

# **Педагогические технологии, реализуемые в СП ГБОУ ООШ с. Абашево по ранней профессиональной ориентации воспитанников**

## **1. Технология проектной деятельности**

Проектная деятельность — это деятельность с определенной целью, по определенному плану для решения поисковых, исследовательских, практических задач по любому направлению содержания образования.

В проектной деятельности происходит формирование субъектной позиции у ребёнка, раскрывается его индивидуальность, реализуются интересы и потребности, что в свою очередь способствует личностному развитию ребёнка.

## **2. Технология исследовательской деятельности**

Технология познавательно – исследовательской деятельности – это совокупность последовательных действий педагога; направленных на получение детьми знаний, путём тесного соприкосновения с чем – либо в специально созданных условиях, для определения чего – либо, опытным путем. Она способствует открытию знаний самим ребёнком.

Значимость технологии исследовательской деятельности в том, что она помогает развить в детях любознательность и наблюдательность, находить и раскрывать неизвестное, которое они не могут выполнить в силу только своих знаний, что приводит к поиску нужной информации через проведение экспериментов и опытов, на основе анализа результатов которых выявляется ответ на возникшую проблему. В связи с этим развивается творческая активность детей, мышление, умение классифицировать, анализировать, прогнозировать результат, сопоставлять факты и делать соответствующие выводы, формируются навыки проведения опытов и экспериментов, развиваются и формируются коммуникативные качества детей.

## **3. Педагогическая технология организации сюжетно-ролевых игр**

Сюжетно-ролевая игра – подлинная социальная практика ребёнка, его реальная жизнь в обществе сверстников.

В сюжетно-ролевой игре происходит воспроизведение детьми взрослого мира. Здесь они создают воображаемую ситуацию, перевоплощаются в образы окружающих его взрослых, беря на себя их роли, и выполняют его в созданной ими игровой обстановке.

Основная черта сюжетно-ролевой игры – это самостоятельность детей. Они сами выбирают тему игры, определяют линии сюжета, берут на себя роли, решают, где развернуть игру и т. д. При этом детям дается свобода в выборе средств для создания своего образа. Таким образом, сюжетно-ролевая игра является проводником детей старшего дошкольного возраста в профессию взрослых. Так как данный вид игры способствует практическому переживанию окружающей действительности, то дети расширяют свои знания и впечатления, усваивают что-то новое. Сюжетно-ролевая игра дает радостное осознание того, что вот ребенок стал взрослым человеком, у него есть профессия и он стремится выполнить какие-либо профессиональные действия, пусть даже в рамках игры.

#### **4. Информационно-коммуникационные технологии.**

В современных условиях развитие человека невозможно без электронного оснащения. В дошкольном учреждении на данный момент это: компьютеры, мультимедийные проекторы, ноутбуки, телевизоры, а также принтеры, сканер, магнитофоны, фотоаппарат, видеокамера.

Применяемые информационно-коммуникационные технологии можно разделить:

- мультимедийные презентации;
- виртуальные экскурсии (на предприятия, с представителями профессий, которых знакомят дошкольников).