Педагогические технологии, используемые в работе с детьми № п/п Виды технологий Перечень

1. Здоровьесберегающие педагогические технологии ритмопластика, динамические паузы, подвижные и спортивные игры, релаксация, гимнастика пальчиковая, гимнастика для глаз, гимнастика дыхательная, физкультурное занятие, психогимнастика, фонетическая ритмика (использование данных технологий позволяет равномерно во время деятельности распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в развитии).

2. Проблемно-игровая технология математического развития логические и математические игры, логико- математические сюжетные игры, проблемные ситуации, вопросы, экспериментирование и исследовательская деятельность, творческие задачи, вопросы и ситуации (расширение кругозора, развитие познавательной деятельности, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности, .развитие общеучебных умений и навыков. Проблемная ситуация в условиях применения проблемно - игровой технологии логико - математического развития детей рассматривается не только как средство активизации мышления, ю и как средство овладения поисковыми 27 действиями, умением формулировать собственные мысли о способах поиска и предполагаемом результате. В проблемные ситуации для детей дошкольного возраста включаются занимательные вопросы, занимательные задачи, задачи - шутки (и др. виды нестандартного математического материала), поиск ответов к которым протекает активно, с опорой на наглядность. Одним из средств технологий, направленных на накопление логико - математического опыта, является сюжетная логико - математическая игра. Для нее характерны игровая направленность деятельности, насыщение проблемными ситуациями, творческими задачами, наличие ситуаций поиска с элементами экспериментирования, практического исследования, драматизацией. Для сюжетной логико - математической игры характерны: - наличие завязки - сюжета, действующих лиц и следование сюжетной линии на протяжении всего занятия; - наличие схематизации, преобразования, познавательных задач на выявление свойств и отношений, зависимостей и закономерностей; - абстрагирование от несущественного, приемы выделения существенных свойств; - игровая мотивация и направленность действий, их результативность; - наличие ситуаций обсуждения, выбора материала и действий, коллективного поиска пути решения познавательной задачи. Исследовательская деятельность и экспериментирование. Эта деятельность не задана взрослым заранее в виде той или иной схемы, а строится самим дошкольником по мере получения все новых сведений об объекте. Мотивом детского экспериментирования является получение новых знаний и сведений об объекте. Пробы и ошибки являются обязательным и важным компонентом детского экспериментирования. В процессе экспериментирования дети осваивают действия по измерению, преобразованию различных материалов и веществ, знакомятся с приборами (термометр, весы, зеркало, магнит и др.), учатся использовать познавательные книги как источник информации.

3. ИКТ использование компьютера, других ЭОР в образовательном процессе. Изменение и неограниченное обогащение содержания образования, использование интегрированных курсов, доступ в ИНТЕРНЕТ. Дистанционное обучение (в том числе, консультирование)

4. Проектные методы обучения работа по данной методике дает возможность развивать индивидуальные творческие способности детей, умение ставить цели, планировать деятельность и добиваться результата. Кроме того, благодаря реализации любого проекта, активными участниками образовательного процесса в ДОУ становятся родители воспитанников. 28

5. Система инновационной оценки «портфолио» формирование персонифицированного учета достижений ребенка как инструмента педагогической поддержки социального самоопределения, определения траектории индивидуального развития личности (разделы: «Я» - фотография ребенка, его предпочтения, привязанности; «Я расту» - антропометрия; «Мое творчество» - детские творческие работы; «Мои достижения» - грамоты, свидетельства, дипломы; «Мои высказывания» - смешные, философские мысли ребенка и др.)

6. ТРИЗ использование игр для развития творческого воображения с целью воспитания у детей материалистического мировоззрения, осознания ими объективности существования мира, формирования основы системного мышления и логического анализа окружающей действительности.