**Обзор развивающих методик и технологий в обучении и развитии дошкольников**

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху - эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно-накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений навыков, к более перспективному на современном этапе – *развивающему обучению.* Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления. А дети с высоким уровнем развития интеллекта и креативности уверены в себе, успешней учатся, лучше ориентируются в социуме.

В основе технологий развивающего обучения лежит теория, которая берет свое начало в работах И. Г. Песталоцци, К. Д. Ушинского и др. Научное обоснование теории она получила в трудах Л. С. Выготского, который выдвинул идею обучения, идущего впереди развития и ориентированного на развитие ребенка как на основную цель. Согласно его гипотезе, знания являются не конечной целью обучения, а всего лишь средой развития обучающихся.

В настоящее время в рамках концепции развивающего обучения разработан ряд технологий, отличающихся целевыми ориентациями, особенностями содержания и методики. **Под развивающим обучением, по мнению В. В. Давыдова, понимается новый, активно - деятельностный способ (тип) обучения, идущий на смену объяснительно-иллюстративному способу (типу)**. В технологии развивающего обучения ребенку отводится роль самостоятельного субъекта, взаимодействующего с окружающей средой. Это взаимодействие включает все этапы деятельности: постановка цели, планирование и организацию, реализацию целей, анализ результатов деятельности.

**Развивающее обучение направлено на развитие всей целостной совокупности качеств личности. Развивающее обучение происходит в зоне ближайшего развития ребенка.** Л. С. Выготский писал: «Педагогика должна ориентироваться не на вчерашний, а на завтрашний день детского развития». Он выделял два уровня в развитии ребенка: 1) сферу (уровень) актуального развития — уже сформировавшиеся качества и то, что ребенок может делать самостоятельно; 2) зону ближайшего развития — те виды деятельности, которые ребенок пока еще не в состоянии самостоятельно выполнить, но с которыми может справиться с помощью взрослых. Зона ближайшего развития — большая или меньшая возможность перейти от того, что ребенок умеет делать самостоятельно, к тому, что он может, умеет делать в сотрудничестве.

Существенным признаком развивающего обучения является то, что оно создает зону ближайшего развития, вызывает, побуждает, приводит в движение внутренние процессы психических новообразований.

Ведущий принцип развивающих технологий – учёт личностных особенностей ребёнка, индивидуальной логики его развития, учёт детских интересов и предпочтений.

В процессе реализации технологий развития педагогом решается целый комплекс важнейших задач:

Во-первых, происходит обучение деятельности. В процессе обучения деятельности у воспитанников формируется умение ставить цели, организовывать свою деятельность для их достижения и оценивать результаты своих действий.

Во-вторых, немаловажное значение имеет и такая задача как развитие личностных качеств детей — воли, чувств, эмоций, нравственных качеств, любознательности.

И наконец, у воспитанников формируется целостная картина окружающего мира, которая соответствует современному уровню знаний.

Принципиально важным моментом всех технологий развития является определение позиции ребенка в образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. В данном случае личность ребенка является целью образовательной системы.

Для реализации идеи развивающего обучения с успехом используются инновационные технологии и методики, оснащенные развивающими играми и пособиями. Содержание игр, методика и организация их проведения заключает в себе потенциал для развития познавательных и творческих способностей. В игре создаются условия для экспериментирования, для широкой поисковой деятельности, для развития самостоятельности мышления детей. Итак, предлагаю освежить в памяти развивающие технологии и игры некоторых авторов.

**Педагогика Марии Монтессори.**

Сущность педагогической теории М. Монтессори характеризуют три ведущих положения:

• воспитание должно быть свободно.

• воспитание должно быть индивидуально.

• воспитание должно опираться на данные наблюдений за ребенком.

Обеспечение этих факторов — главная задача воспитания. Опираясь на данные физиологии, антропометрические характеристики детей от 3 до 7 лет, педагог находит средства, чтобы обеспечить и облегчить ребенку «его сложную внутреннюю работу психического приспособления, духовного роста. Центральным моментом в идеях Монтессори является максимально возможная индивидуализация учебно-воспитательной деятельности, использование четко продуманной и умело инструментированной программы развития каждого ребенка.

В качестве составляющих педагогического процесса М. Монтессори выделила необходимость антропометрических измерений, организации окружающей среды, окружающей ребенка мебели, воспитание самостоятельности, упразднение соревнований между детьми, отсутствие наград и наказаний, правильное питание ребенка, гимнастика, воспитание чувств, развитие силы.

Огромное внимание привлекают дидактические материалы Монтессори и работа с ними. Игры, занятия, упражнения с дидактическими материалами позволяют развивать зрительно-различительное восприятие размеров, форм, цветов, распознавание звуков, определение пространства и времени, способствуют математическому развитию и развитию речи.

Большой вклад в разработку занимательного математического материала внесла **Зинаида Алексеевна Михайлова**. Разработанная ею система работы с дошкольниками имеет развивающую направленность. З. А. Михайлова считает, что главными путями реализации программы математического развития детей являются **познавательные и развивающие игры** (игровые занятия), а также самостоятельная детская деятельность, математические конкурсы, развлечения, вечера досуга и т.п., организуемые с детьми. Так, головоломки целесообразны при закреплении представлений о геометрических фигурах, их преобразовании. Загадки, задачи-шутки уместны в ходе обучения решению арифметических задач, действий над числами, при формировании представлений о времени. В ходе решения задач на смекалку, головоломок дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, догадываться о результате, проявляя при этом творчество.

**Игры Никитина** призваны развивать у ребенка интеллектуальные и творческие способности с самых первых лет жизни. Их авторы – известные педагоги-новаторы, супруги и родители семерых детей Борис Павлович и Лена Алексеевна Никитины. Этой выдающейся семье принадлежит и разработка уникальной методики раннего развития. В ее основе лежит взращивание и воспитание малыша как свободной личности: он самостоятельно познает мир, играя. Предполагается, что ребенок выполняет предложенные задания без посторонней помощи.

Роль взрослого сводится к тому, чтобы обеспечить ребенку правильную окружающую среду: игры всегда должны быть легко досягаемыми, а требования к игроку – умеренными. Не требуйте от ребенка сиюминутного ответа, быть может, стоит еще немного подождать – и он найдет решение в два счета! Такой принцип воспитания развивает у ребенка не столько исполнительские качества, сколько самостоятельную творческую инициативу, способность самому придумывать, творить и принимать решения.

Интерес ребенка к развивающим играм Никитина с годами только возрастает. Причина этого феномена кроется в особой, тщательно продуманной системе игровых заданий. К каждой игре прилагается множество задач разного уровня сложности: с некоторыми ребенок справится уже в 2-3 года, а другие станут ему по зубам только в школе.

Большинство игр Никитина – это всевозможные кубики: **«Сложи узор»,** **«Уникуб», «Хамелеон».** Переворачивая и комбинируя их разноцветные грани, малыш создает бесконечное множество рисунков и объемных моделей. Сначала лучше работать по образцу, а затем проявить фантазию и придумать свои собственные постройки. Для игры с набором «Сложи узор» существуют даже специальные альбомы, где ребенку предлагается украсить разноцветными кубиками красочные картинки.

Особое место среди игр Никитина занимают **«Кубики для всех» и «Кирпичики».** Первая игра своими замысловатыми деталями напоминает объемный тетрис, а вторая, напротив, состоит из одинаковых деревянных брусочков. Оба набора учат одному: собирать объемные фигуры по настоящим чертежам. После того, как эта часть заданий будет освоена, ребенок взглянет на игру и с другой стороны: ведь можно сначала создавать свои чертежи, а затем собирать по ним различные модели.

Широко известны игры Никитина, сделанные по принципу «разрезных картинок»: **«Сложи квадрат» и «Дроби»**. Эти комплекты делятся на категории по уровню сложности, и чем эта категория выше, тем из большего количества деталей ребенку нужно собрать круг или квадрат.

**«Палочки Кюизенера» и «Блоки Дьенеша»** – это уникальные обучающие пособия, которые знакомят ребенка с математикой и логикой через увлекательную игру. Разноцветные геометрические фигуры и счетные палочки являются одновременно деталями необычной мозаики. Из нее на плоскости получаются всевозможные сюжетные картинки и силуэтные изображения. Складывая их, ребёнок учится не только считать, но и думать. Занятия с этими пособиями разовьют у него навыки решения логических задач, аналитические и конструкторские способности, пространственное, абстрактное и образное мышление. Ребенок научится сравнивать, классифицировать и противопоставлять предметы по различным признакам, логически объяснять свой выбор, делать выводы из своих умозаключений. Кроме того, игры с палочками и блоками активно развивают алгоритмическую культуру мышления, столь необходимую в современном информационном обществе. Под ней понимается способность человека ставить перед собой задачу и находить эффективные способы ее решения, разбивать это решение на ряд простых шагов и составлять план своих действий. Усвоив это ценное качество еще в детстве, ребенок будет более уверенно чувствовать себя в школе и во взрослой жизни, когда ему придется решать «логические задачки» совсем другого уровня.

**Игры Воскобовича.**

Оригинальность этих пособий начинается с самого автора – инженера-физика Вячеслава Воскобовича. На создание развивающих игр изобретателя вдохновила его собственная семья и результатом его творчества стала новейшая педагогическая технология «Сказочные лабиринты игры». Почему именно технология? Потому что она в корне отличается от методики тем, что опирается не на сухую теорию, а на практику, на реальный игровой процесс. Ребенок получает знания, тренирует навыки и познает окружающий мир во время веселой, занимательной и умной игры.

Чтобы мотивировать ребенка вступить в игру, принять ее правила, все игры Воскобовича обрамлены захватывающим сказочным сюжетом. Герои в каждой сказке разные, но они все вместе живут в волшебном Фиолетовом Лесу. По сюжету, ребенок не просто выполняет то или иное задание, но еще и помогает своим новым друзьям – сказочным персонажам. Ведь с ними за компанию учиться гораздо интереснее! Например, в игре «Геоконт» ребенок вместе с Малышом Гео и Пауком Юком построит из разноцветных резинок-паутинок замысловатые геометрические узоры, а «Конструктор букв» – это набор для фокусов, которым юного чародея научит великий маг Филимон Коттерфильд.

Одно из главных преимуществ опосредованного игрового обучения для дошкольников – это возможность сразу наблюдать результат своих действий. Выполнил задание – и тут же видишь, чему научился! Это отличная мотивация для того чтобы продолжать игру на более сложных уровнях, развивать свои умения и добиваться новых блестящих результатов.

К особенностям игр Воскобовича также относятся их многофункциональность и большой возрастной диапазон. Под многофункциональностью подразумевается широкий спектр развиваемых качеств, который предоставляет каждое пособие. Даже если основная цель игры, к примеру, познакомить ребенка с буквами или счетом, то в процессе будут тренироваться и его логика, пространственное воображение, координация движений, речь, фантазия. Ключевой навык, который развивает каждая игра Воскобовича, – это способность к творчеству, умение нестандартно мыслить, искать и находить решение поставленной задачи.

**«Игровые технологии»**

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Целью использования игровой технологии является повышение мотивации к занятиям, развитие любознательности, интереса к окружающему миру.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами. Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования.

**ТРИЗ - теория решения изобретательных задач**.

Основателем является Генрих Саулович Альтшуллер. Главная идея его технологии состоит в том, что технические системы возникают и развиваются не «как попало», а по определенным законам. ТРИЗ превращает производство новых технических идей в точную науку, так как решение изобретательских задач строится на системе логических операций.

Главное кредо тризовцев: "Каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достичь максимального эффекта" (Г.С.Альтшуллер). Поэтому основной задачей является не сообщение новых знаний, а обучение способам самостоятельного добывания информации, что возможно и через поисковую деятельность, и через организованное коллективное рассуждение, и через игры и тренинги. Работая с детьми по технологии ТРИЗ, самое главное – вызвать у детей интерес к занятию, пробудить мотив к творческой деятельности. Придумать сюжет непросто для ребенка, поэтому многие сюжеты нам подсказывают сказки, мультфильмы и пр. Важно, чтобы они были близки и понятны детям, пробуждали в них творческую активность, воспитывали положительные качества личности и помогали сориентироваться в мире информации

Дети, играя в ТРИЗ, видят мир во всем его многообразии. ТРИЗ учит находить позитивные решения возникающих проблем, что очень пригодится ребенку и в школе, и во взрослой жизни.

**Технология проблемного обучения**

В основу проблемного обучения легли идеи американского психолога, философа и педагога Дж. Дьюи

Основная идея данной технологии - построение учебной деятельности через решение познавательных задач, имеющих недостаточные условия для получения ответа.

Схема проблемного обучения, представляется как последовательность процедур, включающих: постановку педагогом учебно-проблемной задачи, создание для детей проблемной ситуации; осознание, принятие и разрешение возникшей проблемы, в процессе которого они овладевают обобщенными способами приобретения новых знаний; применение данных способов для решения конкретных систем задач.

Основные условия для успешного применения проблемного обучения

1. Проблемные ситуации должны отвечать целям формирования системы знаний.

2. Быть доступными для детей и соответствовать их познавательным способностям.

3. Должны вызывать собственную познавательную деятельность и активность.

4. Задания должны быть таковыми, чтобы ребёнок не мог выполнить их, опираясь на уже имеющиеся знания, но достаточными для самостоятельного анализа проблемы и нахождения неизвестного.

Достоинства проблемного обучения:

1. Высокая самостоятельность детей;

2. Формирование познавательного интереса или личностной мотивации ребёнка.

В дошкольном возрасте важно разбудить мышление ребенка, его познавательную активность, чтобы он научился сам искать знания. Ребенок, приученный с раннего детства к действию по штампу, по готовому рецепту «типового решения» теряется там, где от него потребуется самостоятельное размышление и решение. Пенелопа Лич, автор книги о развитии детей до пяти лет, пишет: «Если вы отвели ребенку место, обеспечили предметами и игрушками, о развитии своего мышления он позаботится сам. Он – экспериментатор и изобретатель, поэтому ваше дело лишь предоставить в его распоряжение лабораторию, оборудование и ассистента (то есть себя), когда таковой ему потребуется. Что он будет делать с этим оборудованием - это уже его забота. Как любому ученому, ему нужна в его научной работе независимость».

Именно современные технологии в рамках развивающего обучения ориентируют педагогический процесс на потенциальные возможности ребенка и на их реализацию, создают условия для творческой деятельности воспитанников, их познавательной активности и познавательной самостоятельности, развития способностей.

Повышается и профессиональный уровень педагога, так как он способен уже самостоятельно разрабатывать проекты, авторские программы и методики образования дошкольников.