***Семинар******по теме****:*

**« Игры и упражнения на формирование вопросительно-познавательной активности у старших дошкольников»**

Подготовила: Учитель-логопед Кошелева Т.А.

**Познавательная деятельность** - это активная деятельность по приобретению и использованию знаний.

Она характеризуется познавательной активностью ребенка, его активной преобразующей позицией как субъекта этой деятельности, заключающейся:

- в способности видеть и самостоятельно ставить познавательные задачи;

- намечать план действий;

- отбирать способы решения поставленной задачи-

- добиваться результата и анализировать его.

В процессе познавательной деятельности происходит познавательное развитие ребенка, т.е. развитие его познавательной сферы (познавательных процессов)- наглядного и логического мышления, произвольных внимания восприятия, памяти, творческого воображения.

В основе познавательной деятельности всегда лежит проблема, поэтому ее цель обусловлена решением возникших затруднений.

**Проблема** — вопрос или комплекс вопросов, возникающих в ходе познания.

Эффективным приемом организации познавательных занятий являются **игровые проблемные ситуации и задачи.**

**Игровая проблемная ситуация** — теоретическая или практическая ситуация, в которой нет готового, соответствующего игровым обстоятельствам решения. Чтобы устранить проблему, требуются действия, направленные на исследование всего, что связано сданной проблемной ситуацией.

Варианты проблем:

— связь между фактом и результатом раскрывается не сразу, а постепенно. При этом возникают вопросы: - Что это такое? - Почему так происходит? (Разные игрушки прыгают в воду: металлический солдатик и стеклянная собачка тонут, а деревянный Петрушка и пластмассовая уточка плавают);

- после освоения некоторой части материала ребенку необходимо сделать предположение (если «гости» с тремя углами — семья треугольников, то как называется семья «гостей», у которых четыре угла?);

— для осознания факта необходимо сопоставить его с другими фактами, создать систему рассуждений (Незнайка и Кнопочка измеряли один и тот же стол разными мерками. Почему получились разные показатели?)

Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить. Если ребенок задает вопрос, не надо тут же давать готовый ответ. Наоборот, надо спросить его, что он сам об этом думает. Пригласить его к рассуждению. И наводящими вопросами подвести к тому, чтобы ребенок сам нашел ответ. Если же не задает вопроса, тогда педагог должен указать противоречие. Тем самым он ставит ребенка в ситуацию, когда нужно найти ответ, т.е. в какой – то мере повторить исторический путь познания и преобразования предмета или явления.

**На первом этапе** дети знакомятся с каждым компонентом в отдельности в игровой форме. Это помогает увидеть в окружающей действительности противоречия и научить их формулировать.

Игра ***"Да-Нетки” или "Угадай, что я загадала”***

Например: воспитатель загадывает слово "Слон”, дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только " да” или "нет”, пока дети не угадают задуманное.

Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть любые объекты: "Шорты”, "Машина”, "Роза”, "Гриб”, "Береза”, "Вода”, "Радуга” и т.д.

Игра ***«Бывает или нет?»*** (по теме «Осень»)  
Педагог произносит фразу. Дети говорят возможно это или нет и объясняют почему.

1. Наступил ноябрь. Мы взяли лукошко и пошли в лес за грибами.

2. На улице темно, светят фонари, а ещё не ночь и время не позднее.

3. Бежит ёжик вдоль дорожек и скользит по льду.

4. Мне нравится осенью ходить в лес собирать грибы и землянику.

Упражнения в нахождении вещественно – полезных ресурсов помогают детям увидеть в объекте положительные и отрицательные качества.

Игры: "Хорошо – плохо”, "Черное – белое”, "Адвокаты – Прокуроры” и др.

***Игра "Черное-белое”***

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: "Книга”. Хорошо – из книг узнаешь много интересного . . . Плохо – они быстро рвутся . . . и т.д.)

Можно разбирать в качестве объектов: "Гусеница”, "Волк”, "Цветок”, "Стульчик”, "Таблетка”, "Конфетка”, "Мама”, "Птичка”, "Укол”, "Драка”, "Наказание” и т.д.

Игра ***"Наоборот” или "Перевертыши”*** (проводится с мячом).

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить – разрушать, выход - вход,...)

Большой интерес у детей вызывают игры на нахождение внешних и внутренних ресурсов.

Пример ***"Помоги Золушке”:***

- Золушка замесила тесто. Когда надо было раскатать его, то обнаружила, что скалки нет. А мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?

Ответы детей: надо пойти к соседям, попросить у них; сходить в магазин, купить новую; можно пустой бутылкой; или найти круглое полено, помыть его и им раскатать; резать тесто маленькими кусочками, а потом чем – нибудь тяжелым прижимать.

**На втором этапе** детям предлагаются игры с противоречиями, которые они решают.

Пример: "Учеными выведена новая порода зайца. Внешне он, в общем – то, такой же, как и обычные зайцы, но только новый заяц черного цвета. Какая проблема возникнет у нового зайца? Как помочь новому зайцу выжить?”

Ответы детей: (На черного зайца легче охотиться лисе . . .Особенно его хорошо видно на снегу . . .

Теперь ему только под землей надо жить . . .Или там, где вообще нет снега, а только черная земля . . . А гулять ему теперь надо только ночью . . . Ему надо жить с людьми, чтобы они заботились о нем, охраняли его . . .)

Начало мысли, начало интеллекта там, где ребенок видит **противоречие,** "тайну двойного”. Воспитатель должен всегда побуждать ребенка находить противоречия в том или ином явлении и разрешать.

Разрешение противоречий – это важный этап мыслительной деятельности ребенка. Для этого существует целая система методов и приемов, используемая педагогом в игровых и сказочных задачах.

***Метод фокальных объектов (МФО***) – перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой.

Например, мяч. Какой он? Смеющийся, летающий, вкусный; рассказывающий на ночь сказки . . .

Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением. Пользуясь методом МФО можно придумать фантастическое животное, придумать ему название, кто его родители, где он будет жить и чем питаться, или предложить картинки "забавные животные”, "пиктограммы”, назвать их и сделать презентацию.

Например "Левообезьян”. Его родители: лев и обезьянка. Живет в жарких странах. Очень быстро бегает по земле и ловко лазает по деревьям. Может быстро убежать от врагов и достать фрукты с высокого дерева . . .

***Метод "Системный анализ*”** помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой. Его цель – определить роль и место функций объектов и их взаимодействие по каждому подсистемному и надсистемному элементу.

Например: Система "Лягушонок”. Подсистема (часть системы) – лапки, глаза, кровеносная система. Надсистема (более сложная система, в которую входит рассматриваемая система) – водоем.

Воспитатель задает вопросы: "Что было бы, если бы все лягушки исчезли?”, "Для чего они нужны?”, "Какую пользу они приносят?” (Дети предлагают варианты своих ответов, суждений). В результате приходят к выводу, что все в мире устроено системно и если нарушить одно звено этой цепочки, то непременно нарушится другое звено (другая система).

На прогулках с дошкольниками рекомендуется использовать различные **приёмы,** активизирующие детскую фантазию: оживление, динамизацию, изменение законов природы, увеличение, уменьшение степени воздействия объекта и т.д.

Например, воспитатель обращается к детям: "Давайте оживим дерево: кто его мама? Кто его друзья? О чем оно спорит с ветром? Что может нам рассказать дерево?”

Можно использовать прием эмпатии. Дети представляют себя на месте наблюдаемого: "А что, если ты превратишься в цветок? О чем ты мечтаешь? Кого боишься? Кого любишь?”

В развитии мыслительной деятельности дошкольников особую роль играют занимательные задачи и развивающие игры, способствующие развитию творческого и самостоятельного мышления, рефлексии, а в целом – формированию интеллектуальной готовности к обучению в школе.

Подготовительный этап можно начать с игровых упражнений типа "Дорисуй”, "Дострой”, "Составь картинку из геометрических фигур”, "На что это похоже?”, "Найди сходства”, "Найди различия”.

Для дальнейшего развития творчества, воображения, самостоятельности, внимания, сообразительности предлагаются задания со счетными палочками. Сначала простые ("построй домик из 6, 12 палочек), затем посложнее (какую палочку надо преложить так, чтобы домик смотрел в другую сторону?).

На основном этапе целесообразно использовать игры – головоломки (арифметические, геометрические, буквенные, со шнурками), шахматы; сочинять загадки и составлять и отгадывать кроссворды.

**Загадка –** это серьезное упражнение для ума, важнейший путь пополнения знаний и средство упражнения в остроумии.

***"Загадалки-узнавалки***” *(обманки)*

Кто стучит, как в барабан

На сосне сидит . . .(дятел)

Ай, какой я молодец,

Красный, круглый… (помидор)

Такие загадки очень нравятся детям, они поднимают эмоциональный настрой, учат сосредотачиваться, проявлять умственную активность.

Обучать детей классифицировать, устанавливать причинно – следственные связи помогают игры – упражнения: "Что лишнее?”, "Что вначале, что потом?”, "Какую фигуру надо поставить в пустую клетку?”

Например игра: "Логический поезд”:

Дети составляют логическую цепочку слов из картинок, объясняя, чем они связаны.

Пример: книга – дерево – липа – чай – стакан – вода – река – камень – башня – принцесса и т.д.

Особый этап работы педагога – это **работа со сказками,** решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методик.

***Коллаж из сказок****.*

Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок. " Вот что приключилось с нашей книгой сказок. В ней все страницы перепутались и Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Горевали они, горевали и решили искать спасение. Встретили старика Хоттабыча, а он забыл заклинание . . .” Дальше начинается творческая совместная работа детей и воспитателя.

Знакомые герои в новых обстоятельствах. Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства, которые могут быть фантастическими и невероятными.

Сказка "Гуси – лебеди”. Новая ситуация: на пути девочки встречается серый волк.

***Спасательные ситуации в сказках.***

Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из, порой, трудных обстоятельств.

"Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега. Вдруг началась буря, и он начал тонуть . . .” Предложите свои варианты спасения котенка.

***Сказки, по-новому.***

Этот метод помогает по – новому взглянуть на знакомые сюжеты.

Старая сказка – "Крошечка -Хаврошечка” Сказка по – новому – "Хаврошечка злая и ленивая”.

***Сказки от "живых” капель и клякс.***

Сначала надо научить детей делать кляксы (черные, разноцветные). Затем даже трехлетний ребенок, глядя на них, может увидеть образы, предметы или их отдельные детали и ответить на вопросы: "на что похожа твоя или моя клякса?” "Кого или что напоминает?” далее можно прейти к следующему этапу – обведение или дорисовка клякс. Образы "живых” капель, клякс помогают сочинить сказку.

***Моделирование сказок***

Вначале необходимо обучить дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели. Например, показать какой – то предмет или картинку, которая должна стать отправной точкой детской фантазии.

Пример: черный домик (это может быть домик бабы Яги или кого – то еще, а черный он потому что тот, кто живет в нем – злой . . .)

На следующем этапе можно предложить несколько карточек с уже готовым схематичным изображением героев (люди, животные, сказочные персонажи, явления, волшебные объекты). Детям остается только сделать выбор и придумывание сказки пойдет быстрее. Когда дети освоят упрощенный вариант работы со схемами к сказке, они уже смогут самостоятельно изобразить схему к своей придуманной сказочной истории и рассказать ее с опорой на модель.

Все эти методы и приёмы позволяют снять барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые следует решить.

**Литература:**

1. Дроздова Н.В. «Формирование речевой активности старших дошкольников с ОНР на логопедических занятиях. Минск, 2001

2. Игры и упражнения по развитию умственных способностей детей дошкольного возраста. Сост. Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко М. 2009

3. Серебрякова Т.А. «Формирование познавательной активности у детей старшего дошкольного возрастав общении со взрослыми. Н.- Новгород 1999 Авт. дис.

4. Сидорова У.М. «Формирование речевой и познавательной активности у детей с ОНР М. 2005