

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

**«Формирование познавательного интереса
старших дошкольников»**

Подготовила:
Авдеева О.Е.,
воспитатель
МДОУ-детского сада
№ 48 «Ласточка»

Наши ребята ещё дошколята, но скоро настанет момент, когда они переступят порог школы. И то того, как пройдёт их дошкольное детство, во многом зависит, как адаптируются и как успешны в школе они будут. Практика показывает, что наименее успешны интеллектуально пассивные дети, с низкой познавательной активностью.

Что характерно для детей, у которых развиты познавательные интересы: они задают вопросы, ищут на них ответы, их привлекает новизна и сложность проблемы. Они склонны к экспериментированию, активной поисковой деятельности. Они могут длительно сосредотачиваться на интересующей их проблеме: изучать жизнь муравейника, наблюдать за растениями, экспериментировать с предметами, высказывать свои догадки, предположения.

Задачу развития познавательной активности, творческого подхода к познанию и деятельности можно с полным основанием назвать важной в подготовке к школе.

Познавательный интерес – основа учебной деятельности:

- способствует формированию глубоких и прочных знаний;
- развивает качество мыслительной деятельности;
- создаёт благоприятный эмоциональный фонд для протекания всех психических процессов.

Родителям необходимо уделять внимание развитию познавательных интересов детей в разных видах деятельности

Для этого можно использовать:

- познавательную литературу
- видеофильмы
- составление макетов, карт
- наблюдение и эксперимент
- игры на развитие логического мышления
- ситуацию познавательного спора

Уважаемые родители, предлагаем вам игры на развитие познавательного интереса и логического мышления старших дошкольников.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

На что это похоже?

Цель: развитие логического мышления

Количество игроков: любое

Игровые правила: Ведущий загадывает какой-нибудь предмет. Дети по очереди говорят на что похож этот предмет: на велосипед, на попугая, и т.д. Надо «защитить» свое сравнение. Например: загадано слово «мяч». «Мяч, как и велосипед, катится».

Нужно – не нужно

Цель: развитие логического мышления

Количество игроков: любое

Материал: предметные картинки

Игровые правила: Ведущий говорит: "Я хочу посадить огород. Капуста нужна?" Дети отвечают: "Нужна". Перечисляя овощные растения, ведущий называет фруктовые. Кто из детей ошибся, платит фант. "Засадив" огород, дети продолжают игру - начинают "засаживать" сад. Ведущий, перечисляя фрукты, употребляет названия овощей. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Путаница

Цель: развитие логического мышления

Количество игроков: любое

Игровые правила:

Ведущий говорит: "Я расскажу вам о том, какой бывает погода в то или иное время года, чем занимаются дети и взрослые, а вы должны сказать, бывает ли так в это время года".

Ведущий: Выпал снег, и зацвели подснежники.

Дети: так не бывает.

Ведущий: А почему? Когда идет снег? А когда цветут подснежники?

Ведущий: Мальчик поехал на лыжах собирать землянику.

В саду цветут розы, а дворник заметает на дорожках снег.

Падают желтые листья, дети впервые пошли в школу.

Зацвели цветы, птицы улетели, на деревья распускаются почки.

Мальчик был в лесу и видел в норе петуха.

Золотая рыбка

Цель: развитие логического мышления

Количество игроков: любое

Игровые правила:

Ребенок - золотая рыбка, которая предлагает «рыбаку» исполнить его желание. Дети придумывают что-то сверхъестественное, а рыбка должна найти уважительную причину, по которой не может исполнить желание.

Кто кем будет?

Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Игровые правила:

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д.

Рекомендации: Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос

Небылицы

Цель: развитие логического мышления

Количество игроков: любое

Игровые правила:

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.

Изобретатель

Цель: развитие логического мышления

Количество игроков: любое

Материал: предметные картинки

Игровые правила:

Каждому игроку раздается по две карточки. Задача каждого игрока за определенное время (которое обговаривается заранее) придумать изобретение, используя предметы на карточках.

Например, из карточек с изображением стула и будильника можно придумать вещь, на которой можно сидеть, но которая могла бы разбудить человека в нужный момент.

Игроки делают наброски своих изобретений на бумаге и готовят речь для защиты изобретения. Выигрывает тот участник, который к концу игры наберет большее количество изобретений.

Я луна, а ты звезда

Цель: развитие логического мышления

Количество игроков: двое или больше шести

Игровые правила:

Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я-дождь". Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить:

"Я - осень". И так далее...