Филиал №2 «Солнышко» Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Родничок» села Турочак

**Мастер-класс**

**«Познавательное развитие дошкольников с использование современных технологий в соответствии с ФГОС Дошкольного Образования»**

 Панурина

Татьяна Анатольевна

 Цель: мотивация педагогов на использование в практике современных технологий для познавательного развития детей старшего дошкольного возраста.

 Задачи:

1. Расширить знания участников мастер-класса о современных технологиях и их применении с целью формирования у педагогов ДОО профессиональных компетенций;
2. Создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала участников мастер-класса;
3. Повысить профессиональное мастерство и квалификацию участников мастер-класса.

Ход мастер-класса:

- Добрый день уважаемые педагоги! Тема моего мастер-класса: «Познавательное развитие дошкольников с использование современных технологий в соответствии с ФГОС ДО». Работа проводилась в детском саду Филиал № 2 «Солнышко» МДОУ д\с «Родничок», с. Турочак.

 Процесс реорганизации всей системы образования, протекающий много лет, предъявляет высокие требования к организации дошкольного воспитания и обучения, интенсифицирует поиски новых, более эффективных психолого-педагогических подходов к этому процессу. Инновационные процессы на современном этапе развития общества затрагивают в первую очередь систему дошкольного образования, как начальную ступень раскрытия потенциальных способностей ребёнка. Развитие дошкольного образования, переход на новый качественный уровень не может осуществляться без разработки инновационных технологий.  Инновации определяют новые методы, формы, средства, технологии, использующиеся в педагогической практике, ориентированные на личность ребёнка, на развитие его способностей. Педагогическая технология - это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно -методический инструментарий педагогического процесса.

 Предлагаю вам пройти квест «Профессионал». Во время прохождения квеста расскажу о тех технологиях, которые я использую в своей работе.

 Перед вами карта, на которой обозначены все остановки, которые мы с вами пройдем.

1) **Кейс-технология.** Одной из актуальных на сегодняшний день является использование кейс-технологий в дошкольном образовании. Внедрение кейс-технологий в дошкольном образовательном учреждении позволяет на практике реализовать компетентностный подход.

 Кейс-метод относится к современным технологиям проблемного обучения. Сегодня мы познакомимся с Кейс методом, который поможет вам самостоятельно проектировать образовательный процесс. С его помощью вы сможете моделировать ситуации в которых каждый ребенок проявит свои способности, выразит эмоции, интересы и выберет содержание образовательной деятельности.

Кейс технология – от латинского casus- запутанный, необычный случай; от англ. case – чемоданчик, портфель.

Эта технология зародилась в Гарвордской школе бизнеса в начале 20 века и постепенно распространилась на другие сферы деятельности человека во многих странах, в т. ч. и в России. Этот метод используется в работе со студентами и школьниками. Однако, если разумно подойти к выбору или разработке кейсов, то можно применить его и в работе с дошкольниками. В своей работе использую кейс-иллюстрации и фото-кейс, кейс-диспут. При реализации данной технологии были подобраны проблемные ситуации с иллюстрациями и фотографиями. Все ситуации разрабатывались с учетом возраста и потребностей детей.

 Кейс-иллюстрация - это иллюстрация, которая использовалась для рассмотрения проблемной ситуации. Целью работы с ней является разбор сути проблемы, анализ возможных решений и выбор лучшего из них.

Кейс - иллюстрации активизируют мысль детей, развивают воображение, воспитывают чувства, усиливают потребность в общении с другими людьми. А иллюстрация с продолжением мотивирует интерес детей.

Кейс-иллюстрация отличается от наглядности тем, что предполагает знакомство детей с реальной или предполагаемой проблемой и выработку дошкольниками своего взгляда на ее решение. Рассматривая иллюстрации, дети обсуждают полученную информацию, рассуждают, принимают решение, могут предполагать и строить на основе этого прогноз.

Комплект "фото-кейс", имеет в наличие фотографии, текст, о каком-либо событии, вопроса после основного текста, а так же технологическая карта. Кейс- диспут направлен на:

* умение воспитанников аргументировано отстаивать свое мнение;
* способность вести конструктивный диалог;
* умение анализировать, видеть ситуацию с разных сторон.

Предлагаю вам поиграть в игру «Прокурор и адвокат».

 Ваша задача разбиться на пары. Участники каждой пары берут на себя роль прокурора и адвоката. Цель – привести как можно больше аргументов в защиту кого-нибудь или чего-нибудь.

 Например; «Я обвиняю дождь за то, что он холодный, мокрый, не дает гулять, простужает…» «Я встаю на защиту дождя, потому что он дает жизнь, смывает пыль с растений, по лужам весело скакать, после него растут грибы…»

Ответы педагогов.

**2) Следующая остановка проектная технология.**

Метод проектов – это педагогическая технология, стержнем которой является самостоятельная деятельность детей – исследовательская, познавательная, продуктивная, в процессе которой ребенок познает окружающий мир и воплощает новые знания в реальные продукты.

Метод проектов можно представить как способ организации педагогического процесса, основанного на взаимодействии педагога, воспитанника и его родителей, способ взаимодействия с окружающей средой, поэтапная практическая деятельность по достижению поставленной цели.

Виды проектов:

1. Исследовательско - творческие проекты: дети экспериментируют, а затем результаты оформляют в виде газет, драматизации, детского дизайна;

2. Ролево - игровые  проекты (с элементами творческих игр, когда дети входят в образ персонажей сказки и решают по-своему поставленные проблемы);

3. Информационно - практико-ориентированные проекты: дети собирают информацию и реализуют её, ориентируясь на социальные интересы (оформление и дизайн группы, витражи и др.);

4. Творческие проекты в детском саду (оформление результата в виде детского праздника, детского дизайна).

Планирование проектной деятельности начинается с вопросов: "Для чего нужен проект?”, "Ради чего он осуществляется?”, "Что станет продуктом проектной деятельности?”, "В какой форме будет презентован продукт?”

Работа над проектом, включающая составление обоснованного плана действий, который формируется и уточняется на протяжении всего периода, проходит несколько этапов. На каждом из этапов взаимодействие педагога с детьми носит личностно-ориентированный характер.

Основные этапы метода проектов

1. Целеполагание: педагог помогает ребёнку выбрать наиболее актуальную и посильную для него задачу на определённый отрезок времени.

2. Разработка проекта – план деятельности по достижению цели:

* к кому обратится за помощью (взрослому, педагогу);
* в каких источниках можно найти информацию;
* какие предметы использовать (принадлежности, оборудование);
* с какими предметами научиться работать для достижения цели.

3. Выполнение проекта – практическая часть.

4. Подведение итогов – определение задач для новых проектов.

В течение года в старшей группе были реализованы следующие проекты:

«Дары осени», «Вторая жизнь ненужных вещей», «Хочу быть здоровым!», «Огород на подоконнике», «Тропою познаний и открытий», «Дорожная азбука», «Берегите электричество», «Волшебница вода», «Свойства почвы» и др. Качественная работа по реализации проектов зависит от сплоченности коллектива так, как проект – это в основном работа в группе. Прежде, чем мы приступим к дальнейшей работе, мы проведем конкурс и проверим насколько вы совместимы в парах.

Каждому выдается набор карточек, на которых указано по одной части тела. Этими частями тела они должны соприкоснуться. Далее они вытягивают еще по одной карточке и должны, сохраняя прежние контакты, соприкоснуться новыми частями тела. И так далее. Разрешается использовать любые подручные средства, любую мебель, главное сохранять и удерживать наибольшее количество контактов. Побеждает пара, которая сумела одновременно удержать наибольшее число контактов.

 Проектная деятельность позволяет учить детей проблематизации; целеполаганию и планированию содержатель­ной деятельности; элементам самоанализа; представлению результатов своей деятельности в различных формах. По мнению Джона Дьюи, обучение должно строиться «на активной основе через целесообразную деятельность детей в соответствии с их личными интересами и личными целями».

 Предлагаю вам два способа разработки проектов: «Модель трех вопросов»; метод «Мыслительных карт». Суть «Модели трех вопросов» заключается в том, что воспитатель задает детям три вопроса: Что мы знаем? Что мы хотим узнать? Как узнаем об этом? Например(пример на экране).

 Второй метод «Мыслительных карт» мыслительная карта составляется в виде древовидной схемы, которая представляет собой ассоциативную сеть, состоящую из образов и слов, в центре листа помещается предмет исследования. (пример на экране: изучение темы фрукты).

Предлагаю вам разделиться на две команды. Одна составляет проект по модели трех вопросов. Тема «Космос»

Вторая группа составляет проект по теме «День Земли»

Третья остановка информационно-коммуникативные технологии

Информационно-коммуникативные технологии целесооб­разно использовать в работе с детьми старшего дошкольного возраста, в связи с тем что особенностью ИКТ является работа с образами предметов, а это соответствует физиологически обусловленному для старших дошкольников переходу от на­глядно-предметной формы мышления к наглядно-образной. Первый компьютерный продукт, с которым знакомятся до­школьники, — это игра, в которой дети оперируют в основном символами и знаками, что положительно сказывается на раз­витии их интеллекта. Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику конкретных событий, у него развивается способность к прогнозированию результата действий, он начи­нает думать прежде, чем делать (что является важным моментом при подготовке детей к обучению школе). Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может получить не единичное по­нятие или конкретную учебную ситуацию, а обобщенное пред­ставление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются такие важные операции мышле­ния, как обобщение, классификация.

 Применяемые информационно-коммуникационные техно­логии можно разделить на технологии, в которых используются мультимедийные презентации; технологии, в которых исполь­зуются информационно-обучающие компьютерные програм­мы, и технологии, в которых используются тестирующие про­граммы.

Предлагаю вам поиграть в интерактивную игру на выбор.

В конце педагоги находят клад (коробка с поздравлениями для каждого педагога и конфеты).

Вашему вниманию был представлен мастер-класс на тему «Познавательное развитие дошкольников с использование современных технологий в соответствии с ФГОС ДО». Я с вами поделилась своими знаниями. А теперь я хочу, чтобы вы свое мнение об эффективности работы написали на сердечках и прочитали, после чего соберем их в этот сундучок, который я буду хранить.

Мнение об эффективности работы:

- Какие методы и приемы вы могли бы применить в своей работе?

- Какой метод или прием для вас самый эффективный?

 - Что было для вас нового?

На доске полянка с изображениями цветов. Возле каждого цветка расположены этапы мастер-класса. Педагоги выбирают бабочку и прикрепляют ее на тот цветок, какой вид деятельности им понравился больше всего. Закончить нашу встречу я хочу притчей. Притча: "Жил мудрец, который знал все. Один человек захотел доказать, что мудрец знает не все. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: "Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мертвая или живая?”. А сам думает: "Скажет живая – я ее умертвляю, скажет мертвая – выпущу”. Мудрец, подумав, ответил: "Все в твоих руках”. А ведь все действительно в наших руках, не бойтесь творить, искать что-то новое, познавать неизвестное.
Спасибо за участие! Всего доброго!