

Консультация для родителей

**Формирование
познавательной
активности у старших
дошкольников**



Понятие познавательной активности внутренне связано с другими, смежными понятиями, среди которых можно выделить: познавательный интерес, познавательную деятельность, творчество (креативность), любознательность, поэтому мы рассматриваем ее как базовую предпосылку формирования учебной деятельности.

Новый стандарт дошкольного образования ставит целью формирование у дошкольников мотивации к познанию и творчеству. Такую мотивацию возможно формировать в непринужденной атмосфере игровой и творческой деятельности, через искусство, сказку, исследовательское конструирование. Предшкольное образование, являясь полноценным жизненным этапом в развитии ребенка, направлено на формирование предпосылок будущей учебной деятельности.

Готовность к школьному обучению заключается не столько в количественном запасе представлений, сколько в уровне развития познавательных процессов. Успешное формирование познавательной активности и мотивации у старших дошкольников можно обеспечить через организацию различных видов деятельности, общения, самостоятельной деятельности в образовательном процессе ДОО.

В своих наблюдениях и работе мы выявили, что наибольшая степень эмоциональной вовлеченности, инициативности и целенаправленности наблюдается у детей в ситуациях совместного действия со сверстником и взрослым, а наименьшая – в ситуации индивидуальной деятельности.

При планировании совместной деятельности мы отводим значительное место играм по правилам. Здесь мы исходим из понимания, что именно в играх по правилам ребенок начинает обращать внимание на способ достижения результата, а не только на собственно результат и учится «деловому», содержательному общению со сверстниками. Достаточно напомнить, что «центральным моментом формирования учебной деятельности дошкольников является переориентировка сознания ребенка с конечного результата, который необходимо получить в ходе того или иного задания, на способы выполнения этого задания» (Н. Н. Поддьяков).



Приведу примеры организации игр по правилам:

Игра «Что это такое?» Правила данной игры: ответы не должны повторяться, дети отвечают по очереди, поощряются оригинальные ответы.

Для игры используются различные геометрические материалы (например, «Сложи квадрат» или «блоки Дьеныша»). Детям показывается одна геометрическая фигура (зеленый круг, желтый треугольник или коричневая трапеция) и предлагается ответить, на что она похожа. Дошкольники с большим интересом подбирают возможные ответы при показе определенной фигуры. Например, зеленый круг ассоциировался с зеленой полянкой, цветком, шариком, ковром. Затем показываются две фигуры, и игра продолжается.

На последующих занятиях дошкольникам предлагается не только воссоздать образы отдельных предметов, но и назвать их действия, позднее – попробовать составить небольшие истории, рассказы. Дети в непринужденной ситуации охотно составляют оригинальные предложения, не боясь дать неверный ответ. В любом случае их педагог услышит, поддержит, даст указание, как действовать дальше. При использовании данной игры у детей развивается воображение, обогащается словарный запас, развивается речь. Кроме того, дети учатся правильно структурировать предложения, составлять небольшие рассказы.

Игра «Скажи наоборот» Игру можно проводить в виде соревнования. Перед началом игры вводятся правила: не перебивать отвечающего, не подсказывать, не выкрикивать с места. Выигрывает тот, кто наберет больше очков за правильные ответы. Педагог называет слово, а ребенок должен подобрать к нему противоположное по значению. Например, верх – низ, мокрый – сухой, легкий – тяжелый, север – юг и др. Детям очень нравится, когда игра проходит в быстром темпе, на скорость, кто быстрее всех догадается и назовет нужное противоположное слово. Такие упражнения можно использовать и для развития умения объединять слова в группы по принадлежности к частям речи. Это умение является опережающим, и дети могут даже не догадываться, что тренируются в некотором навыке, который пригодится им в будущем на уроках русского языка. «Диктуя», педагог может объединять слова в группы особым образом – ориентируясь на вопросы, которые можно задать, и дети будут учиться находить в форме слов общие признаки к этим словам.

По аналогии можно проводить игры: «Кто где живет», «Назови детеныша», «Угадай предмет», «Назови профессию» и др.

Все указанные методические приемы в той или иной степени направлены на развитие познавательных процессов будущих школьников. Упражнения в игровой ситуации помогают задавать направление, ориентированное на формирование предпосылок учебной деятельности без особого психологического напряжения для детей.

В сюжетно-ролевой игре развиваются качества, необходимые для последующего обучения в школе: освоение различных знаково-символических средств, развитие механизмов социального поведения, развитие самостоятельности, активности, настойчивости; раскрываются творческие способности каждого из участников. Им легко описывать свои действия, делать простейшие выводы, обобщения.

Представляется наиболее интересным и менее разработанным для формирования учебной мотивации **метод моделирования игровых проблемно-практических ситуаций.** В разработке этого метода нужно выделить следующие моменты:

- специальное нарушение привычной организации учебно-познавательной деятельности;
- появление препятствий или особых условий в процессе осуществления деятельности;
- перенесение акцентов на поисковую деятельность;
- свобода детей в выборе средств и способов реализации деятельности;
- общая ответственность за результат деятельности на основе взаимопомощи и взаимоконтроля.

Отметим, что на самом деле дети 5–7-летнего возраста легко и с удовольствием включаются в процесс моделирования сказок с помощью заместителей (известная методика О. М. Дьяченко, Л. А.

Венгер). Рассказанная сказка о Фее с использованием игры «Сложи квадрат» позволяет сориентировать детей на совместную поисковую деятельность в решении трудных заданий по выкладыванию квадратов, в данном случае выполняющих роль волшебных зеркал. В ходе поиска вариантов решения они оказывали помощь друг другу. Детям очень хотелось, чтобы Фея вновь обрела волшебную силу зеркал и смогла дальше делать добрые дела.



Такая организация совместной деятельности педагога и детей позволила не только преодолеть препятствия в процессе нахождения верных способов, но некоторым детям познакомиться с еще неизвестными геометрическими фигурами – трапеция, ромб, а главное, нести общую ответственность за результат деятельности на основе взаимопомощи и взаимоконтроля. Для организации совместной игровой деятельности часто интерпретируем известные народные сказки. Здесь хочу напомнить, что преобразования сказок, оригинальных сюжетов были предложены в свое время великим сказочником Джанни Родари.

Известный специалист в области дошкольной педагогики О. М. Дьяченко отмечает, что наглядная пространственная модель помогает ребенку понять логику текста, увидеть построение сказки, ее начало и конец. В сказке «Колобок» в качестве заместителей были выбраны геометрические фигуры. (Используются «блоки Дьеныша».) Сказка «Колобок» Ребята, сегодня будем учиться запоминать и рассказывать. Для этого вспомним знакомую сказку. Жил-был дед. Усы у деда были вот такие, треугольные (выставляем на наборное полотно треугольник – г). Вместе с дедом жила баба, румяная, круглолицая, вот такая – (выставляем круг –). Да только зашел в избу кот-шалунишка, всю историю и рассыпал. Ребята, помогите восстановить сказочную историю. Примечание: сначала можно восстанавливать «дорожку» – коллективно, затем индивидуально или в паре. Дети, восстанавливая «дорожку» из геометрических фигур, рассказывают услышанную сказку. В другой русской народной сказке «Репка» заместителями послужили цифры. Такие заместители особенно привлекательны для работы с детьми, трудно запоминаящими образ числа или в случае неправильного соотношения числа и цифры. Сказка «Репка» (Используются цифры из игрового набора «Точечки».) Дидактическая цель: развитие воображения, творческих способностей. Жил-был дед, стройный, высокий. Звали его «Единица». Была у него бабка маленькая, кругленькая, бабушка «Ноль». Посадил дед репку. Выросла репка большая-пребольшая да необычная – квадратная. Потянули все, да так сильно, что репку вытянули. Вытянули репку да и сказку раз-валили. Примечание: Дорожка из цифр выкладывается на наборное полотно по мере рассказывания сказки. В конце сказки все цифры перемешиваются, детям предлагается восстановить дорожку: 1; 0; 8; 7; 9; 6. После восстановления дорожки можно задать вопросы для анализа: – сколько всего было героев? (6) – кто стоит первым, последним, в середине, между...; за...; перед... – кто вытянул репку? – о чем сказка?

Замечу, что организованная совместная игровая творческая деятельность на основе моделирования сказок на этапе дошкольного образования позволяет, во-первых, создать благоприятный эмоциональный фон, во-вторых, каждому ребенку проявлять инициативность, строить конструктивное взаимодействие друг с другом и, наконец, расширять кругозор, закреплять знания из области познавательно-речевого развития. Педагогу же такая деятельность позволяет сбалансировать репродуктивную, исследовательскую, творческую формы работы, направленные на проявление как совместной, так и самостоятельной активности дошкольников. Именно так, как показывает практика, формируется познавательная мотивация – как интерес к интеллектуальной деятельности. Отметим, что для формирования познавательной мотивации важно во время непосредственно образовательной деятельности использовать предварительные задания, которые нацелены на формирование умения планировать предстоящую работу. Для этого детям предлагаются различные комбинации таких вопросов: С чего стоит начать работу? Что кажется тебе самым важным в этой работе? Как ты будешь действовать? К чему ты будешь стремиться? Что тебе пригодится для работы? Рефлексивные задания учат детей осмысливать проделанную работу, формируют у ребят навык самоконтроля, продуктивные подходы к самооценке: расскажи по порядку, как ты действовал, что делал для выполнения работы. Так ребенку предлагается осмыслить и оценить не только результат, но и ход своей деятельности, уловить момент собственного развития в процессе деятельности. При такой организации пусковым механизмом деятельности становится сама учебная задача.

