

Консультация для воспитателей

"Игра, как средство развития

познавательной активности дошкольников".

Ребёнок растёт, и он начинает активно познавать мир и самого себя, задавая бесконечные вопросы. Мы должны помочь ребёнку войти в этот огромный мир со всеми его сложностями и бесконечным количеством меняющейся информации, отобрать то, что необходимо в каком - либо возрасте, не перегружая его, оставляя время для игр и общения. Ведь игра для ребёнка - это любимый вид деятельности. В игре ребёнок развивается, познаёт мир, общается. Общение взрослого и дошкольника должно строиться таким образом, чтобы подтолкнуть ребёнка к поиску решения той или иной задачи, пробудить в нём интерес к познанию, стремление самостоятельно задавать вопросы, обобщать полученные представления, делать выводы, устанавливать причинно - следственные связи и отношения.

Окружающий мир познаётся ребёнком, прежде всего через экспериментирование и игры с предметами.

Почему дети часто ломают игрушки, вещи, мебель? Из-за неаккуратности? Из вредности? Вовсе нет. Просто ребёнку интересен окружающий мир, и он, пытается разобраться в нём. Для ребёнка, это, прежде всего предметы обихода и игрушки. Как хочется посмотреть, что же там внутри, как они устроены, умеют ли плавать, крепко ли привинчены друг к другу. На множество этих вопросов ребёнок ищет ответ самостоятельно. Цель взрослого - помочь ему в этом, направить познавательную активность в конструктивное русло. Помогут в этом игры.

Поставьте миску с водой, положите самые разнообразные предметы и игрушки, разрешите ребёнку самостоятельно, или с вашей помощью изучать их свойства (плавают они или тонут, намокают или нет, лёгкие или тяжёлые...).

Такой же подход должен быть и к предметам обихода. Предложить ре-

ребёнку играть с множеством вещей. Пусть режет ножницами разные тряпочки, рвёт бумагу, разбирает на части крупные бусы. Хорошо, если ребёнок расскажет вам, что он узнал про эти предметы, как можно с ними играть.

Для детей младшего дошкольного возраста можно предложить такие игры - опыты, игры - эксперименты "Игры с соломинкой", "Музыка или шум", "Бумага, какая она?", "Что в коробке?".

Младшие дошкольники обычно бывают увлечены самим процессом игры, поэтому предлагаемые им игровые действия более просты и однотипны: отгадать, разобрать, собрать, узнать, назвать. Например, с помощью игры - опыта "Что в коробке?", дети знакомятся со значением света, его источниками (солнце, фонарик, свеча, лампа), усваивают, что свет не проходит через непрозрачные предметы. В этой игре взрослый предлагает детям узнать, что находится в коробке и как это можно обнаружить (открыть прорезь или снять крышку, чтобы свет попал в коробку и осветил предметы внутри неё). Дети открывают прорезь и рассказывают о других источниках света: фонарике и лампе.

Для детей среднего и старшего дошкольного возраста предусматриваются более сложные экспериментальные действия, состоящие из нескольких игровых элементов. Можно предложить такие игры, как "Волшебный материал", "Волшебные лучи", "Мы - фокусники". Так, в игре - эксперименте "Удивительное стекло", взрослый и ребёнок наливают в стеклянные стаканы окрашенную воду и выясняют, почему видно то, что находится в стакане (он прозрачный). Затем дети проводят пальцем по поверхности стекла, определяют её структуру (гладкая, ребристая) и ставят стаканы без воды на солнце, а через несколько минут определяют, как изменилась температура стекла. Выигрывает тот, кто быстрее назовёт выявленные свойства стекла. Далее взрослый берёт стеклянную трубочку диаметром 5 мм., помещает её средней частью в пламя спиртовки. После сильного накаливания сгибает её или растягивает: под воздействием высокой температуры стекло плавится. Далее дети выясняют: при падении с небольшой высоты стеклянные предметы разби-

ваются (хрупкие).

Предложив поиграть детям в фокусников, можно познакомить их со свойствами металлических и неметаллических предметов. Чтобы ребёнок сам пришёл к выводу, что металлические предметы притягиваются к магниту, а неметаллические - нет. Предложите ребёнку достать железную скрепку и пластмассовую палочку из стеклянного кувшина, не замочив руки. Скрепку легко достать с помощью магнита, а палочку - нет.

Детям старшего дошкольного возраста можно предложить такие игры, как "Световой луч", "Родственники стекла", "Мир бумаги", "Мир тканей". Так в игре "Мир тканей" дети рассматривают предлагаемые ткани, отличают наиболее явные различия их видов (цвет, структура поверхности). Исследуют свойства ткани: смять ткань и сравнить степень сминаемости; разрезать пополам каждый кусочек и сравнить, насколько легко работать ножницами; попытаться разорвать кусочки на две части и сравнить необходимое для этого усилие; опустить в ёмкость с водой и определить скорость впитывания влаги.

Взрослые вместе с детьми выясняют: общие признаки тканей, чем различаются ткани.

Также в игры можно включать алгоритмы. Алгоритмические игры направлены на формирование умения вычленять существующие признаки предмета, устанавливать причинно-следственные связи между функцией, назначением предметов и потребностями людей в их преобразовании.

Развитию познавательной активности способствуют игры – турне, игры– путешествия.

"Определи время предмета", "Послание из прошлого", "Что было, что будет?", "Путешествие в прошлое стула", "На чём мы путешествуем", "Чудесные превращения волшебной палочки". Все эти игры проводятся под общим девизом – путешествие в прошлое предмета. Вместе с детьми можно отправиться в прошлое молотка, карандаша, самолёта, посуды, одежды и т.д. Выбор тем зависит от окружения детей, их возраста.

Так, игра "Послание из прошлого" направлена на развитие умений называть предметы, относящиеся к прошлому или настоящему, а также умение "читать" символы. Приведем примерный ход игры.

Взрослый приводит детей в музей истории предметов и сообщает: пришли письма, но никто не понимает, что в них написано. Предлагает каждому взять по письму и расшифровать их, т.е. разгадать символы, которые обозначают предметы прошлого.

Выясняют, что письма прислали люди из прошлого, чтобы мы не забыли названия предметов, которыми они пользовались.

Далее предлагается детям найти в музее предметы прошлого, определить их назначение и объяснить, почему человек изменил предметы, которыми пользовался в прошлом. В конце игры с помощью символов дети могут зашифровать предметы настоящего и отправить письма в будущее.

Такие игры вызывают живой интерес к рукотворному миру и людям его создающим. Дети начинают задавать вопросы: "А что было до швейной машинки?" "Кто придумал куклу?"

У детей появляется интерес и желание участвовать в преобразовании предметов. Например, дети придумывают транспорт для доктора "Айболита".

Но путешествовать можно не только в прошлое предметов. Можно путешествовать не "Морское дно", "Путешествовать по Японии", и т.д.

Организация и проведение таких игр напоминают подготовку к театральному спектаклю.

Играя, дети погружаются в организованную взрослым ситуацию, превращаются в "индейцев", "древних греков", "африканцев", "обитателей подводного царства", "полярников".

В таких играх могут решаться самые различные задачи, от психологических до познавательных.

Путешествуя, дети помогают своим друзьям, выручают кого-либо из беды, узнают интересные факты из литературы, мифологии, истории, знакомятся с культурой, традициями и обычаями народов мира. Готовясь к путешествиям,

дети рисуют, лепят, конструируют, учатся читать и считать.

Предлагается вести "Летопись путешествий".

Когда приходят гости, дети, показывают рисунки и рассказывают о загадочных событиях, происходящих в группе.

Таким образом, у детей появляется потребность в получении новых знаний.