**Передовые технологии в работе воспитателя ДОУ**

В настоящее время педагогические коллективы интенсивно внедряют в работу инновационные технологии. Поэтому основная задача педагогов – выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности.
Принципиально важной стороной в педагогической технологии является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: «Не рядом, не над ним, а вместе!». Его цель - содействовать становлению ребенка как личности.
*Современные технологии и их эффективное использование.*
**Технология**– это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).
Использование современных образовательных технологий в практике воспитательно - образовательной работы является обязательным условием интеллектуального, творческого и нравственного развития детей. Поэтому эффективно использую в совместной деятельности с детьми, а также при взаимодействии с семьями воспитанников различные современные образовательные педагогические технологии, соответствующие основным направлениям воспитательно-образовательной работы, соблюдая при этом принципы: невмешательства, поддержания интереса, порядка, свободы выбора, творчества, успешности.
**Структуру образовательной технологии составляет:**

* **концептуальная часть** – это научная база технологии, т.е. психолого-педагогические идеи, которые заложены в ее фундамент.
* **содержательная часть**– это общие, конкретные цели и содержание учебного материала.
* **процессуальная часть**– совокупность форм и методов деятельности детей, методов и форм работы педагога, деятельности педагога по управлению образовательным процессом (усвоением материала), диагностика.

Таким образом, если некая система претендует на роль технологии, она должна соответствовать всем перечисленным выше требованиям.
*Примеры инновационных технологий:*
**Методика ТРИЗ**, она была придумана и разработана Генрихом Сауловичем Альтшуллером. Главная идея его технологии состоит в том, что технические системы возникают и развиваются не «как попало», а по определенным законам: эти законы можно познать и использовать для сознательного – без множества пустых проб – решения изобретательских задач.
Цель ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.
Основная задача использования ТРИЗ-технологии в дошкольном возрасте - это привить ребенку радость творческих открытий.
Основные функции ТРИЗ
1. Решение творческих и изобретательских задач любой сложности и направленности без перебора вариантов.
2. Прогнозирование развития технических систем (ТС) и получение перспективных решений (в том числе и принципиально новых).
3. Развитие качеств творческой личности.
ТРИЗ технология включает в себя:
-Мозговой штурм;
-Метод «Синектика»;
-Морфологический анализ;
-Метод фокальных объектов (МФО);
-Системный оператор (надсистема и подсистема);
-Метод маленьких человечков (ММЧ);
Некоторые из них:
Метод «Мозговой штурм»: предложен американским учёным А. Осборном. Это метод коллективного поиска оригинальных идей.
Задачи:
1. Развиваются коммуникативные способности детей: умение вести спор, слышать друг друга, высказывать свою точку зрения, не боясь критики, тактично оценивать мнения других, отвечать на вопросы воспитателя и т. п.
2. Развивать у детей способность к анализу,
3. Стимулировать творческую активность в поиске решения проблемы.
4. Формировать умение давать большое количество идей в рамках заданной темы.
Суть метода «Мозговой штурм» – дать свободный выход мыслям из подсознания, создать условия, расковывающие ребенка.
Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту.
Темами мозгового штурма могут быть:
- как не намокнуть под дождем;
- как выгнать лису из заячьей избушки;
- как потушить пожар, если в доме нет воды;
- как не дать медведю залезть на теремок и развалить его;
- как оставить кусочек лета в зиму.
Правила мозгового штурма:
1) исключение всякой критики;
2) поощрение самых невероятных идей;
3) большое количество ответов, предложений;
4) чужие идеи можно улучшать.
Анализ каждой идеи идет по оценке «хорошо - плохо», т. е. что-то в этом предложении хорошо, но что-то плохо. Из всех решений выбирается оптимальное, позволяющее решить противоречие с минимальными затратами и потерями. Результаты мозгового штурма должны быть непременно отражены в продуктивной деятельности: нарисовать свой кусочек лета в зиму; вылепить продукты, которые стали недоступны мышам и т. д.
Воспитатель должен предложить детям свои оригинальные варианты решения задачи, что позволяет стимулировать их воображение и вызывать интерес и желание к творческой деятельности.
Метод «Синектика» предложен У. Гордоном. Термин «синектика» обозначает «объединение разнородных предметов». Автор предложил использовать для развития творческих способностей человека аналогии. Рассмотрим аналогии:
а) личностная аналогия (эмпатия). Предложить ребенку представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации. Примерные варианты заданий:
- изобрази будильник, который забыли выключить;
- покажи походку человека, которому жмут ботинки.
б) прямая аналогия. Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний (вертолет – аналогия стрекозы, подводная лодка – аналогия рыбы и т. д.). Пусть дети находят такие аналогии, делают маленькие открытия в сходстве природных и технических систем;
в) фантастическая аналогия. Решение проблемы, задачи осуществляется, как в волшебной сказке, т.е. игнорируются все существующие законы (нарисуй свою радость – возможные варианты: солнце, цветок; изобрази любовь – это может быть человек, растение) и т. д.
3) Метод морфологического анализа появился благодаря швейцарскому астрофизику Ф. Цвикки, который использовал его исключительно для решения астрофизических задач.
Задачи:
1. Развитие творческого воображения, фантазии, преодоления стереотипов.
2. развивать комбинаторные умения, получать большое количество вариантов ответа в рамках заданной темы.
Метод фокальных объектов (МФО) предложен американским психологом Ч. Вайтингом. Суть метода заключается в том, что к определённому объекту «примеряются» свойства и характеристики других, ничем с ним не связанных объектов. Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес.
Цель МФО – установление ассоциативных с различными случайными объектами.
Изначально нужно выбрать объект, с образом которого будем работать. Можно до поры хранить его в тайне от детей. Затем детям предлагается назвать три любых объекта. Хорошо, если один из них будет представителем природного мира, второй – рукотворного, третий – вообще нематериальное понятие. Но это условие необязательно. Затем дети называют как можно больше свойств и качеств названных объектов. Названные свойства и качества приписываются к изначально выбранному объекту, дети объясняют, как это может выглядеть и при каких условиях такое бывает.
Детям предлагаются два-три слова и быстро выделяются свойства каждого из названных предметов или явлений.
Работа с системным оператором предполагает формирование у ребёнка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение и др.
Каждый объект материального мира имеет своё прошлое, настоящее и будущее. Кроме того, каждый объект имеет свой набор свойств и качеств, которые могут изменяться с течением времени.
Таким образом, дети учатся производить системные раскладки, анализировать и описывать систему связей между объектами окружающей действительности, строить разного рода классификации по выделенному признаку.
ММЧ (метод маленьких человечков). Суть методики в том, что дети представляют себе маленьких человечков, которые живут, действуют в окружающих предметах и явлениях. Игра в маленьких человечков позволяет представить фазовые переходы веществ, моделировать строение веществ и процессы, происходящие в них, способствует развитию логического мышления, внимания, наблюдательности, сообразительности, позволяет делать умозаключения.
*Технология ИКТ – интерактивная технология.*
**ИКТ –**это обобщенное понятие, описывающее различные методы, способы и алгоритмы сбора, хранения, обработки, представления и передачи информации. С одной стороны **–** компьютер, с другой – коммуникация.
Это использование телевидения, DVD, CD, радио, планшетов, СМИ, компьютера, телефона, игровых приставок.
Современный образовательный процесс нельзя представить без использования мультимедийных технологий, которые предоставляют уникальные возможности для реализации творческих инициатив воспитателя и воспитанника.
Использование ИКТ - технологий на уроке позволяет:

* активизировать познавательную деятельность детей;
* обеспечить высокую степень дифференциации обучения (почти индивидуализацию);
* повысить объем выполняемой работы;
* усовершенствовать контроль знаний;
* сформировать навыки подлинно исследовательской деятельности;
* обеспечить доступ к различным справочным системам, электронным библиотекам, другим информационным ресурсам.

И, как следствие всех этих составляющих, имеет место повышение качества знаний детей.
С точки зрения использования ИКТ на занятии, представляется целесообразным разделить их на четыре группы. Принадлежность урока к той или иной группе обусловливает технические условия и наличие соответствующего программного обеспечения для его проведения.
*1. Занятия демонстрационного типа - презентация.*
*2. Занятия – викторины, тесты.*
Высокая эффективность контролирующих программ определяется тем, что они укрепляют обратную связь в системе учитель-ученик. Тестовые программы позволяют быстро оценивать результат работы, точно определить темы, в которых имеются пробелы в знаниях. Сегодня воспитатели сами разрабатывают и создают компьютерные варианты различных тестов и использовать их на своих занятиях.
*3. Обучающие компьютерные игры.*
Существующие на рынке обучающие программы для дошкольного возраста можно классифицировать следующим образом:
1. Игры для развития памяти, воображения, мышления и др.
2. "Говорящие" словари иностранных языков с хорошей анимацией.
3. АРТ-студии, простейшие графические редакторы с библиотеками рисунков.
4. Игры-путешествия, "бродилки".
5. Простейшие программы по обучение чтению, математике и др.
*4.Физминутки, упражнения на релаксацию, постановка проблемы после просмотра видео.*
*5. Работа с родителями.*
Самопрезентация педагога, создание портфолио ребёнка и педагога, использование на собраниях, в качестве сбора информации по проблеме, для домашнего обучения. Педагог может размещать консультации, обмениваться фотоматериалами, давать объявления, проводить диспуты на сайтах ДОУ, или в соц. сетях.
*6. Использование для профессионального роста воспитателя.*
Сбор и хранение информации, участие в конкурсах межрегионального и международного уровня, собирая материал для портфолио.
**Использование технологии мнемотехника в образовательном процессе ДОУ.**
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.
*Важнейшие принципы мнемотехники.*
В основе развития памяти лежат два основных фактора – воображение и ассоциация. Для того, чтобы запомнить что-то новое, необходимо соотнести это новое с чем-то, т.е. провести ассоциативную связь с каким-то уже известным фактором, призвав на помощь своё воображение. Ассоциация – это мысленная связь между двумя образами. Чем многообразнее и многочисленнее ассоциации, тем прочнее они закрепляются в памяти.
Странные, нелогичные ассоциации способствуют лучшему запоминанию.
Основные приёмы:

* Образование смысловых фраз из начальных букв запоминаемой информации
* Рифмизация
* Нахождение ярких необычных ассоциаций (картинки, фразы), которые соединяются с запоминаемой информацией
* Закономерности
* Знакомые числа

Мнемоприем разгружает информацию, делая новый материал “легкоусвояемым”.

 