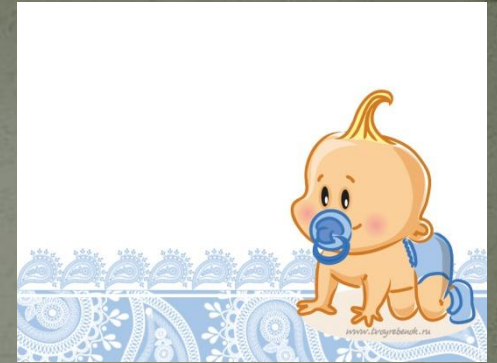


# Современные технологии обучения дошкольников



Презентацию  
Подготовила  
Воспитатель  
Батырбаева  
Мухабат  
Камылжановна

МБДОУ ЦРР детский сад №5 «Дюймовочка» г. Пушкино, Московская область

## Технологии применяемые педагогами:

- информационно-коммуникационные технологии
- технология развивающего обучения
- технология проблемного обучения
- игровая технология
- здоровьесберегающие технологии
- проектная методика

# Здоровьесберегающие технологии:

Основной их целью является создание условий для формирования у воспитанников представления о здоровом образе жизни, об умении оказать себе и ближнему первую медицинскую помощь, а также формирование и развитие знаний, умений и навыков, необходимых для поддержания собственного здоровья.

# • **Формы работы:**

- \* спортивные праздники,
- \* физкультурные занятия,
- \* физкультминутки между занятиями,
- \* утренняя гимнастика,
- \* гимнастика для глаз,
- \* дыхательная гимнастика,
- \* пальчиковая и динамическая гимнастика,
- \* релаксация,
- \* прогулки не только на территории детского сада, но и в лесопарковых зонах,
- \* спортивные игры,
- \* закаливание,
- \* водные процедуры.

Ныне существующие здоровьесберегающие образовательные технологии условно можно разделить на три подгруппы:

- 1. Технологии сохранения и стимулирования здоровья;
- 2. Технологии обучения здоровому образу жизни;
- 3. Коррекционные технологии.

# 1. Технологии сохранения и стимулирования здоровья:

- Подвижные и спортивные игры;
- Релаксация;
- Динамические паузы;
- Гимнастика: пальчиковая, для глаз, дыхательная, динамическая (бодрящая), корригирующая, ортопедическая.

## 2 Технологии обучения здоровому образу жизни:

- Физкультурное занятие;
- Проблемно – игровые (игротренинги и игротерапия);
- Коммуникативные игры;
- Занятия из серии здоровья
- В утренние часы проведение точечного самомассажа.

### 3. **Коррекционные технологии:**

- *Технологии музыкального воздействия*
- *Сказкотерапия*
- *Технологии воздействия цветом*



# Закаливание:

- - Важное звено в системе физического воспитания детей. Оно обеспечивает тренировку защитных сил организма, повышение его устойчивости к воздействию постоянно изменяющихся условий внешней среды. Закаливание дает оздоровительный эффект только при условии его грамотного осуществления и обязательного соблюдения следующих **принципов:**

- Закаливающие мероприятия гармонично вписываются во все режимные моменты;
- Проводятся систематически на фоне оптимального теплового состояния детей, на фоне их положительного эмоционального настроения;
- Проводятся с учетом индивидуальных, возрастных особенностей детей, состояния здоровья, уровня закаленности;
- Сила воздействия и длительность закаливающих процедур увеличивается постепенно.

# Проектная деятельность:

Её смысл заключается в создании проблемной деятельности, которая осуществляется ребёнком совместно с педагогом. Знания, которые ребёнок получает в ходе работы над проектом, становятся его личным достоянием и прочно закрепляются в уже имеющейся системе знаний об окружающем мире.

# КЛАССИФИКАЦИЯ ПРОЕКТОВ

- По составу участников;
- По целевой установке;
- По тематике;
- По срокам реализации.

# Типы проектов

- Ролево – игровые;
- Информационно –  
практико – значимые;
- Исследовательско –  
творческие;
- Творческие.

# Развивающие технологии:

В традиционном обучении ребёнку представляется для изучения уже готовый продукт, шаблон действия. При развивающем обучении ребёнок самостоятельно должен прийти к какому-либо мнению, решению проблемы в результате анализа своих действий.

# Информационные технологии:

Использование ИКТ на занятиях в детских дошкольных учреждениях имеет ряд преимуществ перед традиционными формами организации занятий. Компьютер привлекателен для детей, использование анимации, слайдовых презентаций, фильмов позволяет вызвать активный познавательный интерес у детей к изучаемым явлениям. Способы визуальной поддержки материала позволяют добиться длительной концентрации внимания воспитанников, а также одновременного воздействия сразу на несколько органов чувств ребёнка, что способствует более прочному закреплению новых получаемых знаний.

# Познавательно- исследовательская деятельность:

Основной целью является создание экспериментальной деятельности, активным участником которой выступает ребёнок.

Непосредственное участие ребёнка в ходе эксперимента позволяет ему воочию увидеть процесс и результаты.



# В наиболее полном, развернутом виде исследовательское обучение предполагает следующее:

- 1) ребенок выделяет и ставит проблему, которую необходимо разрешить; предлагает возможные решения;
- 2) проверяет эти возможные решения, исходя из данных;
- 3) делает выводы в соответствии с результатами проверки;
- 4) применяет выводы к новым данным;
- 5) делает обобщения.

# исследовательской работы детей

- Эмпирические;
- Фантастические;
- Теоретические.

# Личностно-ориентированные технологии:

Цель данной технологии – создание демократичных партнёрских гуманистических отношений между ребёнком и воспитателем, а также обеспечение условий для развития личности воспитанников. При личностно-ориентированном подходе личность ребёнка ставится во главу обучения.

Для родителей – это эффективное обучение детей, т.е. обучение по программам, хорошо готовящим детей к школе:

- - обучение без утомления;
- - сохранение здоровья детей как психического, так и физического;
- - успешность обучения;
- - поддержание желания учиться;
- - обеспечение возможности поступления в престижную школу;
- - обучение престижным предметам (иностранный язык, хореография).

Для воспитателей – это прежде всего положительная оценка их успешности руководителями ДООУ и родителями:

- - успешное выполнение ими всех учебных программ;
- - оптимальный подбор методов и приемов работы с детьми;
- - поддержание интереса детей к учебному процессу;
- - успешное развитие детей в процессе их обучения;
- - сохранение психического и физического здоровья детей;
- - рациональное использование учебного времени детей и рабочего времени воспитателя;
- - обеспеченность педагогического процесса всеми необходимыми пособиями и оборудованием.

## Игровая технология:

- *Детская игра* - средство активного обогащения личности, поскольку представляет свободный выбор разнообразных общественно-значимых ролей и положений, обеспечивает ребенку деятельность, развивающей его неограниченные возможности, таланты в наиболее целесообразном применении.

# Игру можно понимать по-разному:

- - игра- особый вид человеческой деятельности;
- - игра- средство влияния на играющих (так как она специально организуется и имеет определенную цель);
- -игра- особый набор правил, требующих своего исполнения;
- -игра- особый способ условного присвоения мира;
- -игра- как форма педагогической деятельности.

# Функции игры:

- 1. эмоционально развивающая функция ;
- 2. диагностическая функция - раскрываются скрытые таланты;
- 3. релаксационная функция - снижается излишнее напряжение;
- 4. компенсаторная функция - дает человеку то, что ему не хватает;
- 5. коммуникативная функция - является великолепным средством для общения;
- 6. функция самореализации - служит средством для достижения желаний и реализации возможностей;
- 7. социокультурная функция - в процессе игры человек осваивает социокультурные нормы и правила поведения.



# Классификация детских игр с правилами:

1. ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ ДЕЛЯТСЯ  
ПО ХАРАКТЕРУ ИГРОВОЙ ЗАДАЧИ

## ПОДВИЖНЫЕ:

На воздухе и в помещении с использованием спортивно-технических принадлежностей

Народные  
игры

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ:

- разрезные игры
- складные геометрические фигуры.
- настольно-печатные

# Классификация детских игр по сюжетно - ролевому признаку:

## ТВОРЧЕСКИЕ - СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

```
graph TD; A[ТВОРЧЕСКИЕ - СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ] --> B[ПО СОДЕРЖАНИЮ]; A --> C[ПО ВИДУ]; A --> D[ПО ОРГАНИЗАЦИИ]; B --> B1[- отражение быта]; B --> B2[- труд взрослых]; B --> B3[- события общественной жизни]; C --> C1[- игры, придуманные детьми]; C --> C2[- игры драматизации (сказки, рассказы)]; C --> C3[- строительные]; D --> D1[- индивидуальные]; D --> D2[- групповые]; D --> D3[- коллективные];
```

### ПО СОДЕРЖАНИЮ

- отражение быта
- труд взрослых
- события общественной жизни

### ПО ВИДУ

- игры, придуманные детьми
- игры драматизации (сказки, рассказы)
- строительные

### ПО ОРГАНИЗАЦИИ

- индивидуальные
- групповые
- коллективные

# Роль взрослого в игре:

- Побуждает к игре.
- Тактически руководит игрой.
- Развивает фантазию детей.
- Сохраняет самостоятельность детей.

# Литература

- 1. Сластенин В.А., Подымова Л.С. Педагогика: инновационная деятельность М.: ИЧП «Издательство Магистр»,1997. – 456с.
- 2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М., 1998.
- 3. Степанов Е.Н., Лузина Л.М. Педагогу о современных подходах и концепциях воспитания. Творческий центр "Сфера" – М., 2002, 160 с.
- 4. Дебердеева, Т. Х. Новые ценности образования в условиях информационного общества/ Т. Х. Дебердеева// Инновации в образовании. - 2005. - № 3. – с. 79.
- 5. Киселев, А. С. Инновационная система опережающего образования в контексте социологической перспективы общественного развития : учеб.-метод. пособие [для вузов по направлениям пед. образования] / А. С. Киселев. – СПб. : Кн. дом, 2007. – 217 с., 1 л. портр. – (Научно-методические материалы "Междисциплинарные исследования и гуманитарные технологии" ; 7).
-

СПАСИБО  
ЗА  
ВНИМАНИЕ

