

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ПРИНЦИПЫ ОБУЧЕНИЯ В ДОУ.

Одной из задач Федеральной программы развития образования в России является обновление содержания и технологий обучения.

Современные педагогические технологии в дошкольном образовании направлены на реализацию государственных стандартов дошкольного образования.

Педагогическая технология в дошкольном образовании представляет совокупность психолого-педагогических подходов, определяющих содержание дошкольного образования, комплекс форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств, реализующих воспитательно-образовательный процесс (описание процесса достижения планируемых результатов обучения).

Современные реалии и требования, предъявляемые государством к качеству образовательно-воспитательной деятельности в детском саду, подразумевают, что воспитатель должен владеть необходимыми образовательными технологиями.

ПОНЯТИЕ «ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ»

С одной стороны, технология обучения - это совокупность методов и средств обработки, представления, изменения и предъявления учебной информации, с другой - это наука о способах воздействия преподавателя на учеников в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств. В технологии обучения содержание, методы и средства обучения находятся во взаимосвязи и взаимообусловленности. Педагогическое мастерство воспитателя состоит в том, чтобы отобрать нужное содержание, применить оптимальные методы и средства обучения в соответствии с программой и поставленными образовательными задачами.

Технология обучения - системная категория, структурными составляющими которой являются:

- цели обучения;
- содержание обучения;
- средства педагогического взаимодействия;
- организация учебного процесса;
- ученик, учитель;
- результат деятельности.

Понятие **педагогическая технология** может быть представлено **тремя аспектами**.

- **научным**: педагогические технологии – часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;
- **процессуальным-описательным**: описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения;
- **процессуальным-действенным**: осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

Таким образом, педагогическая технология функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения.

ОТЛИЧИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ ОТ МЕТОДИКИ

Технология отличается от методик своей воспроизводимостью, устойчивостью результатов, отсутствием многих «если». Смешение технологий и методик приводит к тому, что иногда методики входят в состав технологий, а иногда, наоборот, те или иные технологии – в состав методик обучения.

СТРУКТУРА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ

В понятие педагогической технологии входят:

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

Любая педагогическая технология должна удовлетворять некоторым основным методологическим требованиям (*критериям технологичности*).

Концептуальность предполагает опору на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

Системность включает наличие всех признаков системы: логики процесса, взаимосвязи всех его частей, целостности.

Управляемость дает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средствами и методами с целью коррекции результатов.

Эффективность усматривает оптимальность по затратам, гарантию достижения определенного стандарта обучения.

Воспроизводимость подразумевает возможность применения (повторения, воспроизведения) педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами.

Наиболее популярные и эффективные технологии в ДОУ:

- здоровьесберегающие технологии;
- технология личностно-ориентированного взаимодействия педагога с детьми;
- технология проектного обучения;
- технология «портфолио дошкольника»;
- технология «портфолио педагога»
- информационно-коммуникативные технологии;

□

Основные технологии:

- технология диалогового обучения;
- технология информационного обучения;
- технология игрового обучения;
- технология проблемного обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология ТРИЗ;
- технология проектного обучения;
- здоровьесберегающие технологии;
- информационно-коммуникативные технологии;

Рассмотрим более подробно каждую из технологий обучения:

Технология диалогового обучения.

Эта технология опирается на внутреннее содержание, потребности личности, «карнавал мироощущений» ребёнка, его полифонический слух по отношению к окружающему миру.

Роль педагога заключается в организации коммуникативной развивающей среды и в умении вести диалог. Технологии диалогового обучения, присущие следующие особенности:

- ☐ Развивающая форма деятельности (специально созданная диалогическая среда, свобода и спонтанность);
- ☐ Эмоционально-чувственная сфера взаимодействия;
- ☐ Вплетение в диалог словесной игры, музыкальности, художественного образа, театрализации.

Технология и информатизация обучения

Опирается на принцип активизации ребёнка в обучении и определяется ведущей ролью педагога. Педагог берёт на себя роль «информатора». Передающего знания детям (это может быть и словесная инструкция к деятельности или прямое включение ребёнка в деятельность по принципу «делай как я»).

Структура этой технологии выглядит следующим образом:

- цель;
- рассказ;
- задание на воспроизведение знаний либо задача, деятельность (совместная с педагогом);
- результат.

Особенности данной технологии:

- руководящая роль педагога;
- включение детей в деятельность по инструкции педагога;
- понимание детьми информации педагога.

Технология развивающего обучения

Предмет развития – одна из сфер психики ребенка

Ребенок субъект одной из сфер развития психики (например интеллектуальной)

Ребенок должен усвоить и достичь определенного уровня знаний, умений, навыков.

Субъектно-субъектные отношения

Закономерности развития ребенка основа построения образовательного процесса

В основе развивающего обучения и образования лежат деятельностный подход и психолого-педагогические закономерности развития человека.

В основе развивающего обучения лежит культурно-историческая концепция (психические функции человека возникают и развиваются в процессе обучения).

Идея развивающего обучения состоит в том, что обучение должно быть опережающим развитием ребенка, основой развивающего обучения является ребенок, знания выступают как средства развития ребенка. Развивающее обучение то, которое идет впереди развития.

Принципы развивающего обучения

- принцип субъектности образования;
- принцип учета ведущих видов деятельности и законов их смены;
- принцип учета сензитивных периодов развития;
- принцип определения зоны ближайшего развития и организации в ней совместной деятельности детей и взрослых;
- принцип амплификации (обогащения, усиления, углубления) детского развития;

- принцип проектирования, конструирования и создания ситуации образовательной деятельности;
- принцип обязательной результативности каждого вида деятельности;
- принцип высокой мотивированности любых видов деятельности;
- принцип обязательной рефлексивности всякой деятельности;
- принцип нравственного обогащения используемых в качестве средства видов деятельности;
- принцип сотрудничества при организации и управлении различными формами деятельности.

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ

Это такая организация учебных занятий, которая предполагает создание проблемных ситуаций (под руководством педагога) и активную самостоятельную деятельность детей по их решению, в результате чего ребёнок получает знания.

Структурные компоненты реализации данной технологии:

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

ТЕХНОЛОГИЯ «ПОРТФОЛИО ДОШКОЛЬНИКА»

Чтобы усилить взаимосвязь между родителями и детьми существует новая технология – «Портфолио дошкольника», в котором можно было бы зафиксировать изменения, полезные превращения в развитии и воспитании ребёнка с момента поступления в детский сад и вплоть до его окончания.

Портфолио – это папка достижений ребёнка, включающая в себя материалы, которые позволяют учитывать результаты достигнутые в разнообразных видах деятельности.

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ

Под проблемным обучением понимается такая организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством воспитателя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность детей по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Проблемное обучение основано на создании особого вида мотивации – проблемной, для этого дидактическое содержание материала должно быть представлено как цепь проблемных ситуаций. Проблемная ситуация – это познавательная задача, которая характеризуется противоречием между имеющимися знаниями, умениями, отношениями и предъявляемым требованием.

Методика создания проблемных ситуаций

- воспитатель подводит детей к противоречию и предлагает им самим найти способ его разрешения;
- сталкивает противоречия практической деятельности;
- излагает различные точки зрения на один и тот же вопрос;
- предлагает рассмотреть явление с различных позиций;
- побуждает делать сравнения, обобщения, выводы из ситуации, сопоставлять факты;

- ставит конкретные вопросы (на обобщение, обоснование, конкретизацию, логику рассуждения);
- определяет проблемные теоретические и практические задания (например: исследовательские);
- ставит проблемные задачи (например: с недостаточными или избыточными исходными данными, с неопределенностью в постановке вопроса, с противоречивыми данными, с заведомо допущенными ошибками, с ограниченным временем решения, на преодоление «психологической инерции» и др.).

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Основная, образовательная цель введения компьютера в мир ребёнка – это прежде всего, формирование у него готовности к жизни в обществе, широко применяющем компьютерные (информационные технологии в быту, обучении, науке, различных гуманитарных сферах, на производстве, в экономике и управлении).

В дошкольном возрасте ребёнок обычно опирается в своей деятельности на наглядно-действенное и наглядно-образное мышление. Для этих видов мышления характерна практическая, действенная ориентировка в условиях задачи. Поле деятельности дошкольника диктует ему способ решения задач в практически образном плане, несмотря на то, что он уже владеет логикой практического действия и речевого высказывания, тесно связанного с практическим действием.

Появление компьютера в жизни человека, его активное внедрение многое изменило. Само устройство компьютера, не говоря уже о содержании компьютерных программ, игровых или обучающих, сразу же ставит дошкольника в совершенно новую психологическую позицию: нужно с начала нажать, чтобы получилось то, что ты хочешь видеть на экране компьютера. За компьютером ребёнок впервые попадает в ситуацию, когда он не может ничего передвинуть или примерить.

Предметно-техническое устройство компьютера заставляет ребёнка «думать» о способе своего действия, которое впервые вычлняется из потока его деятельности и становится объектом выбора, принятия решения и лишь потом осуществляется.. объективно это означает начало овладения теоретическим мышлением; осознания способа действия – его неосомненный признак и основа. Ребёнок начинает думать прежде, чем делать. Таким образом, компьютерный мир нужен современному ребёнку и потому. Что способствует дальнейшему развитию его мышления интеллектуальную подготовку к обучению в школе

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

Использование компьютерных технологий позволяет:

- создать у дошкольника дополнительную мотивацию при формировании учебной деятельности;
- увеличить число ситуаций, решить которые ребёнок может самостоятельно;
- индивидуализировать учебные задания;
- использовать компьютер в системе тренингов;
- использовать компьютер для более полного ознакомления с предметами и явлениями, находящимися за пределами собственного опыта ребёнка;
- моделировать виртуальную среду.

ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом развития ребенка, когда закладываются основы личности, вырабатывается воля и произвольное поведение, активно развивается воображение, творчество, общая инициативность, и все эти важнейшие качества

формируются не только в процессе специальных занятий, а в главной деятельности дошкольника - в игре.

Опирается на принцип активности ребёнка, характеризуется высоким уровнем мотивации и определяется естественной потребностью дошкольника. Роль педагога заключается в создании и организации перметно-пространственной среды.

Игра выполняет развивающую, коммуникативную, терапевтическую и диагностическую функции.

Структура данной технологии следующая:

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

Игровая технология в обучении призвана сочетать элементы игры и учения. Игровым технологиям присущи следующие особенности:

- свободная развивающая деятельность (она возникает по желанию ребёнка, ради удовольствия от процесса деятельности);
- творческий характер деятельности (ребёнок импровизирует в игре);
- эмоциональная приподнятость деятельности (опирается на чувственную основу природы игры и эмоциональные переживания ребёнка).

По определению, **игра** – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Функции игровой деятельности:

- ✓ Развлекательная
- ✓ Коммуникативная
- ✓ Самореализации
- ✓ Игротерапевтическая
- ✓ Диагностическая
- ✓ Функция коррекции
- ✓ Социализации и др.

Главные черты, присущие большинству игр:

- Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребёнка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- Творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
- Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;
- Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание среды, логическую и временную последовательность её развития.

Структура игры:

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия, как средство реализации этих ролей;

- игровое употребление предметов;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Педагогическая игра

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной активностью.

Игровая форма занятий создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средства побуждения, стимулирования детей к учебной деятельности.

Классификация педагогических игр:

По области деятельности:

- Физические
- Интеллектуальные
- Трудовые
- Социальные
- Психологические

По характеру педагогического процесса:

- Обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие
- Познавательные, воспитательные, развивающие
- Репродуктивные, продуктивные, творческие
- Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические

По игровой методике:

- Предметные
- Сюжетные
- Ролевые
- Деловые
- Имитационные
- Драматизации

По предметной области:

- Математические, химические, биологические, физические, экологические
- Музыкальные, театральные, литературные
- Трудовые, технические, производственные
- Физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные
- Обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие.

По игровой среде:

Без предметов, с предметами

Настольные, комнатные, уличные, на местности

Компьютерные, телевизионные, ТСО

Технические со средствами передвижения

Технология развивающих игр Б.П. Никитина

Программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всём своём многообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.

Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов, деталей конструктора-механика и т.д. Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и т.о. знакомят его с разными способами передачи информации.

Задачи имеют широкий диапазон трудностей: от доступных иногда двух-трёхлетнему малышу до непосильных среднему взрослому. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребёнку идти вперёд и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где всё объясняется и где формируются, в основном, только исполнительские черты в ребёнке.

Решение задачи предстаёт перед ребёнком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков и др., т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверять точность выполнения задания.

В развивающих играх – в этом и заключается их главная особенность – удалось объединить один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребёнок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

Развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;

Их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей; Поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребёнок развивается наиболее успешно;

Развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

Игровые технологии в младшем школьном возрасте

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации.

Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане – как игровой и как учебно-познавательный результат. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем.

В неё включаются последовательно:

игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать сопоставлять их;

группы игр на обобщение предметов по определённым признакам,

группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;

группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс.

Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется ряд таких технологий: «Сам Самыч» В.В. Репкина, «Мумми- тролли» томских авторов, персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключений Буратино» и т.д., встроенных в основное содержание обучения.