

О. Н. Юрьева

МБДОУ «Д/С№1 «Чебурашка»,

г. Усть-Илимск

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ИНСТРУМЕНТ
ЭФФЕКТИВНОГО РЕШЕНИЯ АКТУАЛЬНЫХ ЗАДАЧ
СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ
(ДОСТИЖЕНИЕ ТРЕБОВАНИЙ ФГОС)**

В статье представлены результаты исследования по проблеме использования инновационных образовательных технологий как инструмента эффективного решения актуальных задач современного образования в работе с детьми дошкольного возраста.

В условиях реализации требований ФГОС ОО образование детей дошкольного возраста должно быть направлено не только на обеспечение качества знаний, умений, навыков, подготовку ребенка к школе и жизни, но и развитие способности адаптироваться к постоянным изменениям в обществе на основе непрерывного образования.

В настоящее время проблема использования инновационных образовательных технологий как инструмента эффективного решения актуальных задач современного образования становится особенно актуальной и значимой.

Инновационные процессы в образовании, как указывают ученые Селевко Г.К., Беспалько В.П. и другие, имеют тенденции концентрации образовательных ресурсов на конкретном практико - ориентированном его результате: от умения, навыка, интереса до ценностной ориентации, склонности, компетенции [4, с.11]. Эти тенденции нашли отражение в ФГОС, в котором показан переход от определения объема и содержания образования к формулированию требований к его условиям и результатам [2]. Необходимость получения высоких и качественных результатов и делает актуальной задачу поиска и применения современных образовательных технологий. [2, с.12].

Термин «технология» происходит от греческих слов *techne* – искусство, мастерство и *logos* – учение, понятие «педагогическая технология» буквально обозначает учение о педагогическом мастерстве, искусстве [3, с.41].

Понятие «образовательная технология» (технология в сфере образования) является более широким, чем «педагогическая технология», ибо образование включает, кроме педагогических, еще разнообразные социальные, управленческие, культурологические, медико-педагогические, психолого-педагогические и другие смежные аспекты [6, с.15]. Образовательная технология, по словам Селевко Г.К., иногда понимается узко – как технология учебного процесса [4, с.135].

Образовательные технологии, как указывает Г. М. Коджаспирова, – это система приемов, шагов, способов, выполнение которых в определенной последовательности обеспечит решение педагогических задач, а сама деятельность представляет собой определенную систему действий, которая обеспечивает гарантированный результат [1, с.121].

С целью повышения качества образования, эффективного использования времени и снижения доли репродуктивной деятельности детей в пользу активизации их познавательного, творческого потенциала, развития всех сторон личности, как инструмент эффективного решения актуальных образовательных задач в педагогическом процессе используются современные образовательные технологии.

Эти технологии ориентированы на академическую мобильность обучаемых, вариативность, индивидуализацию образовательного процесса, независимо от уровня подготовленности и возраста ребенка [5, с.13].

В условиях реализации требований ФГОС ООО наиболее актуальными становятся технологии:

- Технология развития критического мышления
- Технология развивающего обучения
- Технология интегрированного обучения
- Технологии уровневой дифференциации

- Здоровье сберегающие технологии
- Проектная технология
- Игровые технологии
- Педагогика сотрудничества
- Модульная технология
- Кейс – технология
- Информационно – коммуникационная технология;

Моделирование занятий в различных технологиях – дело не простое, но сегодня это требование времени. Воспитатель дошкольного учреждения должен демонстрировать разные стратегии обучения, воспитания и развития личности ребенка, чтобы сформировать способность учиться всю жизнь, способность к саморазвитию [7, с.2].

Остановимся подробнее на опыте применения современных образовательных технологий в работе дошкольных учреждений.

Игровая технология с применением методики «кубирования» О. Кована с целью развития описательной речи ребенка, суть которой сводится к использованию куба в качестве наглядной модели, которую ребенку легко использовать для более обширного и разностороннего описания того или иного предмета [7, с.6].

Эта модель представляет собой куб, на каждой из шести граней которого, например, наклеены отпечатки детской руки с написанным печатными буквами заданием для ребенка. Вариантом оформления может быть использование на каждой грани картинки, соответствующей смыслу задания: солнце – это значит «опиши предмет», солнышко прячется за тучку – «сравни», солнышко на черном и белом фоне – подбери аргументы «хорошо», «плохо», солнышко и девочка – «из чего состоит, для кого нужно».

После называния предмета, который дети будут описывать, детей ждут задания с вопросами, которых всего 6:

1. Опиши, как это выглядит?
2. На что это похоже?

3. О чем заставляет тебя подумать (подбери ассоциации)?
4. Из чего это сделано?
5. Как бы ты это использовал?
6. Хорошо это или плохо? Почему?

Приведем пример описания детьми такого объекта как аквариум в сравнении его с клеткой для птиц, давая характеристики в сопоставлении:

- Чем похожи аквариум и клетка – чем отличаются?
- Что приходит на ум при слове «аквариум»? (Ящик, диван, коробка и т.д.)

Охарактеризовать, из каких частей, как сделаны?

- Как используется аквариум – по назначению, не по назначению, можно ли обойтись без него?

Подобрать аргументы «За» и «против» – хорошо или плохо (методика ТРИЗ)

В данном случае, аргументы «За» могут быть следующими: можно содержать рыбок, наблюдать за ними; можно изучать рыб в домашних условиях, не обязательно куда –то идти; аквариумы прозрачные – все видно;

Аргументы «против» – требуется время, средства для ухода за рыбками, расход электроэнергии; аквариумы стеклянные, могут разбиться и поранить; нехорошо содержать рыб в неволе, рыб надо содержать в природе. Можно в игру «За» и «против» или «Хорошо – плохо» добавить рубрику «Интересно» и организовать вместе с детьми поиск познавательной информации. Этот прием помогает дошкольникам получить более целостное представление о предметах, ярче их увидеть, узнать интересную информацию о них.

Следующая игровая технология для развития речевой деятельности детей основана на применении методики «Сторителлинг» (дословно значит рассказывание историй). Суть этой методики заключается в донесении ребенком информации до других путем рассказывания смешной, трогательной или поучительной истории с реальными или вымышленными персонажами.

Обучая придумыванию, нужно направить детей на последовательность придумки:

1. Как не может быть вишневый пирог без вишни, так не может быть рассказ без героя. Обязательно выбрать героя, описать его точнее: внешность, голос, поведение, нарисовать его. Отметить характерные черты (шляпа, трость, зонт, веснушки, борода и т.п.) – тем самым помочь представить, какой герой, о котором будет рассказ. В этом помогут вопросы воспитателя.

2. Придумать действие, событие, которое с ним произошло, изменения (потерял ключ, встретил незнакомца);

3. В связи с действиями, поступками героя возникает какая – то проблема: герою устроена западня, встретил нового персонажа, что-то помешало добраться вовремя. Надо раскрыть повороты сюжета, похожие на американские горки – тернистый путь героя к решению проблемы;

4. Далее придумать историю, как он преодолевал трудности, шел к цели, составить диалоги.

5. Все случилось, все найдено, герои добрались до планеты. В завершении выяснить: что понял, как изменился герой, от чего отказался. Возможно, придумать, что будет дальше.

Можно воспользоваться приемом «Авторское кресло», когда придумщик занимает его и сочиняет историю, которую потом поместить в «Дневник придумщиков».

Внедрение интерактивных технологий в образовательную деятельность сегодня является новой ступенью в образовательном процессе [5, с.15]. Ребенок с рождения окружен разного вида медиасредой: электронными игрушками, игровыми приставками, приложениями на телефонах, планшетах.

В работу педагога часто включают интерактивные дидактические игры, созданные с помощью компьютерных программ, направленные на развитие, обучение ребенка. Игры представляет собой задание или сюжет, которые ставят играющего в такое положение, когда ребенок после обдумывания должен выполнить действие с помощью компьютерной мыши, ответить правильно, чтобы пройти дальше, на следующий уровень сложности задания. В конце каждой игры – обязательное поощрение. При этом значительно сокращается

временной период, необходимый для закрепления полученных навыков. Компьютерные технологии, бесспорно, создают гораздо более высокий уровень наглядности, предоставляют возможность продемонстрировать явления, которые в реальности увидеть невозможно.

Компьютерные технологии являются эффективным способом повышения мотивации и индивидуализации учения. Разработка компьютерных игр включает цель игры и рекомендации для взрослых, где даны четкие вопросы, образцы ответов [7, с.2]. Родители сознательно включаются в данный воспитательно-образовательный процесс и приобретают практический опыт общения с ребенком в совместной игровой деятельности, приобщения их к информационным технологиям, овладения ими элементарной компьютерной грамотностью.

Технология проектного обучения применяется с целью развития у детей самостоятельности, умений находить знания в различных источниках, пользоваться приобретенными знаниями, происходит развитие исследовательских умений и системного мышления. Эта технология побуждает педагога к ежедневному творческому росту: постоянно находиться в поиске, не допускает применения стандартных, шаблонных действий.

Технология развития критического мышления направлена на развитие у дошкольников мышления, отличающегося целенаправленностью, логичностью. Одной из методик этой технологии – это «Синквейн», который предполагает придумывание пятистишия по алгоритму:

1. Назови героя произведения;
2. Его качества (2 прилагательных без частицы «не»);
3. Что он делает (3 глагола),
4. Предложение – мудрость, связанное с героем произведения;
5. Слово – существительное, связанное с этим героем или его поступком.

При построении синквейна дети погружаются в ситуацию, которая требует соотношения оценки действий героев с собственными переживаниями в

похожих обстоятельствах, то есть происходит перенос знаний в реальную жизнь. Дети учатся подбирать пословицы или мудрые выражения к поступкам героев и их моральную характеристику в нескольких главных словах. Например, составление синквейна на примере сказки М. Пляцковского «Калоша» о главной героине белочке, которая наиболее удачно распорядилась находкой и додумалась сделать из старой калоши ванночку для купания.

Белочка: смышленная, шустрая, изобретательная
клеит, мастерит, скачет
выдумка помогает жить, век живи – век учись.
изобретательность.

После составления синквейна уместно задать вопрос детям: «Почему нам хочется поблагодарить белочку?», чтобы развить не только логичность, целенаправленность мышления, но и умение рассуждать, оценивать поступки.

Таким образом, использование инновационных образовательных технологий способствует решению следующих важных задач в соответствии с требованиями ФГОС:

1. Способствовать развитию личности ребенка научиться ориентироваться в жизненных ситуациях и позитивно решать проблемы;
2. Изменить характер взаимодействия субъектов образовательного процесса: педагог и ребенок – партнеры, равноправные члены «общей команды»;
3. Повысить мотивацию детей к образовательной деятельности, обеспеченной многогранностью учебного процесса, разнообразием видов деятельности;
4. Изменить, осовременить методы организации образовательного процесса.

Литература:

1. Беспалько, В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения [Текст] / В. П. Беспалько. – М., 1995.
2. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии [Текст]/ В. П. Беспалько.– М.: Педагогика, 1989.

3. Педагогика [Текст] / Под ред. П. И. Пидкасистого. – М.: Педагогическое общество России, 1998.
4. Селевко, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий [Текст]: в 2 т. Т. 1. / Г. К. Селевко. – М: Народное образование, 2005.
5. Слободчиков, В. И. Инновационное образование введение в проблему [Текст] // Муниципальное образование: инновации и эксперимент.– 2008.– №6. – С. 12-15
6. Шевелева, Н.Е., Кравченко, Е.Н., Бескоровайная, Н. Н., //Карабинцева, С. А. Современные научно-педагогические технологии обеспечения образовательной и научной деятельности в университетах [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 2.– Электрон. дан. – Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=26154>, свободный.– Загл.с экрана (дата обращения: 18.12.2018).
7. Юрченко, Е. В., Баталина, О. И. Инновационные формы речевого развития в соответствии с ФГОС дошкольного образования [Электронный ресурс] // Эксперимент и инновации в школе. – 2015.– №4.– Электрон.дан. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-formy-rechevogo-razvitiya-v-sootvetstvii-s-fgos-doshkolnogo-obrazovaniya>, свободный.– Загл. с экрана (дата обращения: 11.01.2019 г.)