

**«Формирование познавательного интереса  
старших дошкольников  
посредством использования  
игрового занимательного материала»**

**Номинация «Методическая разработка»**

**ФИО автора:** Дорогая Д.В.

**Место работы:** МКДОУ детский сад «Родничок» р.п. Линево

**Должность:** старший воспитатель

**Педагогический стаж:** 6 лет

**Адрес и телефон ОУ:** 633216 Новосибирская область Искитимский район р.п. Линево, бульвар Ветеранов войны дом 21,  
телефон (факс) (383) 43-3-38-68

## Пояснительная записка

Сегодня, в условиях резкого изменения социального заказа (вчера нужен был исполнитель, а сегодня – творческая личность с активной жизненной позицией, с собственным логическим мышлением), особенно остро стоит вопрос: «Как воспитать ребенка успешным? Какие знания дать ему завтра в дорогу?» Современные условия требуют от ребенка проявления любознательности, способности к принятию собственных решений с опорой на свои знания и умения в различных видах деятельности, что требует достаточно развитых познавательных процессов.

Дать возможность приобрести знания самостоятельно - крайне важно в умственном воспитании дошкольника. Каждый ребенок должен ставиться в ситуацию: «Думай, рассуждай, ищи решения», только тогда он вынужден оперировать знаниями, представлять ситуации и пытаться найти возможный путь для ответа на вопрос. Умения и навыки исследователя, полученные в детских играх и в специально организованной деятельности, легко прививаются и переносятся в дальнейшем во все виды деятельности, так как самые ценные и прочные знания - те, что добыты самостоятельно, в ходе собственных творческих изысканий. И задача педагога, прежде всего, создать зону интеллектуальных впечатлений для ребенка, где формируется острая любознательность подрастающего человека, познавательный интерес, его неисчерпаемая потребность в новых впечатлениях.

Формирование познавательного интереса является важным стимулом воспитания целеустремленности, настойчивости в достижении цели, стремления к завершению деятельности. Переживаемые при этом положительные эмоции - удивление, радость успех, гордость в случае решения задачи - все это создает у ребенка уверенность в своих силах, побуждает к новому поиску.

Считаю, что формирование познавательного интереса должно строиться с помощью игрового занимательного материала, так как занимательный материал увлекает, открывает эффективные пути активизации умственной деятельности, способствует организации общения детей между собой и педагогом, учит элементам логики: классификации, способам сравнения, группировке предметов по количеству, величине, форме, пространственному расположению. Желание достичь цели – составить фигуру, модель, дать ответ, получить результат - стимулирует активность, способствует проявлению нравственно-волевых усилий.

К игровому занимательному материалу предъявляются следующие требования:

1. Занимательные задачи должны быть разнообразными по способам решения. Когда способ решения найден, то аналогичные задачи решаются без особого труда.

2. Занимательный материал должен использоваться не эпизодически, а в определенной системе, предполагающей постепенное усложнение задач, игр, упражнений.

3. Занимательный материал должен отвечать разным уровням развития ребенка. Это требование реализуется благодаря варьированию заданий, методических приемов и форм организации дошкольников.

Работа с данным материалом осуществляется в течение трех последних лет и состоит из этапов:

- сбор;
- систематизация;
- классификация (Приложение 1).

Материал собирается из различных источников: заданий всероссийских конкурсов «ПОНИ-готовься к школе» и «Мудрый соленок», литературы по подготовке детей к школе. Материал систематизирован и классифицирован по направлениям

Игровой занимательный материал используется в совместной деятельности педагогов с детьми старшего дошкольного возраста, развлечениях математической направленности, интеллектуальных конкурсах. В результате использования игрового занимательного материала повысился уровень развития познавательной активности наших воспитанников и результативность участия в интеллектуальных конкурсах различного уровня.

В конкурсе интеллектуальной направленности «ПОНИ-готовься к школе»:  
2012-2013 г. – 4 победителя;  
2013-2014 г. – 16 победителей;  
2014-2015 г. – 38 победителей

### **Описание игрового занимательного материала**

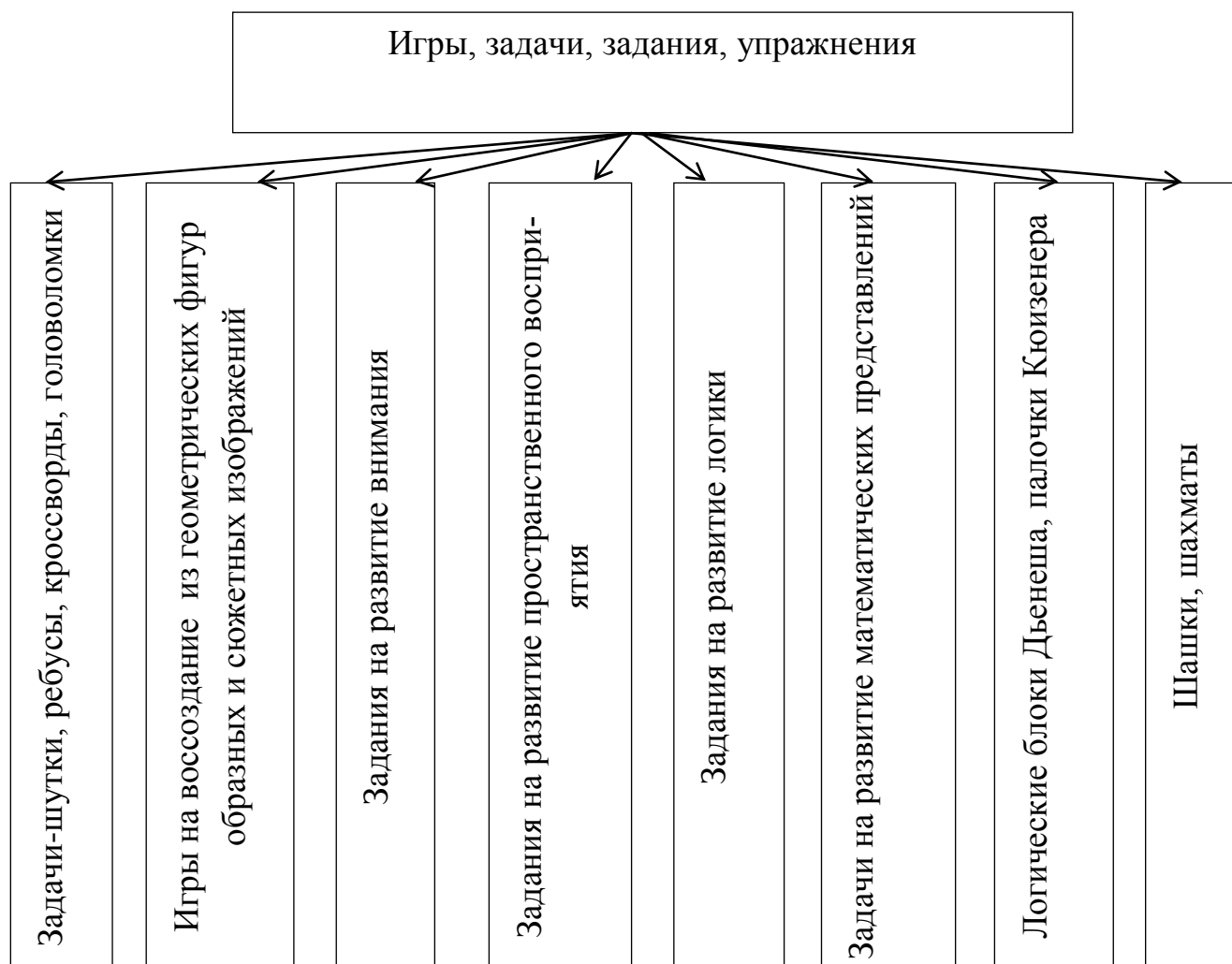
Загадки, задачи-шутки уместны в ходе обучения решению арифметических задач, действий над числами, формированию временных представлений.

Дети настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. В том случае, когда занимательная задача доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней, что и стимулирует мыслительную активность. Для их решения в большей мере надо проявлять находчивость, смекалку, понимание юмора (Приложение 2).

Игры на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений: «Танграмм», «Пентамимом», «Колумбово яйцо», «Монгольская игра», «Вьетнамская игра», «Волшебный круг», целесообразны при закреплении представлений детей о геометрических фигурах, их преобразовании. Данные игры развивают воображение, логическое мышление, помогает овладеть навыками пространственного воображения. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать, которая увлекает его. В ходе решения данных задач дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поисках результата, проявляя при этом творчество. (Приложение 3)

Подготовке детей к обучению в школе способствуют решения заданий на развитие внимания (Приложение 4), пространственного восприятия (Приложение 5), логики (Приложение 6), математических представлений (Приложение 7). Данные задания побуждают детей рассуждать, обобщать, находить свои индивидуальные, порой оригинальные пути решения задач, развивают мышление ребенка и стимулируют познавательный интерес.

### Классификация игрового занимательного материала



В приложениях 2-7 выборочно представлены задания согласно представленной классификации

## Задачи-шутки

1. Кто быстрее плавает утенок или цыпленок?
2. Кто быстрее долетит до цветка бабочка или гусеница?
3. Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной?
4. Тройка лошадей пробежала 5 км. Сколько пробежала каждая лошадь? (5 км)
5. Если курица стоит на одной ноге, то она весит 2 кг. Сколько будет весить курица, если будет стоять на двух ногах?
6. У трех братьев по одной сестре. Сколько всего детей в семье? (4)
7. На столе лежало 4 яблока, одно из них разрезали пополам. Сколько яблок на столе? (4)
8. У какой фигуры нет ни начала, ни конца? (у кольца)
9. Что едят крокодилы на северном полюсе?
10. Сколько рогов у двух коров?
11. Сколько шей у 5 журавлей?
12. Что было завтра, а будет вчера?
13. Несла бабка в город 100 яиц, а дно упало. Сколько яиц осталось?
14. Какие цифры о себе могут сказать. «Повернешь меня вниз головой, и я стану другой»?
15. Прилетели 2 чижа, 2 стрижа и 2 ужа. Сколько стало птиц всего возле дома моего?
16. Горело 5 свечей, одна потухла. Сколько свечей осталось?
17. В теплые края летели птицы 2 журавля и 2 синицы. Сколько птиц летело в теплые края?
18. Из какой посуды нельзя ничего съесть? (пустой)
19. В море плавало 9 пароходов. Два парохода пристали к пристани. Сколько пароходов осталось в море?
20. Наступил долгожданный январь. Сначала зацвела яблоня, а потом еще 3 сливы. Сколько деревьев зацвело?
21. У животного 2 правые ноги, 2 левые, 2 спереди, 2 сзади. Сколько ног у животного?
22. Сколько орехов в пустом стакане?
23. Один ослик несет 10кг. сахара, а другой 10кг. ваты. У кого ноша тяжелее?
24. Из-под ворот видно 8 кошачьих лап. Сколько кошек во дворе?
25. Может ли петух себя птицей назвать?
26. У кого есть шляпа без головы, и нога без сапога?
27. Без чего хлеба не испечёшь? (без корочки)
28. Под каким кустом сидел заяц во время дождя?
29. Где сухого камня не найдёшь?
30. Сколько хвостов у двух ослов?
31. Когда козе исполнится 7 лет, что будет дальше?
32. 3 человека ждали поезда 3 часа. Сколько времени ждал каждый? (3)

**Игры на воссоздание  
из геометрических фигур  
образных и сюжетных изображений**

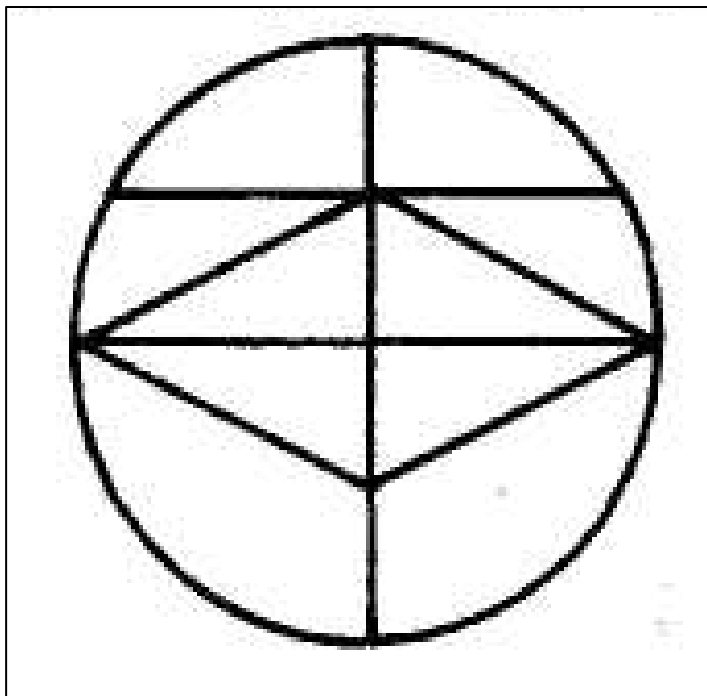
«Волшебный круг»

«Коломбово яйцо»

«Монгольская игра»

## **«Волшебный круг» (плоскостная игра)**

**Описание:** круг картона, окрашенного с двух сторон, разрезается на 10 частей. В



результате получается 4 равных треугольника, остальные части, попарно равные между собой, сходны с фигурами треугольной формы, но одна из сторон у них имеет закругление. Из частей игры удобно составлять человечков, птиц, ракеты и другие фигуры

Чертежи построены в порядке возрастающей сложности. Уровень сложности 1 - расчлененные варианты игры; уровень 2 – нерасчлененные варианты

**Цель:** развитие геометрического во-

ображения, логическое мышление, умение анализировать

### **Предполагаемые задания:**

#### **Задание 1. Симметрия**

В некоторых чертежах фигуры расположены симметрично относительно друг друга («Заяц», «Цветок», «Самолет»). Они состоят из двух одинаковых половинок. Пусть ребенок попробует сам придумать симметричные образы и выложить их. Все новое, созданное ребенком, можно зарисовать в отдельную тетрадь и использовать как образцы для последующих игр

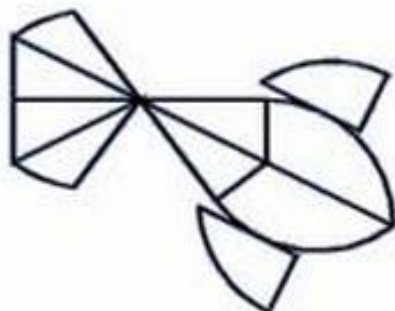
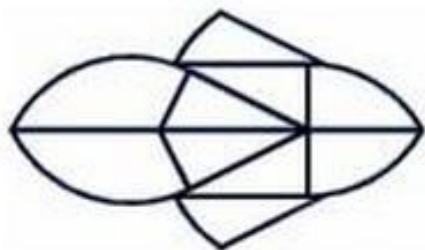
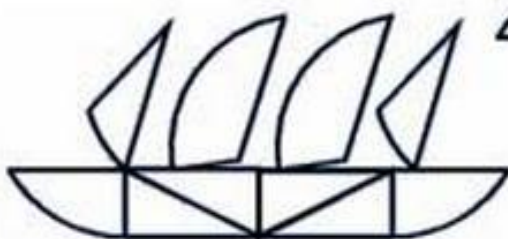
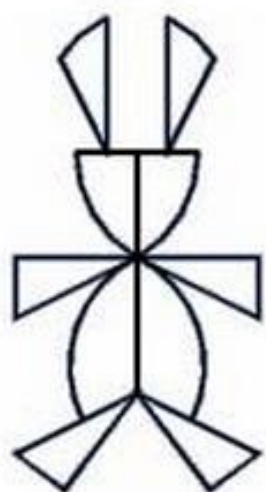
#### **Задание 2. Орнаменты**

С помощью этой игры можно готовить руку к письму, учиться чертить, развивать воображение и фантазию. Пусть ребенок, обводя фигурки простым карандашом, постарается создать необычные узоры, сказочных героев, орнаменты

#### **Задание 3. Аппликация**

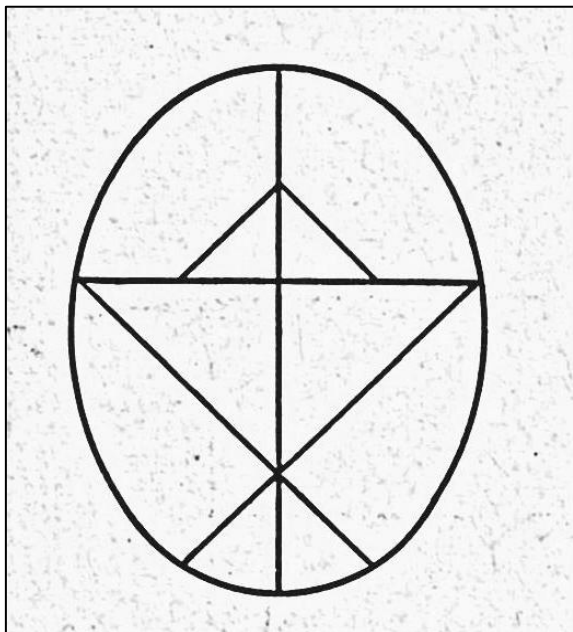
Фигурки из игры ребенок накладывает на цветную бумагу, обводит, вырезает и приклеивает на картон (листок). Когда аппликация готова, ребенок может ей дать название и повесить в уголке творчества

# Образцы





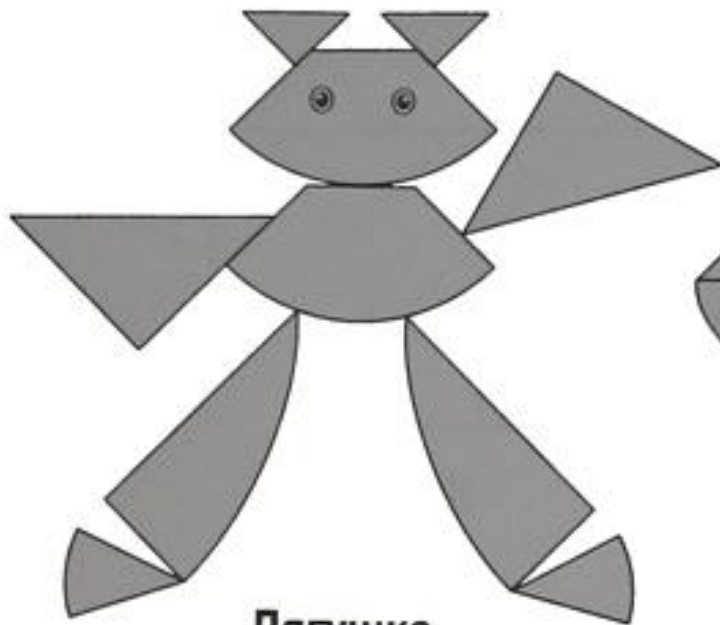
## «Колумбово яйцо»



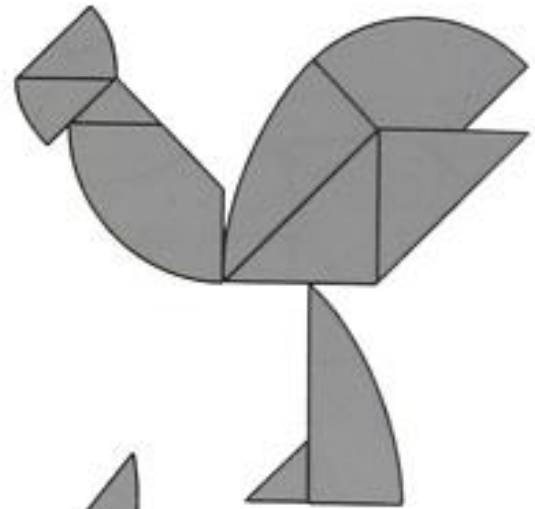
**Описание:** "Колумбово яйцо" - это 10 фигур, некоторые контуры которых обтекаемы, получившихся в результате деления овала на части. Лучше всего из деталей головоломки "Колумбово яйцо" получается составлять силуэты птиц (особенно пеликана и лебедя), можно также составить веселого клоуна и различных животных.

**Назначение:** Развитие сенсорных способностей у детей, пространственных представлений, образного и логического мышления, смекалки и сообразительности. Дети овладевают практическими и умственными действиями,

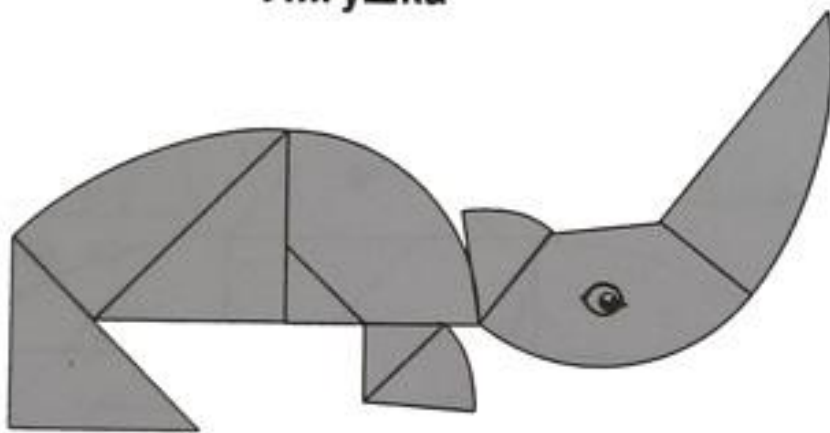
направленными на анализ сложной формы и воссоздания из ее частей на основе восприятия и сформированного представления. У детей формируется привычка к умственному труду



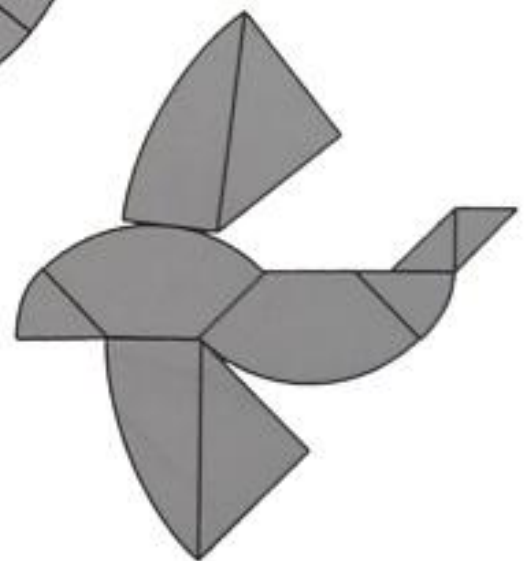
**Лягушка**



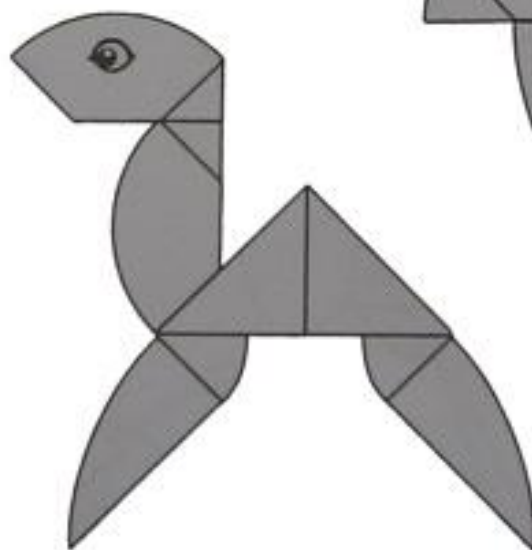
**Страус**



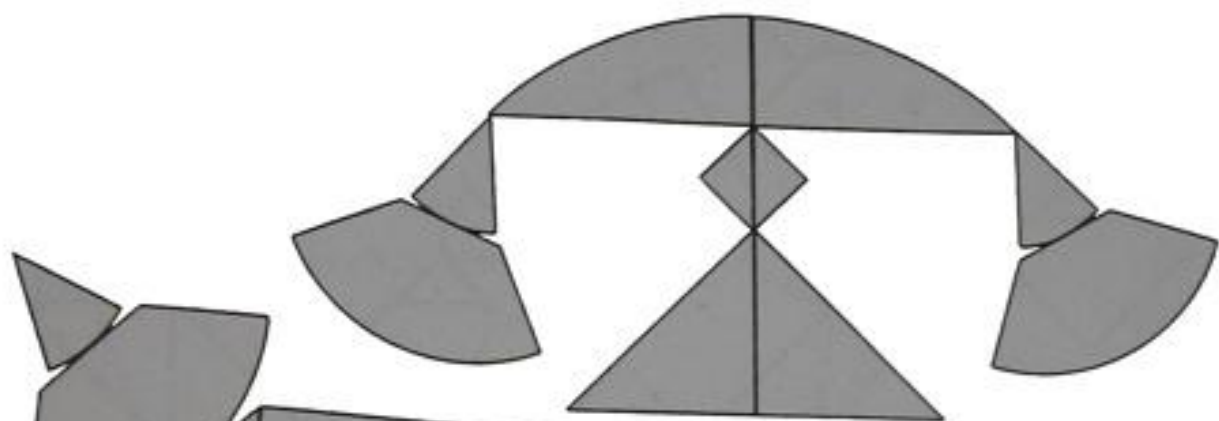
**Носорог**



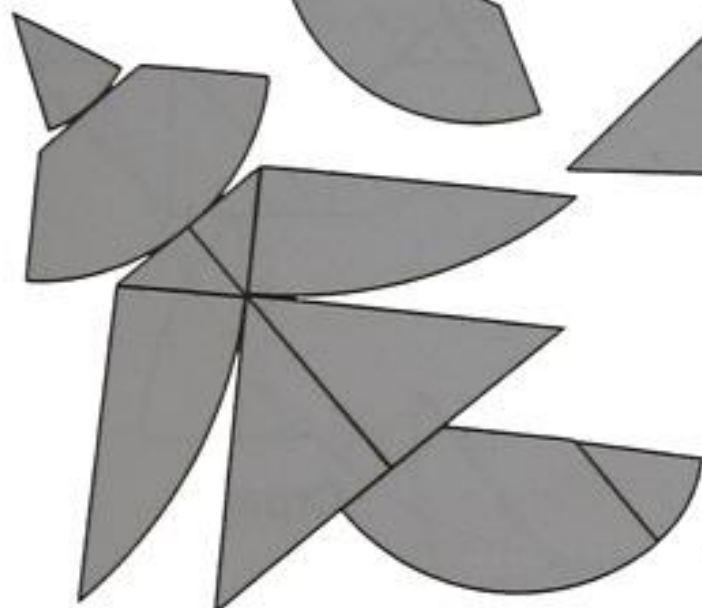
**Самолет**



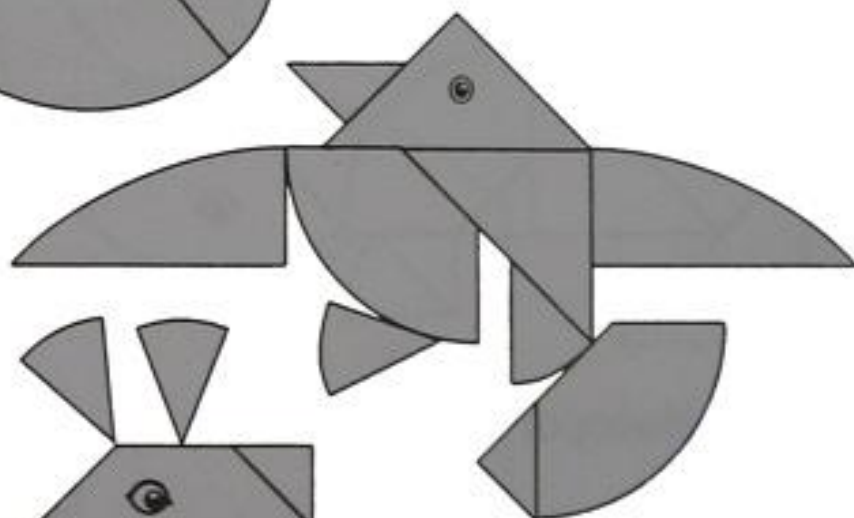
**Одногорбый верблюд**



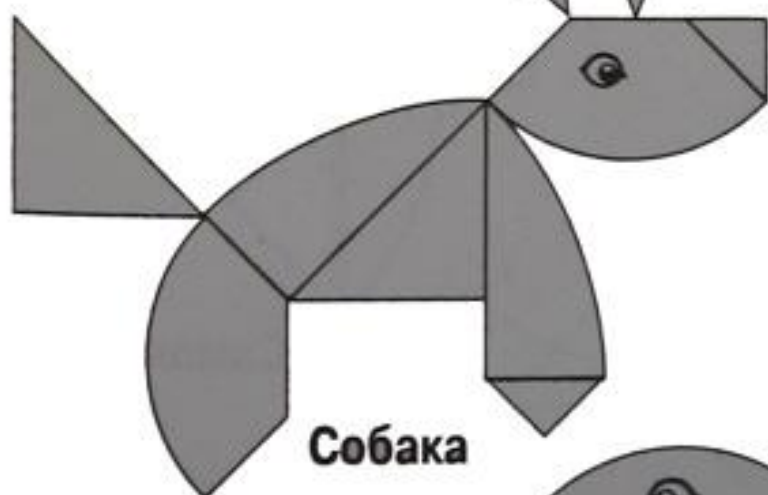
**Карусель**



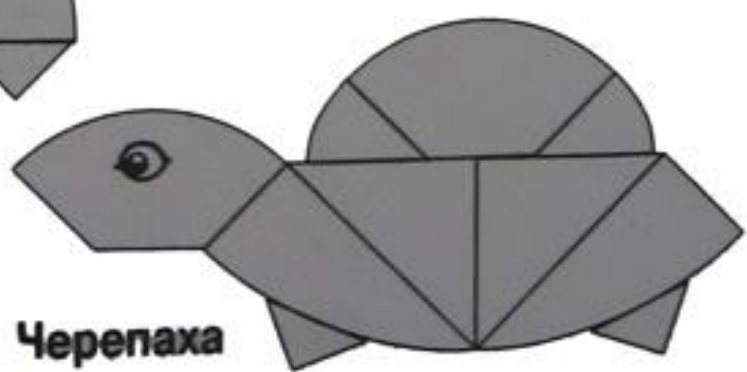
**Сорока**



**Воробышек**



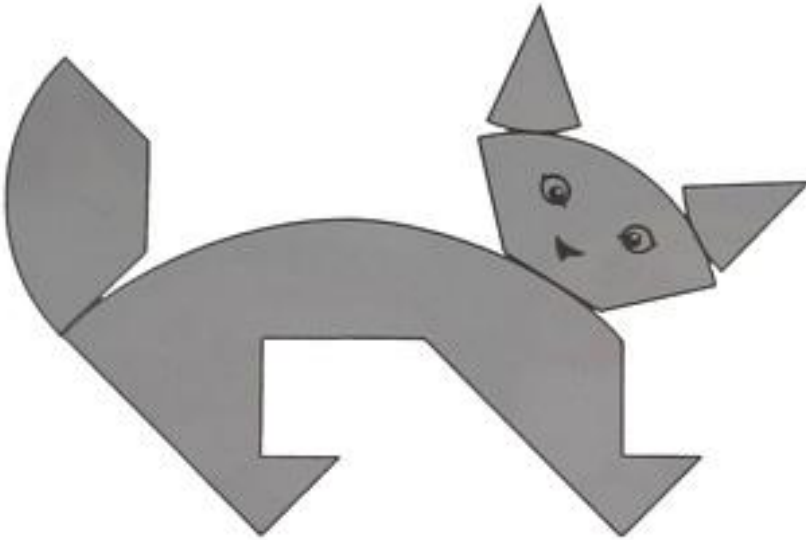
**Собака**



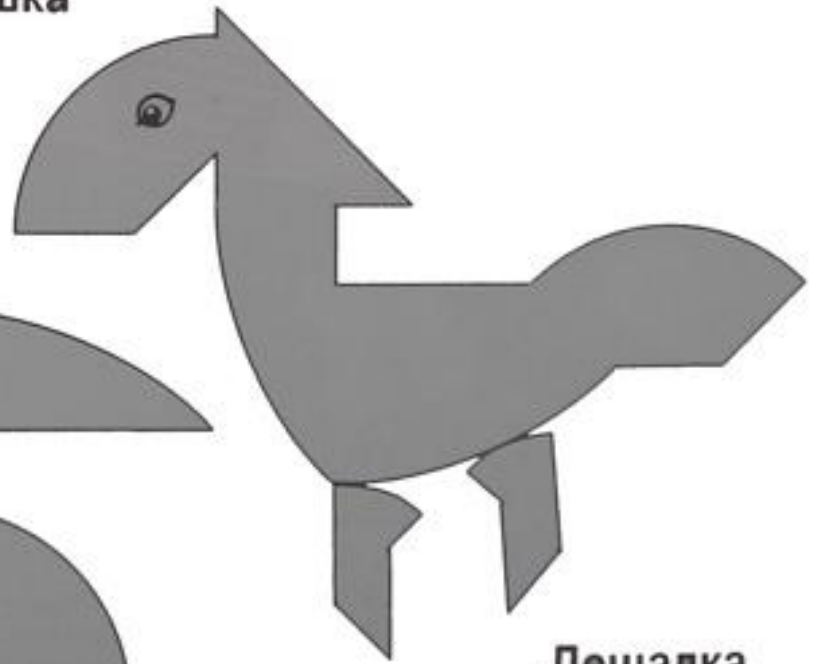
**Черепаха**



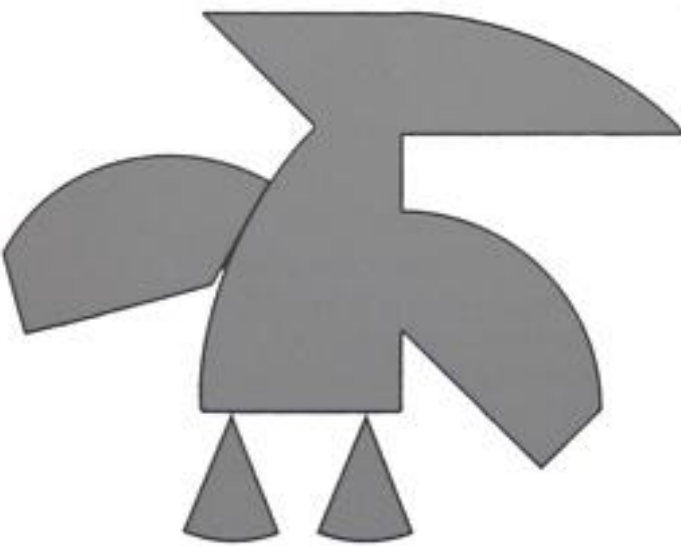
Ящерица



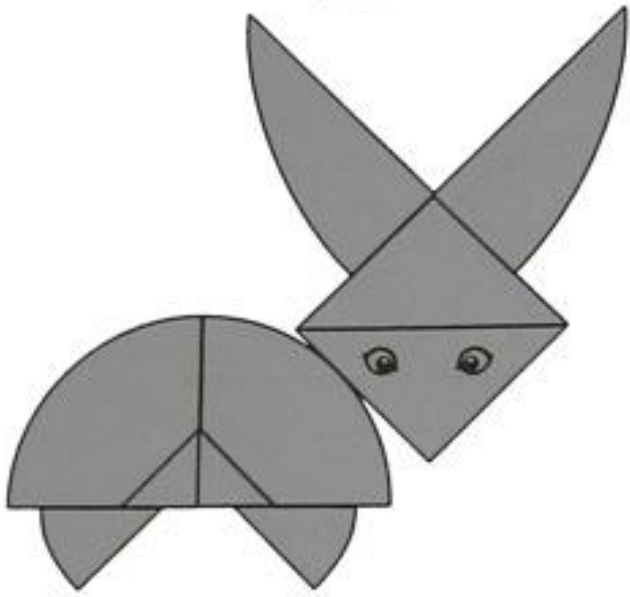
Кошка



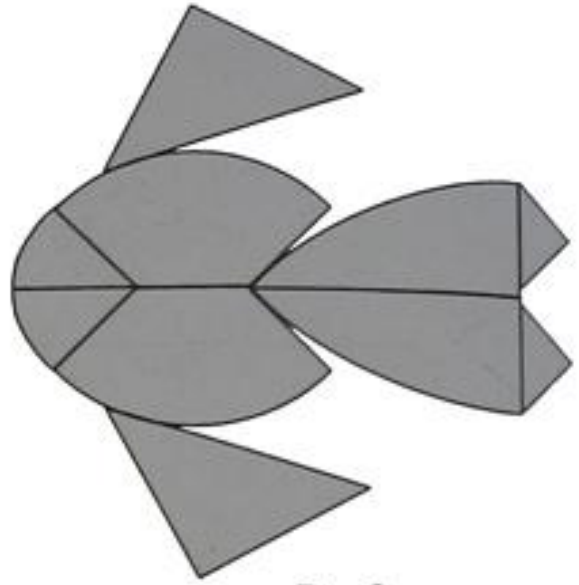
Лошадка



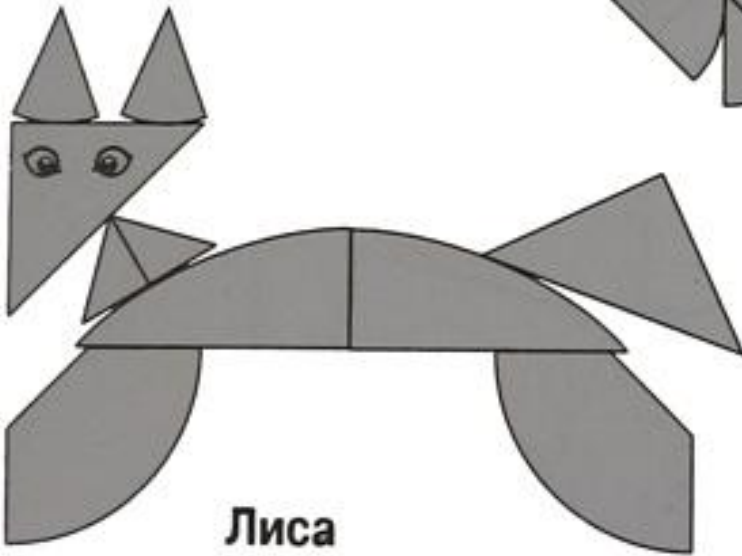
Птица



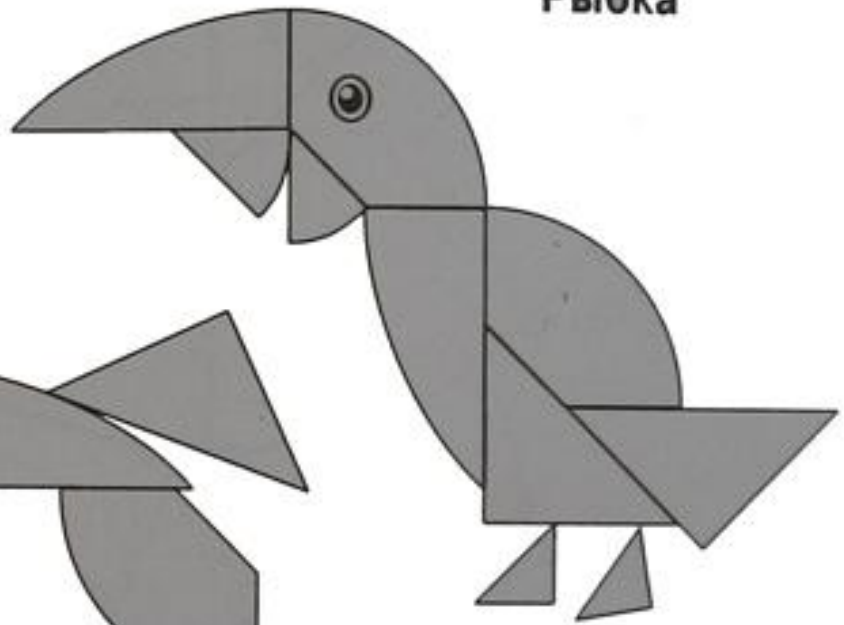
**Заяц**



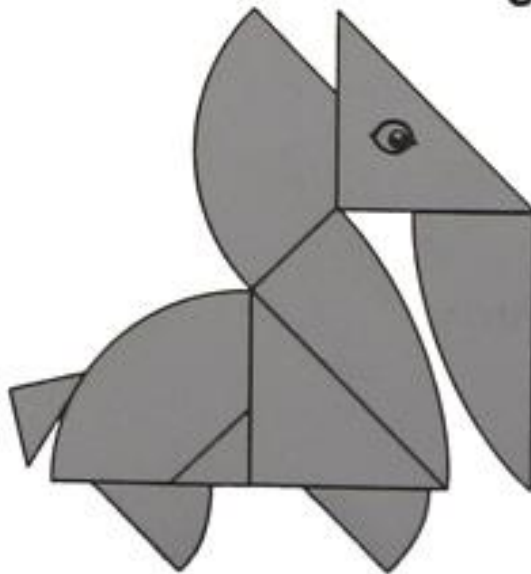
**Рыбка**



**Лиса**



**Старая ворона**



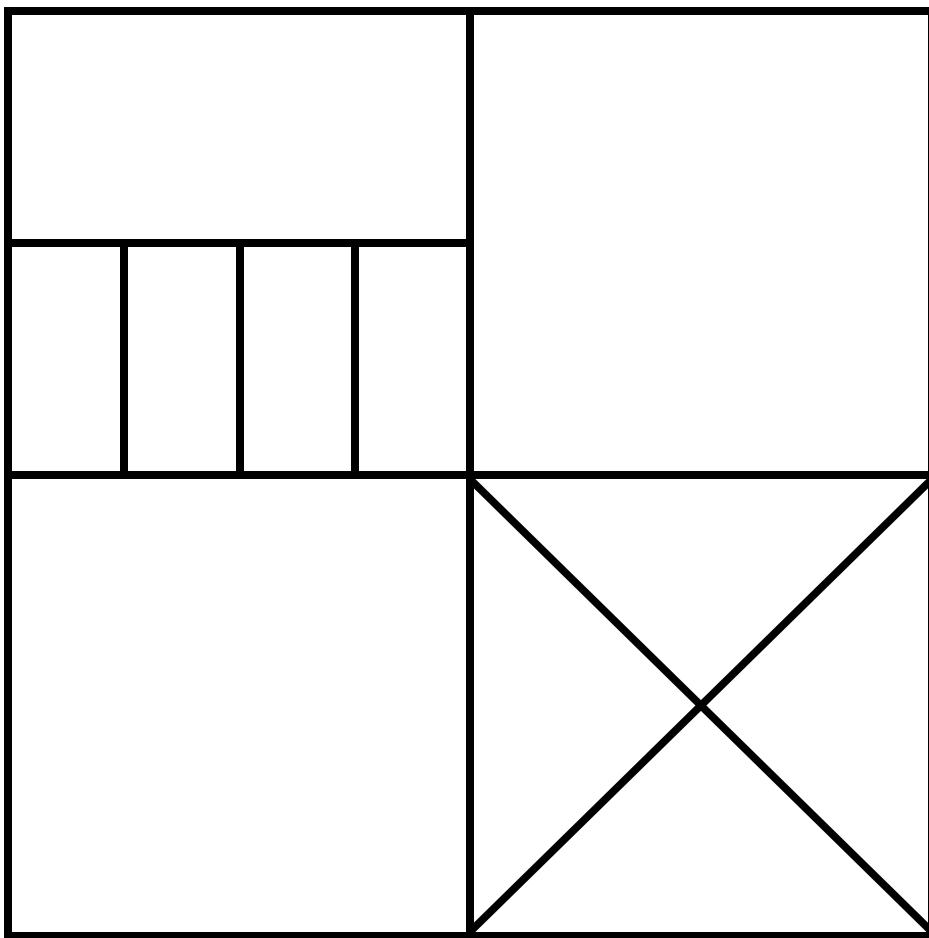
**Слон**

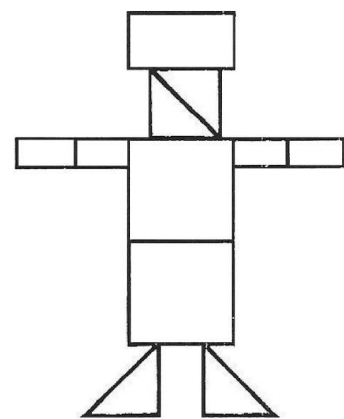
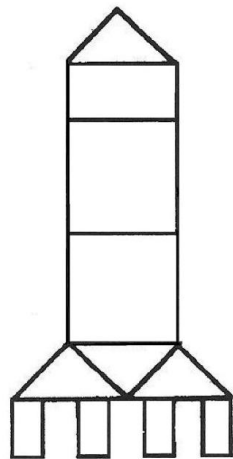
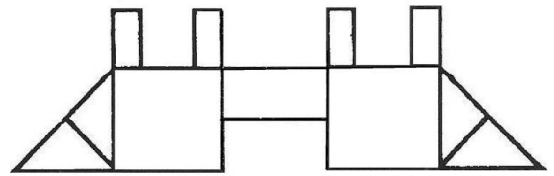
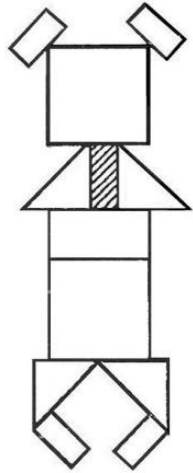
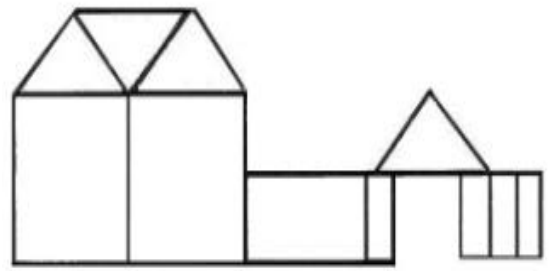
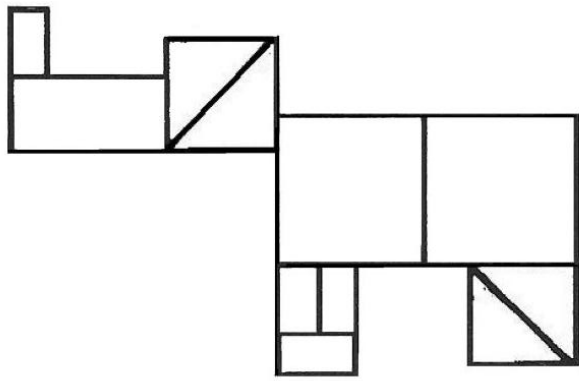
## «Монгольская игра»

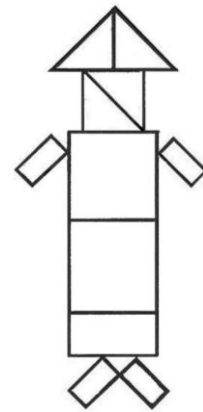
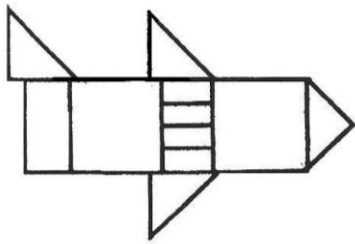
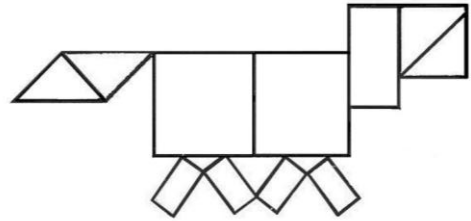
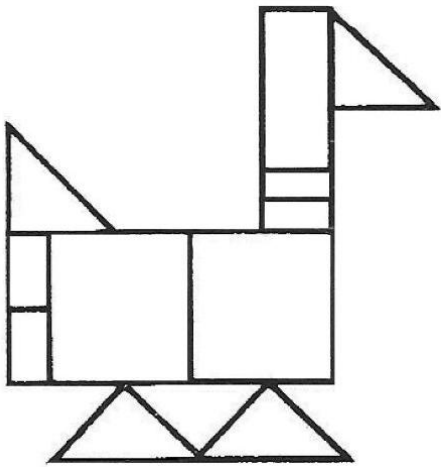
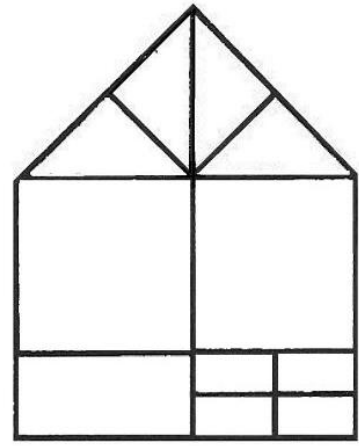
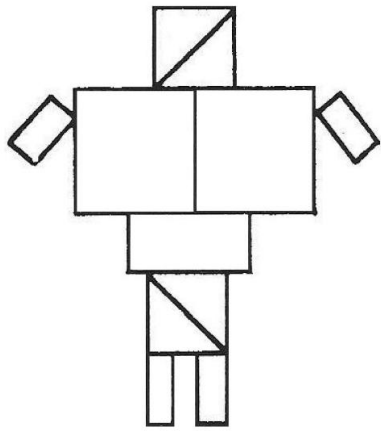
**Описание:** квадрат размером 10\*10 см разрезается. В результате получается 11 частей (2 квадрата, 4 треугольника, 5 прямоугольников). Изготовить игру можно из одинаково окрашенного с двух сторон картона, пластика, других материалов.

**Правила:** при составлении фигур-силуэтов использовать все части, присоединяя одну к другой, не накладывая одну часть на другую.

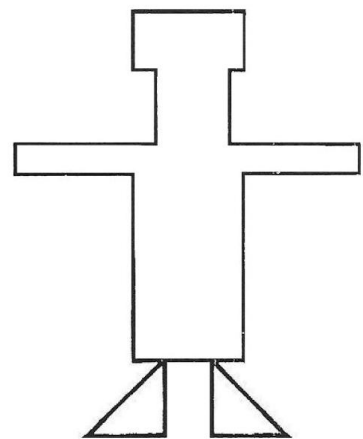
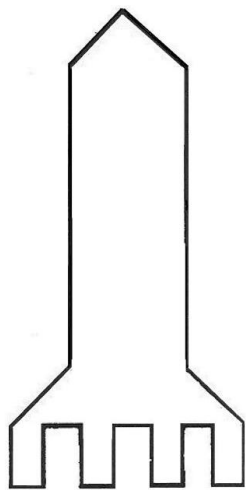
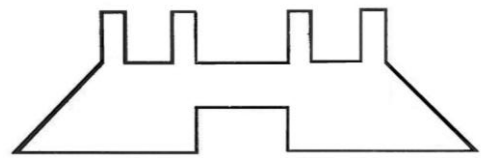
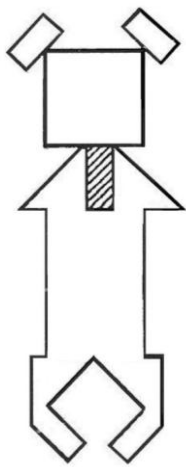
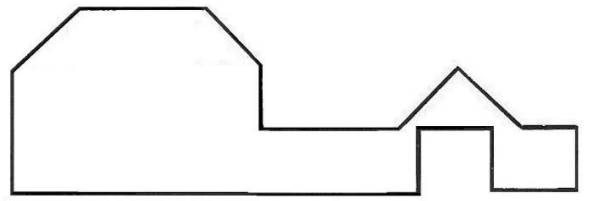
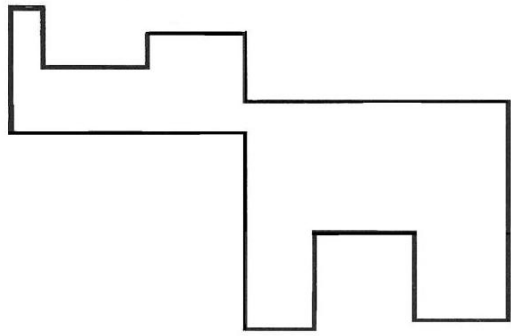
**Цель:** развитие геометрического воображения, пространственных представлений, сенсорных умений, аналитического восприятия и др.

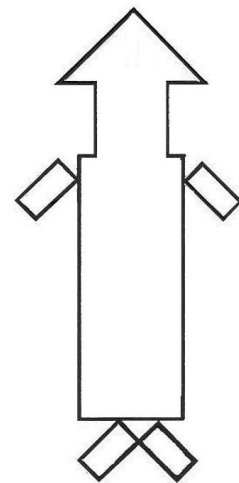
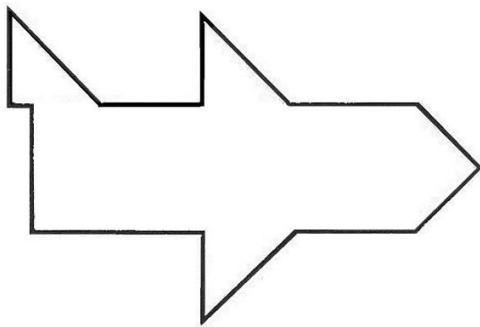
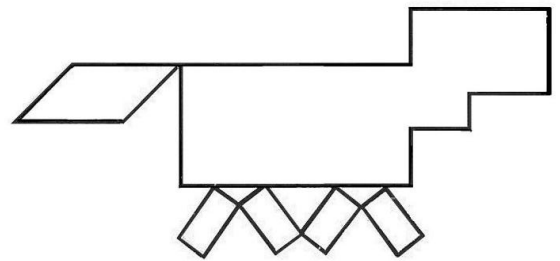
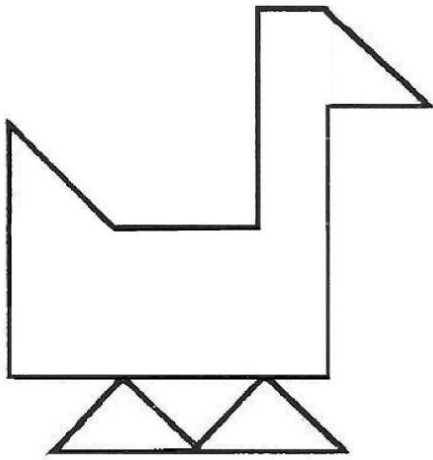
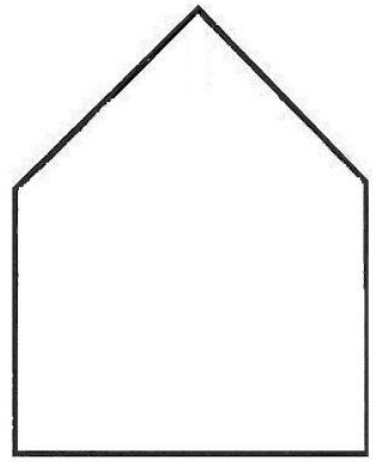
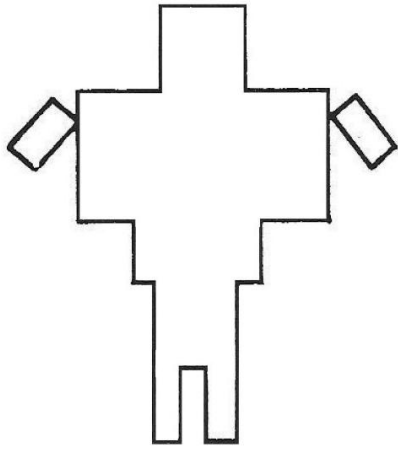








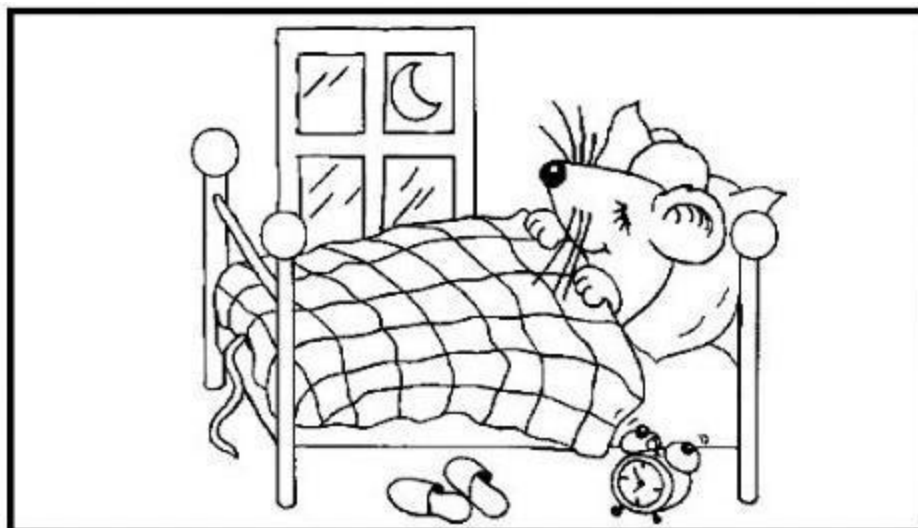




**Задания на развитие внимания**

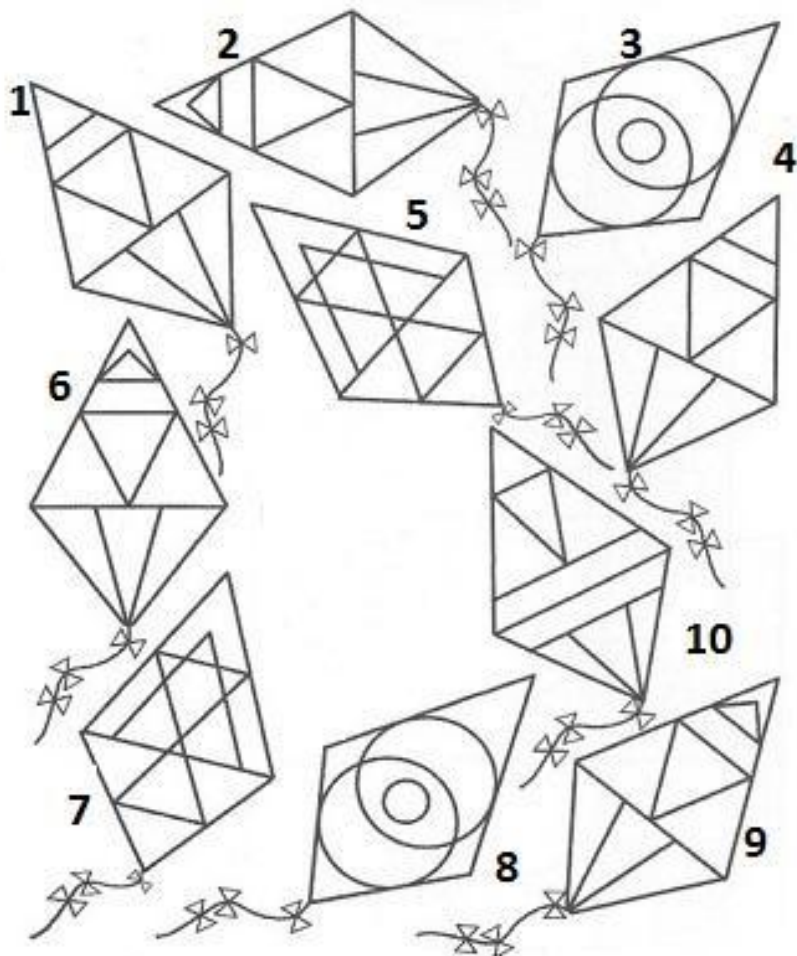
***Найди отличия***

Чем отличается одна картинка от другой? На основе зрительного сопоставления найдите и перечеркните все отличия.

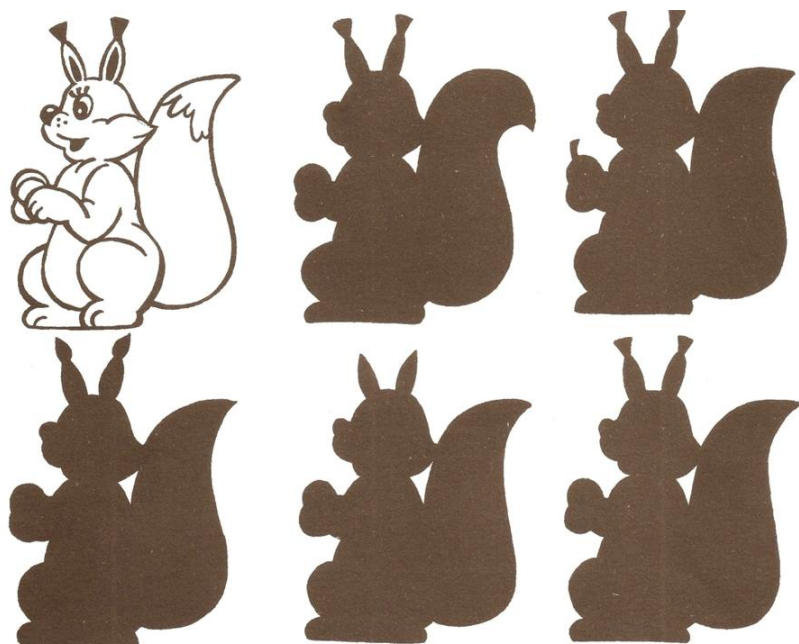


### *Подбери одинаковые пары*

Посмотрите внимательно: есть ли на картинке полностью одинаковые воздушные змеи? Найдите их и соедините стрелочками друг с другом.



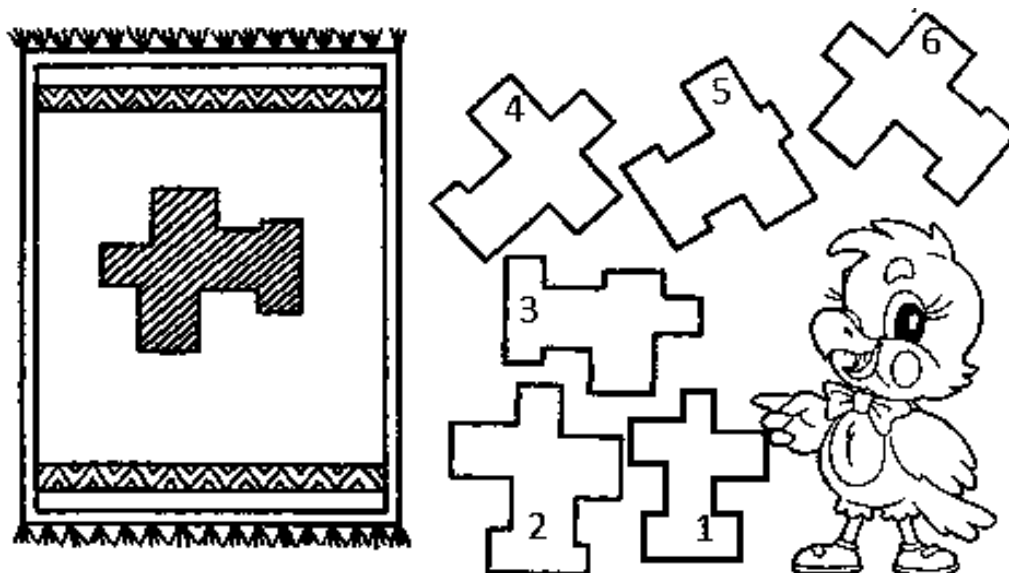
### *Найди силуэт белочки и обведи его*



**Задания на развитие пространственного восприятия**

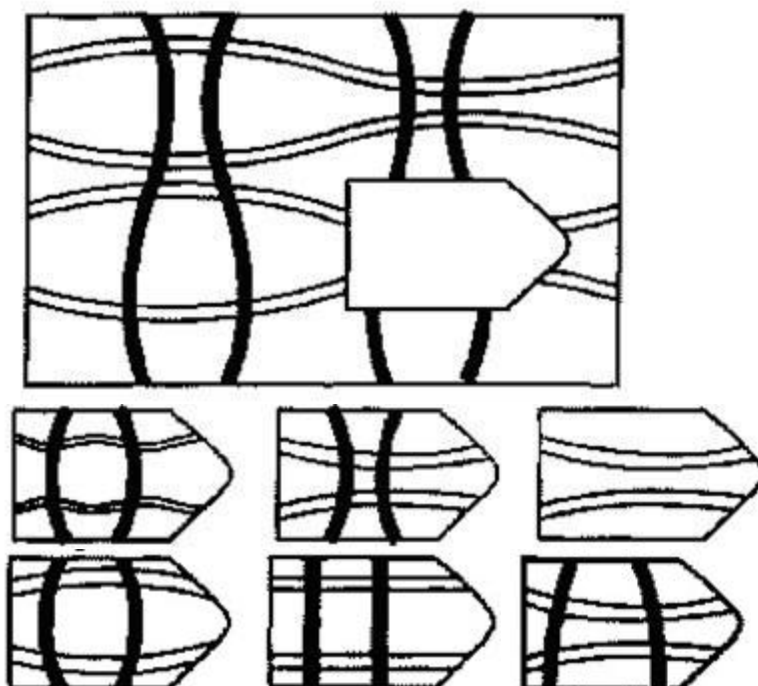
*Найди деталь коврика*

Найдите и обведите деталь от этого коврика



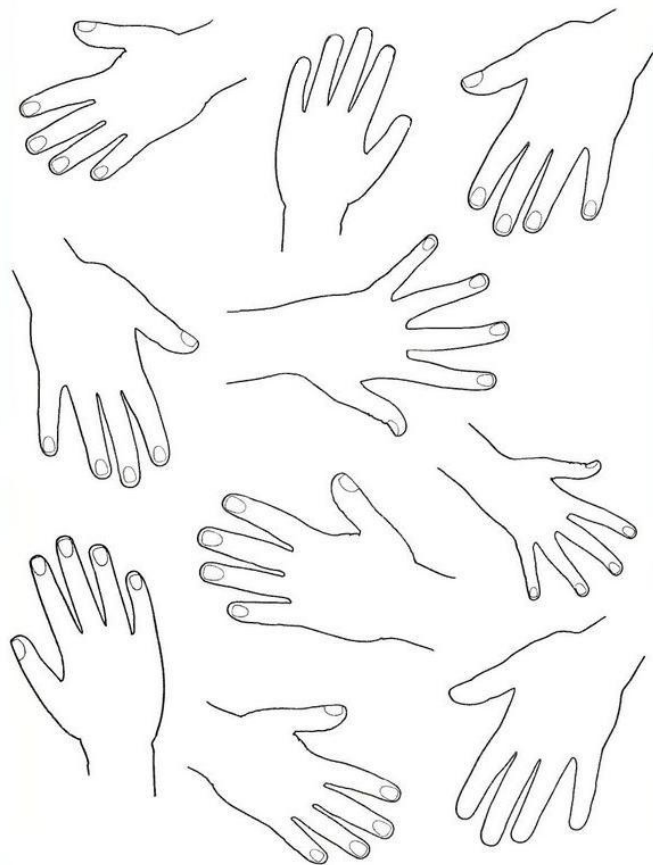
*Найди заплатку*

Посмотрите на коврики и подберите к нему нужную заплатку из тех, что нарисованы снизу. Соедините ее стрелочкой с дыркой



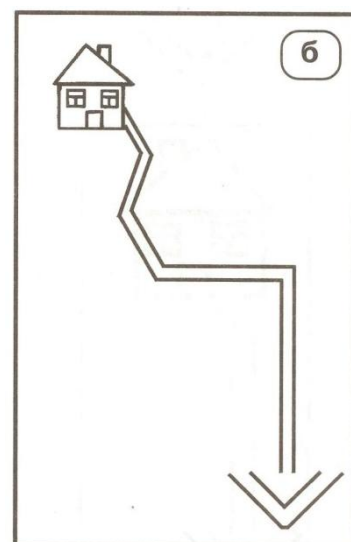
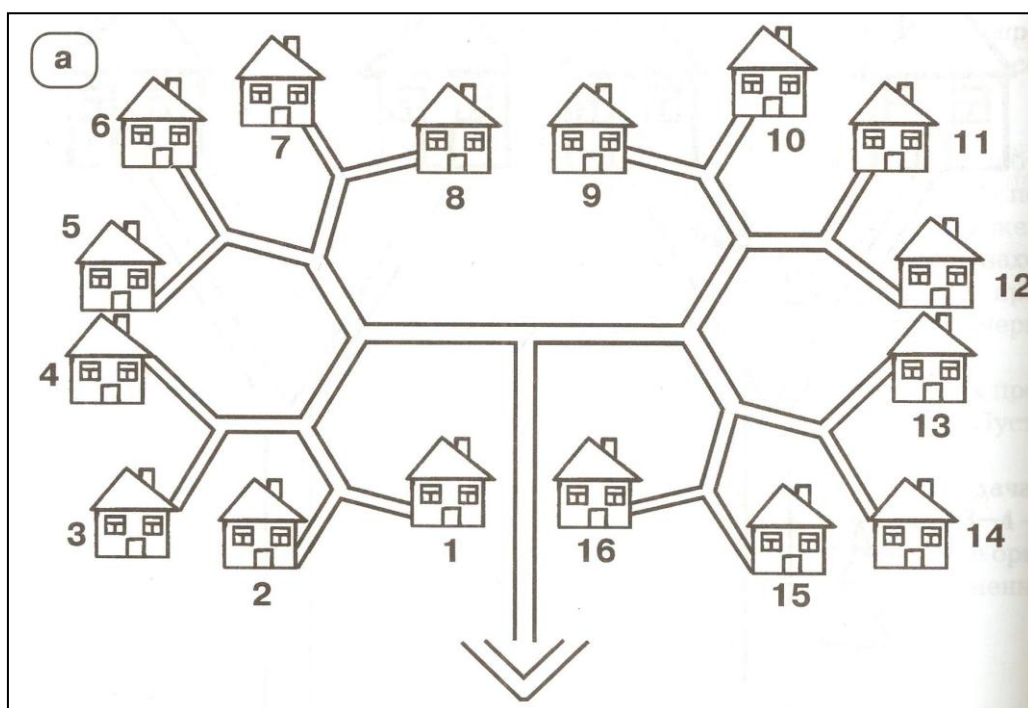
## Посчитай руки

Обведите и сосчитайте все правые руки. Сколько их?

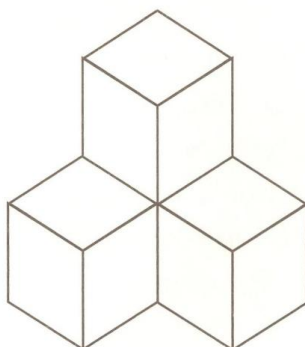
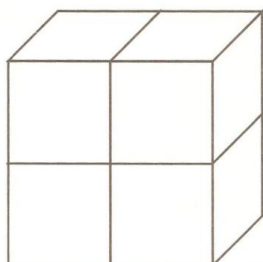
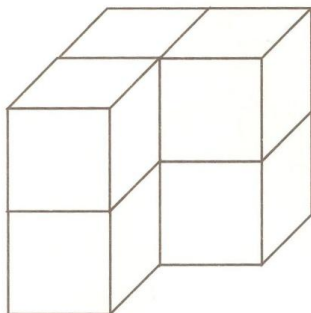
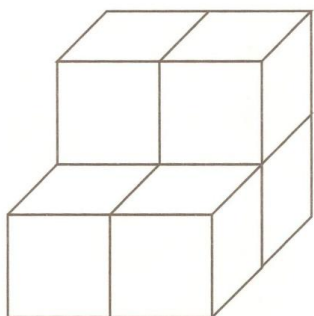


## Письмо Почтальона Печкина

В письме нарисовано, как надо идти, в какую сторону поворачивать, начиная двигаться от стрелки. Найдите нужный домик и зачеркните его

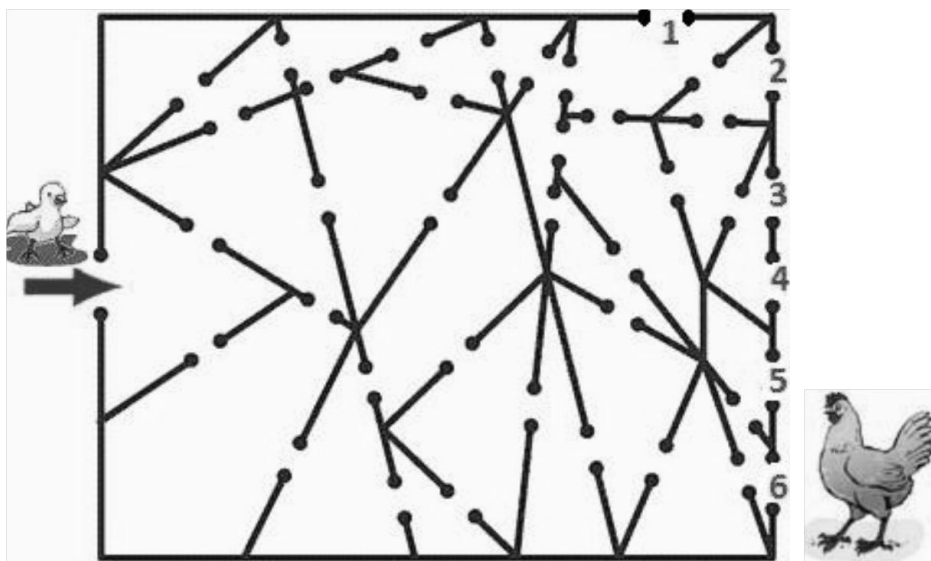


*Посчитай, сколько кубиков в каждой конструкции и ответ запиши цифрой под каждой конструкцией*



### *Игры-лабиринты*

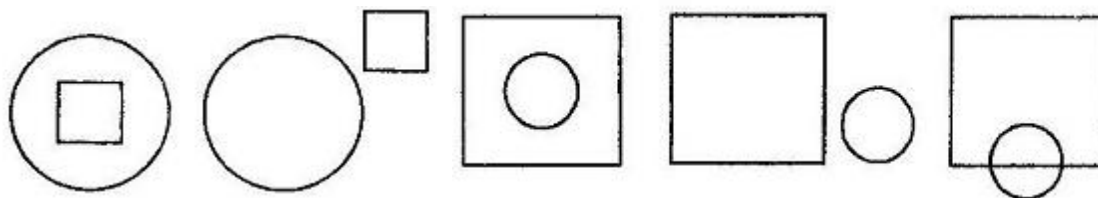
Цыпленок спешит к своей маме. Ему надо пройти через лабиринт. В этом лабиринте один вход (где стрелка) и шесть выходов (цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6). Цыпленку можно проходить **только через треугольные комнаты**. Нарисуйте его путь и определите, через какой выход он попадет к маме.



**Задания на развитие логики**

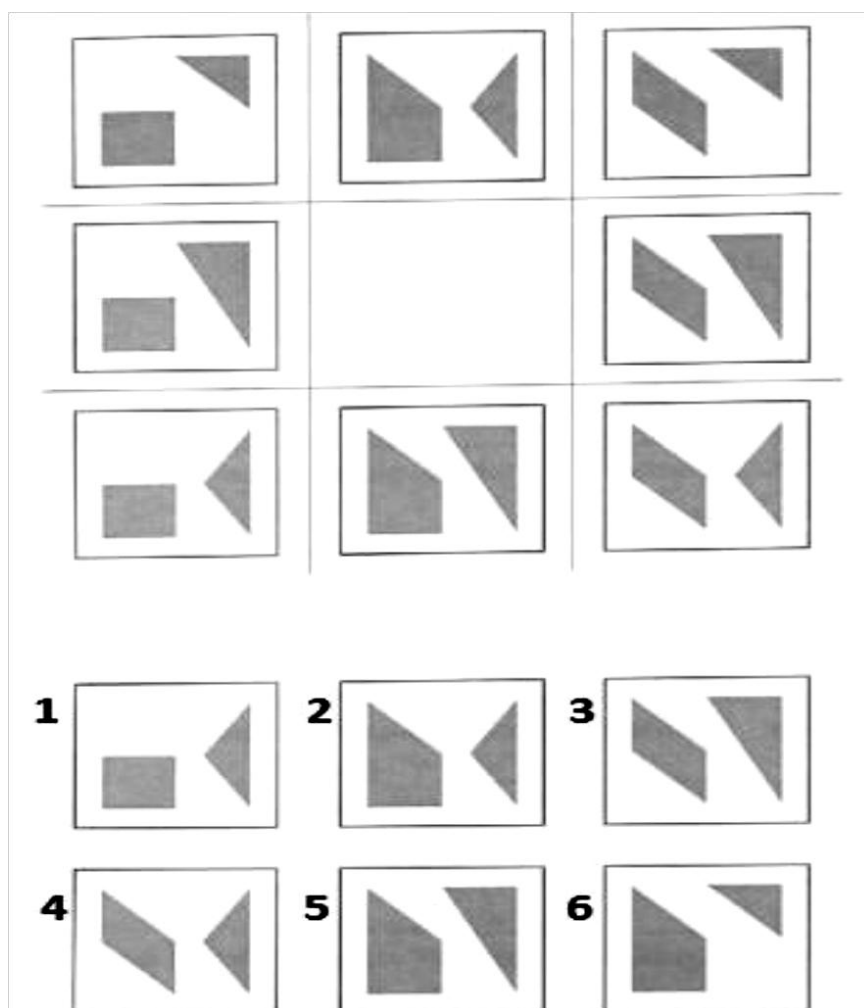
***Найди лишнюю фигуру***

Найдите и обведите лишнюю фигуру, которая отличается от других



***Какую фигуру нужно вставить***

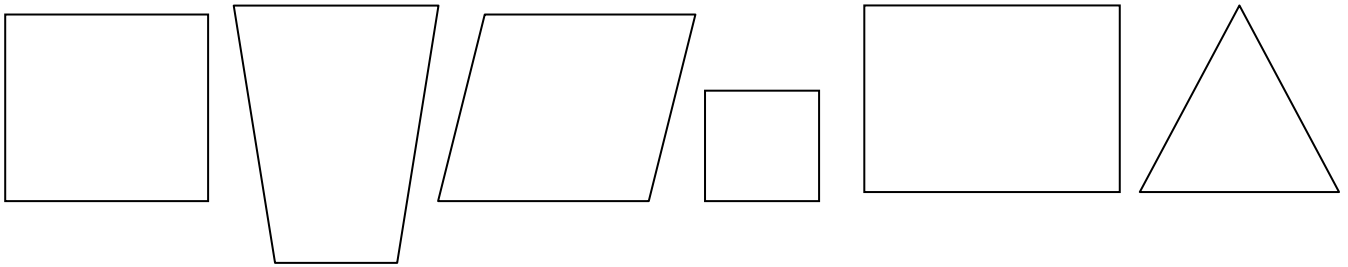
Посмотрите внимательно на рисунок. Найдите и обведите фигуру, которую надо поставить в центр





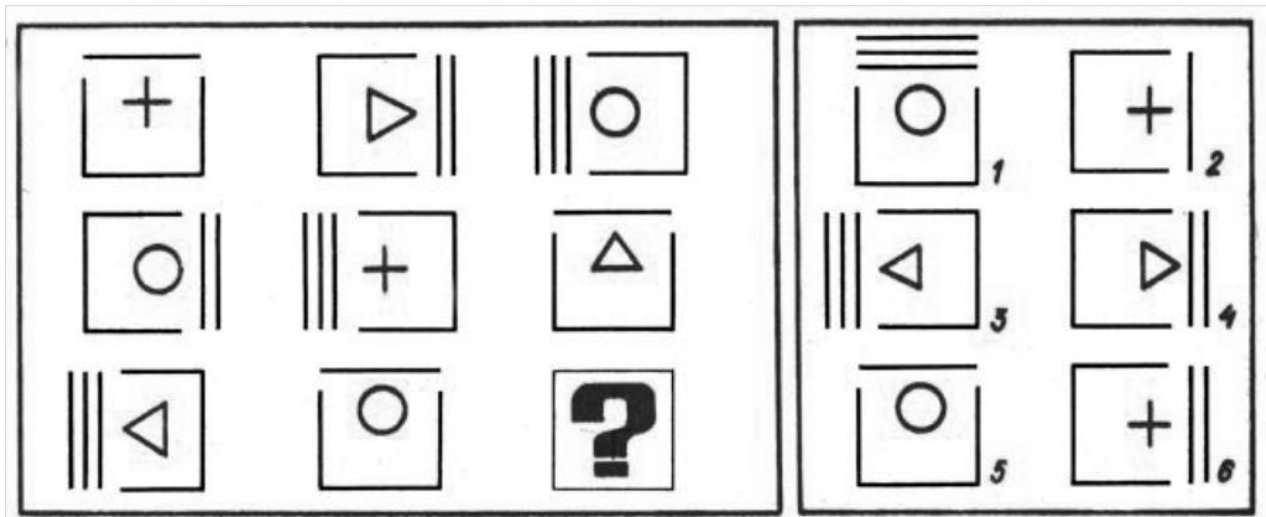
**Найди отличие**

Какая из приведенных ниже фигур **наиболее** отлична от других? Обведите ее



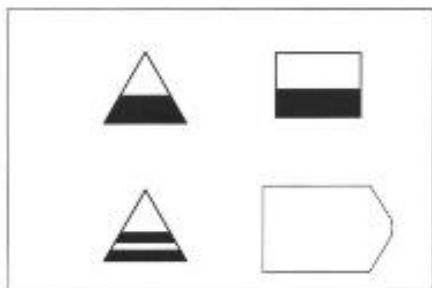
**Вставь картинку**

Посмотрите внимательно на рисунок. Как вы думаете - какая картинка из нарисованных справа должна стоять вместо знака вопроса? Обведите ее.

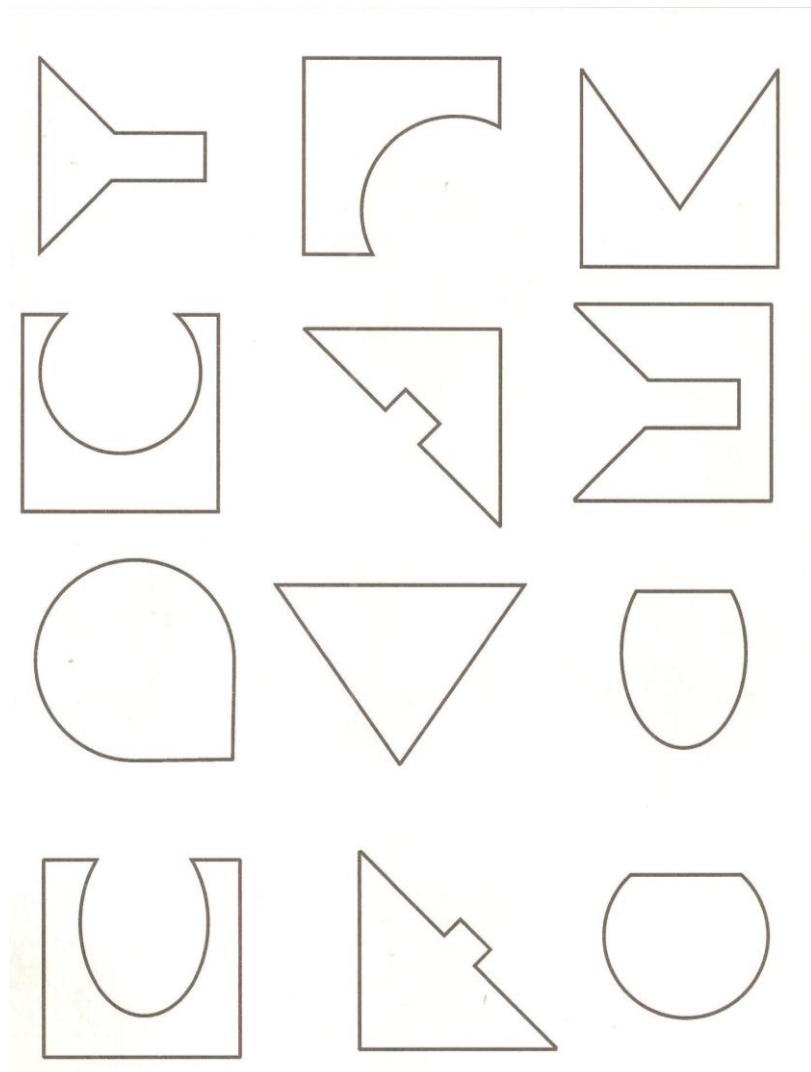


**Найди закономерность**

Найдите закономерность и вставьте в пустую клетку подходящий рисунок. Соедините стрелкой пустой флажок с соответствующей картинкой.



**Подбери фигуры, чтобы получились квадраты, и раскрась их**



### **Словесные логические упражнения**

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

2. Назовите число, которое я пропустила:

«Один, два, три, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять» (четыре)

3. Назовите день недели, который я пропустила:

«Понедельник, вторник, среда, пятница, суббота, воскресенье» (четверг)

4. Назовите время года, который я не назвала:

«Осень, зима, лето» (весна)

5. Назови лишнее слово в ряду слов:

- зима, весна, среда, лето, осень (среда)

- утро, день, зима, ночь, вечер (зима)

- река, мост, озеро, море (мост)

- тюльпан, лилия, фасоль, ромашка, фиалка (фасоль)

**Задания на развитие математических представлений**

***Состав числа***

Нужно разложить число, находящееся на крыше дома, на два числа. Будьте внимательными, заселяйте только пустые клеточки

<b>6</b>	
<b>1</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	
<b>3</b>	
<b>4</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	

***Продолжи числовой ряд***

1	2		4		6		8	9
---	---	--	---	--	---	--	---	---

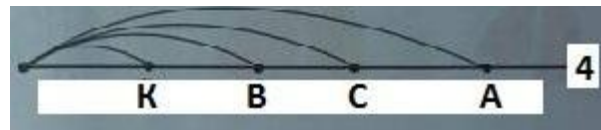
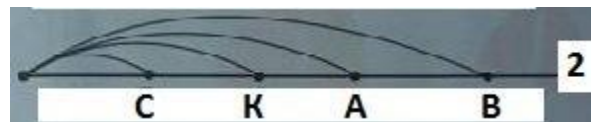
***Реши задачу***

Белка и ежик вместе собрали 10 грибов. Ёжик нашел на 2 гриба меньше, чем белочка. Сколько грибов нашла белка?

**Найди схему к задаче**

Посмотрите внимательно на схемы к задаче. Вам нужно будет отыскать верный вариант. Ребята кидали снежки. Андрей (на схеме он обозначен буквой А) бросил снежок дальше, чем Вова (буква В) и Коля (буква К), но ближе чем Сергей (буква С).

Итак, Андрей бросил дальше Вовы и Коли, но ближе Сережи. Найдите и обведите схему с верным вариантом.



## Список литературы

1. Белошистая, А. В. Формирование и развитие математических способностей дошкольников: Вопросы теории и практики: курс лекций для студ. дошк. факультетов высш. учеб. заведений / А. В.Белошистая. - М.: 2003.-400 с.
2. Волошкина М.И. Дидактическая игра в подготовке ребенка к обучению в школе. Учебник для студентов пед. вузов. – М.: Начальная школа, 2002. - 160 с.
3. Внимание. Память. – М.: ЗАО «Росмэн-пресс», 2006. – 71 с.
4. Внимание и память. – М.: ЗАО «Росмэн-пресс», 2005. – 79 с.
5. Волков Б. С., Волкова, Н. В. Готовим ребенка к школе. СПб.: Питер, 2008. – 192 с.
6. Гатанова Н.В., Тунина Е.Г. Тесты для будущего первокласника. Память. Внимание. Глазомер. Мышление. Логика.– М: ЗАО «Олма Медиа Групп», 2010. – 192 с.
7. Ерофеева, Т. И. Математика для дошкольников. Методическое пособие для воспитателей / Т. И. Ерофеева. – СПб.: Владос, 2007.
8. Жукова О.С. Задачи для ума. Развиваем сообразительность. – М.: Астрель-СПб, 2010, - 32 с.
9. Михайлова, З. А. Игровые, занимательные задачи для дошкольников: Пособие для воспитателя детского сада. – М.: Просвещение, 1985. – 96 с.
10. Мышление. – М.: ЗАО «Росмэн-пресс», 2006. – 71 с.
11. Севостьянова Е.О. Занятия по развитию интеллекта детей 5—7 лет. - М.: ТЦ Сфера, 2008. — 96 с.
12. Соколова Ю. Тесты на интеллектуальное развитие ребенка 5-6 лет / ил. Е. Карпович. – М.: Эксмо, 2010. – 64 с.
13. Тихомирова Л.Ф. Логика для дошкольников. Упражнения на каждый день. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 2000. – 256 с.
14. Учимся играть, творить, размышлять... Интеллектуально-творческое развитие детей старшего дошкольного возраста. Е.Ю. Данилова, Н.В. Дружинина, Л.А. Плевако. Электронное пособие  
[http://shop.perspektiva-omsk.ru/shop/Danilova\\_e\\_yu\\_uchimsya\\_igrat](http://shop.perspektiva-omsk.ru/shop/Danilova_e_yu_uchimsya_igrat)