



**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.







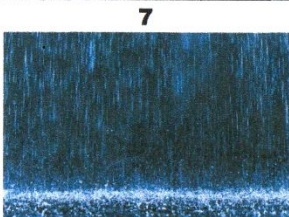
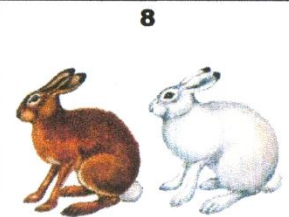
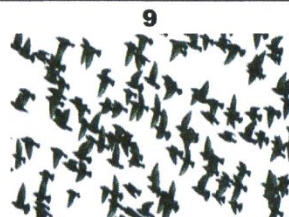
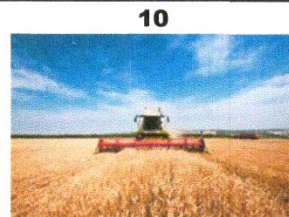
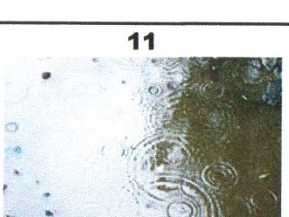

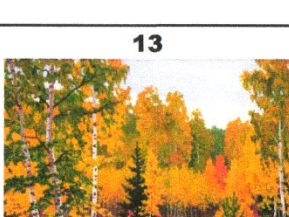
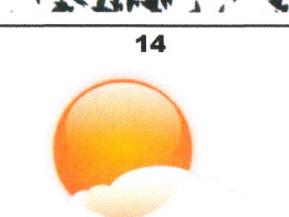
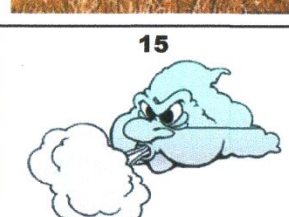
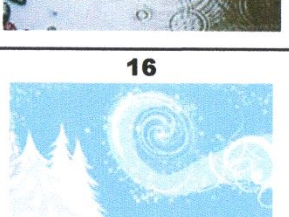
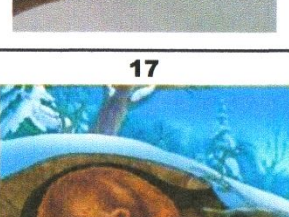
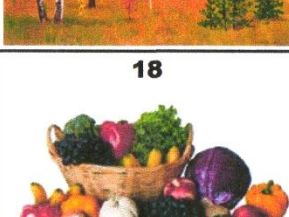
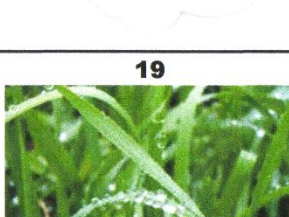
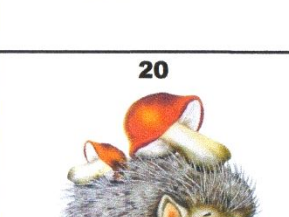
Корректирующие таблицы – предназначенные для занятий по ознакомлению с природой и ознакомлению с природой, окружающим, социальными объектами.

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.





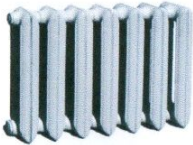
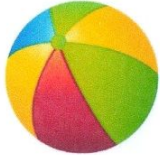
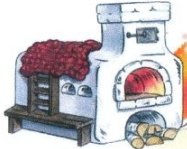















Осенние признаки

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



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).

Дидактическая игра: «Четвертый лишний»

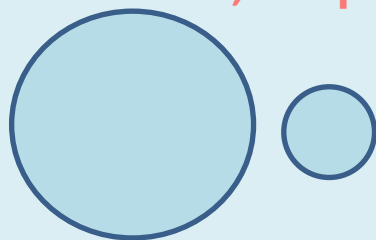
развивает умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать.



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



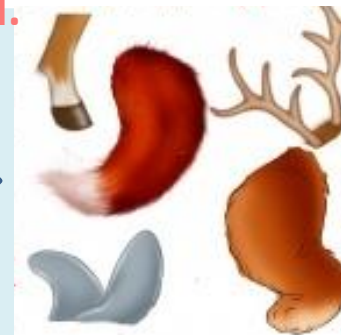
Кто это?



Величина



Цвет



Части тела



Где живет



Чем покрыто тело



Чем питается



Как передвигается



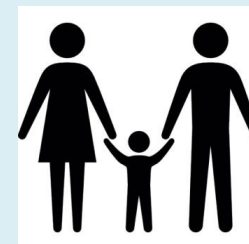
Голос



Жилище



Как зимует

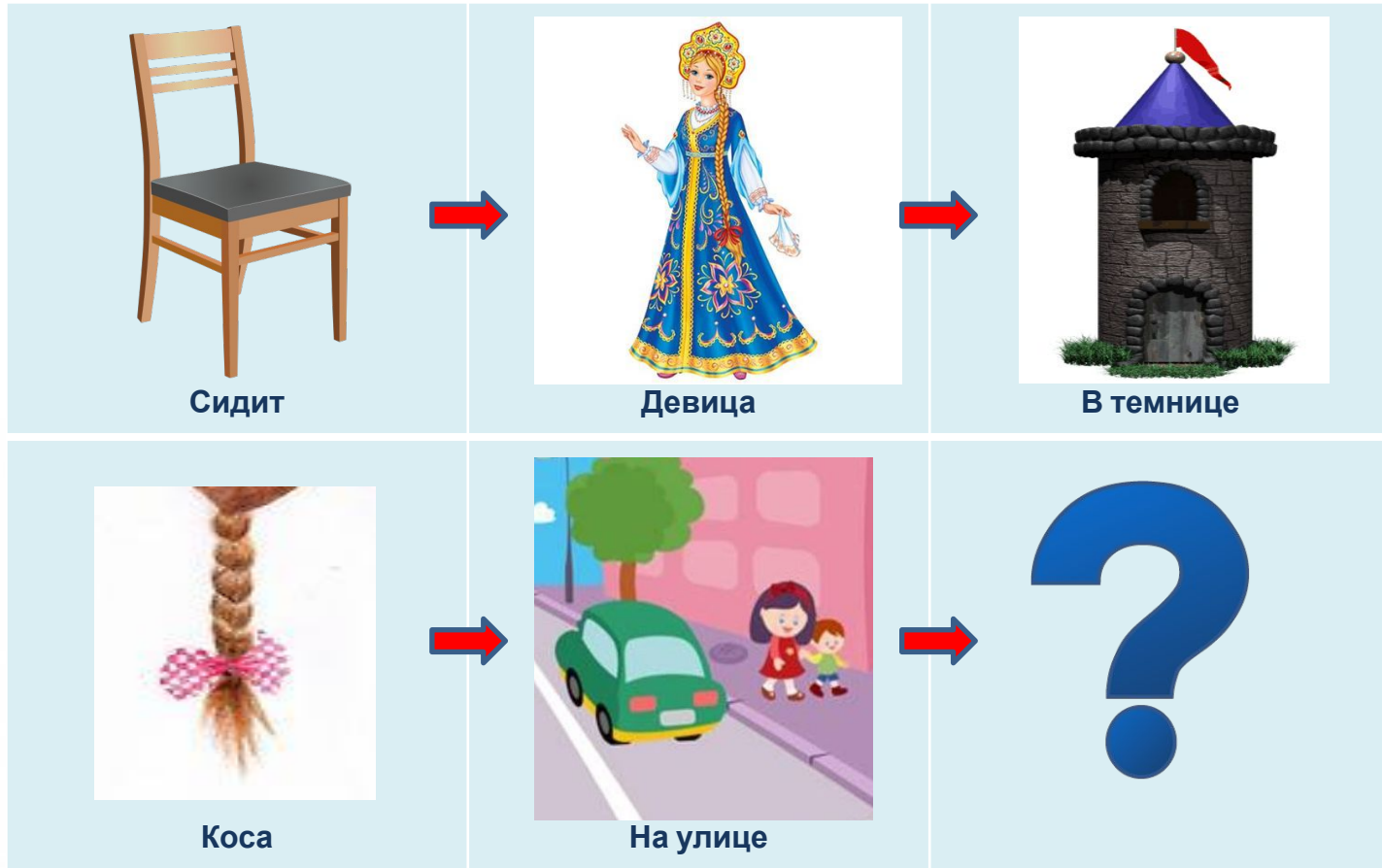


Польза



Загадывание загадок

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

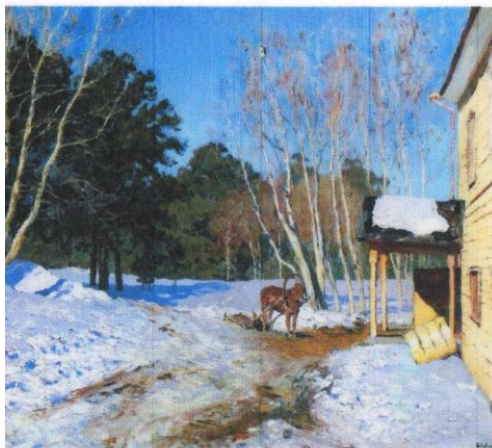


Развитие памяти, внимания

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



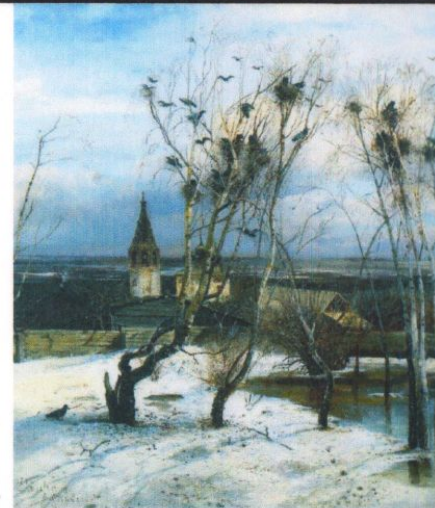
Весна в творчестве художников



И.Левитан - Март



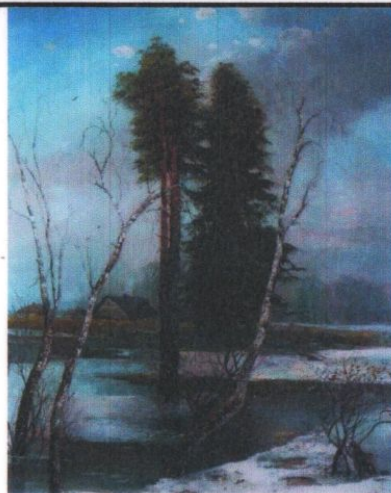
И.Левитан - Весна. Высокие воды



А.Саврасов - Грачи прилетели



А.Куинджи - Ранняя весна






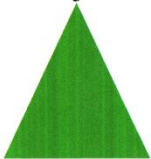








А.Саврасов - Ранняя весна












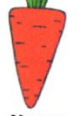







В.Бакшаев - Голубая весна

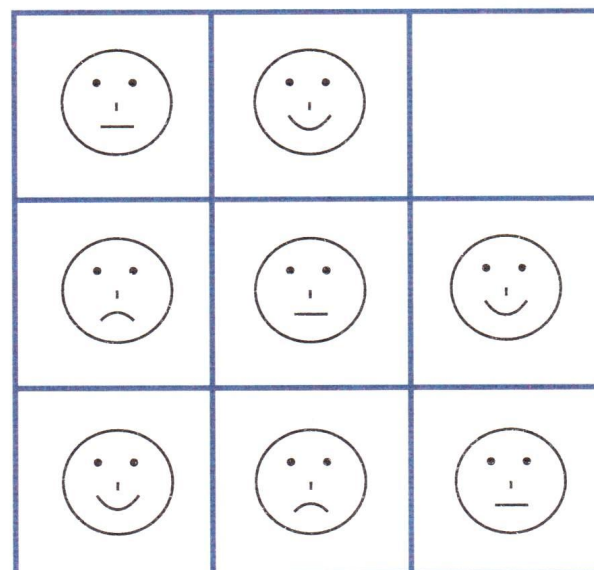
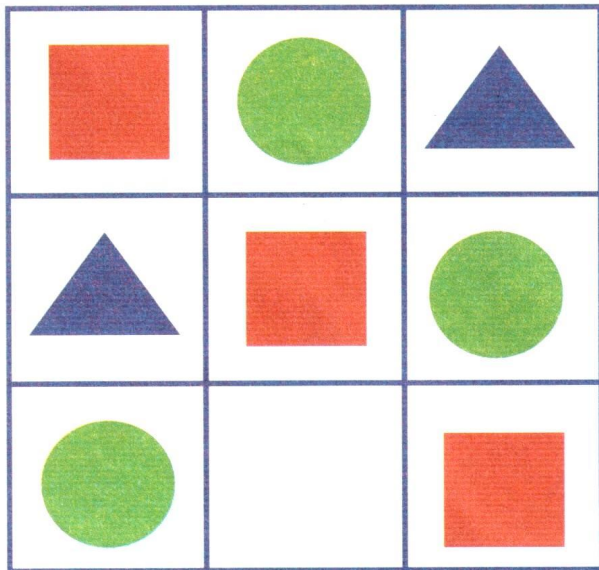
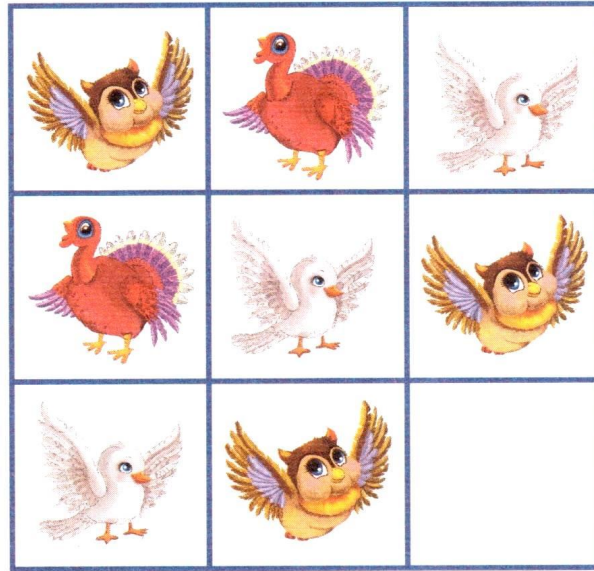
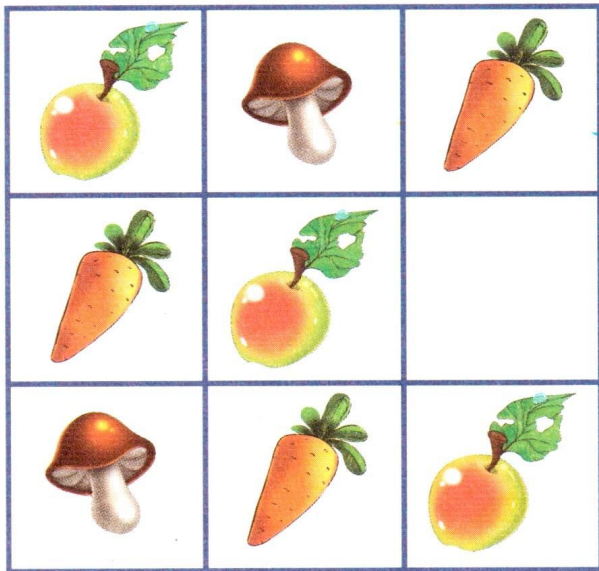
Форма, цвет, размер

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

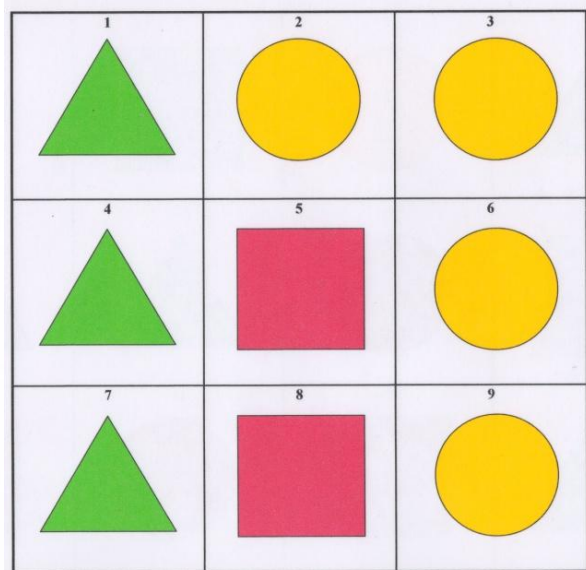
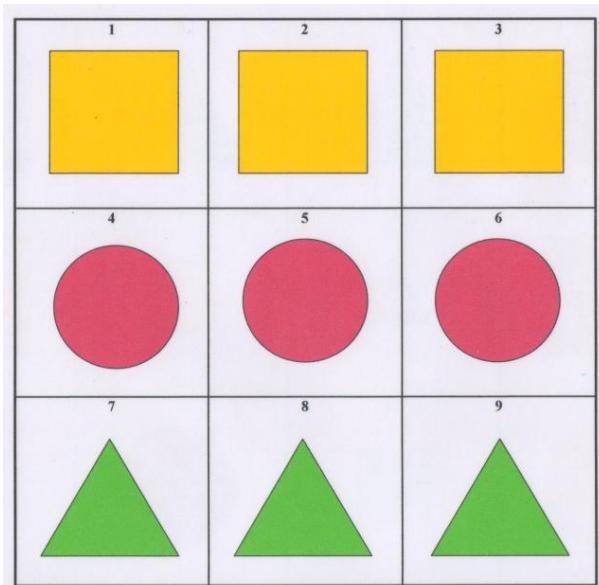
Логико-математические
корректирующие таблицы

Форма

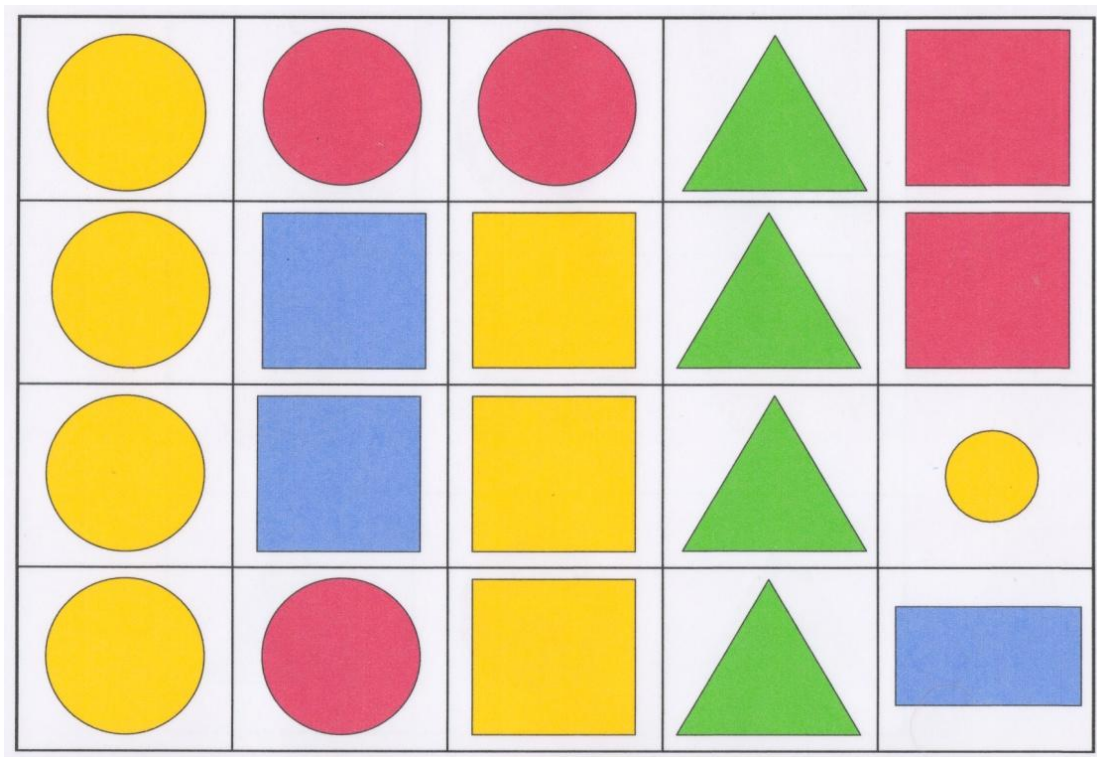
1  Шкаф	2  Колесо	3  Пирамидка	4  Табурет	5  Арбуз
6  Кубик	7  Флажок	8  Мяч	9  Телевизор	10  Знак
11  Солнце	12  Дверь	13  Морковь	14  Окно	15  Пуговица
16  Ель	17  Дыня	18  Часы	19  Яблоко	20  Картина



Дупражнение:
«Положи недостающий
предмет»

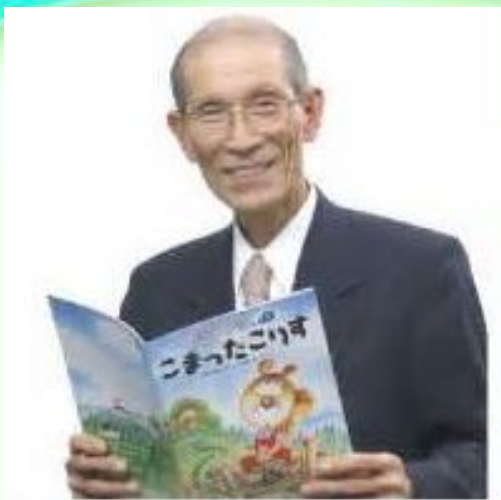


Д/упражнение: «Выложи по образцу»;
 С постепенным усложнением расположения и
 уменьшением времени запоминания

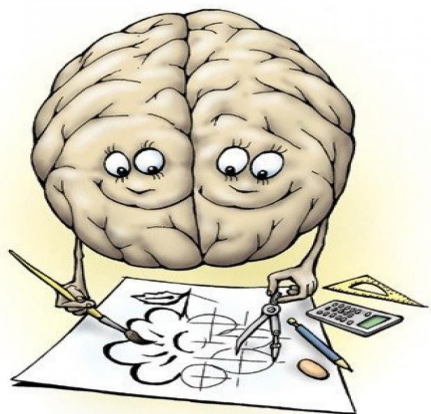




Ориентация в пространстве



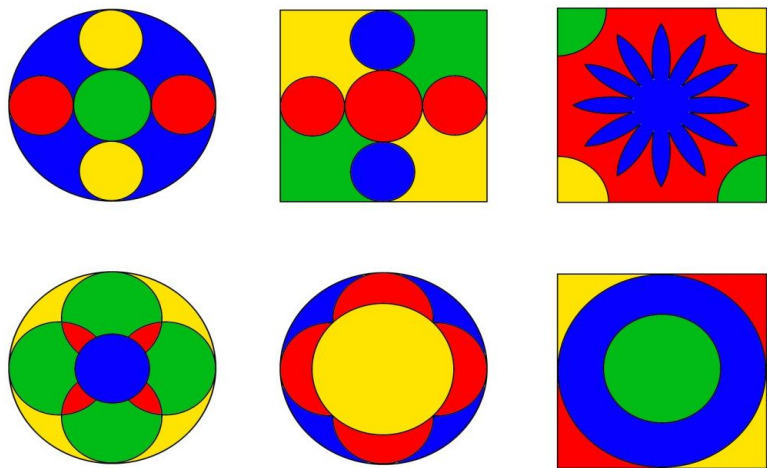
Японский профессор, член Международной Академии образования, Макато Шичида в своих научных трудах доказал, что в первые годы жизни у ребенка происходит интенсивное развитие правого полушария мозга. После трех лет лидирующим становится левое полушарие мозга. С помощью правого полушария ребенок способен 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.

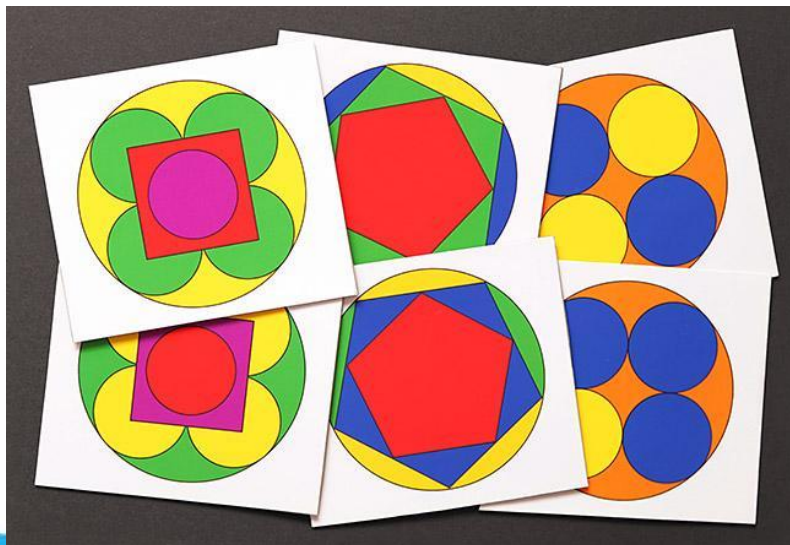


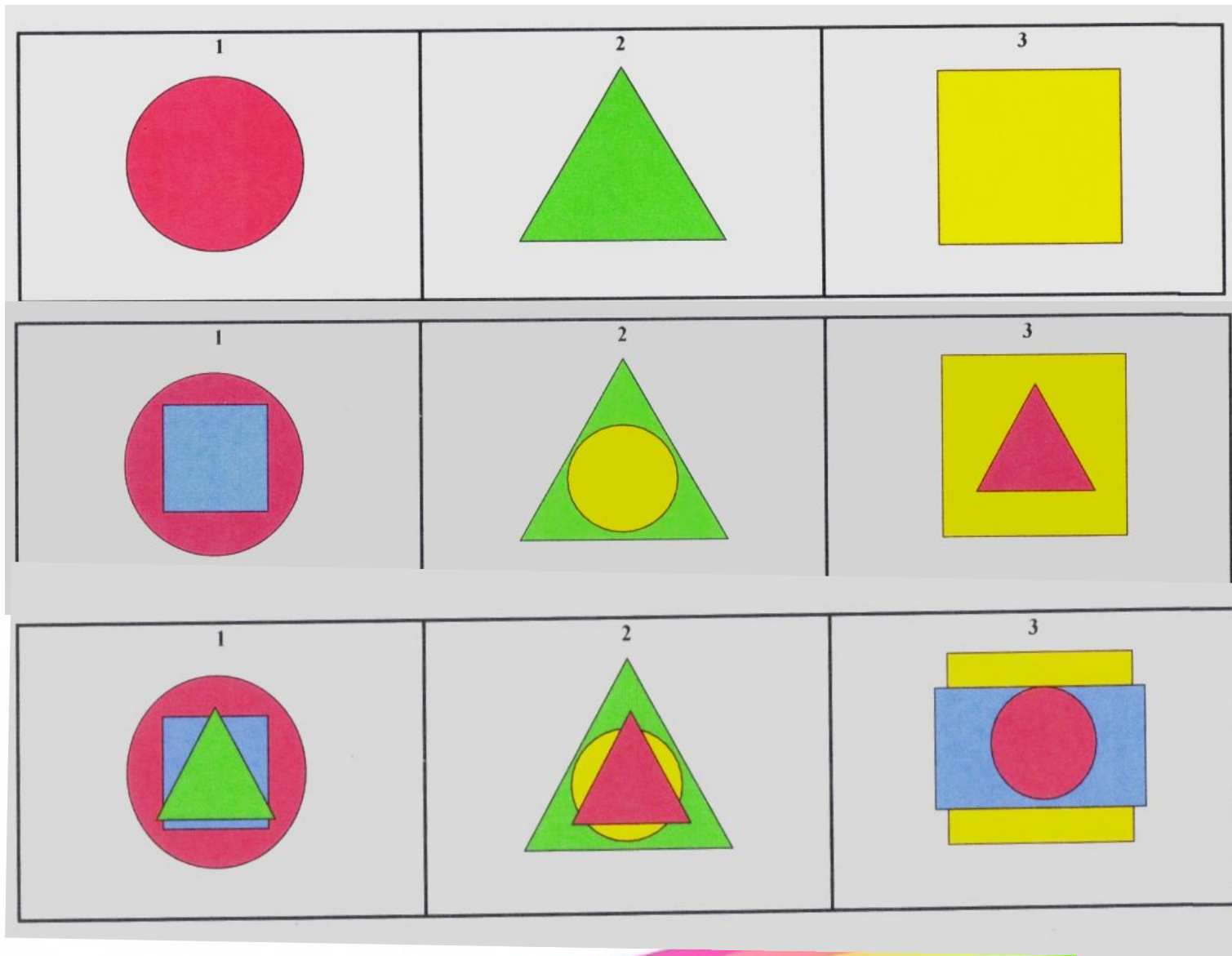
Дупражнение: «Мандара (мандалы)» (мгновенная память)

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

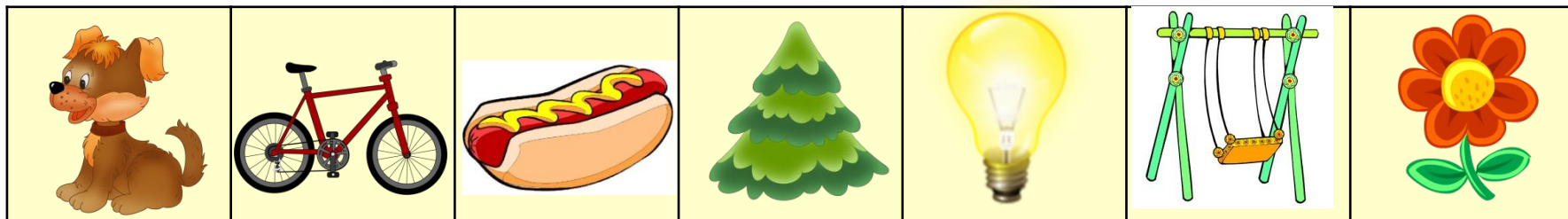
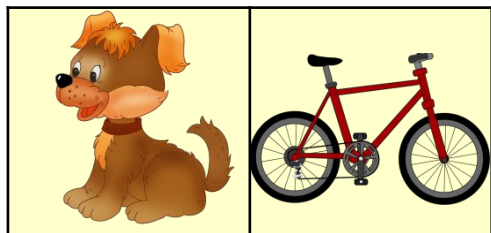







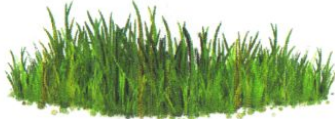








- **Методы, вызывающие эмоциональную активность** (воображаемые ситуации, придумывание сказок, элементы новизны, юмор и шутка, сочетание разнообразных средств на занятии);

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

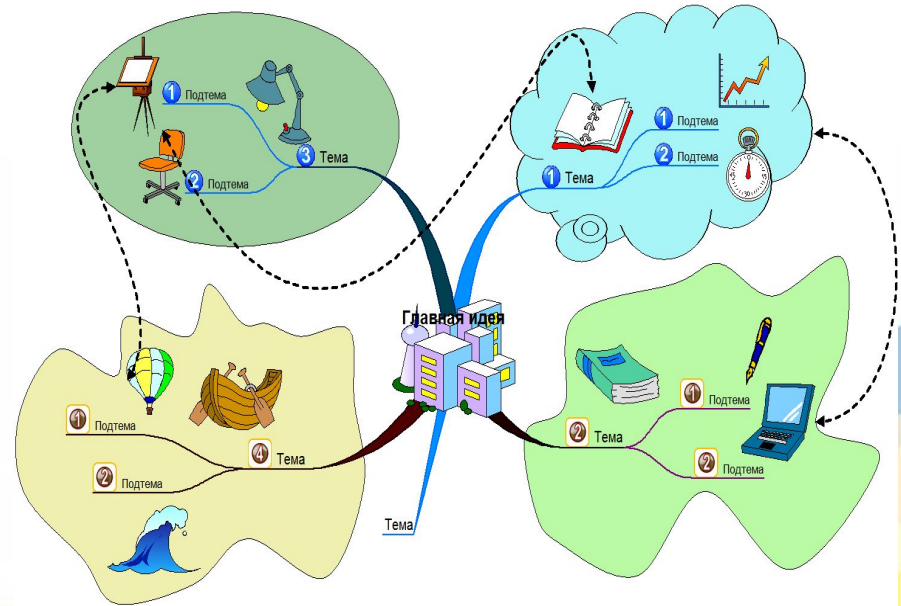
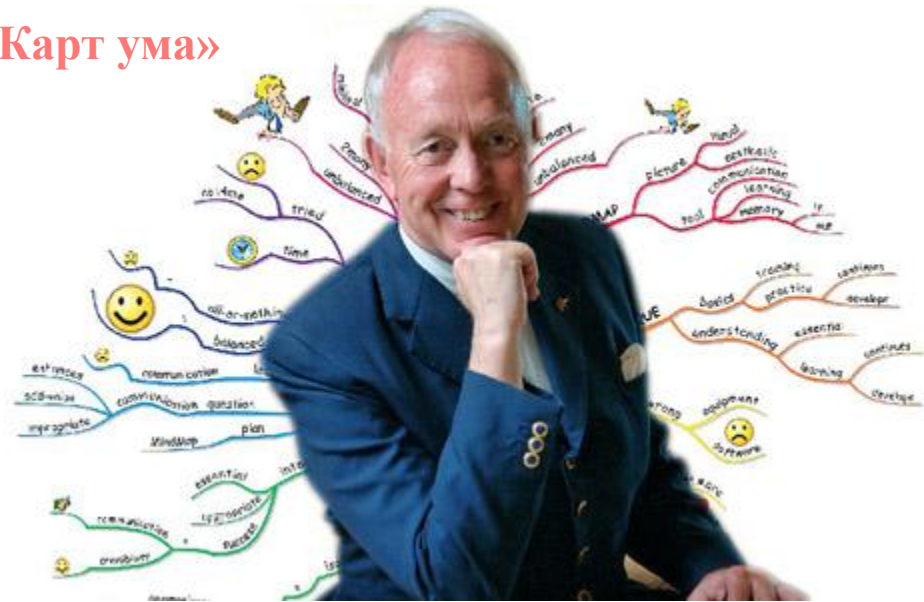
<p>1</p>  <p>Дом</p>	<p>2</p>  <p>Велосипед</p>	<p>3</p>  <p>Мальчик</p>	<p>4</p>  <p>Трава</p>
<p>5</p>  <p>Мяч</p>	<p>6</p>  <p>Дорога</p>	<p>7</p>  <p>Дерево</p>	<p>8</p>  <p>Птицы</p>
<p>9</p>  <p>Машина</p>	<p>10</p>  <p>Дети</p>	<p>11</p>  <p>Солнце</p>	<p>12</p>  <p>Песочница</p>

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

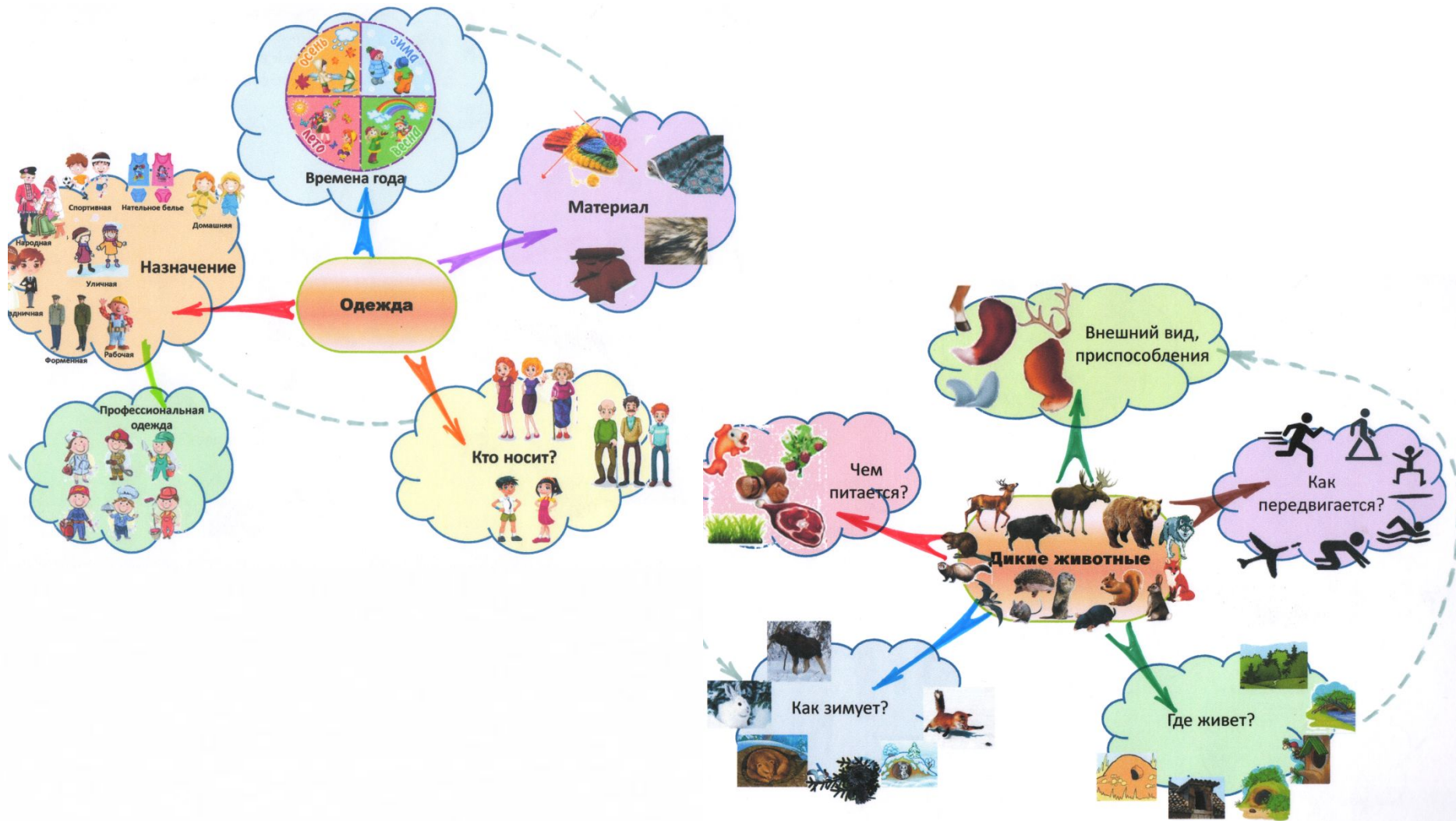
Интеллект-карта — это особый вид записи материалов в виде радиантной структуры, то есть структуры, исходящей от центра к краям, постепенно разветвляющейся на более мелкие части.

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, нестандартно 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!

