

МКДОУ «Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением художественно-эстетического и физического развития «Алые паруса» п.Воротынск Бабынинского района Калужской области

Презентация на тему:

# «Познавательное развитие детей с помощью игры»



Подготовила:  
воспитатель  
Никитина С Н.

Наиболее **эффективный вариант развития** познавательной сферы ребенка старшего дошкольного возраста - **организация познавательной деятельности.**

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

Она характеризуется познавательной активностью ребенка, его активной преобразующей позицией как субъекта этой деятельности, заключающейся:

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

# Компоненты познавательной деятельности

- **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).

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 (игровой, художественной, математической и т. п.).

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

- на специально организованных познавательных занятиях;
- в совместной познавательной деятельности детей с воспитателем;
- 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.

Рекомендуется *игровая форма* познавательных занятий и активное использование игровых приемов в ходе занятия.



## ***Структура игрового познавательного занятия***

*В вводной части ( организационно-мотивационной) - 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 косм и т.д.).*

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

*В заключительной части - анализ полученных результатов, хода познавательной деятельности, способов выполнения, акцентируя внимание на эффективности решения познавательно-игровой ситуации.*



*Специфика использования игровых приемов и игрового материала в ходе познавательного занятия.*

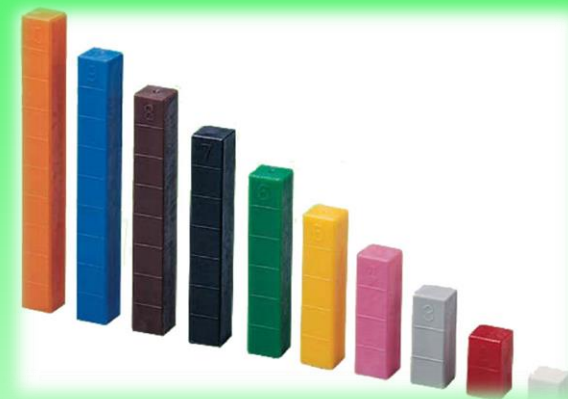
На занятиях рекомендуется широко использовать *занимательный дидактический материал*, обыгрывая его в разнообразных проблемно-игровых ситуациях: дидактические игры, головоломки, ребусы, загадки, конструкторы.



**Конструктор датской фирмы «Лего»**



**«Логические блоки Дьенеша»**



**Цветные палочки Х. Кюизенера.**



*Моделирование* - наглядно-практический прием включающий создание моделей и их использование для познания окружающей действительности.

В организации познавательной деятельности дошкольников используются в основном *предметные, предметно-схематические, графические модели*.

Использование моделей и моделирования ставит ребенка в активную позицию, стимулирует познавательную деятельность.



# Три основных варианта моделирования.

- Модель как иллюстрация проблемной игровой ситуации. Изучение ситуации сопровождается внесением и анализом *готовой модели*.
- *Создание модели воспитателем* при помощи (участии) детей по ходу решения проблемы. Модель - совместный результат познавательной деятельности.
- *Самостоятельное создание* каждым ребенком или *группой детей* модели как инструмента познания проблемно-игровой ситуации. Дети творчески проектируют будущую модель, анализируют различные варианты, отбирают необходимый материал, соответствующий замыслу, создают модель и защищают ее, обосновывая свой вариант.

## *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?»;
- после освоения некоторой части материала ребенку необходимо сделать предположение;
- для осознания факта необходимо сопоставить его с другими фактами, создать систему рассуждений;
- игровые логические задачи и задания для формирования у детей компонентов логического мышления. В ходе них ребенок учится выстраивать логические цепочки.

# **Организация совместной познавательной деятельности воспитателя и детей.**

Основными формами организации познавательной деятельности детей в данном блоке являются *дидактические и сюжетно-дидактические игры.*

Работа с детьми в рамках этого блока **исключает специально организованные занятия.**

Активность детей может быть *вызвана воспитателем, который вовлекает их в познавательно-игровую деятельность, демонстрируя собственную увлеченность ею; воспитатель может подключиться к уже возникшей деятельности детей, направляя ее ход изнутри, как равный партнер.*

Целесообразно в ряде случаев строить совместную познавательную деятельность так, чтобы ребенок при желании мог продолжить ее самостоятельно, пока не исчерпает свой интерес.

## *Варианты организации совместной познавательной деятельности в условиях современного ДОУ:*

- совместная деятельность организуется как *система игр для закрепления* полученных на занятии знаний и умений, а также для формирования умений детей применять полученные представления в разнообразных игровых ситуациях. В этом случае совместная деятельность подчинена системе занятий и тесно с ней связана в задачах и содержании;
- совместная деятельность организуется как *самостоятельная система косвенного обучения* детей, исключая занятия. Система игр берет на себя всю обучающую нагрузку. Именно в совместной деятельности должна быть сформирована система знаний и умений детей по разным разделам программы.

# Организация самостоятельной познавательной деятельности детей.

В рамках этого блока развивается творческая активность детей в познавательно-игровой деятельности, свободном экспериментировании с различными материалами.

В рамках свободной самостоятельной деятельности дети осваивают умение действовать в группе сверстников, кооперироваться с ними, вступать в состязательные отношения, реализуют элементы специфической детской субкультуры, которые необходимы для благополучного существования ребенка в детском сообществе.

*Функция воспитателя в этом блоке — создать разнообразную игровую среду, обеспечивающую ребенку познавательную активности, соответствующую его интересам и имеющую развивающий характер.*



# Два основных варианта организации самостоятельной познавательной деятельности старших дошкольников:

самостоятельные дидактические и сюжетно-ролевые игры.

Можно воспользоваться дидактическими играми, разработанными З.А. Михайловой, Л.В. Артемовой, ЛЛ. Венгером, Б.Н. Никитиными др., или создать их самостоятельно, учитывая уровень познавательного развития детей вашей группы и требования к самостоятельным дидактическим играм.

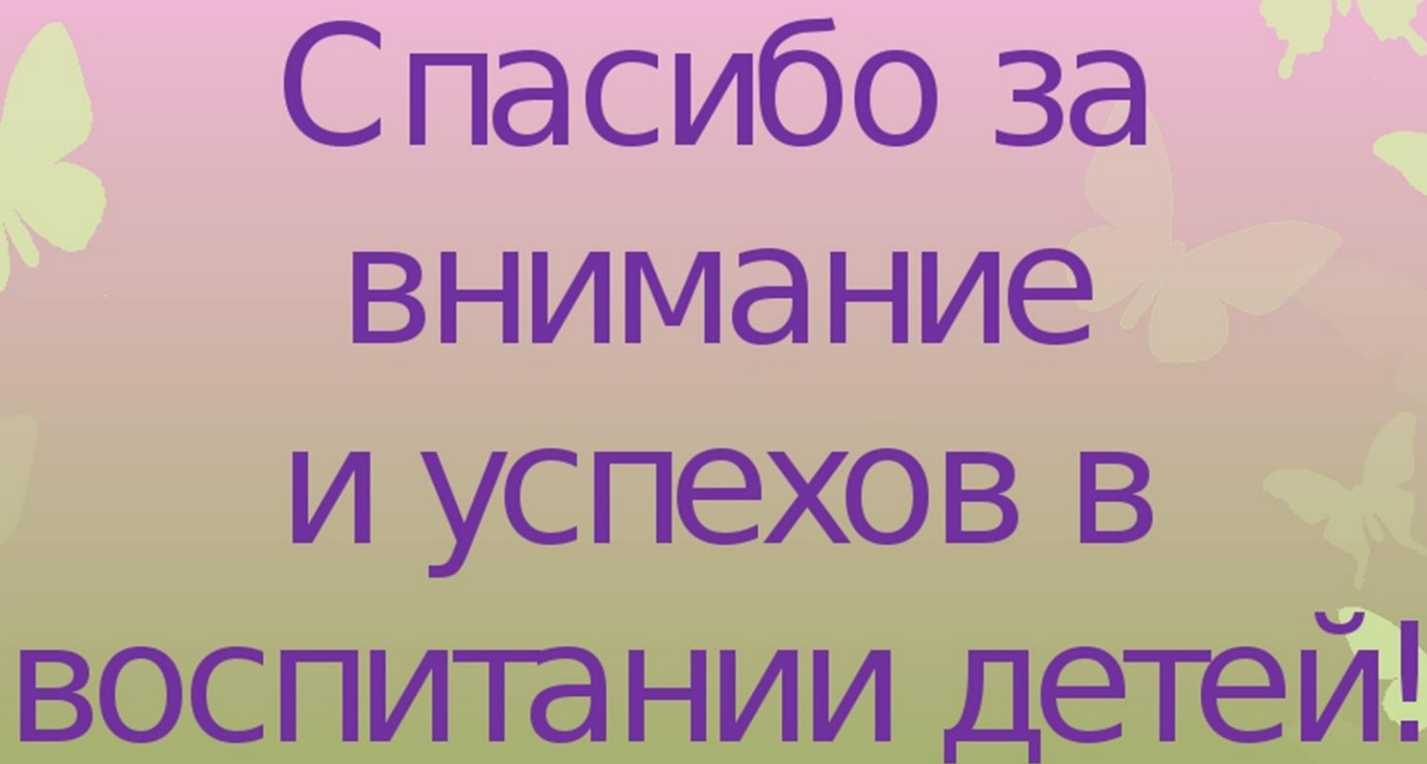




## Необходимыми условиями возникновения *сюжетно-ролевой игры:*

- достаточный уровень сформированное у детей основных программных знаний и умений;
- оснащение ролевой игры атрибутами, активизирующими применение полученных знаний и умений (числовыми и цифровыми карточками, условными мерками и т.д.);
- умение детей использовать эти атрибуты в игре (на счетах откладывать количество «купленных» в «магазине» предметов; «рассчитываться» за «покупки» «деньгами» в виде числовых или цифровых карточек, отмерять нужное «покупателю» количество мерок крупы и т.д.).

Спасибо за  
внимание  
и успехов в  
воспитании детей!

The text is centered on a rectangular background with a vertical gradient from light pink at the top to light green at the bottom. The background is decorated with several semi-transparent butterfly silhouettes in various sizes and orientations, scattered across the area.