

**Федеральная инновационная площадка**  
Методическая поддержка педагогов и школьных команд во внедрении и реализации  
эффективных образовательных технологий

МБДОУ № 62 г.Томск  
Аналитическая справка

«Использование современных технологий в образовательном процессе с детьми в  
МБДОУ № 62»

### **1. Игровые технологии.**

**Игровая педагогическая технология** - организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Цель игровой технологии: создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

В Федеральных государственных общеобразовательных стандартах ДО игра рассматривается как важное средство социализации личности ребенка – дошкольника. Право на игру зафиксировано в Конвенции о правах ребенка (ст. 31).

Т.В. Надолинская в статье «Феномен игры в контексте истории, философии, культуры и педагогики» показывает различные представления о феномене игры. Описаны взгляды античных философов: Аристотеля, Платона, Гераклита и др. , которые высоко ценили ее воспитательное, этическое и эстетическое значение. Философские и педагогические концепции игры, возникшие в разные периоды развития цивилизации свидетельствуют о том, что игра в образовательном процессе может служить мощным каналом к приобщению к знаниям, практическому труду и мыслительной деятельности. Игра представляет условную модель окружающего мира. Но чтобы эта модель работала во благо, преподаватель должен обладать компетентностью в области игрового моделирования, быть мотивационно готов к совершенствованию владения игровыми технологиями, иметь навыки игрового взаимодействия, режиссирования и организации игровой среды. Тогда игра превратится в один из ведущих факторов формирования индивидуальности и станет незаменимым инструментом учащегося разного возраста. 2014г. /Инновационные проекты и программы в образовании/

Крупнейшие ученые от Ф. Фребеля, К. Д. Ушинского до А. П. Усовой, Ж. Пиаже, С. Выготского, Д. Б. Эльконина и А. В. Запорожца признавали значение игры для своевременного и полного развития ребенка, его личности и интеллекта. Еще К.Д. Ушинский отмечал, что в игре ребенок создает свой мир и живет в нем, и следы этой жизни глубже остаются в нем, так как здесь присутствует эмоциональная составляющая и он сам распоряжается своим творением.

Л. А. Венгер, Н. Я. Михайленко, Н.-Э. Т. Гринявичене, Н. А. Короткова и другие исследователи игры с тревогой отмечают тенденцию исчезновения игры из детского сада, особенно в старшем дошкольном возрасте, заменяя ее на учебные занятия.

Результаты исследований А. П. Усовой, Е. И. Радиной, В. Н. Аванесовой, Н. П. Сакулиной, Т. А. Парамоновой в области игры показывают, что игровые формы обучения детей дошкольников наиболее приемлемы, так как в игре складываются предпосылки учебной деятельности (мотивационная основа). С. Л. Новоселова разработала классификацию игр.

Е. И. Касаткина в учебно-методическом пособии «Игра в жизни дошкольника» освещает многолетний опыт работы лаборатории игры г. Вологда. В ней представлена система педагогического взаимодействия с ребенком, направленная на эффективное

развитие игровой деятельности с целью формирования разносторонней творческой личности дошкольника средствами игры и развивающей предметно-игровой среды.

В.В. Сухомлинский писал: без игры нет и не может быть полноценного умственного воспитания. Игра-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток понятий и представлений. Игра -это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

#### **Основы игровой технологии:**

- игровые приемы-средства побуждения и стимулирования детей к деятельности;
- реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности: дидактическая цель, правила игры; учебный материал-средства игры; игровой результат;
- образовательный процесс объединен общим сюжетом, персонажем.
- игровой материал активизирует образовательный процесс, повышает эффективность усвоения учебного материала.

Главный признак педагогической игры в игровой технологии - чётко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью.

Классификация педагогических игр:

По характеру педагогического процесса	По игровой методике	По содержанию	По игровому оборудованию
Обучающие	Игры с правилами	Математические	Без предметов, с предметами
Познавательные	Игры, где одна часть правил задана условиями игры, а вторая устанавливается в зависимости от её хода.	Музыкальные	Настольные
Развивающие	Игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры	Социализирующие	Театрализованные
Коммуникативные		Логические	Режиссёрские
Диагностические		Речевые	Сюжетно-ролевые
Воспитательные			Компьютерные

Главный компонент игровой технологии-непосредственное и систематическое общение педагога и детей. Последовательная деятельность педагога по: отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Таким образом, игровая технология при правильном руководстве становится: способом обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; средством повышения эффективности освоения учебного материала, первым шагом социализации ребёнка в обществе.

#### **В нашем ДОУ используются игровые технологии, как**

- самостоятельная технология;
- в качестве занятия и как его часть (во время проведения Детского совета, во время ОД в центрах активности; как технология физкультурно и музыкально-досуговой работы с детьми).

В процессе математического развития: Палочки Кюзенера, Блоки Дьенеша, конструкторы Тико: «Архимед», «Арифметика», «Малыш»; занимательный игровой материал: «Танграм», «Колумбово яйцо», «Пифагор», «Крестики-нолики».

По речевому развитию: мнемотехники, наглядное моделирование, игры на формирование фонематического восприятия, артикуляционные и речевые игры, игры на развитие речевого дыхания.

По социально-коммуникативному развитию: коммуникативные игры, подвижные игры с правилами.

По физическому развитию: спортивные игры, подвижные игры с правилами, игры-эстафеты.

По музыкальному развитию: театрализованные игры, подвижные музыкальные игры.

**Результативность использования игровых технологий:** за счет включения игровых технологий у детей повысился познавательный интерес и активность в процессе самостоятельной и совместной образовательной деятельности, появилась уверенность в себя, в собственные силы, усвоение материала любой сложности. Дети стали проявлять собственную активность, самостоятельность, фантазию и творчество в выполнении заданий.

### **Проектная технология**

Технология проектной деятельности — целенаправленная деятельность по определенному плану для решения поисковых, исследовательских, практических задач по любому направлению содержания образования.

Цель данной технологии — развитие свободной творческой личности ребенка. Стержнем технологии проектной деятельности является самостоятельная деятельность детей — исследовательская, познавательная, продуктивная, в процессе которой ребенок познает окружающий мир и воплощает новые знания в реальные продукты.

Технология проектного обучения основывается на теоретических концепциях «прагматической педагогики», основоположником которой был выдающийся американский философ и педагог Джон Дьюи (1859 – 1952). Дж. Дьюи рассматривал детство как самостоятельный и самоценный период человеческого бытия. Миссию образования он видел в том, что оно должно не столько давать знания, которые понадобятся в будущем, сколько развивать способность ребенка решать «здесь и сейчас» свои насущные жизненные проблемы.

Условиями успешности обучения, по мнению Дьюи, являются: проблематизация учебного материала, познавательная активность учащегося, связь обучения с жизнью ребенка, с игрой и трудом.

Проектное обучение в России возникло практически параллельно с разработками американских педагогов. Метод проектов привлек внимание русских педагогов еще в начале XX века. Под руководством русского педагога С. Т. Шацкого в 1905 году была организована небольшая группа сотрудников, пытавшаяся активно использовать проектные методы в практике преподавания.

Проектным методом в России занимался и П. П. Блонский. По его мнению, в проектном обучении учитель становится не главным источником знаний, а помощником учащихся в их творческой деятельности. После революции метод проектов в России применялся по личному распоряжению Н. К. Крупской. В 1930 году Наркомпрос утвердил программы для начальной школы, в которых рекомендовалось применять метод проектов. Данный метод тогда называли ещё и методом проблем. Однако в 1931 году в постановлении ЦП ВКП (б) от 5 сентября «О начальной школе» данный метод был раскритикован и осужден, так как не давал, по мнению авторов документа, возможности ученика овладеть системой знаний в области конкретных учебных курсов. За рубежом судьба проектного метода сложилась более успешно, чем в России. Он активно и успешно развивался в США, Великобритании, Бельгии, Германии, Италии и других странах. Проектный метод активно использовался за рубежом и специалистами дошкольного воспитания. Как в 1950-е годы, так и сейчас, в садах Монтессори на Западе работа с дошкольниками планируется с учетом индивидуальности каждого и интересов всех. Дети составляют планы на день, на неделю,

обсуждают их вместе с педагогами, принимают участие в планировании задач на месяц. Проектный метод — важная составляющая комплекса педагогических технологий, рекомендуемого американской образовательной программой «Шаг за шагом» (Step by step). Программа разработана коллективом дошкольного проекта Сороса в Центре развития ребенка Джорджтаунского университета

В педагогическую практику нашей страны метод проектов пришел вновь из — за рубежа только в 80-е годы. Сотрудничество российских ученых и практиков с зарубежными коллегами в исследовательских проектах по образованию, ориентация педагогов на развитие творческих познавательных способностей детей, ускорили внедрение метода проектов в практику работы российских образовательных учреждений. В основе современного понимания проектной методики, как отмечает Е. С. Полат, лежит «использование широкого спектра проблемных, исследовательских, поисковых методов, ориентированных четко на реальный практический результат, значимый для ребёнка». «Чтобы добиться такого, результата», — продолжает Е. С. Полат, «необходимо научить детей самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания из разных областей».

В настоящее время проектный метод в нашей стране используется на всех ступенях образования. Особенно активно внедрение технологии проектирования наблюдается в системе дошкольного образования. В работе с дошкольниками метод проектов рассматривается как средство приобщения детей к миру информационных технологий (Т.К. Смыковская), как технология формирования информационной компетентности (А. Л. Ховякова), как мотивация к познанию (Е. Евдокимова), как важная сфера познавательной деятельности (Е. Н. Веракса, Л. Д. Морозова).

Лидия Михайлова-Свирская, к. п.н., доцент кафедры педагогики и психологии [ОАОУ «НИРО»](#) г. Великий Новгород в своей книге «Метод проектов в образовательной работе детского сада» пишет: «Под проектом мы подразумеваем отрезок жизни группы, в процессе которого и дети, и взрослые совершают увлекательную поисково-познавательную творческую работу, а не просто участие детей под руководством воспитателя в серии связанных одной темой занятий и игр.»

Задача взрослых: создать подходящую для этого образовательную среду и, наблюдая за детьми, их своеобразием, интересами и склонностями, дать ребенку свободу в выборе занятий и поддерживать активное учение и саморазвитие ребенка.

Основные формы детской деятельности в ходе проекта – самостоятельная и совместная деятельность. Основные формы педагогических действий – моделирование предметно-развивающей среды, демонстрация конструктивных моделей поведения, обучение в процессе совместной деятельности, наблюдение и педагогическая поддержка самостоятельной деятельности детей. Главная педагогическая задача – предоставление детям возможности проявлять инициативу, наращивать способность к осознанному ответственному выбору, самореализации в выбранной деятельности и на этой основе приобретать и проявлять ключевые компетентности, что полностью соответствует ФГОС ДО.

### **Применение в ДОУ.**

В 2013г. отправной точкой для начала применения проектной технологии в нашем детском саду стало участие в муниципальной инновационной площадке по реализации инновационного проекта по теме «Создание условий для внедрения основной общеобразовательной программы нового поколения «Успех» в практику работы в ДОУ на основе сетевого взаимодействия дошкольных образовательных учреждений ДОУ №62, ДОУ №40, ДОУ № 86 г.Томска»

Педагоги, входящие в состав ПТГ, приняли участие в выездных семинарах в г. Новосибирске, п. Кисловка г. Томска, где познакомились с опытом работы педагогов по реализации программы «Сообщество»: особенностями организации проектной деятельности, утреннего и вечернего круга, образовательной деятельности детей в центрах активности; непосредственно участвовали в обучающих семинарах и вебинарах Л. Михайловой-Свирской. Работа педагогов ДООУ по реализации инновационного проекта в условиях сетевого взаимодействия в статусе муниципальной инновационной площадки осуществлялась с 2013г. по май 2016г.

**Результаты проектной деятельности:** дети научились планировать собственную деятельность; выбирать деятельность из предложенных на выбор; участвовать в совместной деятельности: в паре, в коллективе; у детей повысился познавательный интерес и мотивация к образовательной деятельности; активность в общении со взрослыми и сверстниками. Дети стали более самостоятельны в принятии собственных решений и анализе деятельности. Повысилась компетентность педагогов по вопросам взаимодействия с семьей и активность участия родителей в жизни группы.

Считаем, что можем поделиться приобретёнными знаниями и опытом применения проектной технологии в детском саду с педагогами детских садов г. Томска.

### **Технология «Сотворчества»**

На современном этапе развития педагогической науки происходит пересмотр понятия «педагогическое взаимодействие». Чаще всего он звучит как «совместное творчество». Изучение этого нового понятия актуально, так как лишь при совместном творчестве происходит развитие личности ребенка, он учится ориентироваться в системе ценностей, становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования.

По определению С.Ю. Степанова, педагогика сотворчества – это «система педагогических ценностей, прикладных дидактик, методов и методических приемов, в основе которых лежит взаиморазвивающая и взаимоодаривающая, взаимопроникающая и взаимодополняющая совместная культуросозидательная деятельность и глубокое личностное общение педагога, родителя и воспитанника, периодически меняющихся социальными ролями». Она представляет собой, в первую очередь, отношения, в которых две уникальные личности, воспитанник и педагог, становятся неисчерпаемыми источниками взаимовлияния и развития друг для друга.

Существуют различные виды совместного творчества; социальное, межличностное, педагогическое, конфликтное и др. Творческая работа осуществляется в процессе совместной деятельности и общения взрослого и ребенка. В педагогическом энциклопедическом словаре - термин «Сотворчество» определяется как форма совместного (с кем-то, с чем-то творчества, самореализация своих творческих возможностей в некоем общем продукте. Сотворчество может быть соавторством, когда группа детей совместно сочиняют, рисуют, собирают техническую модель, анализируют какие-либо художественные произведения, выдавая общий продукт, как результат всеобщих усилий. Сотворчество может быть безличным, когда человек берет результаты чьего-то труда и при исполнении, копировании, использования вносит что-то свое, что придает старым и известным вещам новизну, самобытность. Сотворчество широко используется как дидактический метод в коллективных формах организации обучения детей, в индивидуальных творческих заданиях, в клубно-кружковой работе и т.д. Использование сотворчества возможно во всех видах и жанрах деятельности, что и придает ей творческий характер.

В основе сотворчества воспитателя и ребенка, лежит сотрудничество в разнообразных видах деятельности.

**В нашем ДОУ** технологии сотворчества применяются при совместном составлении плана по реализации темы; коллективной изобразительной и конструктивной деятельности, (как продукта деятельности); составлении ментальных карт, сочинении загадок, сказок, изготовление Лэпбука на различные темы.

### **Геймификация**

Истоки геймификации лежат в области маркетинга, где она используется для вовлечения потребителей во взаимоотношения с брендами.

В статье «Геймификация в образовании» (Историческая и социально-образовательная мысль, 2014 г.) Варенина Л.П. рассматривает понятие «геймификация» как процесс, позволяющий раскрыть творческие способности личности и мотивировать на достижение успеха. Процесс вовлечения и мотивации получил название «геймификации образования». Под геймификацией понимается применение игровых методик в неигровых ситуациях. В геймификации используются такие игровые элементы, как постановка задач, обратная связь, уровни, творчество. Игроки набирают очки и баллы, что, в свою очередь, является стимулом для дальнейшего овладения предметом и материалом. С помощью игры обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать, или работе над которым были склонны сопротивляться. Автор говорит о том, что привлечение игры в процесс обучения не является инновацией. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он говорил, что для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам ее создает.

Доктор Джеймс Джи, известный исследователь сферы образования, говорил: «Вы ничему не научитесь, если у вас нет мотивации. А мотивация всегда принимает вид какой-то награды. Вы можете весело проводить время, зарабатывая игровые очки, но, в то же время, игра поможет вам лучше понять такие абстрактные предметы как, например, алгебра». Доктор Джи приводит в качестве примера успешности применения геймификации 3500 китайских студентов, которые учились английскому языку, используя видеоигры. 95% преподавателей, наблюдавших за этим экспериментом, признали, что подобная форма обучения значительно повысила мотивацию учащихся.

А.А.Куприн дает рекомендации по эффективному применению геймификации в обучении:

- Мотивировать, а не развлекать;
- Не злоупотреблять наградами;
- Бросать вызов ученикам;
- Помнить об основных целях проекта;

Игра и геймификация не одно и то же. Одним из значимых факторов геймификации является командная работа. В классе школы часто ученик должен быть сам за себя. Также он самостоятельно должен выполнять домашние задания дома. Но есть простая причина, почему он этого не делает — ему скучно. Как компьютерные игры учат нас командному взаимодействию, так и обучение в школе должно стать командным, тогда ученики будут более включенными в изучение материала и будут заинтересованными процессом.

Таким образом, **геймификация** – это внедрение игровых элементов в процесс обучения, которые способствуют повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию образовательной мотивации и инициативы.

**В нашем ДОУ технологии геймификации применяются не в системе, только на итоговых мероприятиях, после изучения темы или реализации проекта, дети закрепляют полученные знания в процессе выполнения заданий; при проведении физкультурных и спортивных мероприятий.**

Хотелось бы познакомиться с опытом работы других ДОУ по использованию технологии геймификации в системе.

### **Эмоциональный интеллект.**

Эмоциональный интеллект (англ. Emotional intelligence) - способность эффективно разбираться в эмоциональной сфере человеческой жизни: понимать эмоции и эмоциональную подоплеку отношений, использовать свои эмоции для решения задач, связанных с отношениями и мотивацией.

Впервые термин «эмоциональный интеллект» в психологию ввели Д. Мейер и П. Сэловей (Salovey, Mayer, 1990). Они определили эмоциональный интеллект как способность воспринимать и выражать эмоции, ассимилировать эмоции и мысли, понимать и объяснять эмоции, регулировать свои эмоции и других (Mayer, Salovey, 1997). Тогда же они начали разработку методики для исследования эмоционального интеллекта.

В Российской психологии и педагогике этот феномен изучался Л. С. Выготским, В. В. Давыдовым, А. Н. Леонтьевым, С. Л. Рубинштейном и другими на основе положения о единстве аффекта и интеллекта.

Исследователи установили, что около 80% успеха в социальной и личной сферах жизни определяет именно уровень развития эмоционального интеллекта, и лишь 20% - всем известный IQ – коэффициент интеллекта, измеряющий степень умственных способностей человека. Этот вывод ученых перевернул в середине 90-х годов XX века взгляды на природу личностного успеха и развития человеческих способностей. Оказывается, что совершенствование логического мышления и кругозора ребенка еще не является залогом его будущей успешности в жизни. Гораздо важнее, чтобы ребенок овладел способностями эмоционального интеллекта.

Особую важность и актуальность в развитии эмоционального интеллекта приобретает в дошкольном и младшем школьном возрасте, поскольку именно в эти периоды идет активное эмоциональное становление детей, совершенствование их самосознания, способности к рефлексии и децентрации (умения встать на позицию партнера, учитывать его потребности и чувства).

Эмоциональный интеллект для старшего дошкольного возраста, определяется как готовность ребёнка ориентироваться на другого человека, учитывать его эмоциональное состояние и на основе этих знаний регулировать отношения с ним и находить пути решения возникающих проблем.

Содержание эмоционального интеллекта старшего дошкольника отражается через сочетание трёх характеристик:

- смена направленности внимания: от направленности внимания на мир вещей к направленности внимания на мир людей и эмоций;
- смена эмоциональной ориентации: от эмоциональной ориентации на себя к эмоциональной ориентации на другого человека;
- учёт эмоционального состояния другого человека в решении возникающих проблем.

На сегодняшний день убедительно доказана центральная роль эмоциональной стабильности в успешности школьного обучения, а развитие эмоциональной сферы ребенка признано главным элементом понятия «психологическая готовность к школе».

Технология «эмоционального интеллекта» основана на выстраивании отношений в любых условиях для того, чтобы быть успешным в современном обществе. Методы технологии - интерактивные беседы; рассказы и сказки; работа с видеосюжетами; творческая индивидуальная и групповая деятельность (совместное пение, танец, рисование, работа с природными материалами, пантомима, декламация); элементы телесной терапии.

**В нашем ДОУ используем технологию эмоциональный интеллект через такие формы работы как рассказ, обсуждение после рассказа, беседа, игровые ситуации, ситуативный разговор, театрализованная деятельность, самостоятельная речевая**

**художественная деятельность показ рисунков с изображением людей и их различными эмоциями, эмоционально-коммуникативные игры.**

### **Технология Soft skills.**

Сегодня в обществе как никогда востребованы лидеры, а хорошие топ-менеджеры ценятся на вес золота. Поэтому важно начать воспитание лидерских качеств в ребенке с дошкольного возраста и дать ему возможность почувствовать себя в этой роли. Лидерство начинается с умения принимать решения и нести за них ответственность, с умения признавать и исправлять свои ошибки.

В этом помогает технология Soft skills, так называемые «мягкие» или «гибкие» навыки, к ним относят умение общаться с другими людьми, выступать перед публикой, убеждать в своей правоте собеседников, управлять своими эмоциями. Например, каждую неделю группа выбирает нового лидера – ребенка, который будет идти впереди всех и вести за собой группу на занятия или на прогулку. Такая практика активно применяется в британской системе образования, ведь в современном детском саду процесс обучения должен происходить постоянно, а не только в специально отведенное для занятий время.

С трехлетнего возраста ребенок открыт всему новому, он впитывает знания как губка. И учатся дети в детском саду не только различать цвета, читать, лепить из пластилина – они знакомятся с такими понятиями, как дружба, самодисциплина, работа в команде, доверие, умение принимать решения и нести ответственность, а также способность исправлять ошибки.

Известные американские психологи Роберта Михник-Голинкофф и Кэти Хирш-Пасек в своей книге «Знать или уметь? 6 ключевых навыков современного ребенка» стремятся ответить на вопрос, какие навыки нужно привить ребенку, чтобы он мог преуспеть в стремительно меняющемся мире. Так ли важно заставить детей заучивать факты в век Google? Можно ли переформатировать школьные занятия так, чтобы они отвечали современным вызовам? Авторы выделяют шесть ключевых навыков: сотрудничество, общение, усвоение информации, критическое мышление, творчество и уверенность — и рассуждают, как можно их развивать. И ни одно из этих умений не должно быть потеряно из виду! Поэтому начинать формировать их надо уже в детском саду.

**В ДОУ для формирования навыков Soft skills проводятся: ежегодная познавательная детская конференция «Хочу! Всё! Знать!; тематические конкурсы чтецов «Здравствуй, осень золотая!», «Войны священные страницы»; фестиваль детского творчества «Юные таланты».**

**Наши воспитанники ежегодно участвуют: в театральном конкурсе «Петрушка собирает друзей»; музыкальных конкурсах «Звонкие колокольчики», «Песни о войне»; спортивных соревнованиях «Спортивные надежды».**

**Педагоги нашего детского сада хотели бы познакомиться с опытом работы других детских садов г. Томска по применению технологии Soft skills.**

2. Провести исследования и зафиксировать: чем сильна ваша ОО, в каких технологиях. Чему можете научить другие ДО?

Чем сильна ОО, в каких технологиях.	Чему можем научить другие ДО?
*Проектные технологии. *Технологии сотворчества С 2013г. опыт работы педагогов ДОУ в условиях сетевого взаимодействия ДОО г.Томска по внедрению технологии Л.В.Свирской, программы «Сообщество».	1.Организация и проведение Детского совета. 2. Создание условий для образовательной деятельности с учетом желаний и интереса ребенка. 3.Выбор деятельности. Организация образовательной деятельности в центрах активности.

*Игровые технологии Н.Н.Ефименко в физическом развитии детей.	<p>4.Совместное планирование образовательной деятельности детей и взрослых.</p> <p>5. Использование игровых технологий Н.Ефименко в физическом развитии дошкольников.</p> <p>6. «Использование мнемотехники. Ментальные карты в познавательно-речевом развитии дошкольников.</p> <p>7.Занимательные игры в математической и конструктивной деятельности (конструкторы «ТИКО»; Танграм», «Колумбово яйцо», «Пифагор», «Блоки Дьенеша», Цветные счетные палочки Кюзенера)</p>
---	---

3. Провести исследования и зафиксировать: 1.Сколько педагогов не применяют новые технологии; 2. Какие показатели мотивации и интереса у обучающихся к предмету в классах, где преподают эти педагоги.; 3. Каковы показатели качества успеваемости в тех классах, где ведут уроки эти педагоги.

Всего педагогов	1.Сколько педагогов не применяют новые технологии	2. Какие показатели мотивации и интереса у воспитанников, где работают эти педагоги.	3. Каковы показатели освоения детьми ООП, где работают эти педагоги.
53	Игровые-0 Проектные технологии-5 Сотворчество-5 Геймификации- 30 Эмоциональный интеллект-18 <b>Soft skills.-</b>	Низкая познавательная и речевая активность в процессе образовательной деятельности, неумение договариваться, работать в парах.	Анализ освоения детьми ООП показывает, что методы и приемы обучения, которые используют эти педагоги недостаточно эффективны в качественном ее освоении.

Старший воспитатель Коновалова О.В.

Старший воспитатель Даровских Т.В.