**Мастер-класс « Инновационные технологии**

**в образовательном процессе ДОУ »**

**Цель:** Повышение профессионального уровня педагогов; формирование опыта по использованию инновационных технологий в процессе образовательной деятельности и согласно требований ФГОС ДО.

**Задачи:**

1.Познакомить педагогов с новыми методическими приёмами инновационных технологий - Лего и ТРИЗ, скрайбинг.

2.Повысить уровень самообразования, освоив современные технологии обучения.

3.Побудить к использованию игровых приемов представляемых технологий в совместной деятельности педагога с детьми.

4.Способствовать повышению у педагогов уровня развития творческих, коммуникативных умений, посредством игровых заданий.

5.Cформировать у участников мастер – класса мотивацию на использование технологий в своей педагогической деятельности.

6.Определить эффективность современных педагогических технологий.

7.Воспитывать у педагогов интерес к познанию современных технологий.

**План проведения мастер-класса.**

1.Информационная часть

1.Характеристики современных инновационных технологий.

1.1.Игра « Мозговой штурм»

1.2.Внерение Лего и ТРИЗ технологии в дошкольном учреждении

2.Практическая часть.

2.1.Игра « Родственники».

2.2. Игра « Любопытный кирпичик».

2.3.Игра «Собери».

2.4. Игра «Спина к спине».

2.5.Игра «Строим башенку».

2.6. Игра « Четвёртый лишний»

3.Приём « Составление загадки».

4. Мини - доклад « Что такое скрайбинг?».

5.Игра « Сказка в гости к нам пришла».

6.Игра « Хорошо - плохо»

7. Рефлексия «Пирамида эмоций»

Ход мастер - класса

-Добрый день, уважаемые коллеги. Сегодня на нашем мастер-классе мы окунемся в мир современных инновационных технологий.

**Общество – социальный запрос**

Инновация (англ. innovation) — новшество, нововведение. Использование инноваций в детском саду предполагает введение в образовательный процесс обновлённых, улучшенных и уникальных идей, организованных творческими усилиями воспитателя.

**Целью инновационной деятельности в дошкольном учреждении является повышение эффективности процесса обучения и получение более качественных результатов.**

Введение ГОС ДО предполагает разработку новых образовательных моделей, в основу которых должны входят педагогические технологии, соответствующие принципам:

-развивающего обучения;

-единства воспитательных, развивающих и образовательных целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста;

- интеграции образовательных областей;

-решение программных задач в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей;

-учета ведущего вида деятельности дошкольника – игры.

Инновационные технологии в дошкольном образовании, должны реализовывать основную концепцию ГОС ДО - формирование всесторонне развитой личности, повышения качества образовательных услуг, удовлетворения запросов родителей, получения конкурентных преимуществ перед другими ДОУ. Инновационные технологии в детском саду предусматривают создание и применение в работе современных приемов и компонентов для модернизации образовательного процесса.

Инновационные педагогические технологии должны стимулировать у детей: познавательную активность, стремление решать творческие и интеллектуальные задачи; коммуникативные навыки в общении со сверстниками и взрослыми; понимание собственных чувств, способностей, действий.

Сегодня я предлагаю вам отправимся в путешествие, в великолепную страну под названием «Современные инновационные технологии», но для этого мы должны выполнить задание.

 **Задание №1. Игра« Мозговой штурм».**

**Цель игры:** определить цель инновационной технологии и их главное предназначение.

 На столах каждой команды лежит Карта инновационных технологий, и мы её должны заполнить. Я прочитаю цель технологии, а участники должны отгадать технологию и поставить кирпичик соответствующий цвету технологии.

Задание 1:

**1.** « Укрепление и сохранение здоровья детей, воспитание валеологической культуры и компетентности» (**Здоровьесберегающие)**

**2.** «Развитие творческой и исследовательской деятельности детей, познания окружающего мира на основании личного опыта, улучшения коммуникативных навыков со сверстниками и взрослыми»

**(Технологии проектной и исследовательской деятельности)**

**3.** «Процессы обучения на основе зрительного (анимация, презентация), слухового и осязательного восприятия.

 **(Информационно-коммуникационные технологии)**

**4.** «Постановка определённой проблемы и самостоятельное решение ребятами»

**(Технология проблемного обучения)**

## 5.«Повышать уровень мотивации ребёнка, содержание обучающих элементов в игре».

## (Технология игрового обучения)

**6.** «Развивать индивидуальность дошкольника, личных качеств каждого, ориентир на умение мирно решать конфликты, понимание интересов и реализация творческой деятельности ребёнка»

**(Личностно-ориентированные технологии)**

**7.** «Развитие интеллекта, познавательных способностей и творческого мышления, воображение, фантазии, а также появляется возможность для творческого самовыражения детей».

 **(Лего – технология)**

**Лего-технология**— это новое открытие, новая идея, новый толчок к развитию с помощью универсального конструктора, который настолько разнообразен, что никогда не надоедает. Из незатейливых деталей конструктора можно собрать практически всё, что только может вообразить себе человеческая фантазия.

**Лего - технология** является ярким примером интеграции всех образовательных областей, как в организованной образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности детей.

 **Технология ТРИЗ (теория развития инновационных технологий)** позволяет не просто развить фантазию детей, а научить ребенка системно думать, решать задачи творческого характера. Педагог не дает детям готовые знания, раскрывая перед ними истину, он учит ее находить.

**2.ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.**

**Игры с одним кирпичиком.**

2.1.Игра «Родственники».

 ***Условие:*** Каждый участники выбирает любой по цвету кирпичик2/2 ,ставит кирпичик на средину листа, обводит его по контуру и разукрашивает или пишет первую букву цвета кирпичика.

 *Задание:* Назвать предметы красного ( синего, зелёного..) цвета и записать их по контуру кирпичика. Подобрать «Родственников» данному предмету»

 **2.2.Игра*«Любопытный кирпичик»( кирпичик2/4)***

*Условие:* На любой вопрос нужно отвечать быстро, только словами, начинающими со звука, который соответствует цвету кирпичика*(К, Н, С, П, Л)*

• Назовите имя на эту букву…*(Карина, Катя, Ксюша, Кира, Клеопатра)*

• Назови город на эту букву…*(Киров, Калининград, и т. д.)*

• Назови профессию на эту букву…*(кондитер, кладовщик и т. д.)*

• Назови цветок на эту букву…(*колокольчик и т.д.)*

• Назовите блюдо на эту букву…*(каша, котлеты, кекс и т. д.)*

2.У каждого из вас 2 кирпичика. Возьмите ещё один кирпичик, какой пожелаете. Предлагаю вам поиграть с кирпичиками.

**2.3.Игра «Собери».**

Условие: возьмите любые три кирпичика и составьте предмет. У каждого получился свой предмет.

**2.4. Игра «Спина к спине»** (**«Сделай по словесной инструкции»)**

***Цель:*** Данная игра способствует развитию умения слышать и слушать друг друга, следовать инструкции, развитию речи, активизации словаря (название деталей, способы их крепления)

(**набор:**2\2-1- желтый, 2 - синих, 1- красный;2/4 –1- оранжевый,1 красный,2-зелёныхкирпичика)

 ***Условие:*** Два участника получают одинаковые детали. Первый участник, отвернувшись, придумывает какую-то элементарную постройку и одновременно рассказывает напарнику, как он это строит. В итоге игры должны получиться две одинаковые модели.

Время игры –2-3 минуты. Предлагаю провести анализ работы. Давайте посмотрим на работы**.**

Что хотели сконструировать? Получилось? Почему?
Получилось ли объяснить партнёру ход своих действий?

**2.5.Игра «Строим башенку»**

***Цель:*** учить детей выполнению постройки с помощью инструкции

взрослого, развивать внимание творчество.

***Условие:*** Педагогам предлагается построить башенку (домик ) для

какого–то сказочного героя, согласно инструкции взрослого.

(Суть игры заключается в том, что для каждого этапа строительства взрослый – педагог или родитель – дает инструкцию, и инструкции эти чередуются: сначала инструкция предусматривает лишь один вариант ее исполнения, а на следующем этапе – три варианта.)

1. Инструкция: «Мы будем строить башню из кирпичиков. Сначала возьмите один синий кирпичик».
2. Инструкция: «А теперь положите на него один не синий кирпичик». Поскольку в игре участвуют кубики четырех основных цветов – желтые, красные, синие и зеленые, то мы получим уже три правильных варианта выполнения задания.
3. Инструкция: «Теперь положите в вашу башню один красный кирпичик».
4. И снова включаем вариативность: «И последним положите один не красный кубик».
5. По завершении четвертого этапа разных башен может получиться 9! И каждая из них будет **правильной!**

2.6**.Игра «Четвертый лишний».**

***Условие:*** участникам предлагается на пластине из четырех кирпичиков выбрать один, по их мнению, лишний, чем-то отличающийся от остальных.

 (В этом задании может быть четыре правильных ответа!)

**3.Приём « Составление загадки».**

***Условие:*** научить составлять загадки по опорным таблицам.

 - Все дети любят отгадывать загадки. Но важнее – научить ребят составлять собственные загадки, чем просто отгадывать. Сейчас я покажу вам, как можно составлять загадки по моделям кандидата педагогических наук, ТРИЗ – специалиста Аллы Александровна Нестеренко.

Объектом для составления загадок служат различные предметы

 При составлении загадок используются **три основных модели**

Все они заполняются по готовым опорным таблицам, предлагаю подробнее рассмотреть одну из них.

 Перед вами опорная таблица№1.

1. Выбор объекта (вписывание на верхней строчке для читающих детей, ля других - картинка или схематический рисунок)

2.Составление опорной таблицы вида «Какой? (какое? какая?)»… «Что бывает таким же?».

Предположим мы решили составить загадку о **самоваре**

3.Заполняем левую часть таблицы: « Какой?»

**Блестящий, шипящий, круглый**

4. Заполняем правую часть таблицы:«Что бывает таким же?»

**Монетка, вулкан, арбуз.**

5.После заполнения таблицы вставляем «слова – связки» - «**КАК»** или «**Но не»**

 *Например:*

Блестящий, как монета;

Шипящий, как вулкан;

Круглый, но не арбуз.

 **Что это?**

**САМОВАР**

|  |  |
| --- | --- |
| **Какой? (какое? какая?)** | **Что бывает таким же?** |
| **Блестящий**  | **Монетка**  |
| **Шипящий** | **Вулкан** |
| **Круглый** | **Арбуз** |

**3.1. Задание для команд:**

 **- 1 команде придумать загадку о платье**

**- 2 команде придумать загадку о цветке.**

**4.Мини –доклад « Что такое - Скрайбинг ?».**

XXI век называют веком высоких компьютерных технологий. Информация и информационные процессы стали важнейшей составляющей жизнедеятельности человека. Новое время диктует новые требования.

Что необходимо современному ребёнку для успешного освоения знаний? Минимум затрат, максимум результат. И в этом нам поможет скрайбинг. Это новое иностранное слово совсем недавно появилось в сфере образования.

Скрайбинг - новейшая техника презентации (от английского "scribe" - набрасывать эскизы или рисунки), изобретенная британским художником Эндрю Парком.

Инновационная технология *«Скрайбинг»* – процесс визуализации сложного содержания простым и доступным способом, во время которого зарисовка образов происходит прямо во время передачи информации, задействует одновременно слух, зрение и воображение человека. Когда отрисовка простых образов происходит в процессе донесения информации, человек её не только лучше понимает, но и запоминает.

Ученые давным-давно доказали, что человек более 80 % информации воспринимает визуально. При этом через три дня после проведения занятий люди в состоянии вспомнить 10 % от всего услышанного, 35 % - от всего увиденного, но могут воспроизвести 65 % содержания, если она проходила в виде устного рассказа, подкрепленного визуальными образами.

 Скрайбинг можно выполнять не только в виде рисунка, но и в виде ***аппликации, лепки, пластилинографии и т. д.***

Таким образом, использование скрайбинга в формировании связной речи детей существенно увеличивает эффективность процесса запоминания, повышает его объём, обогащает словарный запас, развивает связную речь, способствует передаче детьми текста в соответствии с его содержанием и развивает творческое воображение дошкольников**.**

**Условно все скрайбинги можно разделить на несколько видов:**

1. Скрайбинг - рисованный**.** Классический вариант скрайбинга. Человека рисует параллельно с текстом. Рисование и озвучивание должны совпадать по времени.

2.Скрайбинг - аппликация. На лист бумаги или любой другой фон в кадре выкладываются (наклеиваются) готовые изображения, соответствующие звучащему тексту.

3.Скрайбинг- магнитный**.** Похож на аппликационный, единственное различие – готовые изображения крепятся магнитами на презентационную магнитную доску.

4.Скрайбинг- компьютерный. При создании компьютерного скрайбинга используются специальные программы и онлайн-сервисы.

**Основные этапы скрайбинга.**

Первое и самое важное — это научиться выделять основной смысл, который вы хотите донести до детей. Часто бывает, что за путаницей большого количества слов, текста или картинок можно потерять суть вашего рассказа.

Поэтому выстраиваем подготовку следующим образом:

1. Придумать идею. Она должна быть понятной для аудитории.

2. Подготовить сценарий. Заранее продумайте и запишите, о чем у вас будет говориться и какими образами будет передаваться смысл.

3. Отрисовать рисунки-скетчи. Их количество и скорость, с который вы их создаёте, должны совпадать со временем на озвучивание.

Скрайбинг немного волшебник. Он умеет превращать слова и фразы в **понятные рисунки или схемы.** Так что вооружайтесь мелом, фломастером или карандашом и творите! Язык рисунка понятен всем. Для скрайбинга многого не надо: всего лишь то, чем рисовать, то, на чем рисовать и тех, для кого эти рисунки предназначены.

 **.**

**5.Игра «Сказка в гости к нам пришла»** (Время выполнения 7 мин)

***Цель:*** Данная игра способствует развитию умения работать в команде, развитие внимания и быстроты.

***Условие:*** Создать своего сказочного героя и придумать сказку и записать её. При рассказывании сказки одной командой, другая команда должна предоставить содержание сказки, записав её с помощью Скрайбинг - технологии.

 **.**

 -Вот наше путешествие подходить к концу.

**РЕФЛЕКСИЯ.**

**1. Закончи фразу: «После сегодняшней встречи, я…»**

**2. «Пирамида эмоций»**

-В заключение нашей встречи предлагаю построить пирамиду эмоций.

 Кирпичик красного цвета означает, что вам понравился данный мастер-класс, зеленого – то, что мастер-класс понравился, но вы еще что-то хотели бы увидеть.

 -Кирпичик желтого цвета покажет, что вам ничего не понравилось.

( Педагоги строят пирамиду своих эмоций из деталей Лего конструктора трех цветов)

 - Спасибо всем за участие в мастер-классе!