



Творческая мастерская:
**«Развитие познавательных
интересов дошкольников с учетом
требований и рекомендаций
ВГОС ДО»**

Презентацию подготовила
Воспитатель-методист
ГУ «ЛДУУ ясли-сад № 68»
Задорожная М.А.

Познавательные интересы – это стремление ребенка познавать новое, выяснять непонятное о качествах, свойствах предметов, явлений действительности, и желании вникнуть в их сущность, найти между ними связи и отношения.

«ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ»

предполагает:



Образовательная область «ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ» включает:



Стадии познавательного развития:

1. Любопытство
2. Любознательность (восприятие окружающего мира);
3. Познавательный интерес (развитие наглядно-образного мышления);
4. Познавательная активность (использование приобретённых навыков) – самый высокий уровень познавательного развития.

Педагогические условия:

- Создание обогащённой предметно-пространственной среды для начала развития интереса;
- Включение занимательности в содержание;
- Создание проблемно-поисковых ситуаций;
- Вовлечение в выполнение творческих заданий;
- Интеграция разнообразной деятельности;
- Организация экспериментирования;
- Стимулирование проявления эмоционального отношения ребёнка к предметам и видам деятельности.



К основным **формам**, направленным на познавательное развитие по ВГОС в ДОУ, относятся:

- применение различных дидактических заданий и игр;
- использование приемов в обучении, которые помогают в становлении у детей таких черт, как воображение, любознательность и развитие речи, пополнение словарного запаса, формирование мышления и памяти;
- личная вовлеченность детей в исследование и разную деятельность.

Игра имеет важнейшее значение в жизни маленького ребенка. Дидактические игры способствуют упражнению детей в применении знаний, более глубокому их усвоению. В процессе игр идет совершенствование психологических познавательных процессов. Ребенок незаметно для себя выполняет большое число упражнений, действий, тренируется в счете, сравнивает множества, группирует, и т.п.



Методы, повышающие познавательную активность (элементарный анализ, сравнение по контрасту и подобию, сходству, группировка и классификация, приучение к самостоятельному поиску ответов на вопросы).

Использование корректурных таблиц для развития познавательного интереса дошкольников (методика Н.В.Гавриш)

Корректурные таблицы - это информационно-игровое поле с различным количеством ячеек, заполненных предметными картинками (цифрами или буквами, символами или знаками, геометрическими фигурами) или заполняются детьми.

Корректурные таблицы являются многофункциональным оборудованием учебно-воспитательного процесса, которое стимулирует и развивает познавательную активность ребенка.

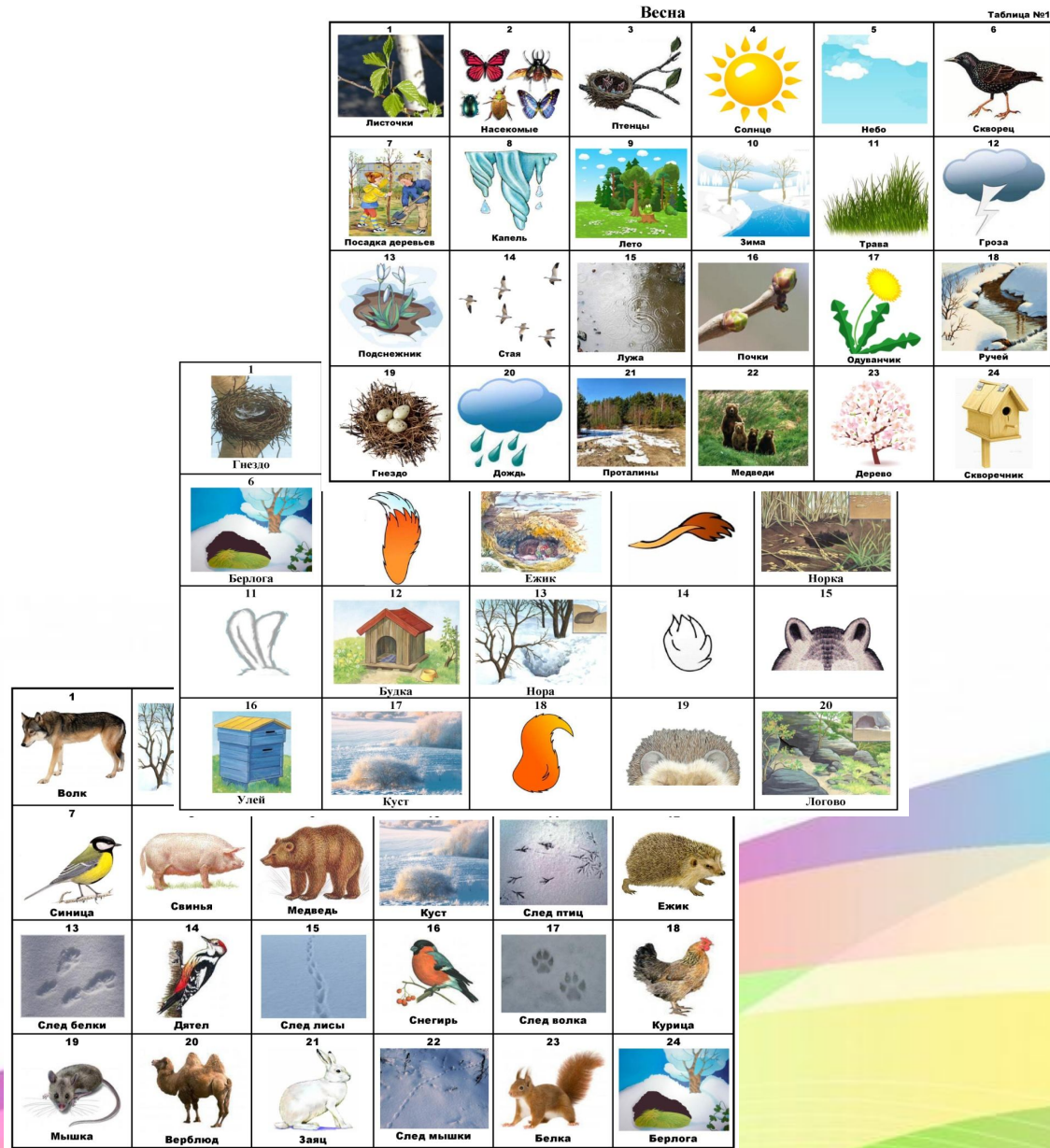
Особенности выбранной методики:

- максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
- позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала;
- активизирует воспитанников;
- повышает познавательный интерес;
- вызывает эмоциональный подъём;
- способствует развитию творчества.







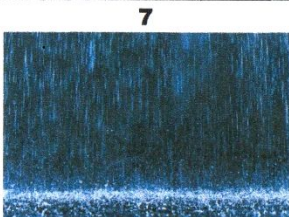
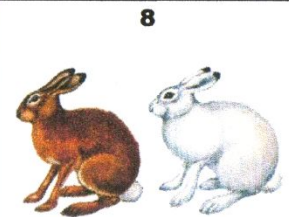
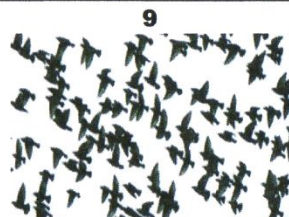
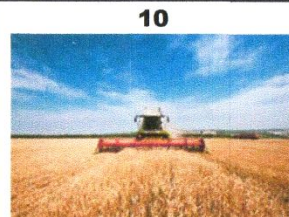
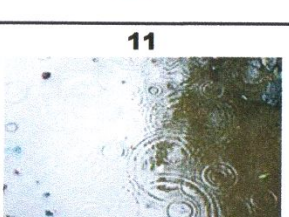

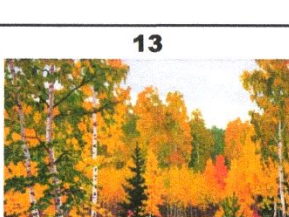
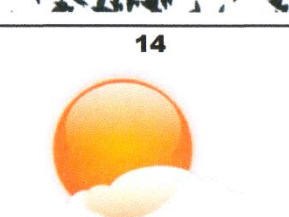
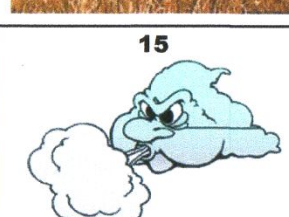
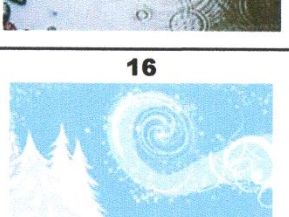
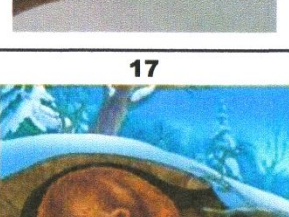
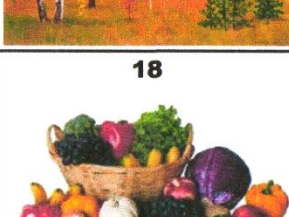
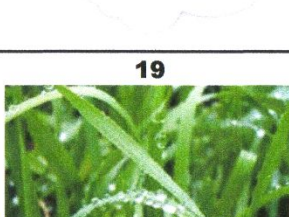
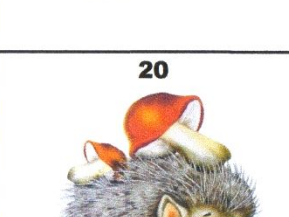
Корректирующие таблицы – предназначенные для занятий по ознакомлению с природой и ознакомлению с природой, окружающим, социальными объектами.

Дидактические игры и упражнения:

- «Отгадай загадки, накрой фишками отгадки»;
- «Найди картинку, назови слово» (живет в лесу - ..., быстро бегают -);
- «Отвечай, быстро называй» (большой хвост у...; длинный хвост у...; есть рога у ...);
- «Кто живет в домике?» (лисица живет в норе, а медведь...; медведь зимует в берлоге, а белка...);
- «Назови соседей» (Кто находится справа от зайца, слева, сверху...);
- «Узнай животное по описанию»
- «Назови ласково, закрой фишками»;
- «Кто быстрее найдет» (учить овладевать пространственными представлениями: в верхнем правом углу,...);
- «Торопись, да не ошибись» (упражнять детей распознавать цвет, форму, величину предмета);
- «Живое – неживое» (закрепить понятия о живых и неживых предметах);
- «Подумай и ответь» (Каких птиц мы можем увидеть зимой в лесу? Какие животные зимой спят? Кому из зверей не страшны морозы?,...);
- «Скажи какой (какая)?» (Злой как - ...волк, хитрый – как...);
- «Про кого так можно сказать?»;
- «Закончи предложение»
- «Придумай рассказ по картинкам»; и т.д.





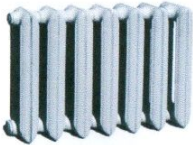
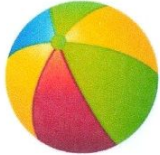
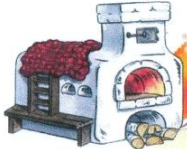















Осенние признаки

<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 	<p>4</p> 	<p>5</p> 
<p>6</p> 	<p>7</p> 	<p>8</p> 	<p>9</p> 	<p>10</p> 
<p>11</p> 	<p>12</p> 	<p>13</p> 	<p>14</p> 	<p>15</p> 
<p>16</p> 	<p>17</p> 	<p>18</p> 	<p>19</p> 	<p>20</p> 



Корректурные таблицы – для стимулирования умственной деятельности детей, активизации психических процессов: восприятия, внимания, воображения, памяти, речи и др.

Весеннее солнышко

1  Лампочка	2  Лимон	3  Батарея	4  Мяч	5  Печка
6  Варежки	7  Колобок	8  Клоун	9  Фонарь	10  Арбуз
11  Костер	12  Мама	13  Звезда	14  Песенка	15  Бабушка
16  Одуванчик	17  Шуба	18  Апельсин	19  Цыпленок	20  Огонь

*Дидактическая игра
«Сравни и назови»*

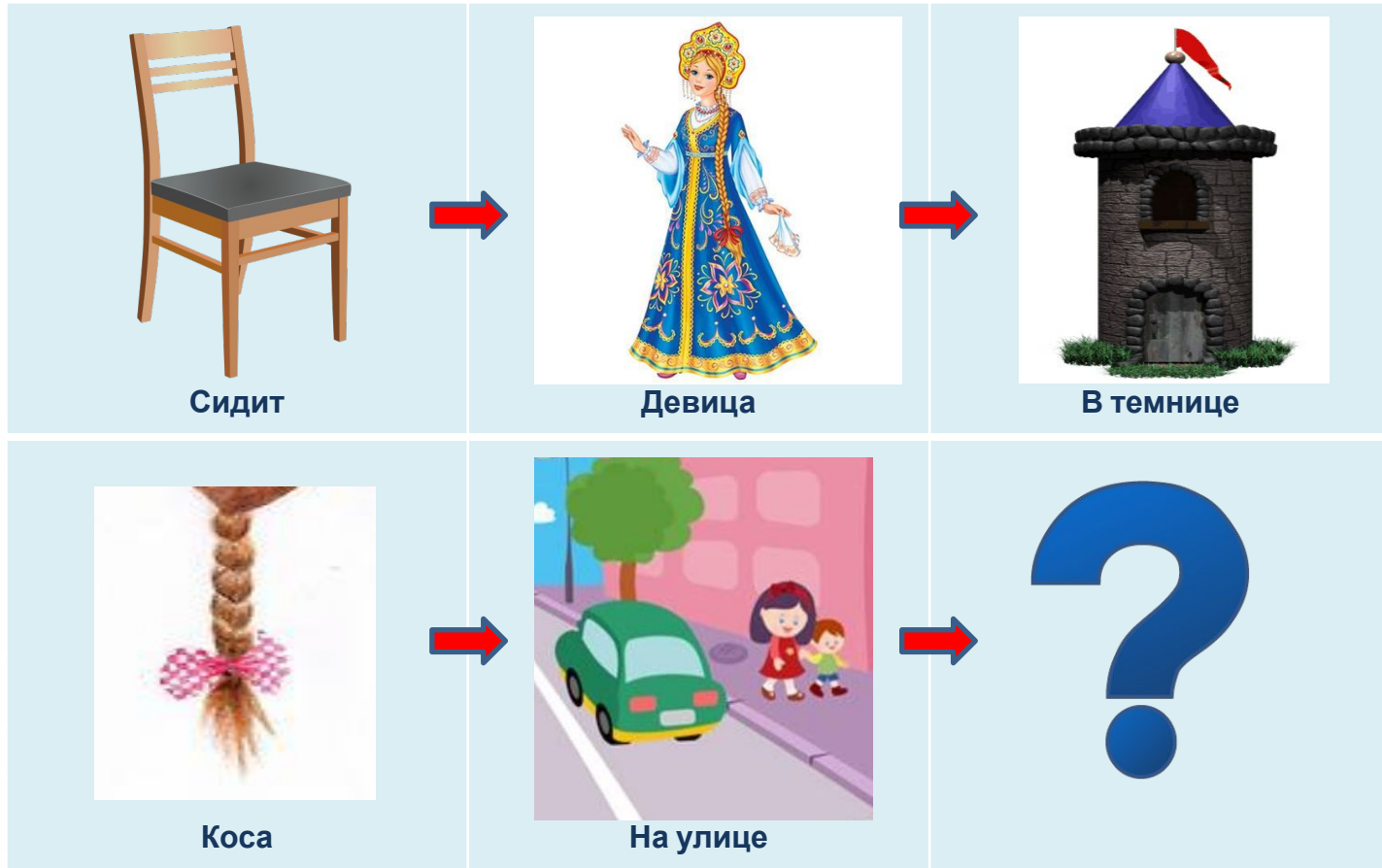
- Солнце желтое, как... (одуванчик, цыпленок, лимон)
- Солнце круглое, как... (мячик, апельсин, колобок)
- Солнце ласковое, как... (бабушка, мама)
- Солнце веселое, как... (песенка, клоун, игра)
- Солнце теплое, как... (печка, рукавички, шуба)
- Солнце яркое, как... (лампочка, фонарь, звезда)
- Солнце жаркое, как... (огонь, костер).

Мнемотехника - это система методов и приёмов , обеспечивающих эффективное запоминание, сохранение и развитие речи.



Загадывание загадок



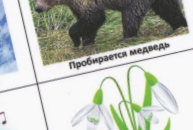

- вопрос задачи представлен в таблице с помощью символических знаков, которые дети должны самостоятельно прочитать.



Развитие памяти, внимания

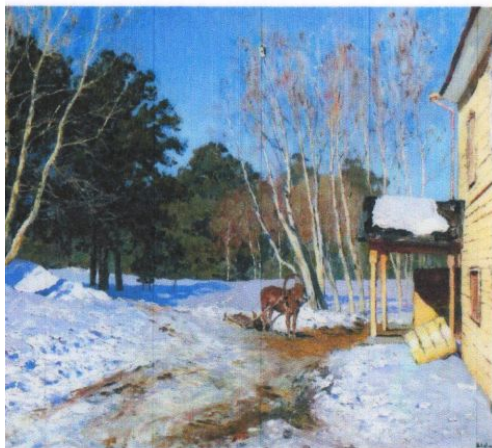
				
Ходит	Осень	В нашем парке.	Дарит	Осень
				
Всем подарки.	Бусы красные	Рябине .	Фартук розовый	Осине.
				
Зонтик желтый	Тополям.	Фрукты	Осень	Дарит нам!

 Выросла елка В лесу на горе.	 У нее иголки Зимой в серебре	 У нее на шишках Ледяшки стучат.	 Снежное пальтишко Лежит на елочках.
 Жил под елкой зайка	 С зайчишкой своей.	 Прилетела стайка Птичек с полей.	 Приходили к елке И волки зимой...
 Увели мы елку К себе домой.	 Нарядили елку В новый наряд	 На густых иголках Огоньки горят.	 Началось веселье - Песни да пляс! Хорошо ли елку, Тебе ...

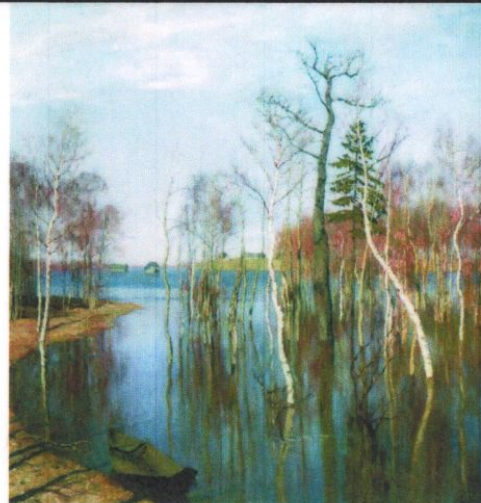
 Апрель! Апрель! На дворе заветит капель.	 По полям бегут ручьи.	 На дорогах прыки
 Скоро выйдут муравьи	 После зимней стужи.	 Пробирается медведь
 Снова густой валенчик	 Стали птицы Песни петь	 И расцвел подснежник

 Если снег	 ловсоду тает,	 День становится длинней,
 Если все зазеленело	 И в полях звенит ручей,	 Если солнце ярче светит,
 Если птицам не до сна,	 Если стал теплее ветер,	 Значит, к нам пришла весна.

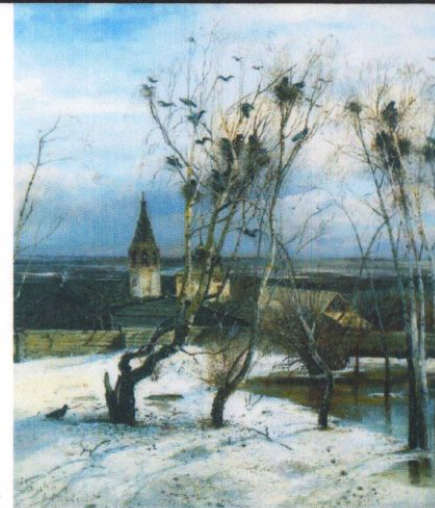
Весна в творчестве художников



И.Левитан - Март



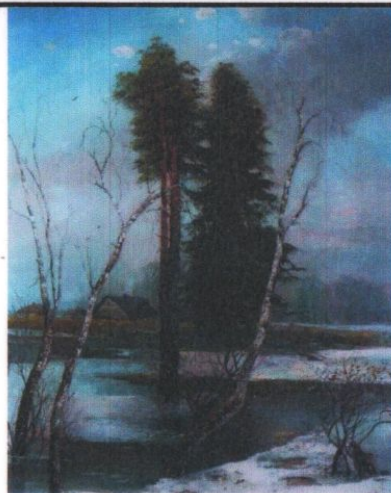
И.Левитан - Весна. Высокие воды



А.Саврасов - Грачи прилетели



А.Куинджи - Ранняя весна






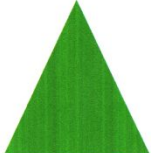








А.Саврасов - Ранняя весна



















В.Бакшаев - Голубая весна

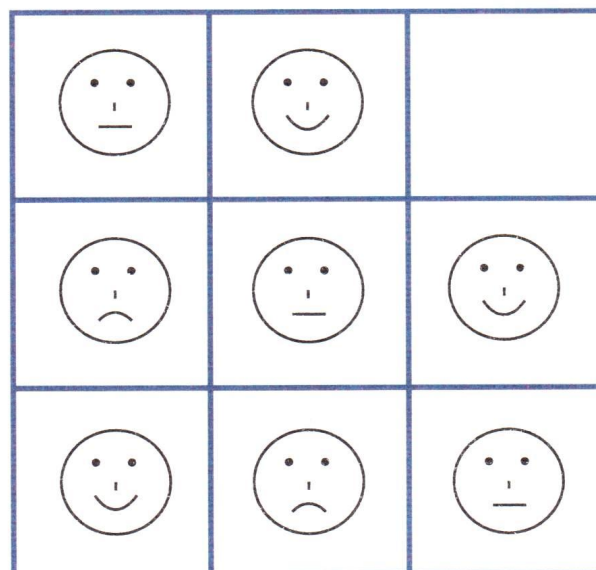
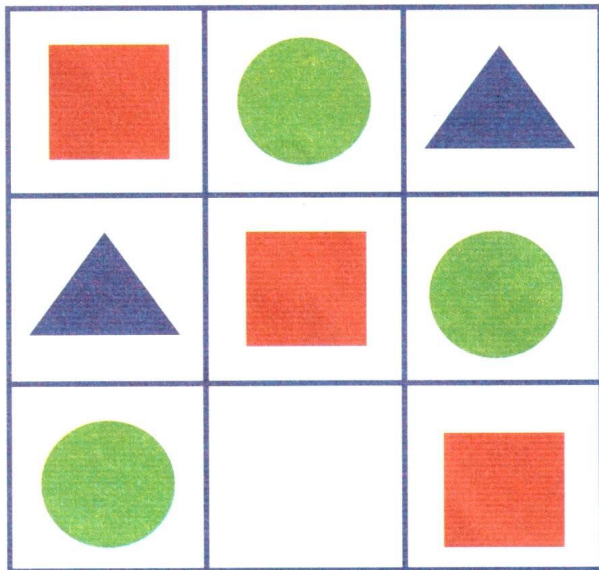
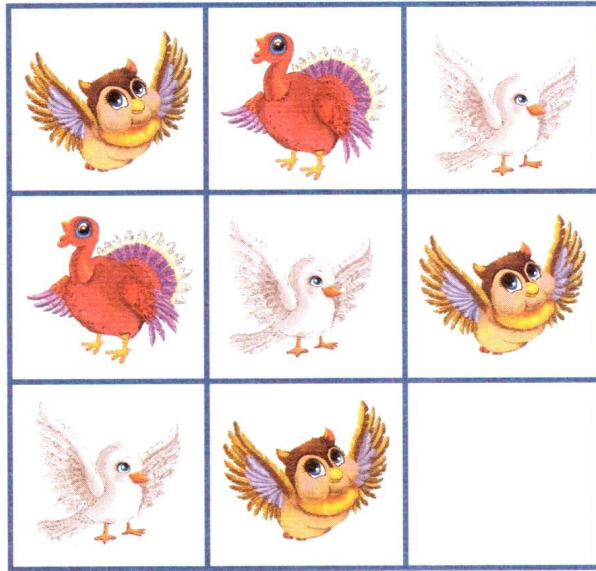
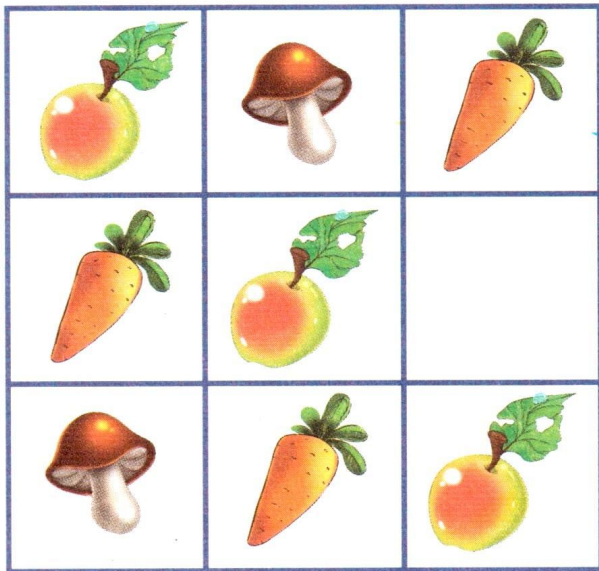
Форма, цвет, размер

1 	2 	3 	4 
5 	6 	7 	8 
9 	10 	11 	12 

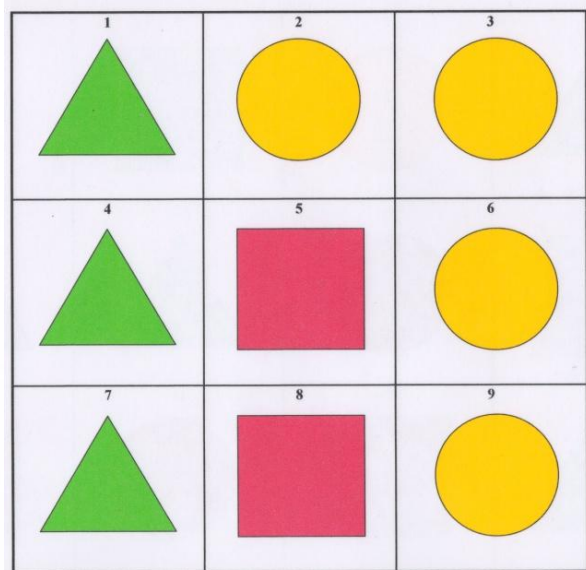
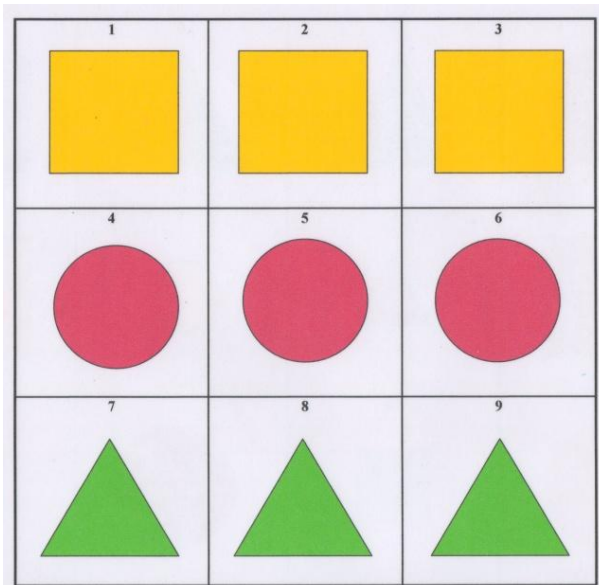
Логико-математические
корректирующие таблицы

Форма

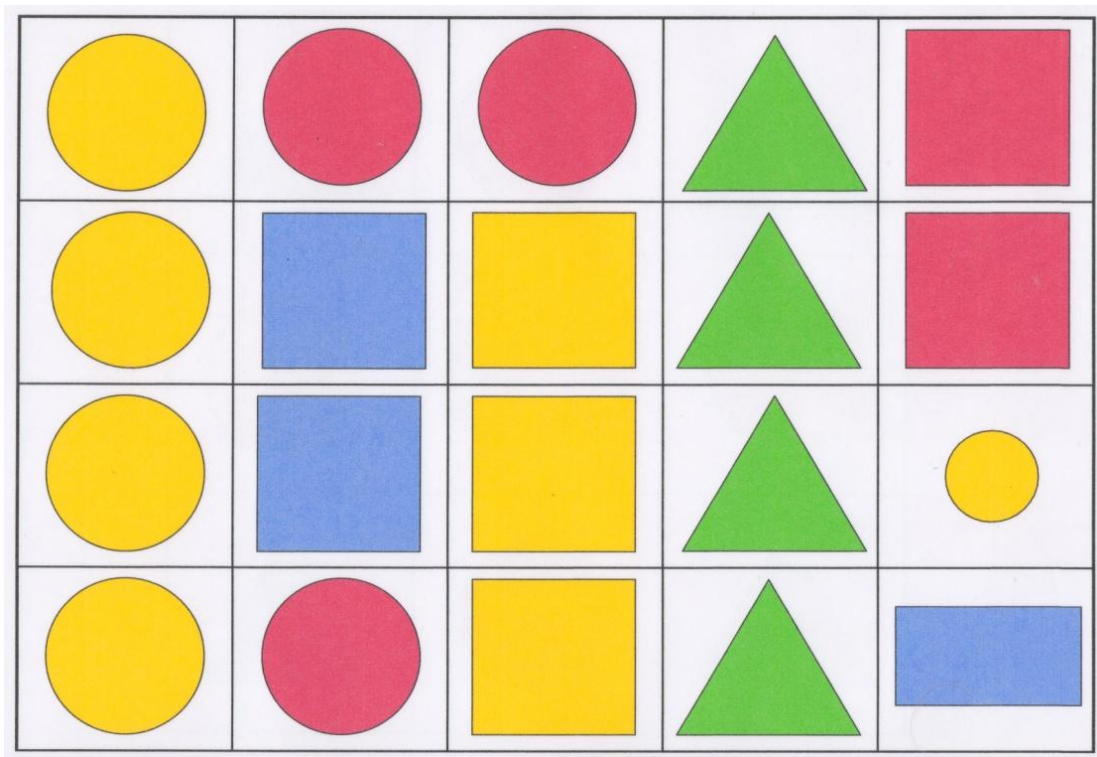
1  Шкаф	2  Колесо	3  Пирамидка	4  Табурет	5  Арбуз
6  Кубик	7  Флажок	8  Мяч	9  Телевизор	10  Знак
11  Солнце	12  Дверь	13  Морковь	14  Окно	15  Пуговица
16  Ель	17  Дыня	18  Часы	19  Яблоко	20  Картина



Дупражнение:
«Положи недостающий
предмет»

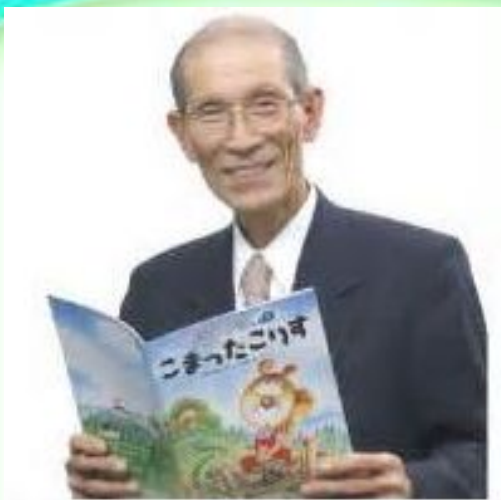


Д/упражнение: «Выложи по образцу»;
 С постепенным усложнением расположения и
 уменьшением времени запоминания

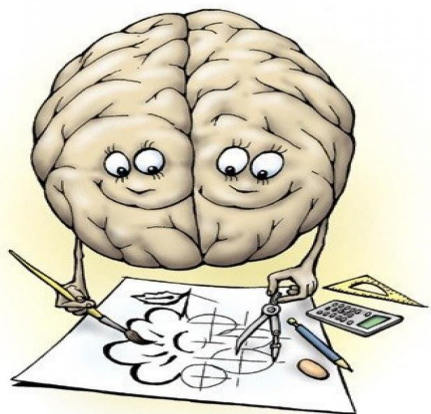




Ориентация в пространстве



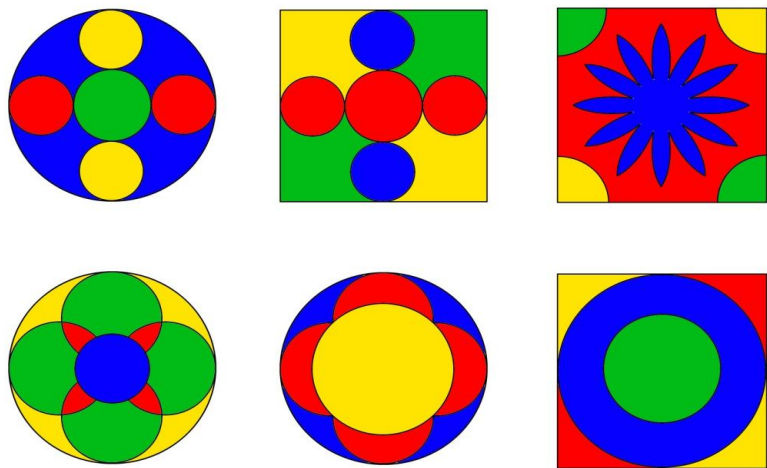
Японский профессор, член Международной Академии образования, Макато Шичида в своих научных трудах доказал, что в первые годы жизни у ребенка происходит интенсивное развитие правого полушария мозга. После трех лет лидирующим становится левое полушарие мозга. С помощью правого полушария ребенок способен запоминать информацию, а левое полушарие помогает быстро ее анализировать. Шичида сравнивал правое полушарие с архивом, где информация способна сохраняться навсегда, а левое полушарие наоборот отличается тем, что систематически избавляется от ненужной информации. Важной задачей родителей и педагогов является стремление развивать и синхронизировать деятельность двух полушарий. Это позволит ребенку в будущем запоминать значительные объемы информации, оперативно вспоминать давно полученную информацию и проявлять высокие интеллектуальные способности.



Если на занятиях использовать новую информацию постепенно с многократными повторениями, то активизируется работа левого полушария. Если на занятиях предоставлять информацию в виде активно меняющихся картинок, то активизируется работа правого полушария. Исследования профессора Шичида подтвердили на практике тот факт, что медленная и быстрая демонстрация картинок на занятиях способствует интеллектуальному развитию малышей.

МЕТОДИКА МАКОТО ШИЧИДА

Исследования японского профессора Макото Шичида подтвердили на практике тот факт, что медленная и быстрая демонстрация картинок на занятиях способствует интеллектуальному развитию малышей.

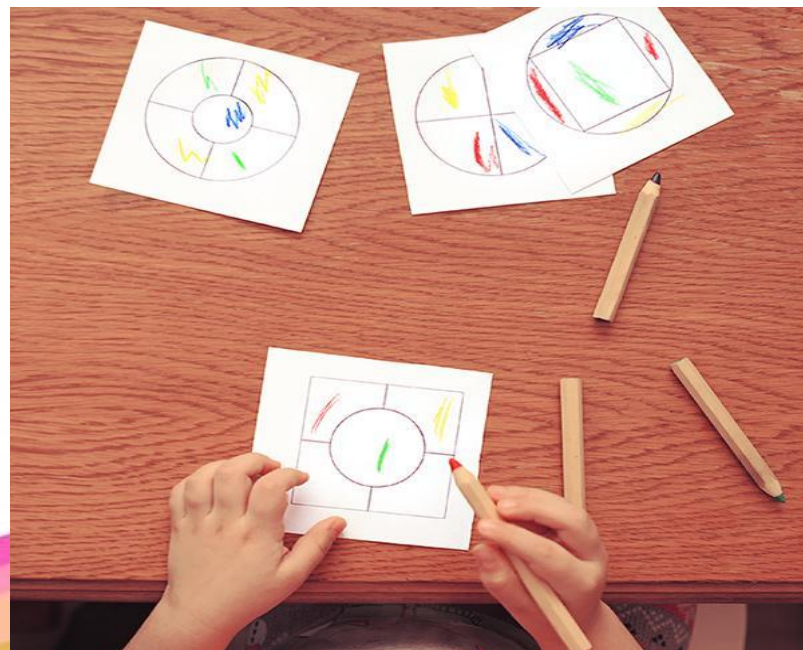
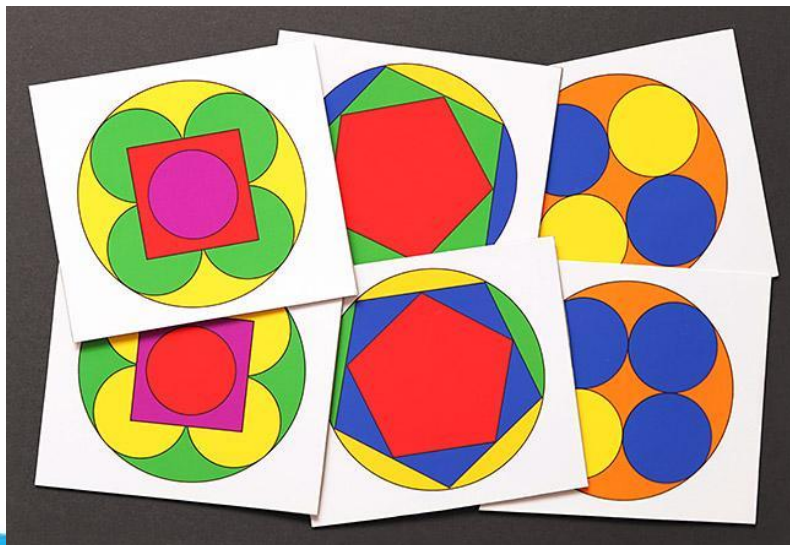


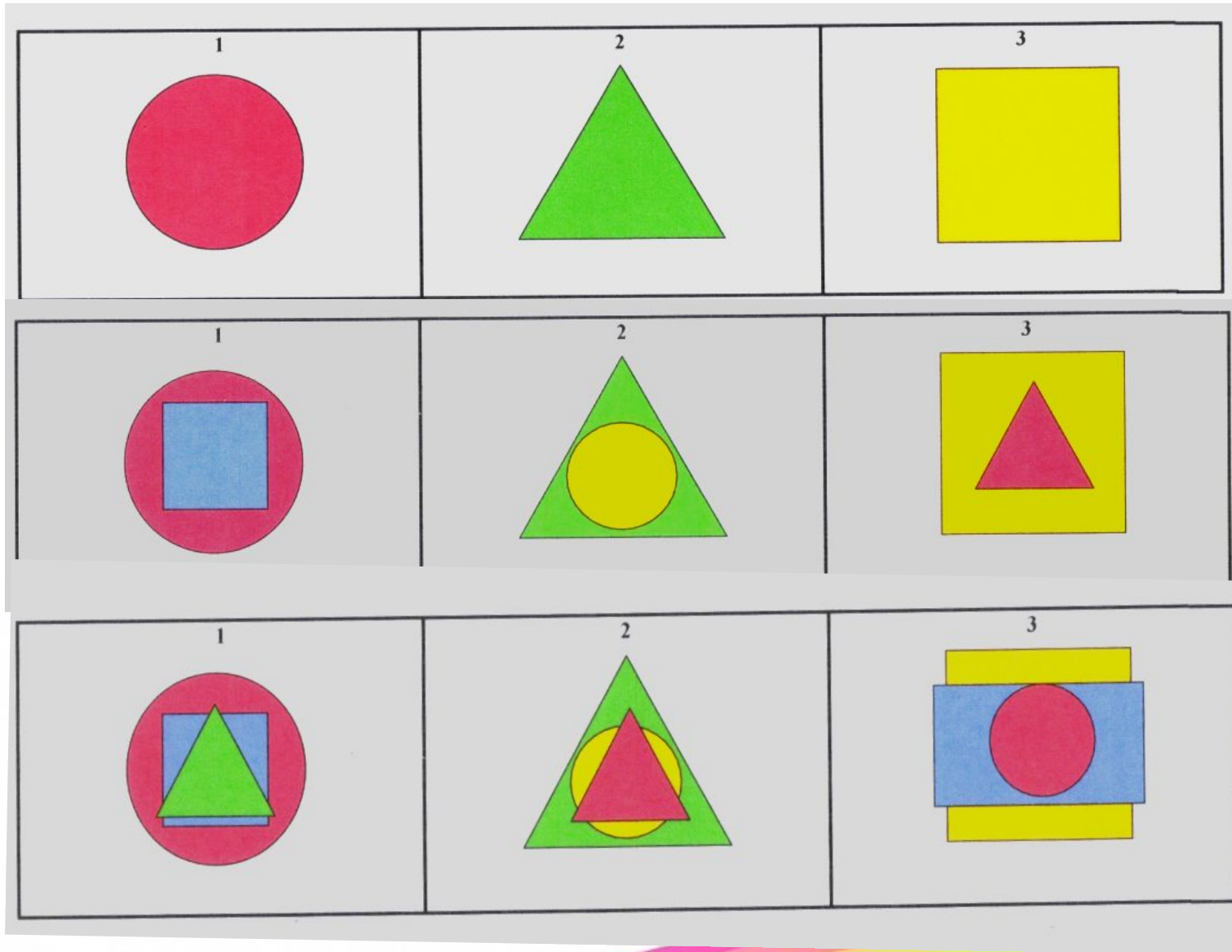
Дупражнение: «Мандара (мандалы)» (мгновенная память)

Ребенок смотрит на карточку мандара около 5 секунд, закрывает глаза на 5 секунд. Снова смотрит на карточку. Далее мы убираем карточку и даем ребенку листок с шаблоном узора, который был на демонстрационной карточке.

Ребенок должен схематически отметить, какие цвета присутствовали на картинке.

Этот метод строится на том, что сетчатка глаза некоторое время сохраняет увиденный образ

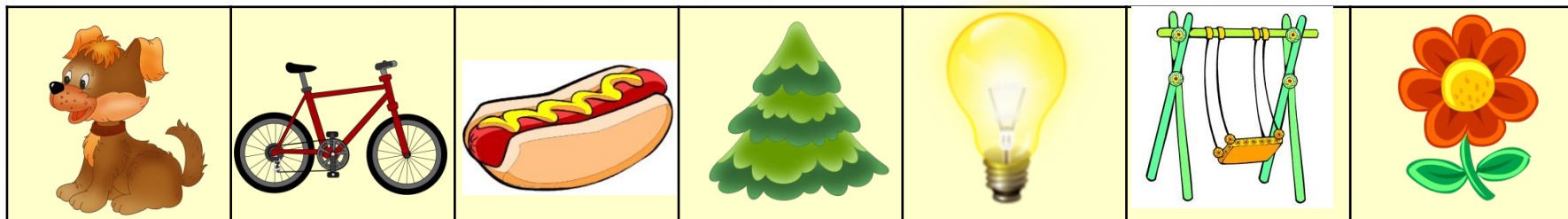
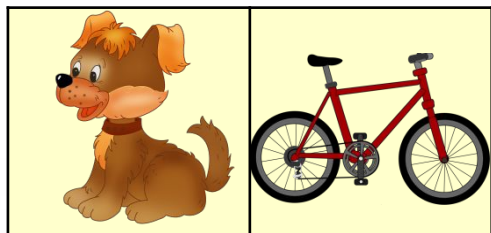
















- **Методы, вызывающие эмоциональную активность** (воображаемые ситуации, придумывание сказок, элементы новизны, юмор и шутка, сочетание разнообразных средств на занятии);

Игры на память

Вам понадобятся карточки с разными картинками. Можно использовать элементы из лото. Начните с двух карточек – придумайте какую-нибудь абсурдную историю. Например, «собака ехала на велосипеде». Затем перемешайте карточки и предложите ребенку восстановить цепочку событий. То есть нужно первой положить карточку с изображением собаки, вторую — с изображением велосипеда. Постепенно вы можете увеличить количество карточек до 50. В этот момент ребенок сможет запоминать последовательность как единый образ – с первого взгляда.



Придумывание сказок, рассказов по картинкам

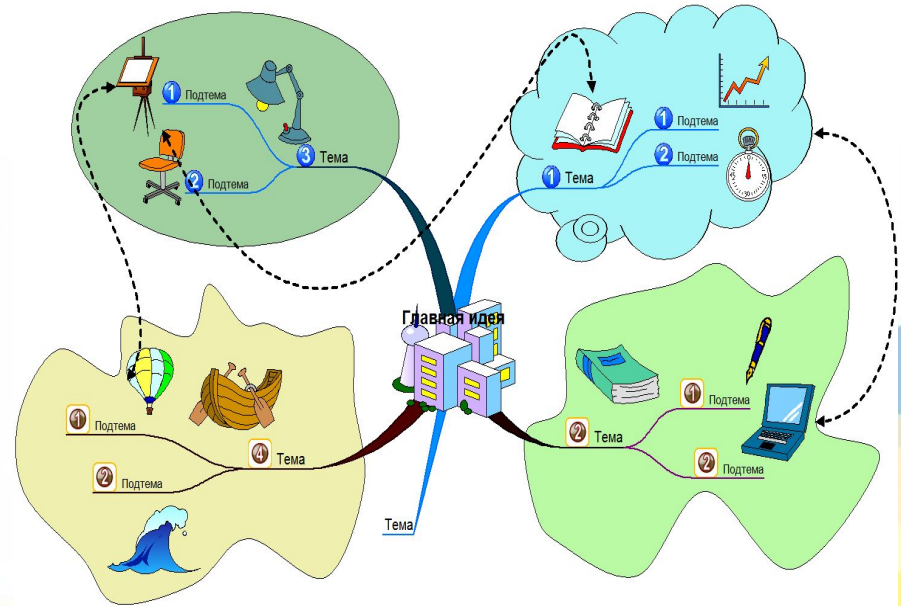
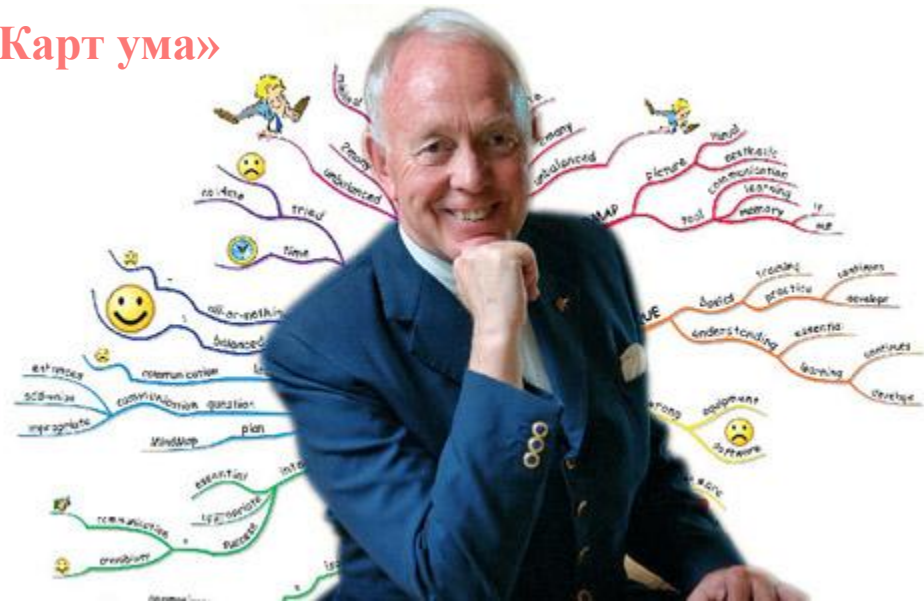
<p>1</p>  <p>Дом</p>	<p>2</p>  <p>Велосипед</p>	<p>3</p>  <p>Мальчик</p>	<p>4</p>  <p>Трава</p>
<p>5</p>  <p>Мяч</p>	<p>6</p>  <p>Дорога</p>	<p>7</p>  <p>Дерево</p>	<p>8</p>  <p>Птицы</p>
<p>9</p>  <p>Машина</p>	<p>10</p>  <p>Дети</p>	<p>11</p>  <p>Солнце</p>	<p>12</p>  <p>Песочница</p>

Использование интеллектуальных карт - «Карт ума» (методика Тони Бьюзена)

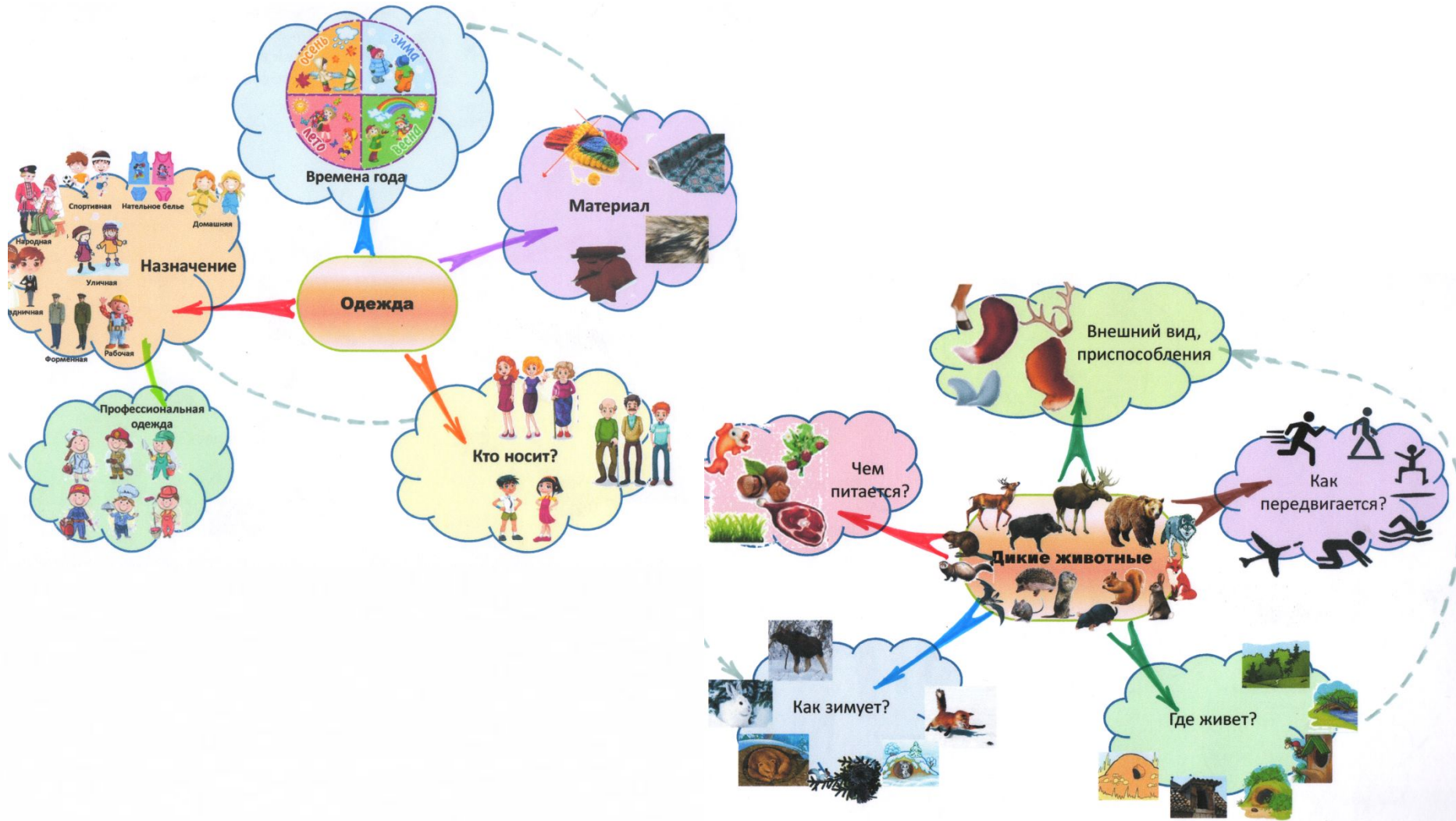
Интеллект-карта — это особый вид записи материалов в виде радиантной структуры, то есть структуры, исходящей от центра к краям, постепенно разветвляющейся на более мелкие части.

Рекомендации по составлению:

1. Всегда используйте центральный образ;
2. Стремитесь к оптимальному размещению элементов на интеллект-карты;
3. Используйте стрелки, когда необходимо показать связи между элементами;
4. Используйте цвета;
5. Используйте кодирование информации;
6. Придерживайтесь принципа: по одному ключевому слову на каждую линию;
7. Используйте печатные буквы;
8. Соединяйте линии с другими линиями и следите за тем, чтобы главные ветви карты соединялись с центральным образом.
9. Делайте главные линии плавными и более жирными;
10. Рисунки (образы) должны быть предельно ясными.



Интеллектуальные карты «Карты ума»



Использование игровой технологии позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности.

Включение детей в занимательную деятельность формирует способность творчески, нешаблонно мыслить, самостоятельно пополнять свои знания, активизировать уже имеющиеся знания и жизненный опыт. А также развивать креативность, как способность к творческой деятельности, проявления фантазии, выдумки воображения.

«Умейте открыть перед ребенком в окружающем мире что-то одно, но открывать так, чтобы кусочек жизни заиграл перед детьми всеми красками радуги. Оставляйте всегда что-то недосказанное, чтобы ребенку захотелось еще и еще раз возвратиться к тому, что он узнал».

В. А. Сухомлинского

Спасибо за внимание!

