

Современные образовательные технологии в работе педагога детского сада

Л. С. Вакуленко

Нормативные документы в сфере образования подчеркивают необходимость владения педагогами современными (инновационными) технологиями. Во ФГОС дошкольного образования [8] данный аспект прямо не заявлен. Например, в п. 2.9 есть абзац следующего содержания: «В части, формируемой участниками образовательных отношений, должны быть представлены выбранные и/или разработанные самостоятельно участниками образовательных отношений программы, направленные на развитие детей в одной или нескольких образовательных областях, видах деятельности и/или культурных практиках (далее — парциальные образовательные программы), методики, формы организации образовательной работы». В профессиональном стандарте «Педагог» [9] в п. 3.3.1 есть следующие фразы: «Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями (далее — ИКТ)», «Раз-

рабатывать (осваивать) и применять современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде» и пр. В приказе Минобрнауки РФ от 7 апреля 2014 г. № 276 «Об утверждении порядка проведения аттестации педагогических работников организаций, осуществляющих образовательную деятельность» [10] в п. 37 в качестве основы для установления высшей квалификационной категории педагогическим работникам выступает момент «личного вклада в повышение качества образования, совершенствование методов обучения и воспитания и продуктивного использования новых образовательных технологий, транслирования в педагогических коллективах опыта практических результатов своей профессиональной деятельности, в том числе экспериментальной и инновационной».

Много вопросов и противоречивых мнений вызывают формулировки «новая» или «современная технология»,

«педагогическая» или «образовательная технология», различия в трактовке понятий «методика» и «технология».

В. М. Шепель рассматривает технологию как «искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния» [6]. Такой подход напоминает о первоначальном происхождении термина из среды, с образованием совсем не связанной, — промышленной сферы. В. М. Монахов рассматривает педагогическую технологию как продуманную «во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению педагогического процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя» [6]. Данная трактовка позволяет заострить внимание читателя на том, что изначально технологии ассоциировались со школьным образованием, а затем уже стали рассматриваться и в аспекте работы с дошкольниками.

По мнению Д. Г. Левитеса [4], технология, в отличие от методики, подразумевает упорядоченную систему действий (алгоритм), гарантированное достижение намеченной цели любым педагогом с любыми детьми при поддержке или отсутствии таковой со стороны их родителей.

Грань между педагогическими и образовательными технологиями тонка: в первом случае они используются разными педагогами при решении одних и тех же педагогических задач, во втором — в узком направлении (например, в школе учителями-предметниками).

Наконец, какую технологию можно назвать современной? Обратимся к сути слова «современный» — «относящийся к настоящему времени, к текущему моменту, к настоящей эпохе, теперешний» [13]. Если размышлять в этом ракурсе, пожалуй, только информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) могут считаться таковыми (и в этом смысле становятся понятны

острые высказывания педагогов-практиков о невозможности использования новых технологий из-за недостаточности финансирования детских садов). Например, теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) берет свое начало в середине прошлого века, но и поныне рассматривается как актуальная для развития и обучения как детей, так и взрослых. Пожалуй, здесь логично упомянуть фразу французского писателя XIX века Ж. Пеше: «Все новое — это хорошо забытое старое».

В призмае всего написанного выше, вполне возможно, **перечень технологий**, используемых в детских садах, покажется кому-то спорным. Но в этом заключается потенциал для развития журнала, появления новых публикаций, освещения альтернативных точек зрения. Итак, список следующий:

- развивающее обучение;
- игровые технологии;
- теория решения изобретательских задач (ТРИЗ);
- проблемное обучение;
- сторителлинг;
- наглядное моделирование;
- мнемотехника;
- обучение в сотрудничестве (работа в парах, командная работа);
- информационно-коммуникационные технологии (ИКТ);
- здоровьесберегающие технологии;
- проектный метод.

Следует сделать акцент на том, что в силу возраста детям еще недоступны в полной мере ТРИЗ и проблемное обучение, поэтому корректнее говорить об использовании педагогами ДОО элементов этих технологий.

Дадим краткую характеристику названным технологиям. Авторский подход не совсем обычный, поскольку материал будет рассмотрен через призму отдельной авторской технологии В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» [2], основу которой составляют игры и пособия для развития конструктивных навыков,

речи, математических представлений и пр. Немаловажно и то, что часто технологии тесно взаимосвязаны, пересекаются друг с другом.

Развивающее обучение

Здесь необходимо разграничить традиционное и развивающее обучение. Традиционное обучение сначала дает детям образец, а затем мотивирует его воспроизведение. Развивающее обучение не дает готовых образцов. Оно способствует возникновению потребности у ребенка в новом понятии или способе действия, организует, направляет и поддерживает собственную деятельность детей по овладению знанием, организывает самостоятельную формулировку детьми своего «открытия».

Имея большой опыт общения с аттестационными экспертами, хочу дать совет педагогам: меньше всего сомнений при экспертизе портфолио профессиональных достижений вызывает данная технология в контексте развивающих авторских игр (М. Монтессори, В. В. Воскобовича, Б. П. Никитина, Н. А. Зайцева, Ф. Фрёбеля и пр.), нежели при позиционировании развивающего обучения на уровне заданий «Раздели предметы на две группы» (например, «овощи» и «фрукты»).

Среди сравнительно новых идей можно назвать методические продукты компаний Lego и Cuboro, развивающие у детей прежде всего инженерное мышление. Здесь можно упомянуть о STEAM — одном из трендов в мировом образовании, который подразумевает смешанную среду обучения и показывает ребенку, как применять науку и искусство воедино в повседневной жизни. Эта аббревиатура раскрывается следующим образом:

- S — science (естественные науки),
- T — technology (технологии),
- E — engineering (техническое творчество),
- A — art (искусство),
- M — mathematics (математика).

Игровые технологии

Развивающий потенциал игры заложен в самой ее природе. Игровая ситуация с возможностью условного вхождения в роли, недоступные человеку в реальной действительности, позволяет ребенку быть на голову выше своего обычного поведения. Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, в дошкольные годы игровая деятельность является ведущей. В развивающих играх объединяются два принципа — «от простого к сложному» и «самостоятельно по способностям».

Игры можно классифицировать по разным основаниям. Так, В. В. Воскобович разделяет игровые средства на три категории:

- универсальные (иначе говоря, полифункциональные);
- предметные (направленные на развитие речи, освоение грамоты и стимулирование математических способностей);
- конструктивные (развивающие навыки конструирования).

К универсальным игровым средствам относятся развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», графический тренажер «Игровизор», коврограф «Ларчик» и его настольная версия «МиниЛарчик». Проиллюстрируем вариант задания на игровом поле «Фиолетового леса» [12].

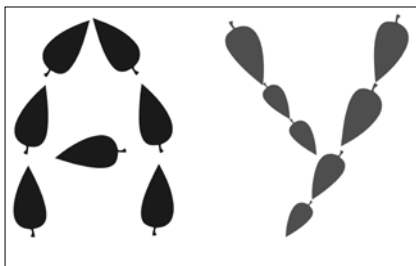
«Буквы потерялись» (4—6 лет) **Задачи.**

- закрепление букв и звуков А и У;
- закрепление умения составлять образ буквы.

Материалы и оборудование. наборы листочков.

Игровая ситуация. Лопушок спешил к нам в гости и нес буквы А и У. Но он так торопился, что растерял все буквы по дорожкам Фиолетового леса. Давайте поможем ему найти буквы А и У. Позовите букву А: ААА-ААА. А теперь — букву У: УУУУУ. Из чего мы можем их составить?

Задание. Составить из листочков разного цвета буквы А и У. Назвать, из каких элементов состоят эти буквы. Вспомнить слова, начинающиеся с этих букв.



Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)

ТРИЗ как технология, подкрепленная научными исследованиями, появилась в 50-х годах XX века. Автор — отечественный изобретатель Г. С. Альтшуллер, его идеи успешно продолжают Т. А. Сидорчук, Н. Н. Хоменко и др. в самых разных направлениях (речевое развитие, познавательное развитие и пр.). В настоящий момент существует Международная ассоциация ТРИЗ.

ТРИЗ — это целая философия, в которой человек рассматривается как творческий и творящий, с системным воображением, имеющий арсенал способов решения задач и достойную жизненную цель.

Как вариант использования ТРИЗ представим идею А. П. Кашкарова [3], воплощенную на игровом поле коврографа «Ларчик».

А	Д	Е	М	Я
З	В	Т	Ш	Л
Г	К	И	Ф	Р
Ч	Б	С	Н	Ю
П	У	Ц	Х	О

Задания

Назови все буквы в столбике как можно скорее.

Назови и покажи все буквы на 1-й строчке.

Назови и покажи все буквы ниже буквы М.

Назови букву, которая стоит между З и Т.

Назови и покажи последнюю букву в слове СОК.

Проблемное обучение

Дети способны осознавать и решать под руководством педагога те же типы противоречий, что и школьник, взрослый, ученый. Способность детей на занятиях проявляется в постановке таких вопросов и проблем, как:

— «Почему мухи и комарики прилипают к паутине паука, а он быстро бежит по липкой паутине и не прилипает?»;

— «У всех птичек окраска такая, чтобы быть незаметными для врагов, почему же снегирь такой яркий? У него нет врагов, что ли?»;

— «Если в человеке много воды, почему она не хлюпает, когда мы прыгаем?».

В качестве примера приведем игру для детей от 3 лет «Кто быстрее?», реализуемую на пространстве «Фиолетового леса» [12].

Задачи.

- развитие глазомера;
- совершенствование умения сравнивать длину путем приложения;
- развитие связной речи.

Материалы и оборудование: ежики двух размеров, цветки, разноцветные веревочки двух цветов и двух размеров.

Игровая ситуация. Ежики решили пойти на день рождения к лягушке и подарить ей цветок. Они вспомнили, что видели в лесу прекрасный большой цветок, и каждый захотел подарить именно его. Они побежали каждый по своей дорожке. Кто быстрее прибежит к цветку? У кого длиннее дорожка? У кого короче?

Задание. Определить, кто быстрее добежит до цветка (на глаз). Сравнить дорожки по длине. Определить, кто же быстрее добежал до цветка. Придумать историю, как ежики поправляли лягушку.



Сторителлинг

Сторителлинг, изначально апробированный в сфере бизнеса, — метод (технология) влияния на аудиторию путем рассказывания истории с реальными или вымышленными персонажами.

У В. В. Воскобовича использование игр построено на основе сказочных сюжетов. Сказки можно разделить на длинные (например, инструкция к конструктору «Геоконт» под названием «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава») и короткие.

Алгоритм построения короткой сказки

1. «Взрослая» задача.
2. Создание/использование модели.
3. Мультипликация (оживление).
4. Проблемная ситуация.
5. Разрешение проблемной ситуации.
6. Проверка выполнения «взрослой» задачи.
7. Наглядное моделирование.

В качестве примера «быстрой сказки» можно привести «Веревочную сказку», знакомящую дошкольников с образом буквы И через использование игрового поля коврографа «Ларчик» и набора «Разноцветные веревочки» [2]:

«На опушке Поляны росли два дерева — низкое и высокое (*моделируются веревочками две вертикальные линии: слева — короткая, справа — в два раза длиннее*). Высокое Дерево касалось кронами облаков и очень гордилось своим ростом. Оно хвастливо говорило: «Я самое...» (*дети предлагают свои варианты ответов*). Низкое Дерево было скромное. Однажды забрел на Поляну Гуляка-ветер.

Он сразу заметил Высокое Дерево и начал раскачивать его из стороны в сторону (*мультипликация*). Высокое Дерево наклонилось к корням Низкого Дерева. „Помоги-и-и-и“, — прокричало Высокое Дерево. „И-и-и“, — подхватило лесное Эхо» (*конструируется буква И из веревочек*).

Дети предлагают решения, как сгладить сложившуюся ситуацию и помирить Высокое и Низкое Деревья.

Мнемотехника

Мнемотехника — совокупность специальных приемов и способов, облегчающих запоминание нужной информации и увеличивающих объем памяти путем образования ассоциаций (связей): замена абстрактных объектов и фактов на понятия и представления, имеющие визуальное, аудиальное или кинестетическое представление, связывание объектов с уже имеющейся информацией в памяти различных типов модификации для упрощения запоминания. В качестве примера с опорой на кинестетические представления можно привести набор карточек «Забавные буквы», в котором каждая буква связана с позой шута-акробата.



Обучение в сотрудничестве (работа в парах, командная работа)

Обучение в сотрудничестве (cooperative learning) использовалось в педагогике довольно давно. Главная идея обучения в сотрудничестве — учиться вместе, а не просто что-то выполнять вместе (например, участвовать в эстафете). Освоение этой технологии базируется на внедрении

ряда правил. Так, при работе в парах эти правила следующие:

— «Если ты не понял — переспроси»;

— «Работать тихо и никому не мешать»;

— «Свое несогласие высказывать друг другу вежливо»;

— «Один говорит — второй слушает»;

— «В паре должны работать оба».

Данная технология предполагает первичную постановку педагогом задачи, выполнение которой далее является ответственностью самих обучающихся (распределить функции, согласованно идти к результату, презентовать итог работы и пр.).

В качестве примера можно привести уже ставшую классической методику Г. А. Урунтаевой и Ю. А. Афонькиной «Рисуем варежки», направленную на диагностику коммуникативных навыков [14]. Детям предлагается по одной разукрашенной рукавичке и дается задание — нарисовать соответствующий рисунок и раскрасить нужными цветами другую рукавичку. Решение задачи предполагает взаимный обмен карандашами и позволяет выявить вовлеченность в действия партнера, способность к сопереживанию.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)

ИКТ представляют собой совокупность технологий, разработанных для повышения эффективности использования информации и улучшения коммуникации в образовательном процессе. Яркими примерами могут быть собственноручно созданные педагогами презентации, использование кем-то созданных электронных продуктов, применение интерактивной доски, песочницы.

Важно понимать, что ИКТ не являются синонимом технических средств обучения (ТСО), то есть включение музыкального сопровождения через ноутбук, показ иллюстрации на экране — это не показатели владения ИКТ.

Педагогами накоплен обширный опыт использования компьютерных технологий, например для создания мультфильмов. За последние месяцы в связи с пандемией COVID-19 многие педагоги-практики стали активно использовать дистанционные технологии в обучении детей, проведении досуговых мероприятий (вплоть до выпускных балов в режиме вебинара).

Здоровьесберегающие технологии

Здоровьесберегающие технологии — это совокупность педагогических, психологических и медицинских воздействий, направленных на защиту и обеспечение здоровья, формирование осознанного и ценностного отношения к своему здоровью. Согласно трактовке В. Ф. Базарного [1], они подразделяются на следующие *подвиды*.

Организационно-педагогические технологии, определяющие структуру воспитательно-образовательного процесса, способствующие предотвращению состояния переутомления, гиподинамии и других дезадаптационных состояний.

Психолого-педагогические технологии, связанные с непосредственной работой педагога с детьми.

Учебно-воспитательные технологии, которые включают программы по обучению заботе о своем здоровье и формированию культуры здоровья.

В качестве примера можно привести использование элементов биоэнергопластики, песочной терапии, логоритмики в работе с детьми.

Проектный метод

Метод проектов — способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологии), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом (Е. С. Полат [5]).

Технология проектов наиболее глубоко представлена в нескольких

комплексных программах, например «Открытия» (под ред. Е. Г. Юдиной [11]) и «Вдохновение» (под ред. В. К. Загвоздкина, И. Е. Федосовой [7]).

Классификация проектов

По времени: краткосрочный (проект «одного дня»), средней продолжительности (несколько дней или недель), долгосрочный (от одного до нескольких месяцев).

По количеству участников: индивидуальный, парный, групповой, коллективный.

По доминирующему методу: исследовательский, информационный, творческий, игровой, приключенческий, практико-ориентированный.

По характеру контактов: внутри одной возрастной группы; в контакте с другой возрастной группой; внутри образовательной организации; открытый (в контакте с семьей, учреждениями культуры, общественными организациями).

Проект всегда отличается наличием **продуктов проектной деятельности**, например альбом о ягодах родного края, книжки-самоделки и пр.

Примерный план по подготовке проекта

1. На основе изученных проблем детей поставить цель проекта.

2. Разработка плана достижения цели (педагог обсуждает план с родителями).

3. Привлечение специалистов к осуществлению соответствующих разделов проекта.

4. Составление плана-схемы проекта.

5. Сбор, накопление материала.

6. Включение в план схемы проекта занятий, игр и других видов детской деятельности.

7. Рекомендации для самостоятельного выполнения дома.

8. Презентация проекта, открытое мероприятие.

Безусловно, освоение только теории (как, например, чтение данной статьи) не может сформировать у педагога целостного представления о технологиях. И в этом смысле велика

роль старшего воспитателя (методиста) ДОО, планирующего на систематической основе открытые педагогические процессы с детьми, мастер-классы с педагогами, стимулирующими деятельность творческих групп.

В завершение статьи хочется обратить внимание на то, что профессиональное владение технологией требует временных, интеллектуальных, а зачастую и финансовых затрат. Так, например, в случае ИКТ детский сад должен быть соответствующим образом оборудован (интерактивные доски, доступ в Интернет и пр.), а педагогический состав обучен методам и приемам работы. Нельзя голословно заявлять об использовании элементов ТРИЗ, понимая под этим прием загадывания загадки в начале занятия, или утверждать о применении здоровьесберегающих технологий, только используя физкультминутку. Разумнее и честнее освоить одну-две технологии, но делать это качественно, с максимальным профессионализмом.

Источники

1. **Базарный В. Ф.** Здоровье и развитие ребенка: Экспресс-контроль в школе и дома. — М.: Аркти, 2005.

2. **Воскобович В. В.** Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: метод. пособие / В. В. Воскобович, Н. А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л. С. Вакуленко, О. В. Вотиновой. — СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017.

3. **Каижаров А. П.** Развиваем нестандартное мышление. ТРИЗ для детей. — М.: СОЛОН-пресс, 2018.

4. **Левитес Д. Г.** Педагогические технологии: учебник. — М.: ИНФРА-М, 2019.

5. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева,

А. Е. Петров; под ред. Е. С. Полат. — М.: Издат. центр «Академия», 2002.

6. **Олешиков М. Ю.** Современные образовательные технологии: учеб. пособие. — Нижний Тагил: НТГСПА, 2011.

7. Основная образовательная программа дошкольного образования «Вдохновение» / под ред. В. К. Загвоздкина, И. Е. Федосовой. — М.: Национальное образование, 2019.

8. Приказ Министерства образования и науки РФ (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования». Зарегистрирован в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г. Регистрационный № 30384.

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н «Об утверждении профессионального стандарта „Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)“».

10. Приказ Минобрнауки РФ от 7 апреля 2014 г. № 276. «Об утверждении порядка проведения аттестации педагогических работников организаций, осуществляющих образовательную деятельность».

11. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования «Открытия» / под ред. Е. Г. Юдиной. — М.: Мозаика-Синтез, 2015.

12. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»: метод. пособие / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. — СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017.

13. Толковый словарь русского языка / под ред. Д. Н. Ушакова. [Электронный ресурс]. URL: <https://ushakov.slovaronline.com>.

14. **Урунтаева Г. А.** Практикум по психологии дошкольника: учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования. — М.: Издат. центр «Академия», 2012.