

# Современные педагогические технологии в ДОО

- Кейс технология.
- Квест технология.
- Технология лего- конструирования.
- Технология интеллект- карты.
- Технология детского экспериментирования.
- Развивающая технология Воскобовича.

Часть 2.

Муниципальный ресурсный центр «Особый ребенок» по направлению: «Развитие системы комплексного сопровождения детей дошкольного возраста с инвалидностью, с ограниченными возможностями здоровья»

Составитель: Крючкова Г.А.

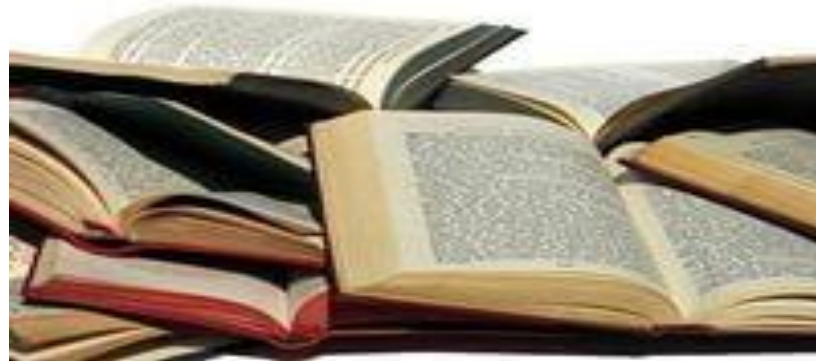
*Кейс –  
технологии в  
дошкольном  
образовании*



## Историческая справка

*Впервые работа с кейсами в рамках учебного процесса была реализована в Гарвардской школе бизнеса в 1908 г.*

*В России данная технология стала внедряться лишь последние 3-4 года.*



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



**Кейс-технология** – это общее название технологий обучения, представляющих собой методы анализа ситуаций.

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



# Для чего нужен кейс?

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



# Виды кейсов



Печатный кейс (может содержать графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации, что делает его более наглядным).



Мультимедиа - кейс (наиболее популярный в последнее время, но зависит от технического оснащения ).



Видео кейс (может содержать фильм, аудио и видео материалы. Его минус - ограничена возможность многократного просмотра → искажение информации и ошибки).

# Что может содержать кейс?

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



# Методы кейс - технологии

- - Метод инцидента;
- - Метод ситуационно-ролевых игр;
- - Метод разбора деловой корреспонденции;
- - Игровое проектирование;
- - Метод дискуссии.
- - Метод ситуационного анализа (метод анализа конкретных ситуаций, ситуационные задачи и упражнения, кейс-стади, фото-кейсы, кейс-иллюстрации);

Чаще всего в работе с детьми применяют технологию «Фото-кейс». Технология «Фото-кейс» актуальна, потому что даёт возможность сформировать стратегию принятия решения, с помощью которой ребёнок в будущем сможет преодолеть самостоятельно возникшие разной сложности жизненные ситуации. Сущностью предоставленной технологии является анализ проблемной ситуации.

Этапы работы:

**Первый этап:** подготовительный.

Знакомим детей с ситуацией (фотографией). Фиксируем их внимание. Создается положительное отношение к ситуации.

**На втором этапе,** дети совместно с взрослым выделяют проблему, определяют целевую установку. Самостоятельно воспитанники осознают цель поиска.

**На третьем этапе,** активизируем детей при помощи ключевых вопросов, поддерживая эмоциональный опыт детей, осуществляем координационную работу во время поисковой деятельности воспитанников.

**Четвертый этап:** (анализ принятия решения), вовлекаем детей в процесс составления плана действий, ребята демонстрируют умения логически рассуждать.

**На пятом,** оценочно-рефлексивном этапе, воспитанники выдвигают аргументы, размышляют, применяют полученные знания.

Пример работы над фото-кейсом:  
На первом этапе знакомим детей с фотографией.



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

На втором этапе демонстрируем фото 2.



Задаем вопрос для проведения «мозгового штурма»:  
Что мальчик не учел, переходя дорогу в  
неположенном месте? Как найти выход из данной  
проблемной ситуации? Дети проводят анализ данной  
проблемной ситуации и высказывают свои  
предположение в виде полных ответов на вопросы.

**На третьем этапе** дети примеряют поступок мальчика на себя, выбирают самое оптимальное правильное решение.

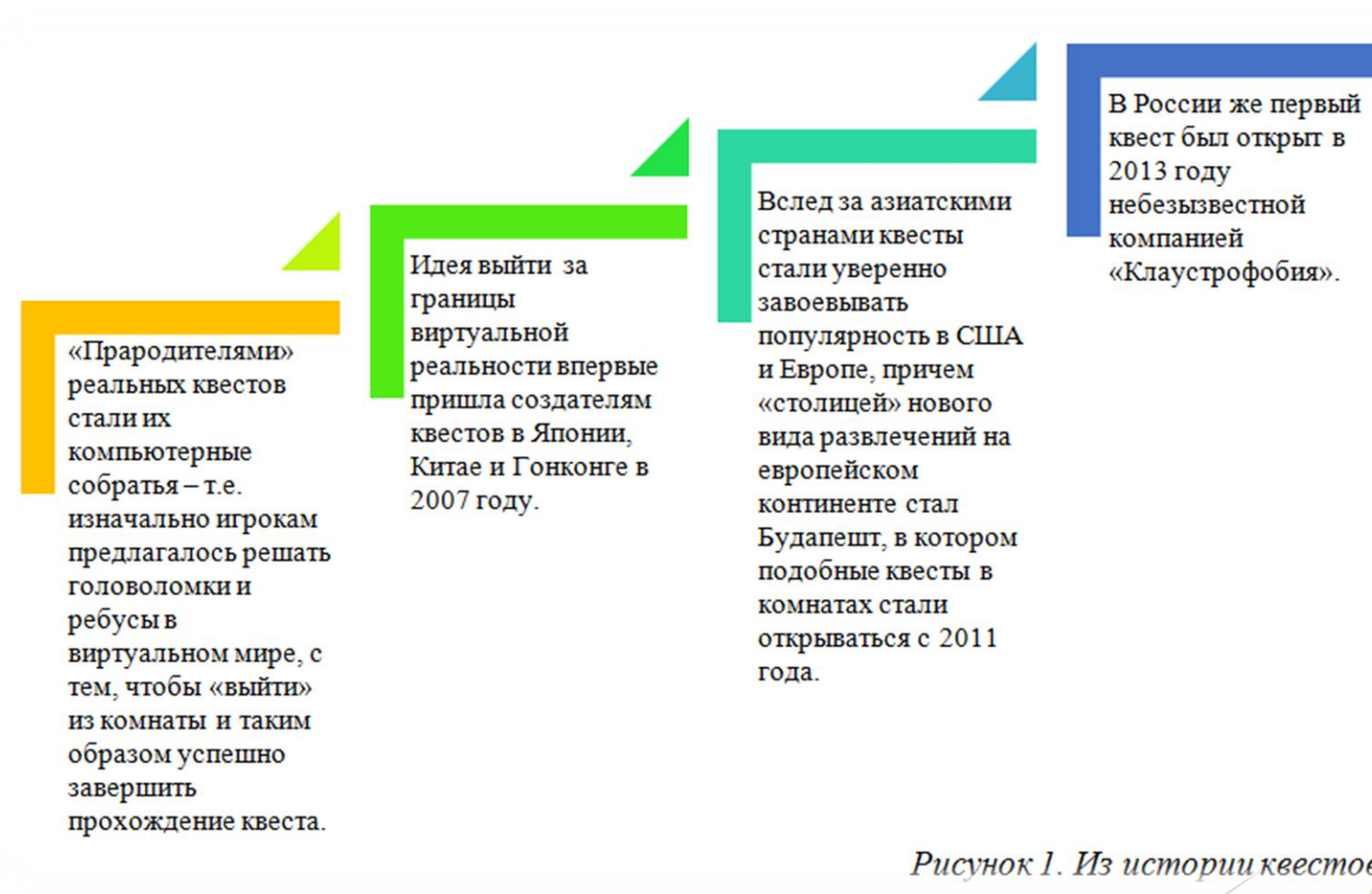
**На четвертом этапе** дети делают вывод, что переходить дорогу надо только по пешеходному переходу «зебре».

**Таким образом,** применение фото-кейс - технологии, оказывает положительное влияние на различные стороны развития дошкольников, в том числе и на развитие речемыслительной деятельности дошкольника.

***Квест – технологии в  
дошкольной  
образовательной  
организации***



Квест (заимствование англ. ) Quest – «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»; изначально - один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей).

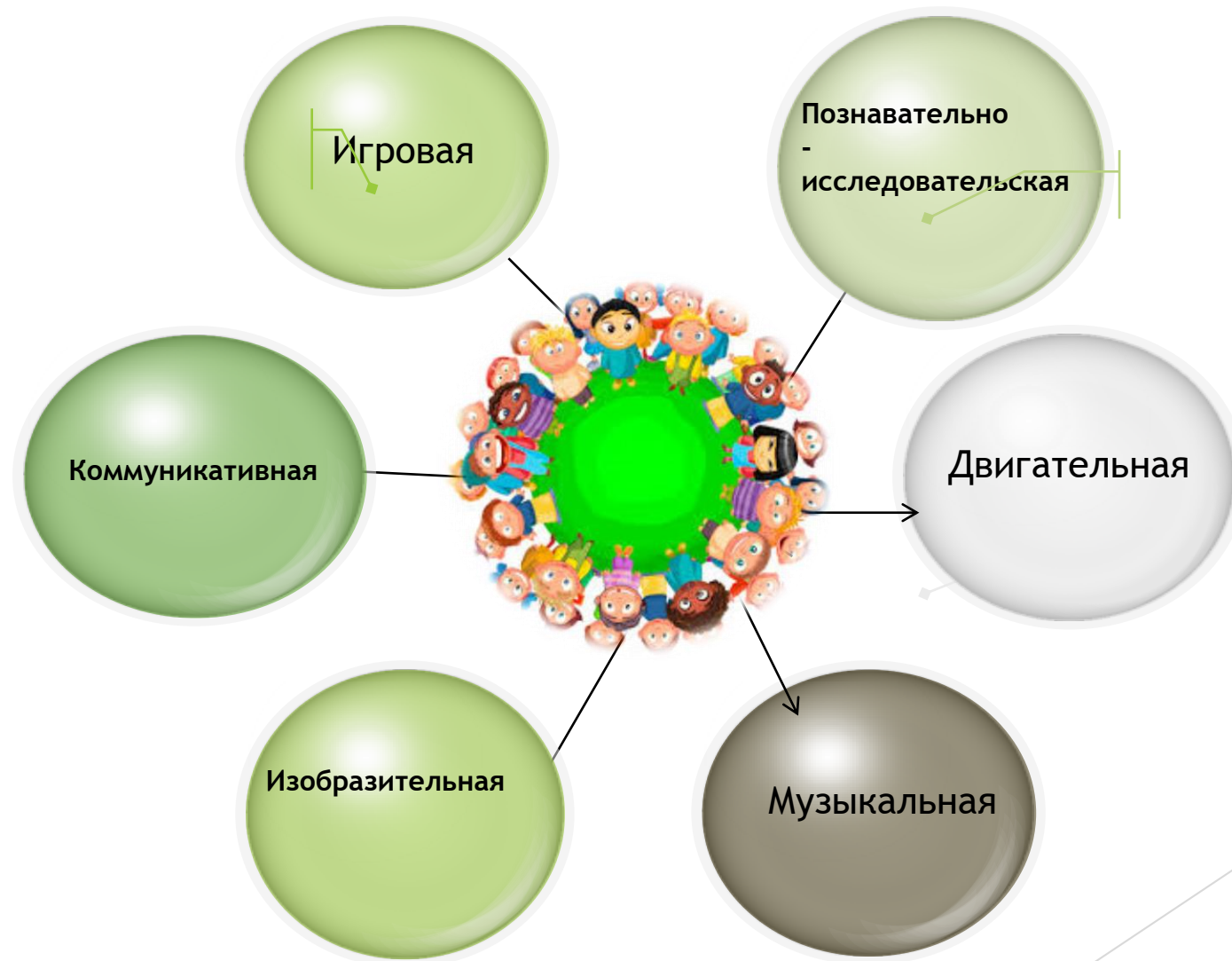




Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Квест - это игровая педагогическая технология. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий.

# Виды деятельности



# КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ



*Рисунок 4. Виды квестов*

# СТРУКТУРА КВЕСТА



Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)

Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

Информационная - приобретение детьми нового знания;

Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

# Проведение игры

Создание  
игровой  
ситуации

Замотивировать  
участников

Задание

Постановка цели

Процесс

Логически и  
последовательно  
построенная цепочка  
заданий.

Завершени  
е

Подведение итогов.  
Презентация игры.

# Условия игры

Требования к заданиям:	Принципы:	Условия:
- оригинальность	1. Доступность	1. Безопасность игр.
- доступность	2. Системность – логическая связь заданий между собой	2. Соответствие игр возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей.
- адекватность ситуации	3. Эмоциональная окрашенность заданий	3. Мирный способ решения споров и конфликтов.
	4. Расчет времени.	
	5. Разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста.	
	6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.	

# АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ



*Рисунок 3. Этапы организации*

# \* *Технология LEGO - конструирования в детском саду*

*«Конструируя, ребенок  
действует, как зодчий,  
возводящий здание  
собственного интеллекта».*  
*Ж. Пиаже*



Термин «**конструирование**» (от латинского *construo* строю, создаю) означает создание модели, построение, приведение в определенный порядок и взаимоотношение различных предметов, частей, элементов.

Конструирование относится к ***продуктивным видам деятельности***, поскольку направлено на получение определённого продукта, как реально существующих, так и придуманных самими детьми объектов.

Под **детским конструированием** принято понимать создание разнообразных построек из строительного материала, изготовление поделок и игрушек из бумаги, картона, дерева и других материалов.

# Несколько фактов о Lego

- название LEGO® состоит из двух букв датских слов "LEG" и "GODT", что означает "играть с увлечением"
- LEGO запатентовала кирпичик LEGO в 28 января 1958 года

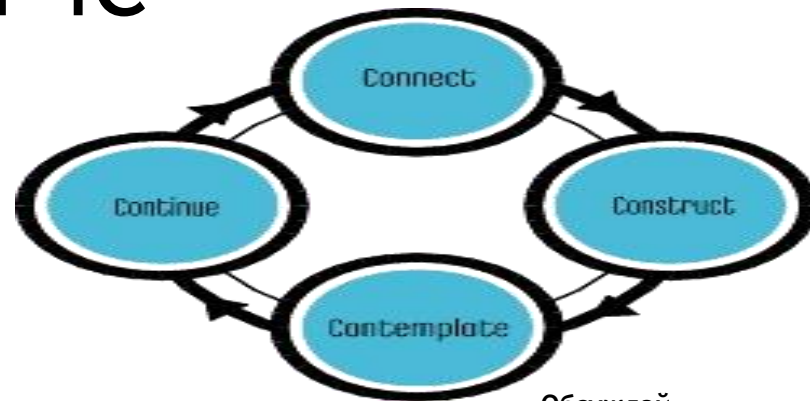
# О Lego

Миссия LEGO Group – вдохновлять и развивать «строителей» завтрашнего дня

«Только лучшее является достаточно хорошим» - Девиз



# Система обучения LEGO: принцип 4С



Соединяй  
Постановка задачи



Connect

Собирай  
Построй модель



Construct

Обсуждай  
Рефлексия и обмен  
опытом



Contemplate

Продолжай  
Улучшение  
проекта

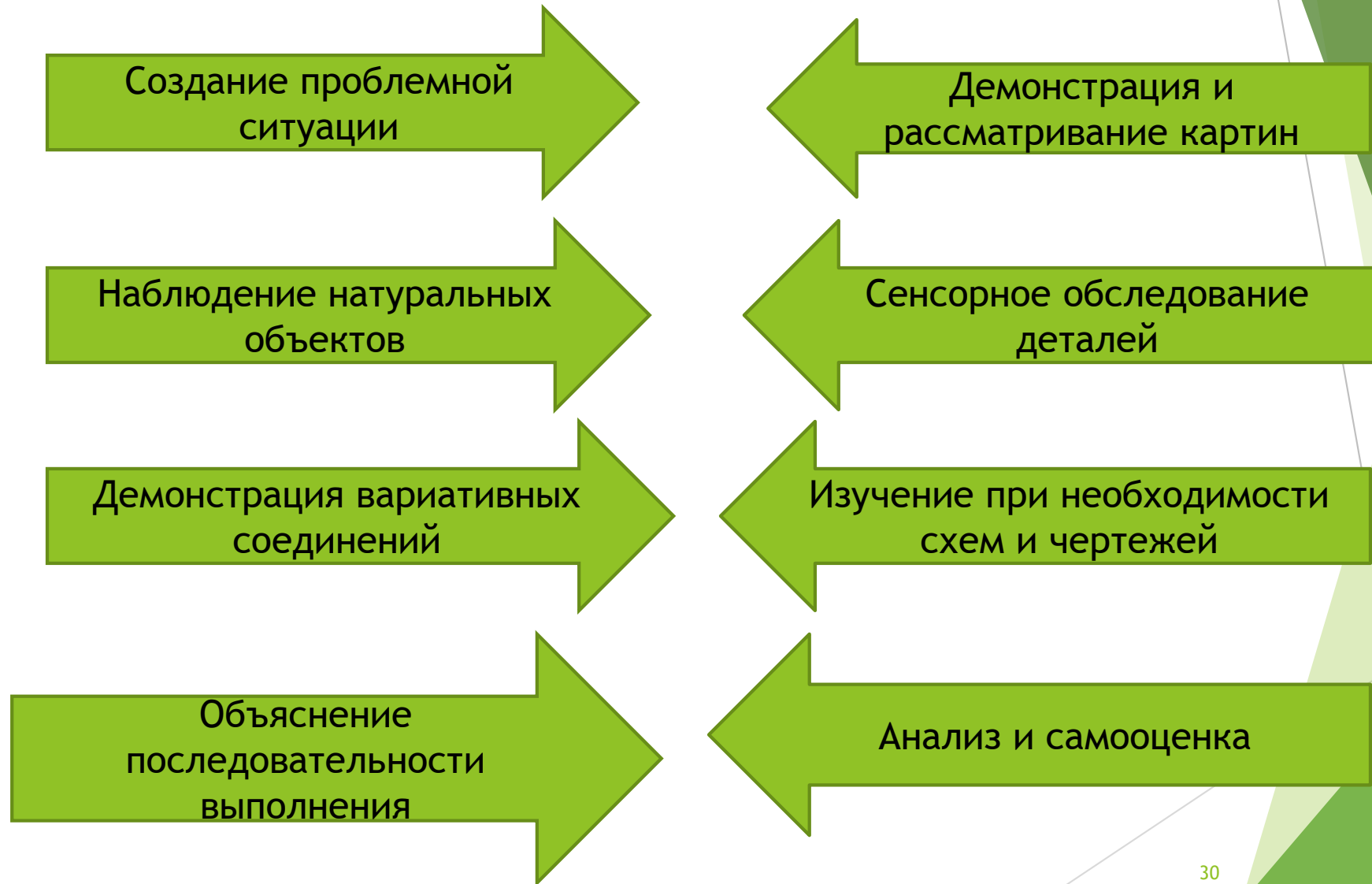


Continue

# Методика Lego (4 С)



## Алгоритм выполнения модели из конструктора Лего:



## Задачи

Способствовать  
повышению  
познавательной  
активности и  
творческого  
потенциала

Способствовать  
формированию  
коммуникативных  
навыков на  
основе  
сотрудничества

Способствовать  
развитию  
инициативности,  
самостоятельности  
и и  
ответственности

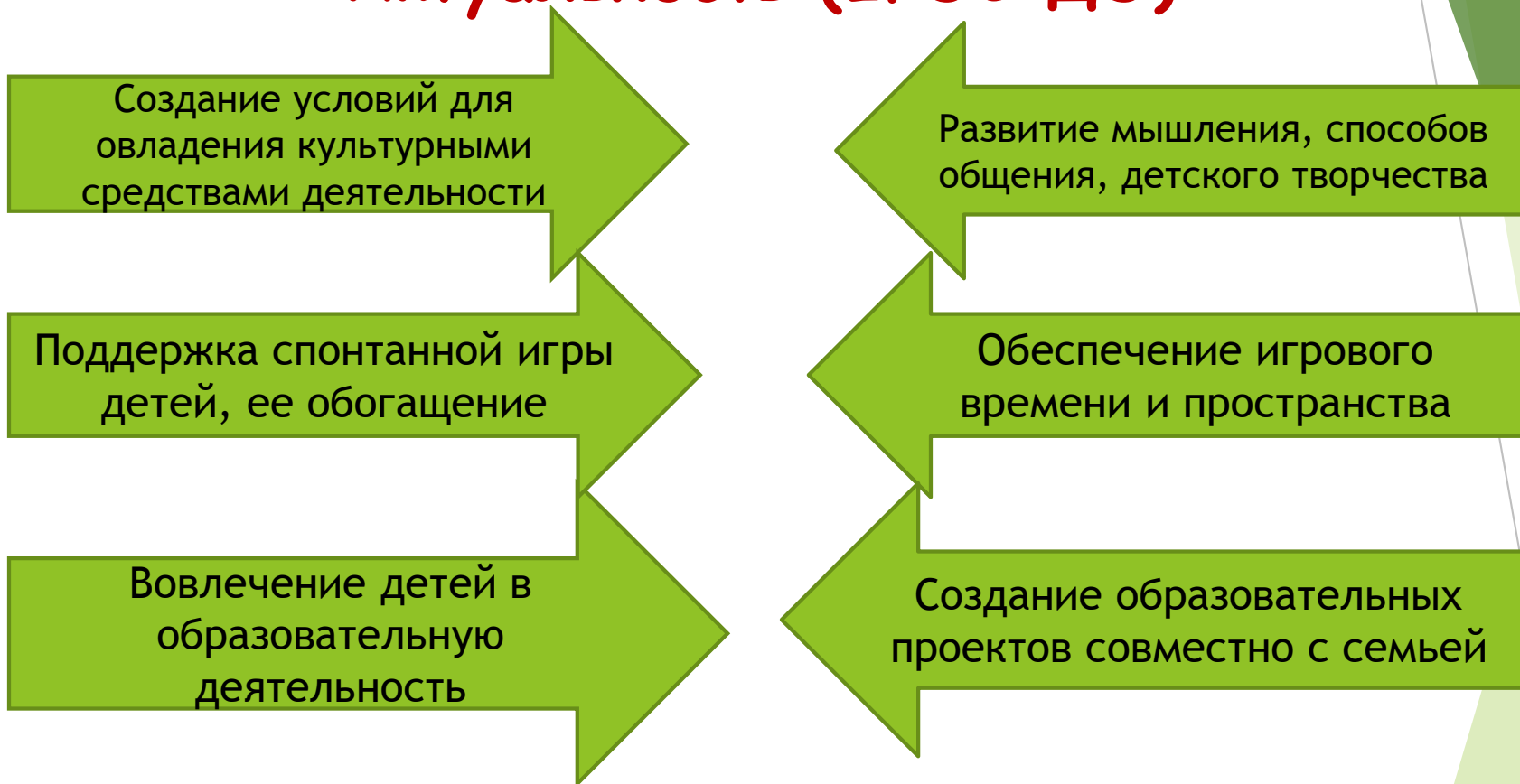
Способствовать  
развитию  
интеллектуальных  
способностей  
детей

Развитие у детей  
умения  
планировать и  
анализировать  
свою  
деятельность

Вовлечение  
родителей в  
образовательную  
деятельность  
через различные  
формы  
взаимодействия



## Актуальность (ФГОС ДО)





## Принципы LEGO - технологии

Ребенок всегда находится в ситуации выбора (тема, сюжет, способ, результат)

Ребенок может использовать детали из другого конструктора

Ребенок оценивает результат своей деятельности

В процессе работы ребенок может менять свой замысел

Ребенок видит продукт своей деятельности



## Психолого-педагогические условия

➤ Построение ОД на основе взаимодействия и сотрудничества взрослого и ребенка

➤ Учет социальной ситуации развития каждого ребенка

➤ Поддержка взрослыми доброжелательного отношения друг к другу

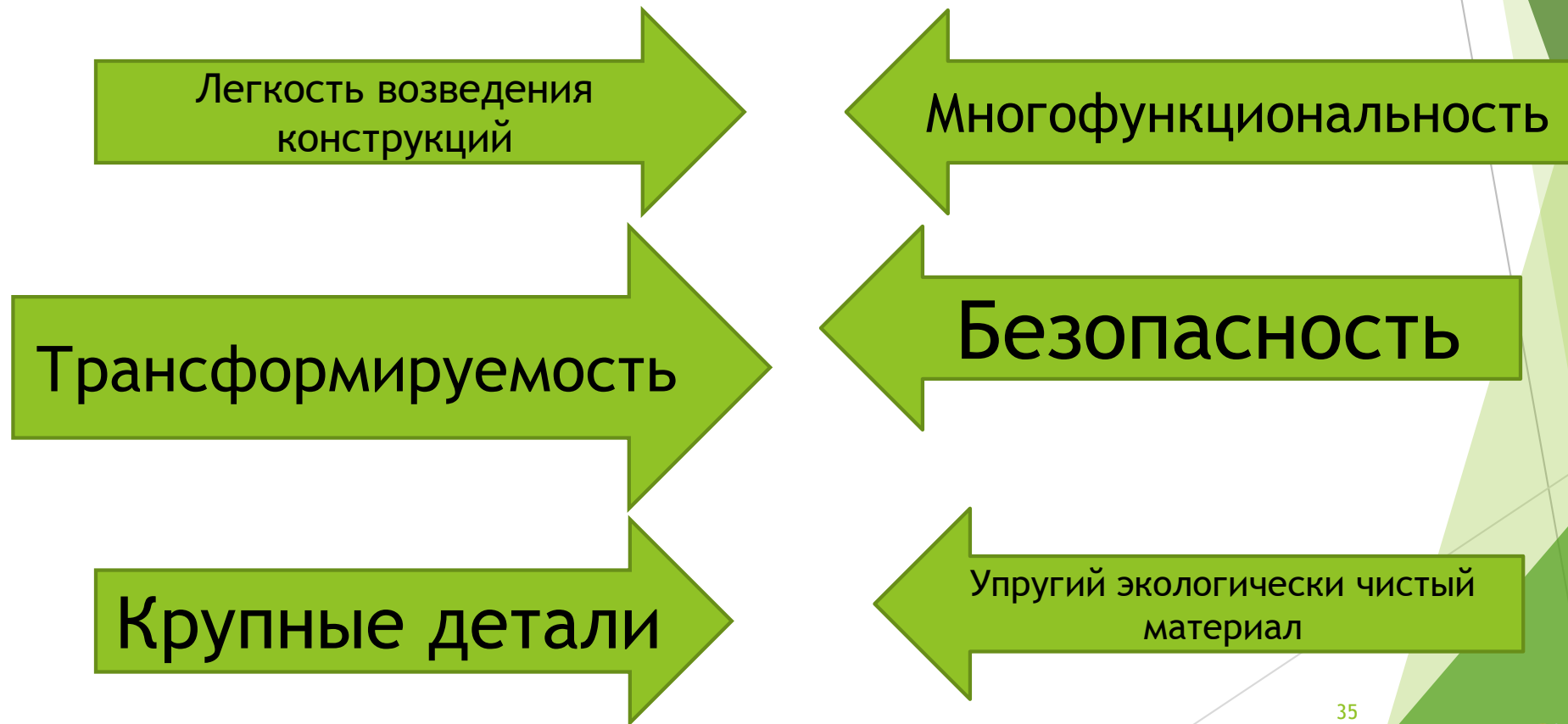
➤ Поддержка инициативы и самостоятельности детей в разных видах деятельности

➤ Возможность выбора детьми материалов, видов деятельности, участников СОД

➤ Учет интересов и возможностей каждого ребенка



# Специфические особенности конструкторов



## Целевые ориентиры

Ребенок проявляет  
инициативу и  
самостоятельность

Ребенок способен выбирать  
род занятий

Ребенок способен выбирать  
участников по СОД

Ребенок обладает  
положительной установкой к  
труду

Ребенок активно взаимодействует  
со сверстниками и взрослыми

У ребенка развита крупная и  
мелкая моторика

Ребенок интересуется  
причинно-следственными  
связями

Ребенок оценивает результат  
своей деятельности



### Конструирование по образцу

Первый и наиболее элементарный вид конструирования. Взрослый предлагает ребенку поставить кубики так, как они стоят у него, в той же последовательности(цвет и форма). Такая деятельность требует от ребенка внимания, сосредоточенности и умения «действовать по образцу».

### Конструирование по условиям

В этом случае ребенок начинает строить свою конструкцию не на основе образца, а на основе условий, которые выдвинуты задачами игры или взрослым.

### Конструирование по простейшим чертежам и наглядным схемам

Это вид конструирования, в котором из деталей строительного материала воссоздаются внешние и отдельные функциональные особенности реальных объектов.

### Конструирование по замыслу

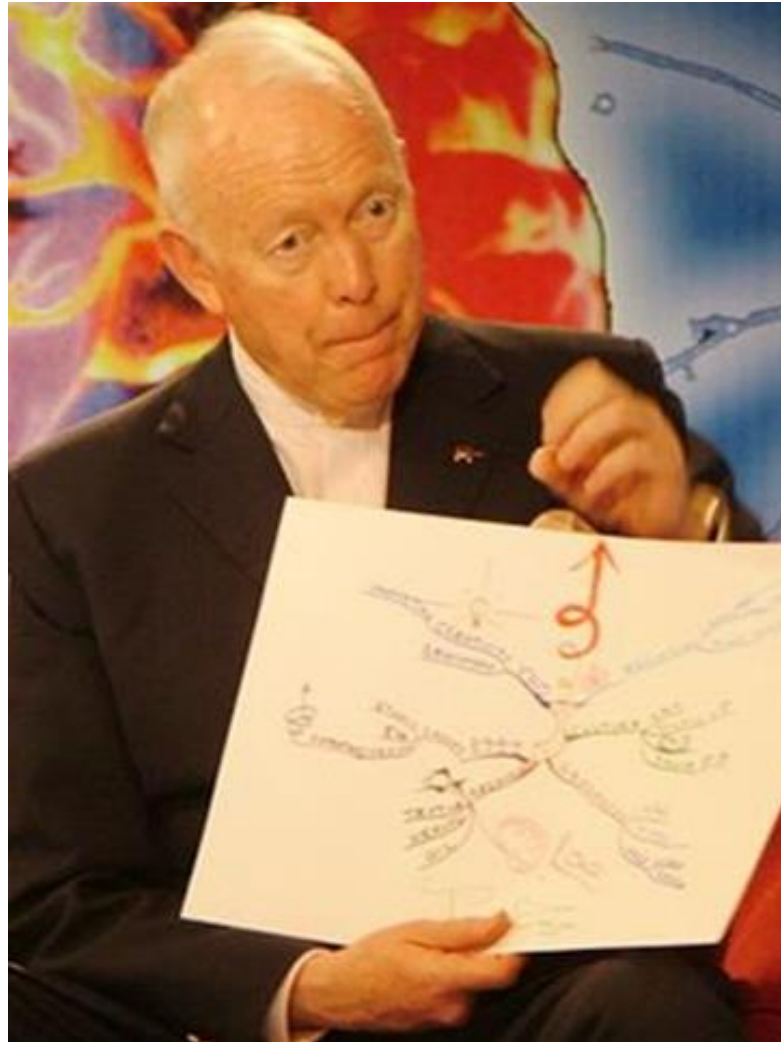
Здесь ничто не ограничивает фантазии ребенка и самого строительного материала. Этого типа конструирования обычно требует игра. Дети стремятся сделать такую постройку, чтобы она соответствовала замыслу игры.

«Использование  
интеллект-карт  
Тони Бьюзен»»

Цель работы:

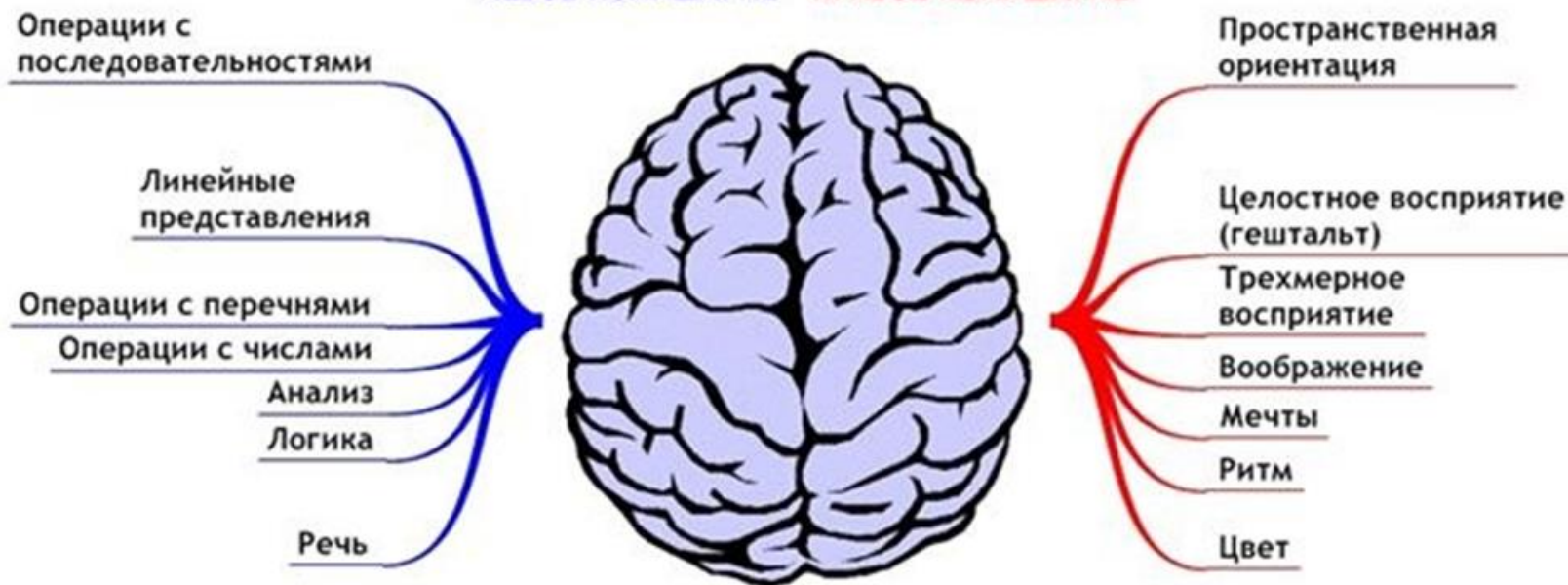
**проанализировать** **ВОЗМОЖНОСТИ**  
**использования** **метода** **интеллект-**  
**карт** **при** **работе** **с** **детьми**  
**дошкольного возраста**

# Тони Бьюзен

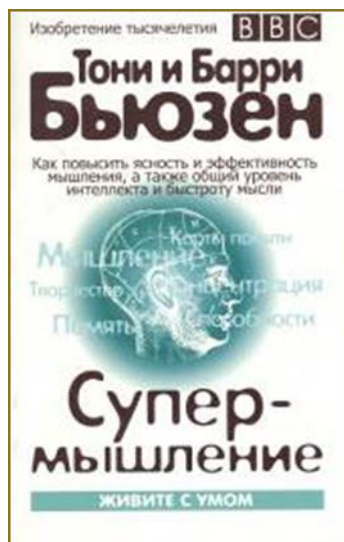




ЛЕВОЕ ПОЛУШАРИЕ ПРАВОЕ ПОЛУШАРИЕ







«Интеллект–карты – это средство, оттачивающее культуру мышления...

Мечта: Надо учить этому детей уже в детском саду, а взрослых – всех – тогда и там, где поймаешь...»

*Н. Битехтина,*

*старший преподаватель*

*Государственного Института  
им. А.С. Пушкина*

*русского языка*

# ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТА В ПРАКТИКЕ ПЕДАГОГА



## Обучение

- ❖ · создание ясных и понятных конспектов лекций;
- ❖ · максимальная отдача от прочтения книг/учебников;
- ❖ · написание рефератов, курсовых проектов, дипломов.

## Запоминание

- ❖ · подготовка к мероприятиям
- ❖ · запоминание списков: что сделать/кому позвонить/...

## Презентации

- ❖ · вы за меньшее время даете больше информации, при этом вас лучше понимают и запоминают;
- ❖ · проведение деловых встреч и переговоров.

## Планирование

- ❖ · управление временем: план на день, неделю, месяц, год...
- ❖ · разработка сложных проектов: нового бизнеса,...

## Мозговой штурм

- ❖ · генерация новых идей, творчество;
- ❖ · коллективное решение сложных задач.

## Принятие решений

- ❖ · четкое видение всех «за» и «против»;
- ❖ · более взвешенное и продуманное решение.



## Система работы по использованию интеллект-карт

- 1 шаг. *Подготовительный. Игры в ассоциации.*
- 2 шаг. *Ознакомление детей с понятием карта и алгоритмом её построения.*
  - 3 шаг. *Активное использование на практике.*

## **Имеется**

**2) Проблемы когнитивного характера, например, слабая память, низкий уровень развития мыслительных процессов, катастрофическое снижение уровня развития речи дошкольников.**

## **Необходимо**

**2) Развитие психических познавательных процессов и формирование УУД.**

<b>Имеется</b>	<b>Необходимо</b>
<b>3) Отсутствие методик формирующих ментальную грамотность в дошкольном возрасте.</b>	<b>3) Постепенная передача инструментов повышающих мыслительную деятельность</b>



**«Каждый бит информации, поступающей в мозг, — каждое ощущение, воспоминание или мысль— может быть представлен в виде центрального сферического объекта, от которого расходятся десятки, сотни, тысячи и миллионы лучей».**

***(Из книги Тони и Барри Бьюзен  
«Супермышление»)***

**Интеллект-карта** - это:  
универсальная технология,  
раскрывающая потенциал нашего мозга;  
графическое выражение процессов  
многомерного мышления; способ  
представления и связывания мыслей;  
инструмент развития памяти,  
мышления и речи.



Палочка из дерева

Острый

Длинный

Для рисования

Для подчёркивания

Красный

Синий

Зелёный

Оранжевый

Его можно точить

Им можно раскрашивать

Им можно чертить

У него есть грифель

Я его грызу, когда думаю

Часто ломается

Всегда нужен на уроках

Дома есть много карандашей

Я хожу в кружок рисования

...

...



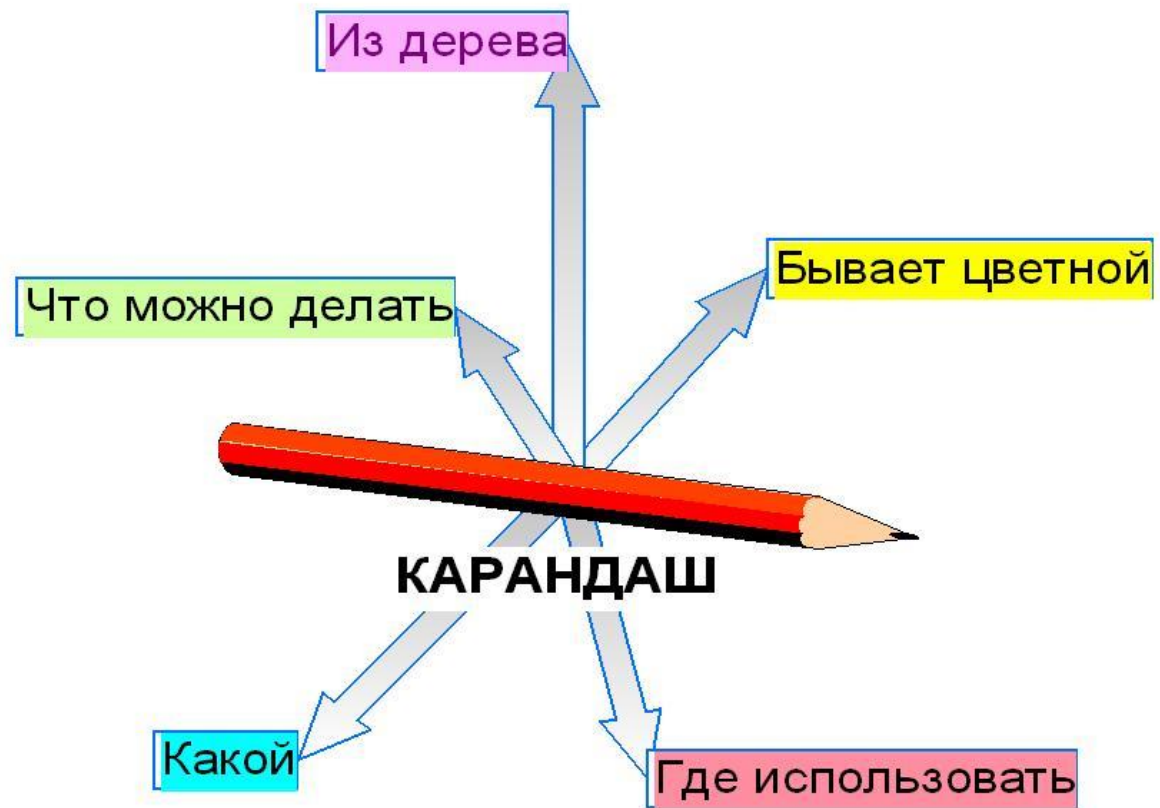
Какой

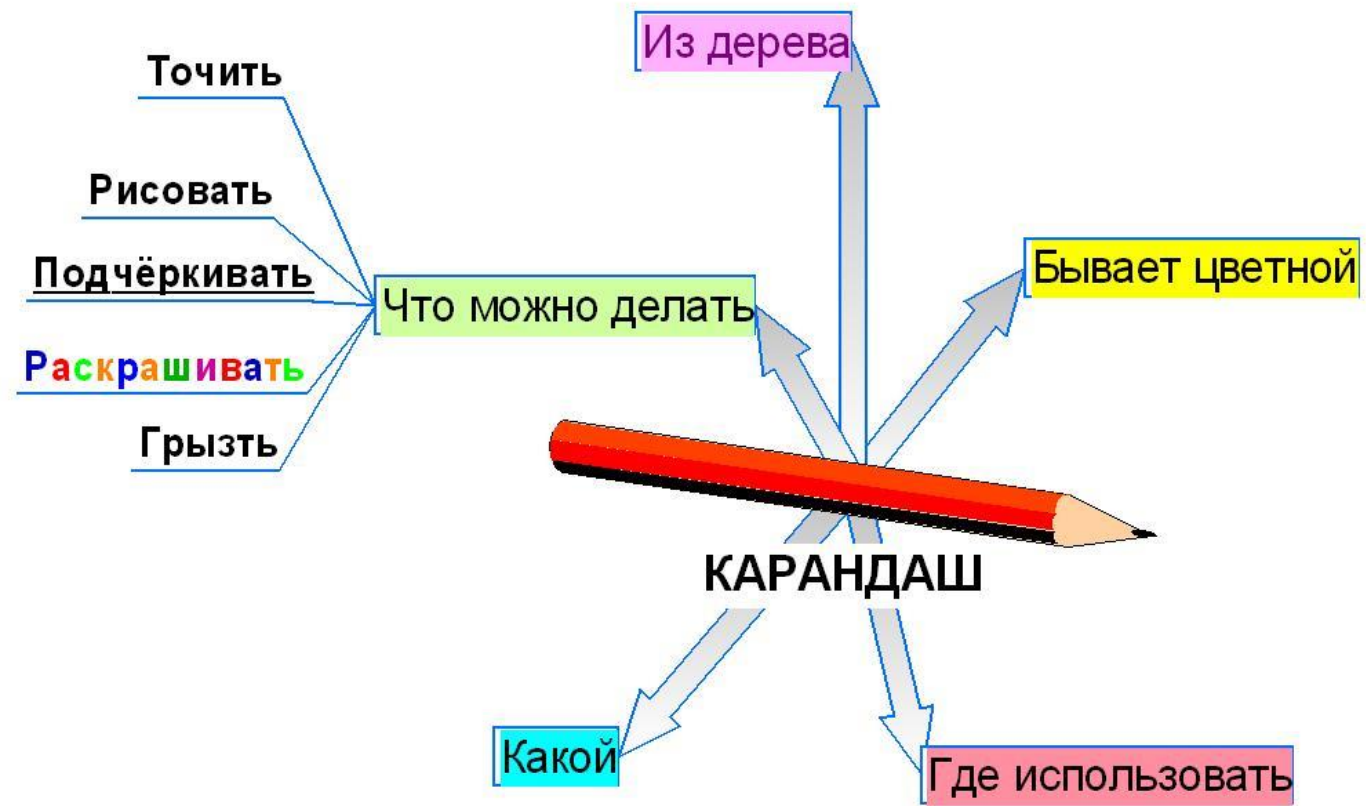
Из дерева

Бывает цветной

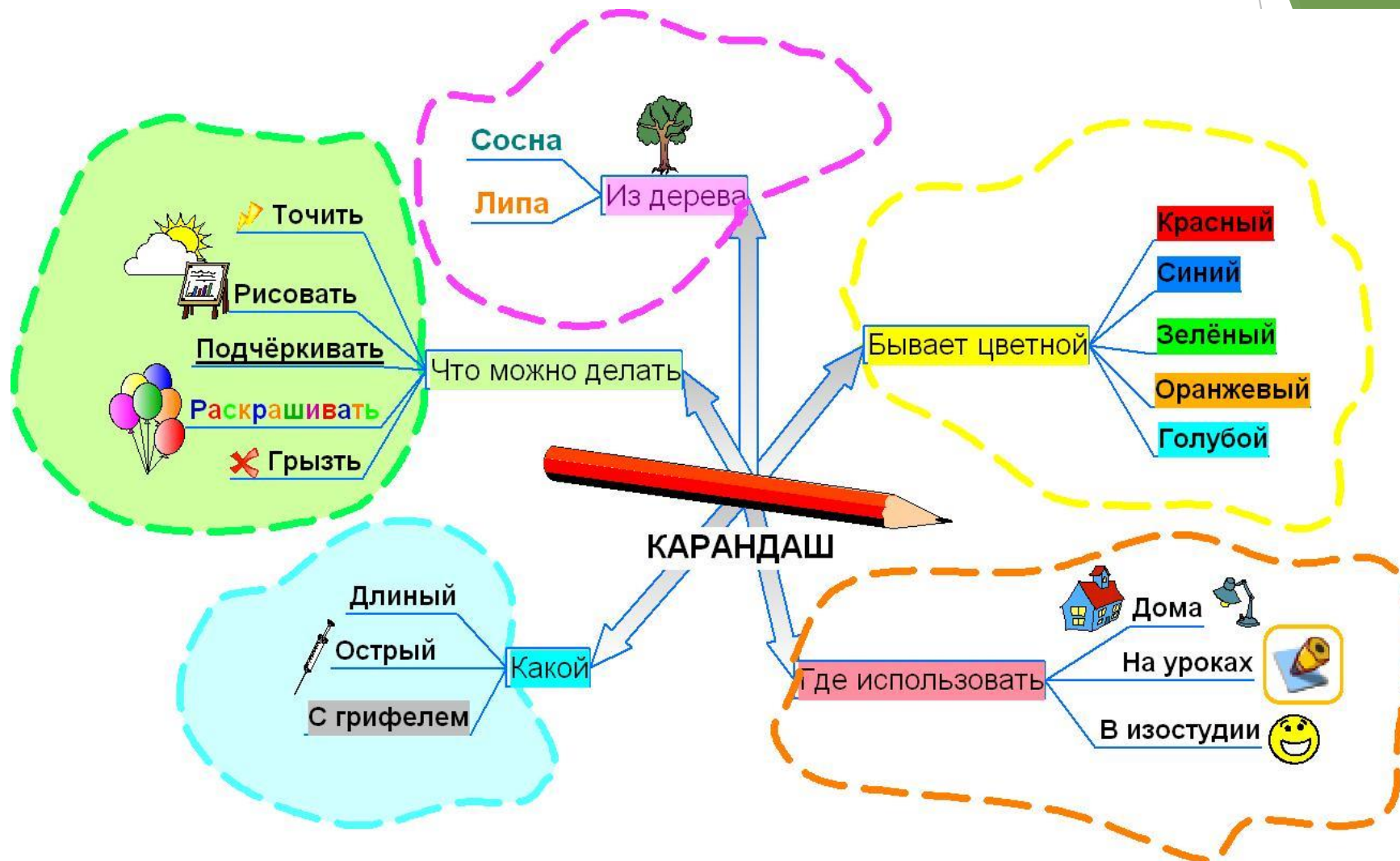
Что можно делать

Где использовать

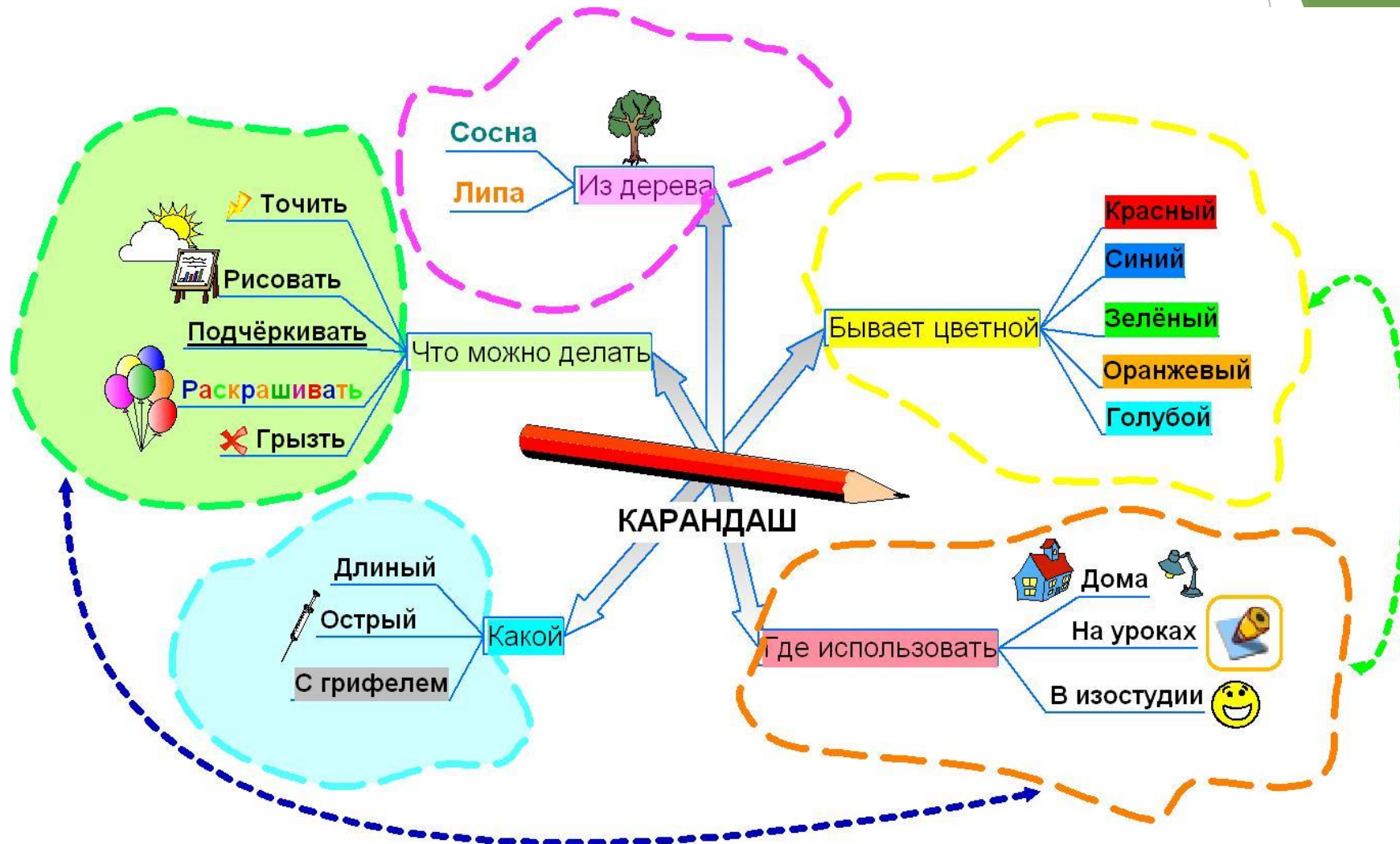








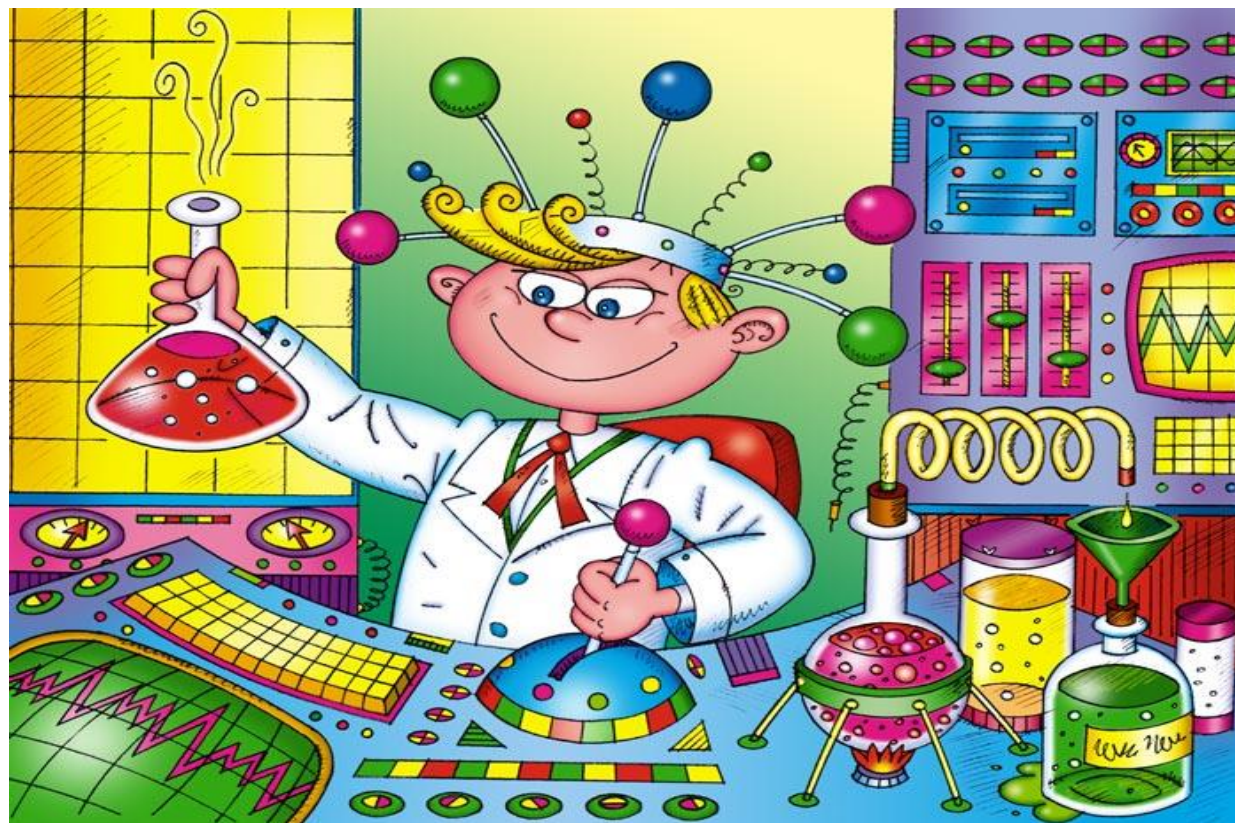




# Технология детского экспериментирования



Экспериментирование – эффективный метод познания закономерностей и явлений окружающего мира



# Экспериментальная деятельность

- ▶ *Способствует формированию интегративных качеств*
- ▶ *Обеспечивает интеграцию образовательных областей*
- ▶ *Развивает интерес ребенка к окружающему миру, активность, инициативу и самостоятельность в его познании в ходе практической деятельности.*

# Цели и задачи экспериментально-исследовательской деятельности

- **Цель:** Развитие у детей дошкольного возраста познавательной активности, любознательности, стремления к самостоятельному познанию и размышлению
- ▶ **Задачи:**
  - ❖ Расширение кругозора детей через знакомство с элементами различных областей знаний (представления о химических свойствах веществ, о физических свойствах и явлениях, о свойствах воды, песка, глины, воздуха, математические представления и т.д.)
  - ❖ Развитие у детей умения пользоваться приборами-помощниками при проведении игр-экспериментов (микроскоп, лупа, чашечные весы, песочные часы и т.д.)
  - ❖ Формирование у детей умственных способностей: развитие анализа, классификации, сравнения, обобщения
  - ❖ Формирование способов познания путем сенсорного анализа
  - ❖ Социально-личностное развитие: развитие коммуникативности, самостоятельности, наблюдательности, элементарного самоконтроля и саморегуляции



# Виды детского экспериментирования

▶ Бескорыстное экспериментирование

▶ (активность исходит от ребенка)

▶ Утилитарное экспериментирование

▶ (организуется взрослым)



# Классификация детского экспериментирования

- ▶ *По характеру объектов, используемых в эксперименте*
- ▶ *По месту проведения опытов*
- ▶ *По причине их проведения*
- ▶ *По количеству детей*

- ▶ *По количеству наблюдений за одним и тем же объектом*
- ▶ *По характеру включения в педагогический процесс*
- ▶ *По продолжительности*



# Методы и приемы

- ▶ *Вопросы педагога.*
- ▶ *Схематическое моделирование опыта.*
- ▶ *Метод «первой пробы»*
- ▶ *Проблемные ситуации.*
- ▶ *Экспериментальные игры.*
- ▶ *Действия с магнитом, лупой, измерительными приборами, переливание жидкостей.*
- ▶ *Наблюдение природных явлений.*
- ▶ *Использование энциклопедий.*



# Особенности организации детского экспериментирования

- ❖ Эксперимент должен быть непродолжителен по времени.
- ❖ Необходимо учитывать то, что дошкольникам трудно работать без речевого сопровождения (поскольку именно в старшем дошкольном возрасте дети проходят стадию проговаривания своих действий вслух).
- ❖ Важно учитывать также индивидуальные различия детей (темп работы, утомляемость).
- ❖ Необходимо учитывать право ребёнка на ошибку и применять адекватные способы вовлечения детей в работу, особенно тех, у которых ещё не сформировались навыки.
- ❖ В работе с детьми нужно стараться не проводить чёткой границы между обыденной жизнью и обучением, потому что эксперименты – это не самоцель, а способ ознакомления с миром.
- ❖ Необходимо также учитывать возрастные особенности детей.

# Алгоритм организации детского экспериментирования

1. Постановка исследовательской задачи в виде проблемной ситуации.
2. Уточнение плана исследования.
3. Выбор оборудования, самостоятельное (или с помощью взрослого) его размещение детьми в зоне исследования.
4. Распределение детей на подгруппы (по желанию детей), выбор ведущих, помогающих организовать сверстников.
5. Организация исследования.
6. Анализ и обобщение полученных детьми результатов экспериментирования.

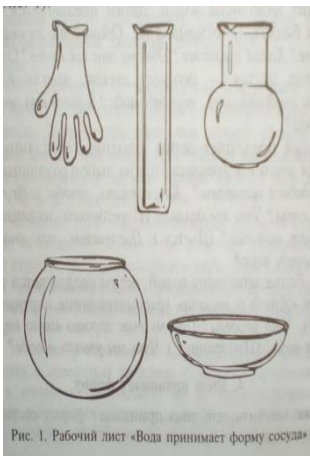
## Создание условий для детского экспериментирования (исследовательские центры, центры науки)

- ▶ В уголке экспериментальной деятельности (мини-лаборатория, центр науки) должны быть выделены:
  - место для постоянной выставки, где размещают музей, различные коллекции, экспонаты, редкие предметы (раковины, камни, кристаллы, перья и т.п.);
  - место для приборов;
  - место для хранения материалов (природного, "бросового");
  - место для проведения опытов;
  - место для неструктурированных материалов (песок, вода, опилки, стружка, пенопласт и др.);

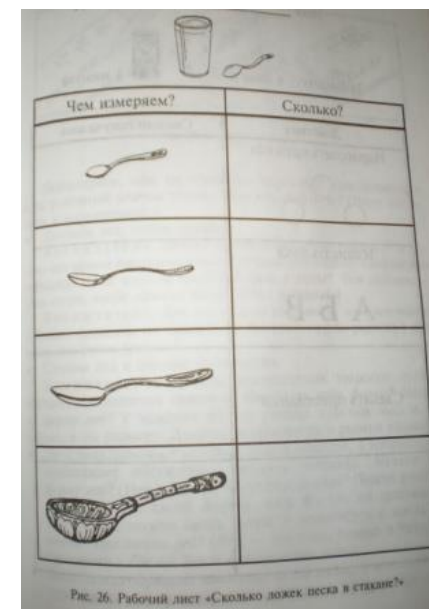
# Оборудование для экспериментов



# Варианты фиксации результатов



Предмет	Плавает	Тонет
Пробка		
Чайная ложка		
Скрепка		
Перо		



# «Развивающие игры Воскобовича»

»





## Биография

**Вячеслав Вадимович** родился в Запорожье. Школьные годы провёл в Херсоне, откуда уехал в Ленинград (ныне Санкт-Петербург), где закончил Политехнический институт по специальности инженер-физик. Помимо физики, имел параллельное увлечение - участвовал в бардовском движении: писал стихи, музыку, песни, выступал на различных площадках.

В начале 90-х родилась методика В. Воскобовича. Вячеслава Вадимовича стали приглашать на семинары в Санкт-Петербурге.

В 1993 году состоялся первый выездной семинар в Краснодаре. В начале 90-х Вячеслав Вадимович Воскобович организовал фирму по выпуску игр. В настоящий момент это ООО «**Развивающие игры Воскобовича**» — единственный производитель игр и пособий; записал два диска песен для взрослых.

# Образовательные области

Социально-  
коммуникативное  
развитие

Познавательное  
развитие

ФГОС

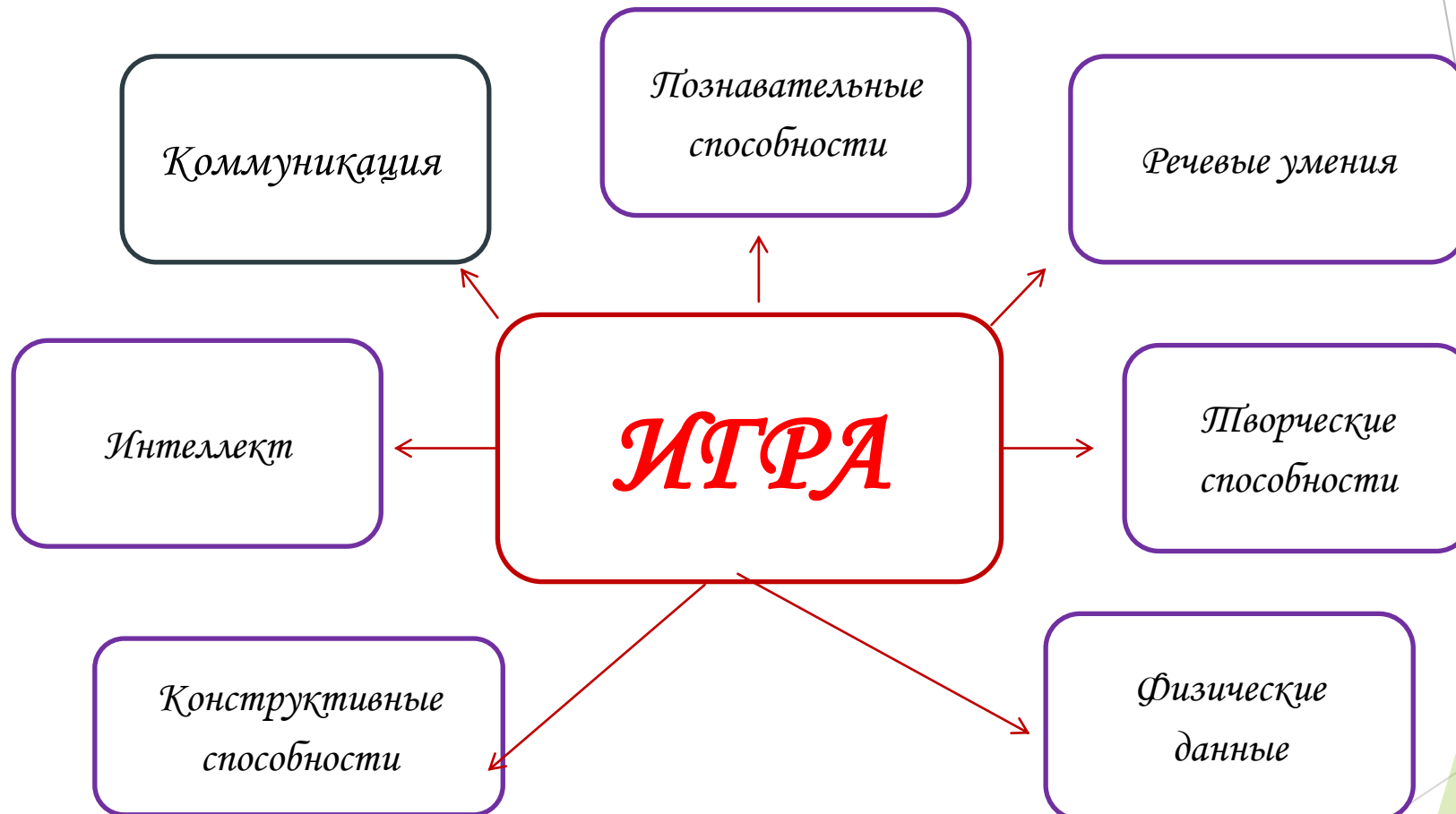
Художественно-  
эстетическое развитие

Физическое  
развитие

Речевое развитие



## *В игре развиваются*



# Игровые средства технологии «Сказочные лабиринты игры»



## Характеристика развивающих игр Воскобовича:

- 1. Многофункциональность**
- 2. Широкий возрастной диапазон участников игр**
- 3. Сказочная «огранка»**
- 4. Творческий потенциал**
- 5. Конструктивные элементы**

- 1. Игра плюс сказка**
  - 2. Интеллект**
  - 3. Творчество**
  - 4. Развивающая среда -  
«Фиолетовый лес»**
- Основные принципы технологии**





22 11 2012





Каждая игра занимает определенную  
бласть в Фиолетовом Лесу и имеет своего  
персонажа:

- ▶ Игра «Геоконт» - Чудесная Поляна  
Золотых Плодов, персонажи –  
Малыш Гео, Ворон Метр, Паук  
Юк, паучата Ромбик, Плюсик,  
Вопросик, Фантик, Лучик.
- ▶ Игра «Квадрат Воскобовича»  
(двухцветный) – Чудесная Поляна  
Золотых Плодов, персонажи -  
Ворон Метр.





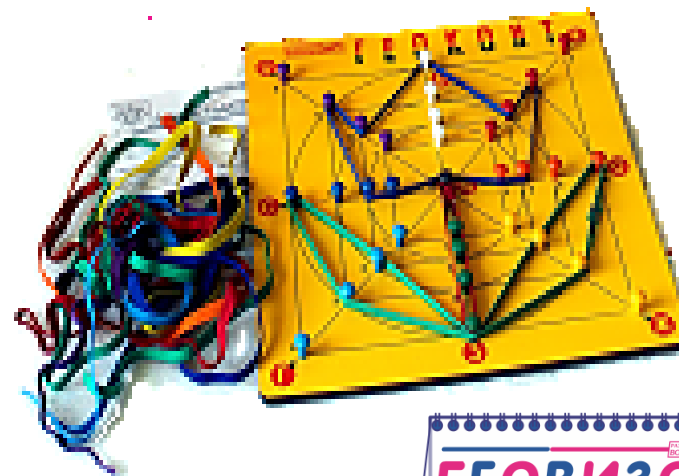
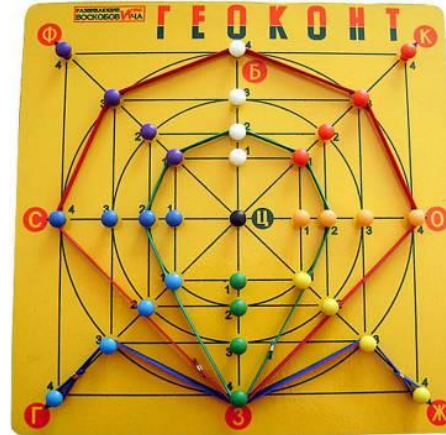
# 'ОКОНТ

В народе называется просто — дощечка с гвоздиками.

Через гвоздики протянута разноцветная резинка таким образом, что получаются контуры геометрических фигур. Задания различаются в зависимости от возраста детей:

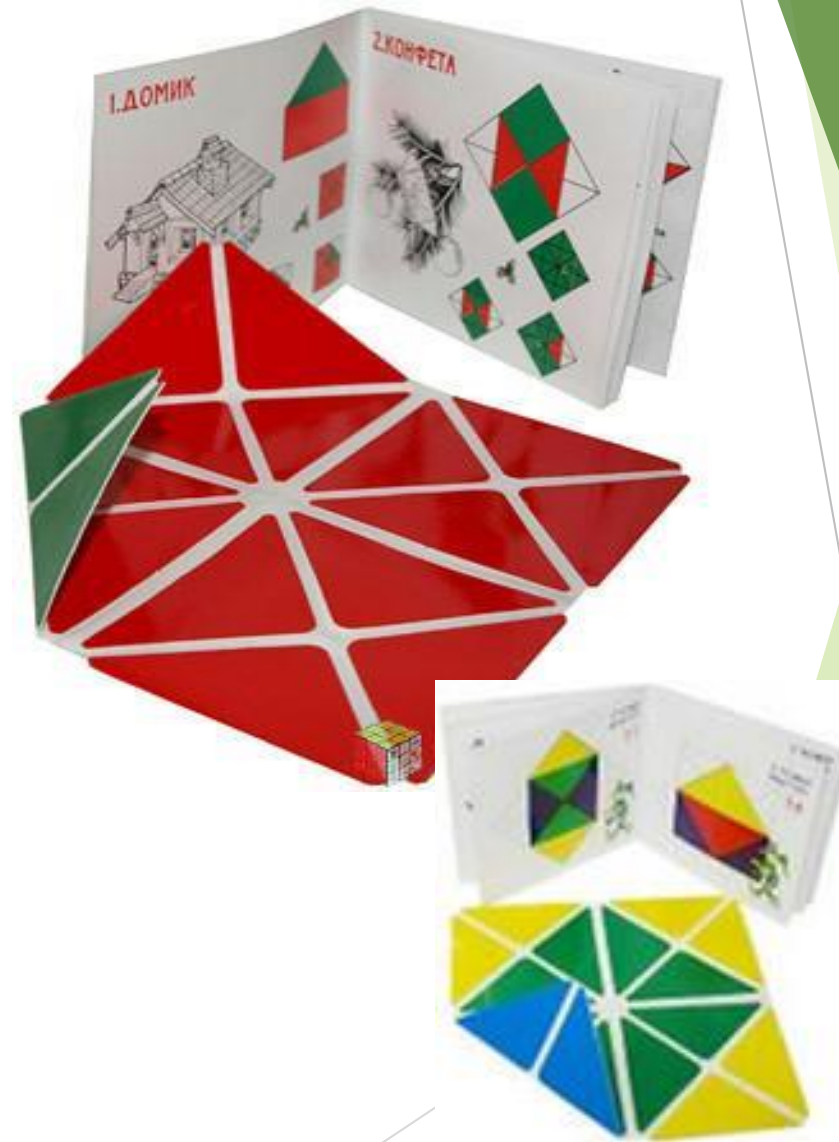
- маленькие просто выдумывают свою геометрическую фигуру,
- дошкольники постарше – «натягивают» фигуру по шаблону.

Правда, от слова геометрия веет какой-то серьезностью, поэтому для детей – это сказка про Малыша Гео, Ворона Метра и дядю Славу.



# Квадрат Воскобовича

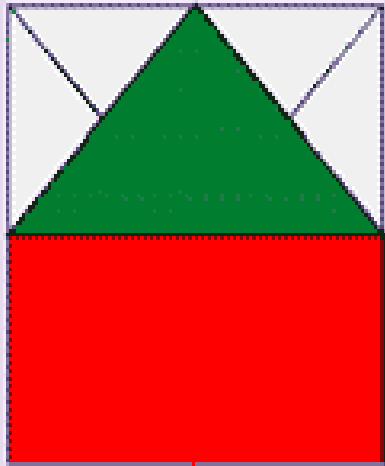
- ▶ **Квадрат Воскобовича - Косынка, Вечное Оригами, Кленовый листок – все это синонимы Квадрата Воскобовича. Выглядит он довольно просто: на квадратной основе из ткани наклеены треугольники. С одной стороны – красного цвета, с другой – зеленого.**
- ▶ **Квадрат может складываться в различные фигуры: малыши с легкостью сделают домик с зеленой крышей или конфетку в красной обертке, детки постарше смогут различить спрятанные в домике геометрические фигуры. Решать задачи ребенку помогают мама Трапеция, папа Прямоугольник и дедушка Четырехугольник. Вариантов сложения – 1.000.000 (!).**



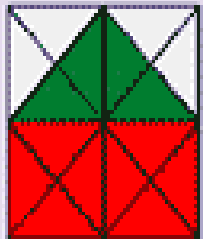
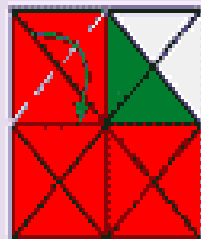
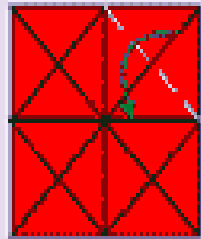


# Знакомство со способами конструирования

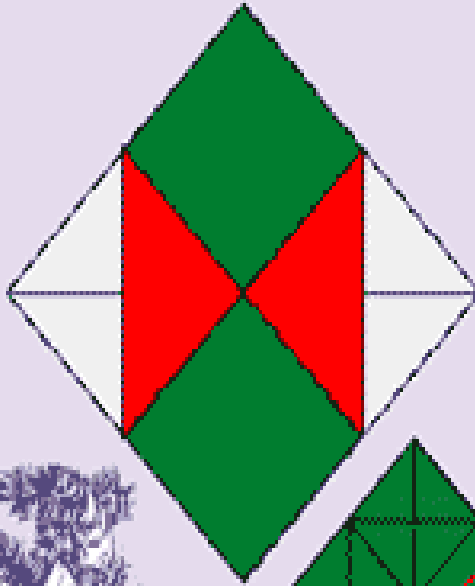
1



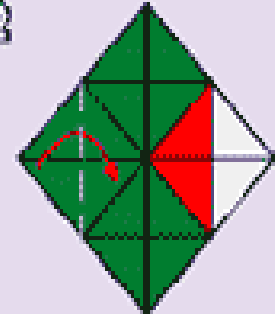
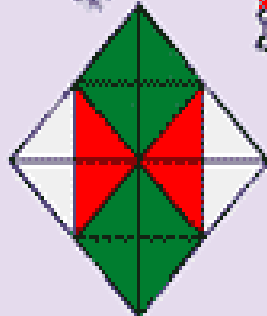
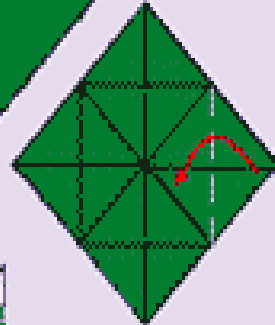
1  
3-2



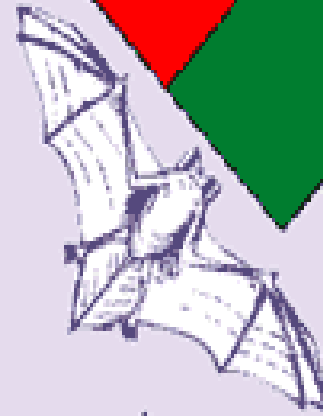
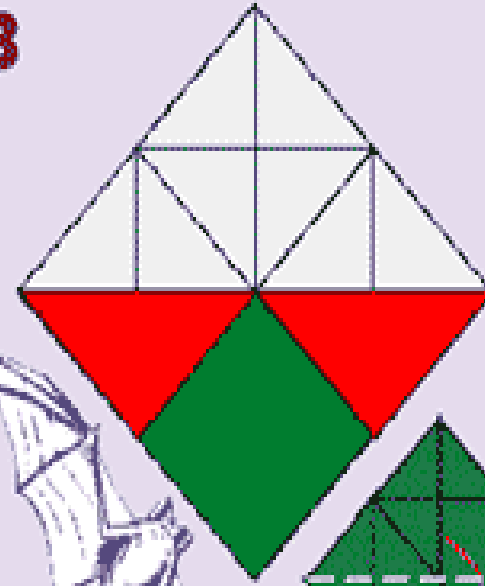
2



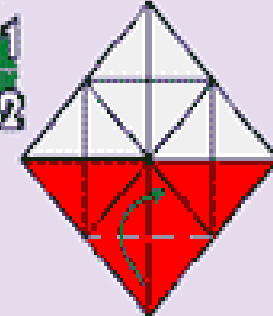
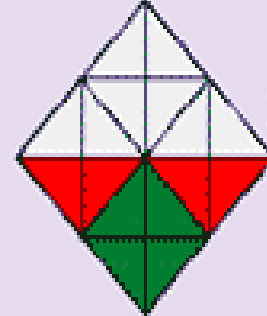
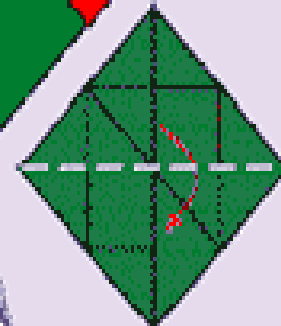
1  
3-2



3

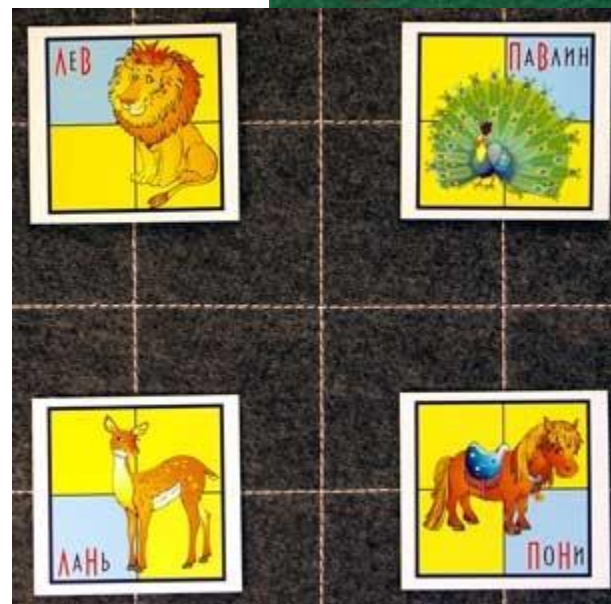
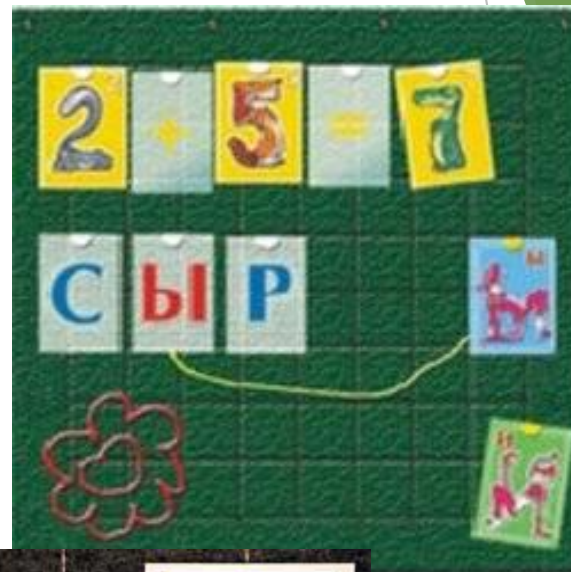


1  
3-2



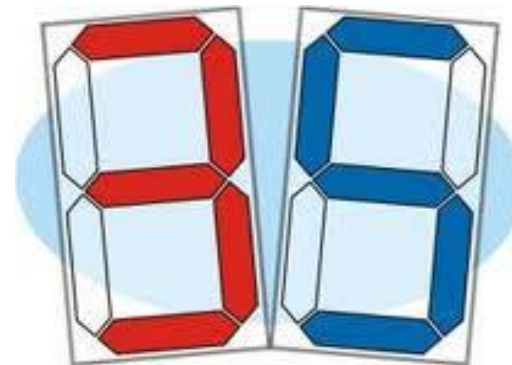
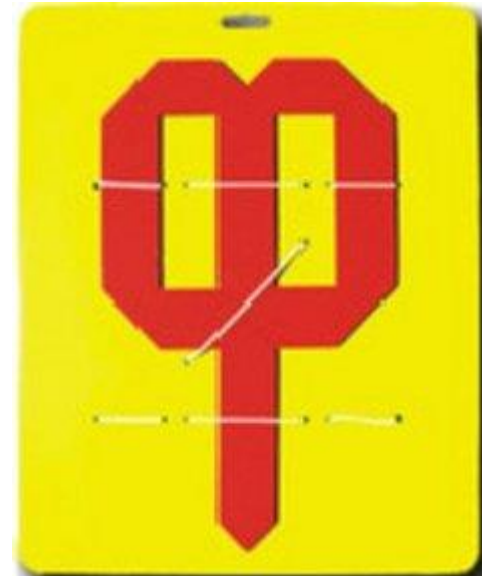
# Коврограф «Ларчик»

- ▶ Коврограф «Ларчик», веревочки («прилипают» к коврику). Коврограф, игровой обучающий комплекс, чрезвычайно распространенный в дошкольных учреждениях, заменяет собой фланеллеграф. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи.



# «Конструктор букв»

- ▶ «Конструктор букв». Из его элементов-модулей можно сложить любую букву алфавита. Такое конструирование помогает ребенку запомнить моторный образ буквы и в дальнейшем не путать П и Н, Б и В, С и О.



# Читайки 1 и 2

## ► Читайки 1 и 2.

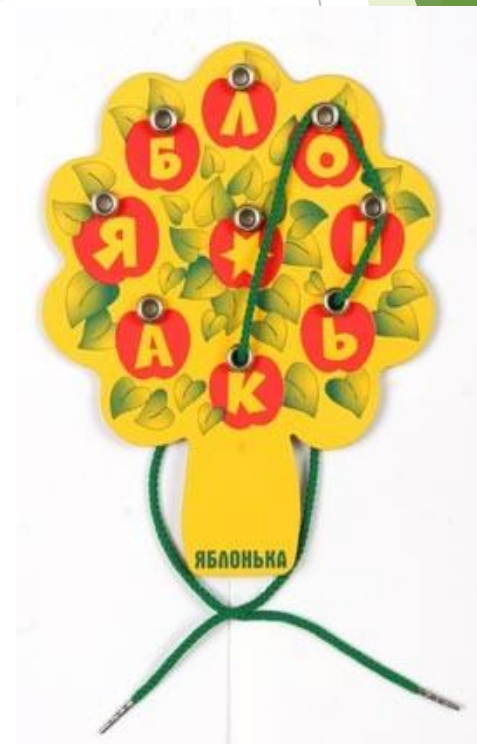
Игры на развитие навыков чтения. Ребенок, загибая попеременно уголки, получает разные слова. На маленьком «пяточке» прочитывается 4 слова, а в игре – больше сотни.



# Развивающие шнуры



- Интересные развивающие шнуровки, методика Вячеслава Воскобовича. Они способствуют развитию мелкой моторики, развивают навыки чтения и логического мышления у ребёнка, ну и конечно же умение шнуровать и завязывать шнурочки.





**Во время занятий с детьми по играм Воскобовича педагогам надо обратить внимание на следующее:**

**Подготовка.** Перед тем, как предлагать ребенку игру – ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

**Речь.** В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

**Статичность.** Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся».

**Усидчивость.** Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.