«Современные педагогические технологии развития познавательной активности детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО»

Проблема развития познавательной активности дошкольников – одна из самых актуальных.

Ребенок рождается исследователем - это его естественное состояние. И подтверждение этому – любознательность детей, постоянное стремление к экспериментированию, желание самостоятельно находить решение в проблемной ситуации. Задача педагогов – помогать развитию познавательной активности детей.

С утверждением  ФГОС дошкольного  образования к требованиям основной общеобразовательной программы  дошкольного  образования данная деятельность  дошкольников  вышла на новый этап развития.

В настоящее время на занятиях с детьми старшего дошкольного возраста применяются различные технологии, позволяющие эффективно воздействовать на различные аспекты познавательной сферы детей.

Внедрение  педагогических технологий  осуществляется весьма  активно  и требует осмысления. Большинство ученых понимают под  педагогической технологией комплекс психолого-педагогических методов, приемов и средств, позволяющих методически оснастить и организовать воспитательно-образовательный процесс.

Анализируя опыт применения технологий, которые позволяют развивать познавательную сферу детей дошкольного возраста, можно сделать вывод, что сегодня наиболее популярными стали:

Мультимедийные технологии

-Элементарное экспериментирование

-Совместное проектирование

-Наглядное моделирование

-Элементы теории решения изобретательских задач *(ТРИЗ)*

-Коллекционирование

-Мини-музеи

- ТРИЗ и квест-технологий с детьми старшего дошкольного

Квест становится все более популярной образовательной технологией, поскольку интересен детям

Квест сочетает в себе различные виды деятельности, а также позволяет педагогам незаметно для детей формировать задания.

В переводе с английского *«quest»* означает *«поиск»*

-Это игра с сюжетом, специальным образом организованный вид исследовательской деятельности.

Квест реализует образовательные задачи. Его сюжет построен на поиске объектов, людей, информации.

Квесты могут быть организованы в различных пространствах, например, в дошкольной организации, вне помещения– на территории ДО, в парках, музеях и т. д.

Для игры могут быть взяты задания различных уровней сложности, требующие особых навыков, а также формирующие универсальные познавательные компетентности.

Технология ТРИЗ *(теория решения изобретательских задач)* была предложена Г. С. Альтшуллером в середине XX в., но в педагогику пришла только в 80е годы. В настоящее время многие педагоги, начиная с воспитателей и заканчивая преподавателями вузов, применяют данную технологию. Ее особенность в том, что целью является формирование мышления творческой личности, которая будет подготовлена к решению сложных задач в любых областях деятельности.

Проведя анализ различных творческих задач, автор ТРИЗ выделил три основных момента:

1.Постановка задачи и определение противоречия, которое мешает решению задачи обычными, уже известными путями.

2.Устранение причины противоречия с целью достижения нового, более высокого технического эффекта.

3.Использование других элементов усовершенствуемой системы в соответствии с измененным элементом *(системе придается новая форма, соответствующая новой сущности)*.

ТРИЗ на данный момент - одна из самых технологичных методик развития познавательной деятельности, которая учит ребенка мыслить нестандартно, находить собственные решения, делать элементарные умозаключения.

Она подразумевает применение различных методов, которые позволяют эффективно внедрять идеи технологии.

Метод маленьких человечков используется для обозначения внутренних моментов какого - либо большого процесса. Например, для обозначения процессов на молекулярном уровне, описания агрегатных состояний вещества.

Метод фокальных объектов– прием фантазирования, при котором исходному объекту приписываются свойства, ему изначально не присущие, зачастую фантастические.

Метод системного оператора заключается в построении систем и подсистем. Каждый объект раскладывается на подсистемы, а также сам рассматривается как ее часть. Таким образом дети изучают составные части объекта, его принадлежность, историю.

Метод ресурсов подразумевает, что вся система будет рассматриваться с точки зрения ресурсов и их производных, а также свойств. Метод противоречия основан на изучении одной и той же функции с нескольких сторон, т. е. при наличии определенного свойства, которое позволяет выполнять полезную функцию, обязательно должно быть свойство, обеспечивающее возможность не выполнять функцию вредную.

Метод фантазирования предполагает уменьшение, увеличение, ускорение, замедление, оживление, гиперболизацию, универсализацию предметов и т. д.

Метод мозгового штурма подразумевает наличие идей, которые рассматриваются с точки зрения *«хорошо плохо»*. Результаты мозгового штурма должны быть обязательно представлены в виде продуктивной деятельности.

Метод эвроритма– прием фантазирования по алгоритму:

• функция и противоречия в данном объекте;

• анализ ситуации: данный объект на Земле остался одинединственный. Какие последствия могут быть?

• анализ ситуации: объект исчез. Как будет выполняться функция?

• анализ причин в ситуации: объект есть, а функция не выполняется;

• придумывание новых объектов путем объединения данного объекта с другими.

Метод *«Данетка»* основан на одноименной игре: дети могут задавать вопросы, на которые нужно ответить *«да»* или *«нет»*. Задачи решаются постепенным сужением зоны поиска.

Комбинирование данных методик возможно, как в рамках одной задачи, так и во время всего образовательного процесса и является наиболее оптимальным вариантом построения занятия.

Интеграция технологий ТРИЗ и образовательного занятия может быть реализована путем выполнения заданий, решаемых методами ТРИЗ с элементами квеста. Примером такой интеграции может быть квест.

Сегодня в обществе фиксируется потребность в оснащении родителей педагогическими компетентностями, а семья рассматривается как социально-образовательный институт. Поэтому взаимодействие семьи и детского сада должно быть ориентировано на формирование активной социально-педагогической позиции родителей, на их активное включение в социально-образовательный процесс как полноценного члена триады-родитель-ребенок-педагог.

Современное ДОУ является субъектом социального партнерства.

На наш взгляд, квест – это форма работы и детьми и с родителями, которая позволяет увеличить и количество о некой компетенции. Квест повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность.

Таким образом, условия развития познавательной активности, подъём её на более высокий уровень – это практические, исследовательские действия ребёнка-дошкольника. Первостепенное значение имеет факт завершения таких действий успехом, новыми постижениями, окрашенными яркими эмоциями. Старшие дошкольники в ДОУ получают старт развитию мотивов учения, вводных навыков и обучаемости, достигают должного уровня формирования всех аспектов готовности к школьному обучению, накопив значительный познавательный опыт во время занятий в детском саду. Задачи развития познавательной активности у детей дошкольного возраста можно решить специально-организованной деятельностью и правильным включением в эту деятельность общения ребенка со взрослыми.