|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№п.п** | **Название технологии** | **Цель** | **Реализация в ДОУ** |
| 1 | Технология проектной деятельности | Формирование креативной личности дошкольника, способной заниматься развитием исследовательской деятельности, адекватной своему возрастному периоду. | Проекты патриотической направленности:«Архитекторы грушинской сцены»«Секрет грушинской гитары» |
| 2 | Информационно-коммуникационные технологии | Повышение эффективности образовательного процесса  | Электронные энциклопедии, справочники, словари.Библиографические ресурсы. Сюда входит книги и статьи из газет, журналов, карты. Компьютерные презентации видеолектории. Подбор иллюстративного материала. |
| 3 | Игровые технологии | В игровом, занимательном виде способствовать активизации познавательных и мыслительных процессов дошкольников | Сюжетно - ролевые игрыИгры -путешествияТеатрализованные игрыСпортивно -патриотические игры |
| 4 | Технология 3-д моделирования | Освоение элементов основных навыков моделирования от плоскостного к трёхмерному | Использование программы в проектной деятельности |
| 5 | Технология Интелект - карт | Помощь дошкольникам в развитии связной, логической речи, выделении главного и запоминании материала. | В образовательной деятельности |
| 6 | Музейная технология | Создание условий для ознакомления детей дошкольного возраста с историей, героями, культурой, традициями России и своего народа | Создание музеев |
| 7 | Технология интерактивного обучения | Создание условий для ознакомления детей дошкольного возраста с историей, героями, культурой, традициями России и своего народа | Создание интерактивного внегруппового пространства в ДОУ |
| 8 | Технология создания мульфильмов  | Формирование познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста к истории. героям, традициям России | Работа мультстудии «Мультсеанс» |
| 9 | Технология дополненной реальности | Соединение эмоциональной привлекательности, которая присуща игре, и аудио- визуализации  | В образовательной деятельности :  - источник информации;- для тренировки навыков;- мотивирующий фактор. |