

**«Использование различных форм познавательно – исследовательской деятельности в
практике работы с воспитанниками»**

1. **Теория решения изобразительных задач (ТРИЗ)** – набор методов решения технических задач и усовершенствование технических систем. Возраст: 0 – 7 лет.
2. **Коллекционирование** - целенаправленное собирательство каких-либо, как правило, однородных предметов, имеющих научную, историческую, художественную ценность. Возраст: 2 и 3 – 7 лет.
3. **Маршрут выходного дня** – один из эффективных способов взаимодействия с родителями, вовлечение семьи в единый образовательный процесс . Возраст: 1,5 – 7 лет.
4. **Квест** - (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Это прохождение цепочки заданий для достижения конечной цели. Возраст: 3 – 7 лет.
5. **Фотокросс** - соревнование фотографов, гонка с тематическими и временными рамками. Он стоит где-то посередине между спортом и фотоконкурсом, сочетая в себе оценку скорости, креативности и зачастую ориентирования на местности. Возраст: 5-7 лет
6. **Геокешинг** - туристская игра с применением спутниковых навигационных систем, состоящая в нахождении тайников, спрятанных другими участниками игры. Возраст: 5-7 лет
7. **Посткроссинг** - проект, созданный для возможности получения открыток со всего мира. В основе принципа обмена открытками лежит единая база всех участников проекта, а также механизм выдачи адресов, направленный на то, чтобы разница между отправленными и полученными открытками у каждого участника была минимальной. При этом в посткроссинге имеет место система непрямого обмена, то есть отправляя открытки одним пользователям, участник получает их от других. Возраст: 3 и 4 – 7 лет.
8. **Коворкинг** - английское – co-working – совместная работа. Это рабочее пространство с оргтехникой, скоростным доступом в интернет и рабочими местами, которые могут арендовать люди разных сфер деятельности. В одном рабочем помещении могут рядом располагаться копирайтеры и дизайнеры, программисты и начинающие предприниматели, специалисты по рекламе и маркетологи. Люди объединены желанием продуктивно потрудиться, но они не зависят друг от друга.
9. **Карточки PECS** – система альтернативной коммуникации с помощью обмена карточек, которая изначально была создана для детей с РАС. Но как оказалось, эта система подходит абсолютно всем детям, у которых трудности с речью и общением. Возраст: 1,5 – 7 лет
10. **Хэппенинг** (или хэппенинг, англ. happening) — форма современного искусства, представляющая собой действия, события или ситуации, происходящие при участии художника, но не контролируемые им полностью.
11. **Технология проблемного обучения** - обучение, направленное на развитие личности учащегося, активности и самостоятельности в добывании знаний и умений. Учитель вместе с учениками участвует в формулировании теоретических положений, гипотез, версий, в обобщении при рассмотрении отдельных фактов в контексте общей картины событий или процессов. Возраст: 3-7 лет
12. **Эйдетика** — это методика для развития памяти, мышления и воображения посредством ярких образов. Она позволяет активно запоминать и быстро воспроизводить любые детали. Но самое главное — она признана одним из ведущих направлений, способствующих формированию неординарного мышления. К ней можно обратиться в любом возрасте. Конечно, больших результатов добьются те, кто регулярно занимается с малых лет.
13. **Кинезиология** — наука о движении и взаимосвязи мышц, суставов, костей и психики человека. Детская кинезиология специальные физические и психологические упражнения, повышающие энергию тела, восстанавливает природный баланс между умственными способностями, телом и эмоциями. Кинезиология раскрывает новые потенциалы, что очень важно для детей — улучшается здоровье, растёт успеваемость в школе, ребенку легче адаптироваться в детском коллективе.

