по Падалко А.Е.)
- Задание: составить узор-орнамент для украшения тарелки, так чтобы фигуры располагались ровно, красиво и сочетались цвета.
- Вопросы:Какие геометрические фигуры использовались? Как они расположены относительно друг друга? Какие цвета использовались
- **Уровни знаний**
- **Низкий.** Знают геометрические фигуры, различают цвета, но не умеют их сочетать при составлении узора, интуиция в этом направлении не развита.
- **Средний.** Знают геометрические фигуры, хорошо различают цвета, хотя не знают правил сочетаемости цветов и форм, интуитивно их чувствуют и правильно применяют.
- **Высокий.** Дети вполне сознательно выделяют свойства форм и цвета, правильно сочетают их в композиции, обосновывая то, или иное сочетания.

### 3 Дизайн детской мебели.

- **Цель:**Выявление способности детей к дизайнерской деятельности, созданию воображаемого образа предмета.
- **Задание:** спроецировать и нарисовать полезную и красивую мебель будущего (сейчас не существует).
- **Общая характеристика уровней:**

**Высокий:** понимает пользу, удобство и красоту предметов; не допускает ошибок; замысел полностью адекватен задаче; использует выразительные средства.

**Средний:** 1-2 ошибки при различении цветовых оттенков, насыщенности цвета; знает фигуры, но не знает правил сочетаемости цветов и форм, интуитивно их чувствует. При оценке отмечает только красоту («просто нравится»).

**Низкий:** более 2-х ошибок при различении цветовых оттенков, знает геометрические фигуры, но не умеет правильно их сочетать в композиции; не знает правил сочетаемости цветов и форм, интуиция в этом направлении не развита; отсутствует гармоничность в

# Обновление образовательного процесса ФГОС ДО

- Комплексно- тематический принцип планирования предполагает:
- гибко моделировать образовательный процесс, включая тематические прогулки, тематические дни, тематические недели и др.
- Использовать разнообразные интерактивные технологии

**Спасибо за внимание!**

**Желаю  
успехов!**