

**Колбешина Анна Владимировна**

воспитатель

**Кузьмина Светлана Александровна**

воспитатель

АНО ДО «Планета детства «Лада» –

Д/С №164 «Весточка»

г. Тольятти, Самарская область

**ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА  
У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОГО ЗАНИМАТЕЛЬНОГО  
МАТЕРИАЛА И ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

*Аннотация:* статья посвящена формированию у дошкольников познавательного интереса. Рассмотрены ключевые аспекты игрового занимательного материала. Перечислены особенности основных видов игрового занимательного материала таких, как загадка, скороговорка, пословица и др. Приведены задачи, решаемые с помощью интерактивных технологий. В работе обобщен опыт использования интерактивных технологий при организации образовательной деятельности.

*Ключевые слова:* познавательный интерес, игровой занимательный материал, интерактивные технологии, педагог, ребенок.

Каждый дошкольник – маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя мир. Любознательные от природы дети имеют желание учиться. Прочные знания, умения и навыки они приобретают в процессе активной познавательной деятельности, важнейшей предпосылкой которой является интерес. Формирование у дошкольников познавательного интереса становится чрезвычайно актуальной в современных условиях и является одной из важнейших задач в развитии ребенка [5]. В федеральном государственном стандарте дошкольного образования нового поколения говориться о «портрете» дошколь-

ника, как о любознательной, активной и заинтересованно познающей мир личности. Каждый ребенок на занятиях должен ставиться в ситуацию: «Думай, рассуждай, ищи решения». Современные условия требуют от ребенка умения сравнивать, анализировать, обобщать, делать самостоятельные выводы, требует достаточно развитых познавательных процессов [7].

Формирование познавательного интереса строится на одном из средств, а именно, с помощью *игрового занимательного материала*. Занимательный материал увлекает, открывает эффективные пути активизации умственной деятельности, способствует организации общения детей между сверстниками и педагогом, учит элементам логики: классификации, способам сравнения, группировке предметов по количеству, величине, форме, пространственному расположению. Игровой занимательный материал является хорошим средством развития у детей в дошкольном возрасте интереса к предмету, к логике и к доказательности рассуждений, к желанию проявлять умственное напряжение, сосредотачивать внимание на проблеме [6].

Мы используем в своей работе всё многообразие занимательного материала: математические игры и задачи; головоломки, развивающие (дидактические) игры и упражнения, развлечения и досуги и др. Начали с простого: в первую очередь необходимо было создать детям эмоционально легкую и радостную атмосферу, в этом нам помогли загадки, скороговорки, пословицы и др. виды математического и логического содержания.

*1. Загадка – изображение или выражение, нуждающееся в разгадке, истолковании. Для детей, этот вид материала является самым ярким и интересным, причем не зависимо от их возраста.*

I. На какую геометрическую фигуру похоже яйцо?

II. Из каких геометрических фигур можно построить домик?

III. Два братца пошли в речку купаться?

*2. Скороговорка – специально придуманная фраза с труднопроизносимым подбором звуков, быстро проговариваемая шуточная прибаутка.*

I. Три сороки-тараторки тараторят на пригорке.

II. На дворе – трава, на траве – дрова: раз дрова, два дрова, три дрова.

III. Шесть мышат в камыше шуршат.

3. *Пословица – краткое народное изречение с назидательным содержанием, народный афоризм.*

I. У ленивого семь праздников в неделю.

II. Семь раз примерь – один отрежь.

III. Два медведя в одной берлоге не уживутся.

4. *Поговорка – краткое устойчивое выражение, преимущественно образное, не составляющее, в отличие от пословицы, законченного высказывания.*

I. Семеро одного не ждут.

II. У семи нянек дитя без глаза.

III. За семь вёрст киселя хлебать.

5. *Задачи – шутки – это занимательные игровые задачи. Дети очень активны в восприятии задач-шуток, головоломок, логических упражнений. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. Для их решения в большей мере надо проявлять находчивость, смекалку, понимание юмора.*

I. Кто быстрее плавает утенок или цыпленок?

II. Кто быстрее долетит до цветка бабочка или гусеница?

III. Над лесом летели 3 рыбки. 2 приземлились. Сколько улетело?

6. *Задачи в стихах – это занимательные игровые задачи на закрепление математических действий. Дети настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату.*

У Коли и Марины.

Четыре мандарина.

Из них у брата – три.

А сколько у сестры?

Как-то четверо ребят

С горки покатились.

Двоев в саночках сидят,

Сколько в снег свалились?

7. Геометрические конструкторы: «Танграмм», «Пифагор», «Колумбово-яйцо», «Волшебный круг» и др., в которых из набора плоских геометрических фигур требуется создать сюжетной изображение.

8. Лабиринты – упражнения, выполняемые на наглядной основе и требующие сочетания зрительного и мыслительного анализа, точности действий для того, чтобы найти кратчайший и верный путь от начальной до конечной точки.

9. Логические задачи и упражнения:

I. «Кто здесь лишний?»

II. «Кого не хватает?»

10. Упражнения по поиску недостающей фигуры.

11. Словесные логические упражнения.

12. Логические цепочки:

I. Назовите часть суток, которую я не назову: «Утро, день, ночь» (вечер).

II. Назовите число, которое я пропустила: «Один, два, три, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять» (четыре).

III. Назовите день недели, который я пропустила:»Понедельник, вторник, среда, пятница, суббота, воскресенье» (четверг).

13. Упражнение «Запомни и нарисуй»:

I. Нарисовать 5 бусинок разного цвета и размера так, чтобы средняя бусинка была красного цвета, последняя – самая маленькая.

II. Нарисовать семь грибов разного цвета и размера так, чтобы второй гриб был желтого цвета, на шляпке четвертого лежал листочек, а средний – самый маленький, и др.

14. Игры на развитие памяти:

I. «Запомни узор».

II. «Что изменилось?»

III. «Что забыл нарисовать художник?»

15. Дидактические игры.

Из всего многообразия занимательного материала в дошкольном возрасте наибольшее применение находят дидактические игры. Основная их цель: учить решать логические задачи на разбиение по свойствам; знакомить детей с геометрическими фигурами и формой предметов, размером; развивать процессы памяти, внимания, воображения, творческие способности. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий. Каждая из игр решает конкретную задачу совершенствования количественных, пространственных, временных представлений детей:

1. «Закончи ряд» (развитие умения видеть образец, шаблон и составлять по нему цепочки).
2. «Загадка в пустом квадрате» (развивать умение детей подбирать недостающую геометрическую фигуру, соответствующего цвета).
3. «Веселые гусеницы» (составление гусеницы из геометрических фигур, которые могут чередоваться по форме, цвету, оттенкам одного цвета, по размеру или из цифровых кружков).

Постепенно игровой материал усложнялся, например, силуэты в играх «Тамграм», «Головоломка Пифагора» надо было составить по нерасчененным образцам и по собственному замыслу. Детей приучали к определенной последовательности действий: внимательно рассматривать образец, рассказать о строении предмета, который надо получить, поставить перед собой цель (что надо сделать?), выделить составляющие части или значимые признаки предмета, спланировать последовательность и характер действий, выполнить их и осуществить контроль (правильно ли я сделал?). Усложнились логические игры и упражнения. Дети учились находить недостающие фигуры, например, в третьем и во втором рядах фигур выделять закономерности построения ряда, группировать фигуры по свойствам. Увеличилось количество творческих заданий детям на занятиях, широко стали использоваться игры на составление геометрических фигур из частей, на воссоздание силуэтов из элементов, решения логических задач, например, в задании «Составь квадрат» требуется решить задачу разными способами, а на основе комбинирования четырех элементов, составить фигуры.

Основное внимание уделялось формированию проявления игровой деятельности вне занятий и в ходе выполнения заданий с раздаточным материалом на занятиях, придумывать новые логические задачи на продолжение ряда фигур; нахождение недостающего в ряду фигуры, задачи-головоломки и др.

В дальнейшем дети овладели умением ставить перед собой цель: «составлю самолет», «придумаю свою ракету». Так из элементов игры «Танграм», ребенок составил самолет, а другой ребенок – ракету, проявив оригинальность замысла и выполнения.

«Центр занимательной математики» в группе пополнялся новыми более сложными играми: «Числовые домики», «Мелодия чисел», на стене была оформлена игра «Рыболовы», которая закрепляла у детей умение считать, составлять и решать задачи, сравнивать числа.

Для того, чтобы поддержать и стимулировать интерес детей к дальнейшей познавательной деятельности мы включили в образовательный процесс ряд *интерактивных технологий*, которые как нельзя лучше помогают в решении этой задачи. Что же такое интерактивная технология обучения? На сегодняшний момент это новый подход в обучении дошкольников. Практика показывает, что интерактивное обучение влияет на структуру непосредственной образовательной деятельности с детьми, требует особой организации и особого выбора необходимых интерактивных методов и приемов обучения. Поэтому можно утверждать, что интерактивное обучение – дидактическая система, которая имеет свою особую технологию. Технология интерактивного обучения дает возможность одновременно реализовать познавательные, коммуникативно-развивающие и социально-ориентационные аспекты образовательного процесса. Это позволяет нам решать комплекс обучающих задач за более короткое время и с более высоким качеством усвоения материала [1; 3; 4]. При использовании интерактивных технологий возможно решение многих образовательных задач, так, например:

- развивать мыслительные процессы дошкольников (анализ, синтез и т. д.);
- развивать способности решать интеллектуальные и личностные задачи, адекватные возрасту;

- развивать речевую активность детей;
- развивать коммуникативные умения и навыки;
- формировать мотивационную готовность к межличностному взаимодействию дошкольников;
- формировать способность принимать нравственные нормы и правила при работе в команде.

Технология интерактивного обучения предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми, причем возможны следующие коммуникационные взаимодействия:

- «ребенок – ребенок» (работа в парах);
- «ребенок – группа детей» (работа в группах);
- «ребенок – аудитория» или «группа детей – аудитория» (презентация работы в группах) и т. д.

При работе в малых группах дети учатся распределять роли, становятся соавторами, учитывают пожелания друг друга, формулируют общие выводы и заключения, защищают свой выбор перед товарищами. При использовании интерактивных моделей обучения меняется и взаимодействие педагога с детьми: его активность уступает место активности ребенка. Педагог лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, косвенно руководит процессом (работой в малых группах), даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана.

Мы используем в своей работе хорошо известные технологии: «Работа в парах», «Дерево знаний», «Калейдоскоп подсказок», «Корзина идей», «Интервью», «Работа в малых группах».

С одной стороны, интерактивная технология – это поэтапное выполнение действий, с другой – в ней показаны механизмы развития мыслительной деятельности ребенка. Технология интерактивного обучения имеет четыре разработанных этапа: мотивационный, организационный, деятельностный и итоговый. В

каждом этапе выстроена технологическая цепочка действий педагога и ребенка, которая помогает воспитателю организовать учебный процесс, планировать действия свои и ребенка на каждом отдельном этапе. Благодаря этому, практически все дети оказываются вовлеченными в процесс познания, каждый вносит свой индивидуальный вклад в решение общей задачи: идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

Включать интерактивные технологии в дошкольное обучение мы стали практически во все образовательные области. Например, при изучении темы «Дикие птицы» на занятиях по развитию элементарных экологической представлений дети с удовольствием, работая в парах, составляли цепочки «Птичьи семьи», играли в интерактивную игру «Четвёртый лишний», обобщали знания о внешнем виде диких птиц в игре «Клювы, лапки и хвосты» – составляли на доске из отдельных частей тело птицы. На занятиях по формированию математических представлений по теме «Числовая прямая» составляли на интерактивной стене числовой ряд из речных рыб, соотносили число с количеством рыб, учились находить место числа в числовом ряду, «соседей» числа и рыб, считали речных рыб в прямом и обратном порядке. При организации занятий по развитию речи с успехом прошла интерактивная игра «Птичья столовая» (с провокациями), «Подбери маму и детёныша». В интерактивной игре «Назови ласково» дети упражнялись в словообразовании.

Для занятий по ОО «Познавательное развитие» нами создана картотека по темам: «Времена года», «Край, в котором мы живём», «Профессии», «Насекомые», «Головные уборы», «Транспорт», «Домашние животные», «Дикие животные», «Посуда», «Грибы», «Птицы», «Инструменты», «Музыкальные инструменты», «Электроприборы» и др.

При организации образовательной деятельности с использованием интерактивных технологий мы заметили стойкий познавательный интерес у воспитанников на занятиях и в совместной деятельности в режимных моментах. У детей снизилась утомляемость, так как учебный материал, предъявляемый детям, отличался наглядностью, яркостью образов и динамичностью. Все изложенные

---

игры и задания воспринимались детьми с большим интересом, с блеском в глазах.

В заключении можно сказать, что использование игрового занимательного материала и интерактивных технологий в непосредственной образовательной деятельности снимает нервную нагрузку дошкольников, дает возможность менять их формы деятельности, переключать внимание на вопросы темы занятий. Это позволяет нам, воспитателям, реализовать все возможности детей дошкольного возраста с учетом их психологических возможностей.

### ***Список литературы***

1. Атемаскина Ю.В. Современные педагогические технологии в ДОУ / Ю.В. Атемаскина, Л.Г. Богославец. – СПб.: Детство-Пресс, 2011.
2. Виноградова Н.А. Интерактивная развивающая среда детского сада: Учеб. пособие / Н.А. Виноградова, Н.В. Микляева. – М., 2004.
3. Интерактивная педагогика в детском саду: Методическое пособие / Под ред. Н.В. Микляевой. – М.: ТЦ Сфера, 2012. – 128 с.
4. Михеева Е.В. Современные технологии обучения дошкольников. – Волгоград: Учитель, 2013.
5. Смолер Е. Познавательный интерес дошкольника [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.vscolu.ru/content/interes\\_doshkolnika.rar](http://www.vscolu.ru/content/interes_doshkolnika.rar)
6. Формирование познавательного интереса дошкольников посредством использования игрового занимательного материала на (Методические рекомендации) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kemcdod.ru/pedagog-pedagogu/tarasova-1.pdf>
7. Приказ Минобрнауки России «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» № 1155 от 17 октября 2013 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.edu.ru/db-mon/mo/Data/d\\_13/m1155.pdf](http://www.edu.ru/db-mon/mo/Data/d_13/m1155.pdf)