Образовательные технологии развития познавательной сферы дошкольников

К.психол.н., доцент
Ирина Александровна
Бакаева

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КЛАСТЕР Южного федерального округа

МБОУ
«Школа №97»
г. Ростов-на-Дону

СТУПЕНИ УСПЕХА

04 февраля 2020 г.

ЗАДАНИЯ

Модуль А. «Обучение и воспитание детей дошкольного возраста» Задание 2. Разработка и проведение интегрированного занятия по познавательному развитию (виртуальная экскурсия в мобильном куполе) и робототехнике	С3 8.00-11.00 С3 11.05-12.35	3 часа 12*15мин. 2 мин. на подготовку каждому участнику

Познавательное развитие — это совокупность количественных и качественных изменений, происходящих в познавательных психических процессах, в связи с возрастом, под влиянием среды и собственного опыта ребёнка.

Особенности дошкольного возраста:

Период – от 3-7лет.

Ведущая деятельность: игра.

Основные особенности:

- склонность к подражанию;
- импульсивность;
- неспособность к самоконтролю;
- преобладание чувств над разумом;
- безграничное стремление быть самостоятельным;
- активное познание нового.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (**ФГОС ДО**) определены 5 основных видов образовательной деятельности на занятиях в детском саду:

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

- **Познавательная деятельность** - это активная деятельность по приобретению и использованию знаний.

- Связана:
- с возрастом,
- индивидуальными особенностями и
- особенностями образовательной ситуации взаимодействия с ребенком.

Для воспитанника 2–4 лет задачи познавательного развития будут следующими:

- создать условия, способствующие развитию познавательной сферы ребёнка;
- поощрять у детей любопытство и заинтересованность ко всему наблюдаемому в их окружении;
- развивать умение называть вещи и типичные действия с предметами;
- учить замечать целесообразность и целенаправленность действий, видеть простейшие причины и следствия собственных действий;
- развивать осознание времени и пространства, цвета и формы предметов через сенсорное и зрительное взаимодействие с ними;
- развивать умение воспринимать звучание родной речи, музыкальных инструментов, звуки природы;
- формировать бережное, созидательное отношение к предметам окружающего мира.

В средней группе (4–5 лет) задачи познавательного развития следующие:

- обогащать знания дошкольников новыми понятиями и систематизировать полученную информацию;
- формировать умение находить причинно-следственные связи в процессе экспериментирования с предметами окружающего мира;
- формировать и расширять представления о себе, своей семье, гендерной принадлежности;
- поддерживать свободный разговор ребёнка со взрослыми, сверстниками по поводу результатов собственных наблюдений, впечатлений;
- способствовать активному освоению несложных способов ухода за растениями и животными, живущими рядом с детьми.

В старшей группе (5–6 лет) **задачи познавательного развития следующие:**

- расширение представлений о свойствах объектов окружающей среды (материале, ритме, количестве, части и целом, динамике и покое и т. д.) и их причинно-следственных взаимосвязях;
- пополнение знаний о планете Земля, о родном городе и своём Отечестве, обычаях и традициях народа;
- освоение умений и навыков, требующихся будущему школьнику: находить нужную информацию в справочных источниках, пользоваться детскими энциклопедиями, пытаться выделять основную мысль в материале;
- вовлечение ребят в проектную деятельность — как индивидуальную, так и групповую с распределением ролей;
- расширение спектра интересующих детей тем, развитие навыка приводить аргументы в беседе.

В подготовительной к школе группе (6–7 лет) подводятся итоги воспитательной работы всех предыдущих лет пребывания ребёнка в детском саду. **Задачи познавательного развития следующие:**

- приумножать знания детей об окружающей среде;
- обучить ребят рационально распределять время, составлять план и действовать по нему, делать выводы;
- научить воспитанников пользоваться детскими приборами для опытов;
- устно комментировать процесс познания в целях развития речевой культуры;
- создавать подходящие условия для самостоятельного исследования дошкольниками окружающей среды.

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве

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 (Б. Т. Лихачёв).

Игровая технология

- - это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

- • игра стимулирует познавательную активность детей, *«провоцирует»* их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, проблемные ситуации, противоречия;
- • в игре позиция взрослого и ребёнка равнозначна и выстраивается на паритетных (равных) началах, что обусловлено характером игровых взаимоотношений;
- • игра позволяет актуализировать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чём-либо.

Технология ТРИЗ-

теория решения изобретательских задач. ТРИЗ (теория решения изобретательских задач).

- формирование у детей творческого мышления, т.е. воспитание творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности.

Методику ТРИЗ можно назвать школой творческой личности, поскольку её девиз - творчество во всем: в постановке вопроса, в приёмах его решения, в подаче материала ТРИЗ (теория решения изобретательских задач), которая создана ученым-изобретателем Т.С. Альтшуллером.

Технология ТРИЗ- теория решения изобретательских задач. ТРИЗ (теория решения изобретательских задач).

Разработана схема с применением метода выявления противоречий:

Первый этап – определение положительных и отрицательных свойств качества какого-либо предмета или явления, не вызывающих стойких ассоциаций у детей.

Второй этап – определение положительных и отрицательных свойств предмета или явления в целом. Лишь после того, как ребенок поймет, чего от него хотят взрослые, следует переходить к рассмотрению

Технология интерактивного обучения

- специальная форма организации познавательной деятельности в виде диалогового обучения, когда образовательный процесс протекает таким образом, что практически все воспитанники оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.

Совместная деятельность дошкольников в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

Лэпбук – пример интерактивной технологии

- «умные книжки- самоделки».

Лэпбук - это самодельная интерактивная папка с кармашками, дверками, окошками, подвижными деталями, которые ребенок может доставать, перекладывать, складывать по своему усмотрению.
В ней собирается материал по какой-то определенной теме. Создание лепбука помогает закрепить и систематизировать изученный материал, а рассматривание папки в дальнейшем позволяет быстро освежить в памяти пройденные темы.

Технология исследовательской деятельности

Методы и приемы организации экспериментально – исследовательской деятельности:

- эвристические беседы;
- постановка и решение вопросов проблемного характера;
- наблюдения;
- моделирование (создание моделей об изменениях в неживой природе);
- опыты;
- фиксация результатов: наблюдений, опытов, экспериментов, трудовой деятельности;
- «погружение» в краски, звуки, запахи и образы природы;
- подражание голосам и звукам природы;
- использование художественного слова;
- дидактические игры, игровые обучающие и творчески развивающие ситуации;

МНЕМОТЕХНИКА

- искусство запоминания путем образования искусственных ассоциаций при помощи системы методов и приемов, обеспечивающих эффективное запоминание, сохранение и воспроизведение информации, цель которой развитие не только памяти различных видов (зрительной, слуховой, двигательной и тактильной), но и мышления, внимания, воображения.

Включается во все виды занятий, при этом рациональнее ее вводить с детьми 4-5лет, так как у них накоплен основной словарный запас. В работе используются мнемодорожки, мнемотаблицы (схемы, в которых заложена

Таблица
Образовательные технологии познавательного развития дошкольников

Соотнесите название технологии и цели деятельности внутри нее, возраст участников

Название	Возраст	Цели
Технология интерактивного обучения	2-3 года	специальная форма организации познавательной деятельности в виде диалогового обучения, когда образовательный процесс протекает таким образом, что практически все воспитанники оказываются вовлеченными в процесс познания
Игровая технология	4-5 лет	способствует решению проблемных и творческих задач, а значит развитие интеллектуальных способностей детей.
Технология ТРИЗ	5-6 лет	позиция взрослого и ребёнка равнозначна и выстраивается на паритетных (равных) началах, что обусловлено характером игровых взаимоотношений
Технология исследовательской деятельности	7-8 лет	Развитие способности выделять проблему, важные и существенные стороны, и предвидеть результаты действия, узнавать суть вещей, задавать вопросы по проблеме

Общая схема занятия примерно одинакова для всех видов НОД и состоит из 4 основных блоков:

- **Введение (до 3 минут).** Педагог приветствует детей, настраивает на рабочий лад, мотивирует на начало занятия, актуализирует знания по теме.
- **Основной блок (до 15 минут).** Изложение нового материала, физкультминутки (пальчиковая разминка, дыхательная гимнастика), связь нового материала с изученным ранее и личным опытом детей.
- **Закрепление (до 10 минут).** Ребята с помощью разнообразных форм работы отрабатывают изученное на занятии.
- **Заключение (до 2 минут).** Важно подвести итоги занятия, похвалить детей за хорошую работу, получить от них обратную связь о том, что им понравилось на занятии, что было интересно.

- **Игра «ЗАПОМНИ КАРТИНКИ»**
-
- Цель: развитие внимания и зрительной памяти.
- Оборудование: карточка к игре (для каждого ребенка).
- Описание игры
- Психолог дает каждому ребенку карточку к игре и предлагает внимательно рассмотреть ее. Через 10 секунд дети должны перевернуть карточки и ответить на вопрос психолога: «Что нарисовано на картинке? »
- Дети поочередно дают ответ, затем меняются карточками.
- Игра повторяется.
- Примечание. За правильный ответ рекомендуется выдавать фишку.

- **Игра «ПОДБЕРИ ПАРНУЮ КАРТИНКУ»**
-
- Цель: развитие логического мышления, речи и памяти.
- Оборудование: магнитная доска (наборное полотно); магниты; 12 пар предметных картинок: фасоль — горох, гранат — мандарин, чайник — чашка, петух — индюк, аист — лебедь, кузнечик — муравей, лопата — пила, ель — лиственница, тюльпан —коза — овца, воробей — синица, бол/г — медведь\
- Описание игры
- Психолог прикрепляет к магнитной доске (наборному полотну) картинки к игре. Расположение картинок: верхний ряд — фасоль, гранат, чайник, петух, аист, кузнечик, лопата, ель, тюльпан, коза, воробей, волк; нижний ряд — тшла, чашка, мандарин, индюк, горох, лебедь, лиственница, муравей, медведь, овца, синица, гвоздика.
- Детям предлагается составить пары, подбирая для каждой картинки из верхнего ряда подходящую картинку из нижнего ряда.
- Дети поочередно составляют пары и объясняют свое решение. Например: «К картинке, на которой нарисована фасоль, я подобрал картинку «горох», потому что это овощи»
- Получая обоснованный ответ, психолог меняет расположение картинок — входящие в пару картинки прикрепляются одна под другой.
- Психолог просит детей внимательно рассмотреть составленные пары. Затем нижний ряд убирается, а детям по оставшимся на доске картинкам предлагается вспомнить, какие были с ними в паре.

- **Игра на основе метода фокальных объектов**
-

- Объект в фокусе – автомобиль
- Этапы игры: 1.Выявление (примерное) качеств ключевых объектов (игрушки на картинке).
  неваляшка – не падает;
- мяч – прыгает;
- пирамидка – собирается из колец;
- мишка – мягкий;
- лошадка – красивая;
- уточка – умеет плавать.
- 2.Перенос качеств ключевых объектов на объект в фокусе.
- Автомобиль будущего (примерный результат) Не падает, не переворачивается, очень устойчивый. Умеет прыгать, перепрыгиват через ямы, ручьи и другие препятствия. Может легко собираться и разбираться. Автомобиль мягкий, в случае аварии – не разбивается сам и никого не ранит. Автомобиль будущего – очень красивый. И, конечно, он умеет плавать.

- **Игра на основе метода фокальных объектов**
-

- Объект в фокусе – автомобиль
- Этапы игры: 1.Выявление (примерное) качеств ключевых объектов (игрушки на картинке).
  неваляшка – не падает;
- мяч – прыгает;
- пирамидка – собирается из колец;
- мишка – мягкий;
- лошадка – красивая;
- уточка – умеет плавать.
- 2.Перенос качеств ключевых объектов на объект в фокусе.
- Автомобиль будущего (примерный результат) Не падает, не переворачивается, очень устойчивый. Умеет прыгать, перепрыгиват через ямы, ручьи и другие препятствия. Может легко собираться и разбираться. Автомобиль мягкий, в случае аварии – не разбивается сам и никого не ранит. Автомобиль будущего – очень красивый. И, конечно, он умеет плавать.

Логоритмическое упражнение «Мы – шоферы»

Текст	движения
Едем, едем на машине Нажимаем на педаль Газ включаем, выключаем Смотрим пристально мы вдаль. Дождик стекла намочил, И окошко нам закрыл. Дворники включили. Вправо-влево – чистота, Мы шоферы – хоть куда!	Крутить воображаемый руль. Топать ногой. Крутить воображаемую ручку. Приложить ладонь ко лбу. Слегка «барабанить» пальцами по груди. Закрыть лицо руками. Поднять перед собой руки, согнутые в локтях, пальцы вместе, ладони прямые. Наклоны рук вправо, влево. Громко произнести последние слова, поднять руки вверх, высоко подпрыгнуть

Домашнее задание для школьников:

1) Выбрать **возраст (**группу детского сада)

2) Подобрать **тему занятия** по познавательному развитию.

3) На основе изученных технологий подобрать 3-4 упражнения, игры для проведения занятий, используя предложенную литературу.

Список литературы:

1.Алешина Н.В. Ознакомление дошкольников с окружающим и социальной действительностью. Москва, 2004.- 156 с.
2.Горвиц Ю.М., Чайнова Л.Д., Подъяков Н.Н., Зворыгина Е.В. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании.– М.: ЛИНКАПРЕСС, 1998.240 с.
3. Коноваленко С.В. Как научится думать быстрее и запоминать лучше. Практикум по развитию познавательной деятельности. – М.: «Издательство ГНОМ и Д», 2000.156 с.
4. Можейко А.В. Развитие познавательной и эмоциональной сфер дошкольников. Москва,2009.-235 с.
5. Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А. Помогите принцу найти Золушку:Занимат. дидакт. задания для детей ст. дошк. возраста: Кн. Для воспитателей дет. Сада и родителей. М.: Просвещение, 1994.-212 с.

Контакты:

БАКАЕВА Ирина Александровна
Канд. психол. наук,
Доцент кафедры психологии образования
Академии психологии и педагогики ЮФУ;

Руководитель центра тестирования
и подготовки к олимпиадам
Образовательного кластера ЮФО

iabakaeva@sfedu.ru
+79185145407