

Серия ОП

№20.5.15-12:51:14

СЕРТИФИКАТ

О ПУБЛИКАЦИИ
Международного научно-методического
проекта «Методичка.орг»

ВЫДАН

Макашовой Г.Л.

Наименование публикации:

**«Познавательное развитие детей
с помощью игры»**

Short-URL публикации:

<http://goo.gl/8LiJMi>

Руководитель проекта,
Председатель Методсовета



Е. И. Зиновьев

*Работа прошла общественную
экспертизу (решение о публикации
Методического совета
№ 257 от 20.05.2015 г.)*

Все права защищены,
сертификат о регистрации

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ С ПОМОЩЬЮ ИГРЫ

Примерная образовательная программа предполагает комплексность подхода, обеспечения развития детей во всех пяти взаимодополняющих образовательных областях:

- социально-коммуникативное развитие,
- познавательное развитие,
- речевое развитие,
- художественно-эстетическое развитие,
- физическое развитие.

Сегодня я хочу остановиться на одной из образовательных областей – **познавательное развитие**. Наиболее эффективный вариант развития познавательной сферы ребенка дошкольного возраста – организация познавательной деятельности.

Познавательная деятельность - это активная деятельность по приобретению и использованию знаний.

Она характеризуется познавательной активностью ребенка, его активной позицией как субъекта этой деятельности. Познавательная активность ребенка заключается в следующем:

- в способности видеть и самостоятельно ставить познавательные задачи;
- намечать план действий;
- отбирать способы решения поставленной задачи-
- добиваться результата и анализировать его.

Познавательная деятельность, являясь одним из видов деятельности, включает в себя цель, мотив, способы, условия, результат. Применительно к познавательной деятельности специфика компонентов такова:

- цель - получить знание, добыть информацию
- мотив - определяется конкретной ситуацией (для продолжения работы, организации игры, реализации творческого замысла и т.д.);
- способы - познавательные умения, способы действий;
- условия - предметно-развивающая среда, способствующая достижению цели;
- результат - новое знание (комплекс знаний).

В основе познавательной деятельности всегда лежит проблема, поэтому ее цель обусловлена решением возникших затруднений.

Мотив познавательной деятельности в дошкольном возрасте обусловлен потребностями другой, значимой для ребенка деятельности, в первую очередь игровой.

Важным компонентом познавательной деятельности является познавательный интерес - направленность на материал (игровой, экологический, математический и т.д.). связанная с положительными эмоциями и порождающая познавательную активность ребенка.

Основной принцип организации познавательной деятельности дошкольников - принцип осознанности и активности в процессе получения знаний.

Главная задача познавательного развития ребенка - формирование потребности и способности активно мыслить, преодолевать трудности при решении разнообразных умственных задач.

Средства познавательной деятельности: способности, способы действия, умения, характерные для той деятельности, «-внутри» которой находится познавательная деятельность то есть игровая, художественная, математическая и т.д.

Полноценное познавательное развитие детей старшего дошкольного возраста должно быть организовано в трех основных блоках образовательного процесса:

1. на специально организованных познавательных занятиях;
2. в совместной познавательной деятельности детей с воспитателем;
3. в самостоятельной познавательной деятельности детей.

Организация познавательных занятий

Содержание познавательных занятий зависит, с одной стороны, от программных образовательных задач, а с другой стороны — от содержательной структуры самой познавательной деятельности.

Поскольку игровая мотивация в познавательной деятельности является ведущей на протяжении дошкольного возраста, рекомендуется игровая форма познавательных занятий и активное использование игровых приемов в ходе занятия.

Организационная структура игрового познавательного занятия

В вводной части происходит постановка познавательной задачи перед детьми или создание познавательно-игровой проблемной ситуации, провоцирующей постановку познавательной задачи. Мотивация может быть игровой или практической (помочь

герою открыть сундук, сшить платье, организовать путешествие в космос.

В основной части происходит решение поставленной задачи, может быть организовано «пошаговое» решение, т.е. дробление основной задачи на ряд более мелких взаимосвязанных задач в русле познавательной-игровой ситуации.

Например: чтобы помочь собачке построить домик, необходимо сначала сделать чертеж домика с учетом заданной формы, пространственных и размерных соотношений, затем подобрать строительные детали нужного размера, формы, цвета и в необходимом количестве (если нужной детали нет, то сделать ее из подходящего материала) и, наконец, построить домик по чертежу.

В процессе выполнения цепочки задач ребенок приобретает новые знания и умения (математические, конструктивные), систематизирует ранее полученные представления, учится применять их в новых игровых проблемных ситуациях.

В заключительной части дети анализируют полученные результаты, ход познавательной деятельности, способы выполнения, акцентируя внимание на эффективности решения познавательной-игровой ситуации.

Рассмотрим специфику использования игровых приемов в ходе познавательного занятия.

Во-первых, на занятиях рекомендуется широко использовать занимательный дидактический материал, обыгрывая его в разнообразных проблемно-игровых ситуациях: дидактические игры, головоломки, ребусы, загадки, конструкторы.

Большие возможности для познавательной деятельности ребенка представляет конструктор датской фирмы «Лего» и его российские аналоги.

Эффективным развивающим средством также являются «Логические блоки Дьенеша». Логический материал представляет собой набор из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами: формой (круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные); цветом (красные, желтые, синие); размером (большие и маленькие); толщиной (толстые и тонкие).

Основная цель использования дидактического материала - научить дошкольников решать логические задачи на разбиение по свойствам.

Основное умение, необходимое для решения логических задач, — выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем свойствам с учетом наличия или отсутствия каждого.

С блоками Дьенеша можно организовать интересные, многовариативные игры на занятиях, в совместной со взрослым и самостоятельной познавательной деятельности детей. Разрабатывая многовариативную игру, воспитатель обеспечивает длительный интерес ребенка к познавательной задаче и возможность дифференцированного подхода к детям в соответствии с уровнем их познавательного развития.

Игры на умение классифицировать по одному или нескольким признакам.

Активно используются в образовательном процессе современного ДОУ цветные палочки Х. Кюизенера. С математической точки зрения палочки — это множество. В этом множестве скрыты многочисленные математические ситуации.

Цвет и размер, моделируя число, подводят детей к пониманию различных абстрактных понятий. Использование «чисел в цвете» позволяет одновременно развивать у детей представление о числе на основе счета и измерения, к выводу, что число появляется в результате счета и измерения, дети подходят на основе практической деятельности, в результате разнообразных игр и упражнений.

Игры и упражнения основаны на группировании палочек по разным признакам (цвету, размеру, цвету и размеру), сооружении из них построек, различных изображений на плоскости.

Как вариант включения ребенка в проблемно-игровую ситуацию на занятии можно организовать моделирование.

1. Модель как иллюстрация проблемной игровой ситуации. Изучение ситуации сопровождается внесением и анализом готовой модели. Такой вариант позволяет заинтересовать детей, наглядно иллюстрирует материал, выявляя взаимосвязи изучаемого объекта, а также способствует запоминанию изучаемого материала. На следующем занятии ребенок воспроизводит ситуацию с опорой на модель.

Например: Лесовичок приносит модель частей суток. Дети начинают его расспрашивать, что это такое. Лесовичок рассказывает, что это его сутки, которые состоят из частей: утро, день, вечер, ночь. Утро - желтое, день - красный, вечер - синий, ночь - черная. Модель представляется полностью, объясняется ее структура, содержание.

2. Создание модели воспитателем при помощи (участии) детей по ходу решения проблемы. Каждый компонент модели обсуждается с опорой на личный опыт детей, выявляются взаимосвязи и способ их обозначения, обсуждается и обосновывается структура, форма модели исходя из особенностей объекта моделирования. Обсуждается оптимальный вариант. Модель - совместный результат познавательной деятельности.

Например: дети помогают гномам разобраться, что они делают и когда, какие части суток они знают. Затем дети с помощью воспитателя выбирают условное обозначение каждой части суток (предлагается несколько вариантов: разные цвета и формы, картинки, условные изображения). Устанавливая взаимосвязи между

частями суток, порядок их следования, дети анализируют структуру модели: круг, квадрат, полоса, книжка, ширма, спираль. Обсуждают, выбирают вместе с гномами оптимальный вариант.

3. Самостоятельное создание каждым ребенком или группой детей модели как инструмента познания проблемно-игровой ситуации. Очень важно перед организацией такого варианта моделирования создать условия для обогащения детского опыта по проблеме исследования: чтение литературы, рассматривание картин, наблюдения, беседы, экспериментирование и т.д.

Сам процесс моделирования в этом случае — обобщение, систематизация, углубление представлений ребенка. В ходе организации моделирования детям предлагается разнообразный материал для создания моделей. Дети творчески проектируют будущую модель, анализируют различные варианты, отбирают необходимый материал, соответствующий замыслу, создают модель и защищают ее, обосновывая свой вариант.

Например: перед занятием дети слушают рассказы, музыку, рассматривают картинки, беседуют с воспитателями, наблюдают за явлениями природы, задают вопросы воспитателю и родителям. Они накапливают сведения, представления об изучаемом явлении (объекте).

На занятии организуется «Город мастеров». Детям-мастерам предлагается помочь фес Времени, используя разнообразный материал для создания суток: цветная бумага, пластилин, конструктор, геометрические формы, природный материал, счетные палочки, строитель и т.д. Ставится познавательная игровая задача по созданию модели суток, чтобы спасти Время. Дети выбирают материал и конструируют модель (каждый - свою). Затем организуется «защита» моделей, на которой дети объясняют ее сущность и содержание обосновывают выбор материала и конструкции.

Эффективным приемом организации познавательных занятий являются игровые проблемные ситуации и задачи.

Проблема — вопрос или комплекс вопросов, возникающих в ходе познания. Игровая проблемная ситуация — теоретическая или практическая ситуация, в которой нет готового, соответствующего игровым обстоятельствам решения. Чтобы устранить проблему, требуются действия, направленные на исследование всего, что связано сданной проблемной ситуацией.

Варианты проблем:

- связь между фактом и результатом раскрывается не сразу, а постепенно. При этом возникают вопросы: что это такое? Почему так происходит? (Разные игрушки прыгают в воду: металлический солдатик и стеклянная собачка тонут», а деревянный Петрушка и пластмассовая уточка плавают.);
- после освоения некоторой части материала ребенку необходимо сделать предположение (если «гости» с тремя углами — семья треугольников, то как

называется семья «гостей», у которых четыре угла);

- для осознания факта необходимо сопоставить его с другими фактами, создать систему рассуждений (Незнайка и Кнопочка измеряли один и тот же стол разными мерками. Почему получились разные показатели?)

- Игровые логические задачи и задания включаются в познавательные занятия в старших группах для формирования у детей компонентов логического мышления. В ходе них ребенок учится выстраивать логические цепочки. Существуют несколько видов логических задач и заданий» которым можно придать соответствующий игровой характер (дидактическая игра, игровое упражнение).

А теперь давайте поиграем.

Я предлагаю разделиться на две команды. Чья команда отгадает больше вопросов на смекалку, будет победителем.

1. На каких полях трава не растет? (На полях шляпы)
2. Какая ветка не растет на дереве? (Железнодорожная)
3. Сколько на березе яблок, если на ней восемь сучков, на каждом сучке по пять яблок? (На березе яблок не бывает)
4. Каким гребнем голову не расчешешь? (Петушиным)
5. Может ли страус назвать себя птицей? (нет, он не умеет говорить)
6. Чем оканчиваются день и ночь? (Мягким знаком)
7. Назовите пять дней, не употребляя ни чисел, ни названий дней. (Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)
8. Когда небо ниже земли бывает? (Когда отражается в воде)