**Игры- головоломки, как средства развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста**

Воспитатель: Андрияхина Ирина Геннадьевна (высшая квалификационная категория)

Уважаемые коллеги, предлагаю вашему вниманию опыт работы по использованию игр - головоломок с целью развития у детей познавательной активности.

Современный мир стремительно меняется. Наши дети живут в эпоху компьютеризации и информатизации, в эпоху ярких впечатлений и быстрой смены картинок. В условиях быстро меняющейся жизни от человека требуется не столько владение знаниями, а в первую очередь умение добывать эти знания самому, умело оперировать ими, применять их в различных видах деятельности.

Современные педагоги и психологи, отмечают, что наши дети отличаются от предыдущих поколений. Они с лёгкостью осваивают сложную техническую игрушку, но с большим трудом решают логическую задачу, утрачивают к ним интерес при затруднениях.  В чём же причина? Связано это с тем, что желание детей к получению новых знаний, а тем более их поиску минимально. У детей нет желания размышлять, задавать вопросы, выражать и отстаивать своё мнение, т.е у детей снижена познавательная активность. Проблема развития познавательной активности очень актуальной и сегодня.

Важно стимулировать познавательную активность детей, вовлекать их в активную познавательную деятельность, которая откроет ребенку окно в мир знаний, мир удивительных открытий. Ведь стремление к постижению мира заложено в ребенке на биологическом уровне, но это стремление нужно развивать.

Наиболее сензитивным периодом развития познавательной активности является старший дошкольный возраст. Известно, что познавательная активность детей старшего дошкольного возраста развивается из потребности в новых впечатлениях, которая присуща каждому человеку от рождения. В старшем дошкольном возрасте на основе этой потребности у ребенка формируется стремление узнать и открыть для себя как можно больше нового.

Одним из эффективных средств формирования познавательных интересов и познавательных действий ребёнка , развитие интеллектуальных качеств дошкольников является игра – головоломка. Головоломка — непростая задача, для решения которой, как правило, требуется сообразительность, умение сравнивать, анализировать. Головоломка - лучшая развивающая игрушка в мире. Попадая в руки ребёнку, она вызывает много положительных чувств и эмоций. Это идеальный тренажер для ума, развития логического и пространственного мышления, воображения, внимания и зрительной памяти, аккуратности и точности.

Игр - головоломок большое множество и сегодня я хотела познакомить вас с головоломками, которые мы активно используем в практике своей работы с детьми.

Игры головоломки – геометрическое конструкторы.

В работе с детьми уже не первый год мы используем **игры головоломки – геометрическое конструкторы**. Цель данных игр-головоломок состоит в том, чтобы создавать на плоскости силуэты предметов по образцу и замыслу. Игры-головоломки привлекают детей своей занимательностью, свободой действий, подчинению правилам, возможности проявлять творчество и фантазию, стимулируют познавательную активность. Существует несколько видов игр-головоломок:

“ТАНГРАМ”, “ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ”, “ГОЛОВОЛОМКА ПИФАГОРА”, КОЛУМБОВО ЯЙЦО”, “ВЬЕТНАМСКАЯ ИГРА”, «ЛИСТИК» и т.д.

Игры-головоломки развивают:

* Пространственные представления;
* Воображение;
* Конструктивное мышление;
* Комбинаторные способности;
* Сообразительность;
* Целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач;

Осваивать игры – головоломки начинаем с «Танграма».

**Танграм** (от китайского *«семь дощечек мастерства»*) состоит из семи плоских фигур, или танов. Их необходимо сложить определенным образом для получения более сложной фигуры, изображающей человека, животное, растение, предмет, цифру, букву и т. д.

*Условиями игры являются:*

* **использование всех семи фигур танграма**
* **отсутствие наложения между фигурами**.

Несмотря на кажущуюся простоту, «Танграм» является отличным развивающим пособием, которое мы активно и успешно используем в работе с детьми на протяжении нескольких лет.

Начинаем эту работу ещё с детьми средней группы – мы знакомим их с деталями игры, объясняем основные правила игры «Танграм» и упражняем в составлении квадратов, треугольников, четырёхугольников из деталей головоломки. Затем знакомим детей со схемами и учим составлять изображения путём наложения деталей на схемы. После того, как дети уверенно составляют фигуры способом наложения, переходим к созданию детьми простейших изображений со зрительной опорой на схемы.

В старшей группе дети переходят к созданию изображений по силуэтной схеме. На этом этапе дети упражняются в умении осуществлять зрительно-мыслительный анализ возможного способа расположения фигур, планируют ход действий и проверяют его практически.

В подготовительной группе переходим к более сложным способами трансфигураций – выкладыванию изображений по полным схемам из двух наборов и силуэтным схемам с числовым обозначением, где каждая деталь имеет своё цифровое обозначение. Это облегчает процесс сборки фигуры. На этом этапе дети переходят от зрительного анализа к усвоению способов мысленных действий.

Занимательные игры с головоломкой «Танграм» вызывают у наших ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подолгу упражняться в преобразовании фигур по заданному образцу, по собственному замыслу. С большим удовольствием наши дети приняли участие в тематическом проекте «Наши любимые сказки» имоделировали по собственному замыслу сюжетные картины к знакомым сказкам из деталей игры «Танграм», проявляя своё творчество и фантазию.

В старшем дошкольном возрасте, когда дети уверенно освоили «Танграм», предлагаем им и другие головоломки, похожего характера ( «Листик», «Волшебный круг», «Колумбово яйцо»). Эти головоломки дети с удовольствием осваивают самостоятельно, без особых затруднений.

Головоломки используем на занятиях, в подгрупповой и индивидуальной работе с детьми. Для организации самостоятельной игровой деятельности в распоряжение детей есть настольные, магнитные и напольные варианты этих головоломок.

Игры-головоломки с палочками.

Широко известные всем счетные палочки оказываются не только счетным материалом. В старшем дошкольном возрасте мы активно используем в работе с детьми **головоломки с палочками.** Их называют задачами на смекалку геометрического характера, так как в ходе решения, как правило, идет трансфигурация, преобразование одних фигур в другие, а не только изменение их количества.

Игры – головоломки с палочками развивают наблюдательность, логическое мышление, повышают интереса не только к конечному результату, но и к самому процессу познания. Головоломки способствуют развитию творческих возможностей и способностей, позволяют конструировать по образцу и по собственному замыслу. Работа с палочками развивает мелкую моторику рук ребенка.

Игры с палочками выделяются из общего списка головоломок потому, что материал для них доступен всегда и всем. Коробочка с палочками занимает совсем немного места, а значит, их можно использовать не только в группе, но и дома, на улице. Все, что нужно для занятий — гладкая ровная поверхность и достаточное пространство, чтобы выложить некоторое количество палочек. То есть — совсем немного.

Для организации работы с детьми у нас есть наборы обычных счетных палочек по количеству детей для составления задач-головоломок. Кроме этого, мы подготовили карточки с графически изображенными на них фигурами, которые подлежат преобразованию. На обратной стороне карточки схематично указывается, какое преобразование надо проделать, и какая фигура должна получиться в результате.

В младшей, средней группах мы активно используем счётные палочки при обучении счёту, при ознакомлении с геометрическими фигурами. Дети упражняются в составлении геометрических фигур по условию, анализируют получившиеся фигуры. Этим мы подводим детей к решению задач с палочками более сложного характера.

К старшему дошкольному возрасту, результате проводимой предварительной работы, наши дети овладевают способами составления фигур и подготовлены к поиску решения задач – головоломок.

Задания с палочками, которые мы используем в работе с детьми старшего дошкольного возраста имеют более высокий уровень сложности и различаются по характеру преобразования *(трансфигурации)*.

Их нельзя решать каким-либо усвоенным ранее способом. В ходе решения каждой новой задачи ребенок включается в активный поиск пути решения, стремясь при этом к конечной цели, требуемому видоизменению или построению пространственной фигуры.

Для детей 5-6 лет задачи на смекалку можно разделить на 3 группы *(по способу перестроения фигур, степени сложности)*.

1. Задачи на составление заданной фигуры из определенного количества палочек (например: составить 2 равных квадрата из 7 палочек, 2 равных треугольника из 5 палочек).

2. Задачи на изменение фигур, для решения которых надо убрать указанное количество палочек (составить фигуру из 5квадратов, затем убрать 4 палочки, чтобы остался прямоугольник).

3. Задачи на смекалку, решение которых состоит в перекладывании палочек с целью видоизменения, преобразования заданной фигуры (составить домик из 6 палочек, затем переложить 2 палочки так, что бы получился флажок).

Дети 5-6 лет ищут решение задачи путём практических проб (самостоятельно перекладывают палочки, пока не найдут правильного решения). При этом мы можем помочь им наводящими вопросами и частичными подсказками.

В работе с детьми подготовительной группы мы усложняем характер задач на преобразование фигур. При этом дети постепенно переходят от практического поиска решения (перекладывания палочек, пока не получится нужный результат) к самостоятельному мысленному решению задач (т.е все действия обдумывают в уме).

В результате регулярных упражнений по решению задач-головоломок дети приобретают способность подходить к решению задач творчески и даже самостоятельно придумывают элементарные задачи на смекалку.

Задания на смекалку с палочками частично включаем в занятия по ФЭМП, в подгрупповую и индивидуальную работу с детьми по развитию смекали и сообразительности. С большим удовольствием наши дети самостоятельно решают задачи с палочками и в свободной самостоятельной деятельности как индивидуально, так и объединяясь в группы, помогая друг другу в поиске решения.

Игра-головоломка «Волшебный квадрат».

Работая над вопросом развития познавательной активности, мы опираемся не только на проверенные средства и методики, но стараемся искать новые современные пути и её активизации, внедрять в работу новые развивающие технологии. Мы старались найти игры, которые бы оставались оригинальными, интересными ребёнку, не утрачивали бы своей привлекательности то игры к игре, стимулировали познавательную активность детей.Такой игрой – открытием для нас стала игра «Волшебный квадрат».

Игра «Волшебный квадрат» одна из множества игр интеллектуально-творческой технологии *«Сказочные лабиринты игры»,* автором которой является Вячеслав Вадимович Воскобович. Физик по образованию свои первые игры он придумал для своих собственных детей. Вячеслав Вадимович разработал уже более 50 игр. Они представляют собой многофункциональные творческие пособия. Обучаться с помощью них ребенок может весело и непринужденно, при этом для выполнения предлагаемых заданий ребенку потребуется проявить креативный подход и включить воображение.

Технология Воскобовича разработана на трёх важнейших принципах:

**интерес-познание-творчество**.

Отличительной особенностью игр Восвобовича является:

* Многофункциональность
* Вариативность
* Творческий потенциал каждой игры
* Широта использования
* Широта возрастного диапазона.

**Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича**

* Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
* Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
* Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и

логического начал.

* Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.

Развитие мелкой моторики.

Что же представляет собой игра «Волшебный квадрат» ?

«Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый.

Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича»можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы.

Свою работу с двухцветным «Волшебным квадратом» начали с детьми средней группы. На первом этапе с помощью игр «Играем в прятки», «Путешествие по квадрату» знакомили детей с игрой, рассматривали, обследовали. Затем перешли к простейшим действиям - сложи квадрат пополам разными способами, обсуждали, что получилось.

После этого познакомили детьми со схемами, которые представлены в руководстве к игре и условными обозначениями на них, способами конструирования. Учили детей с помощью игровых сюжетов сказки «Тайна ворона Метра» складывать простые фигуры «Домик», «Конфета», «Конверт», «Мышка», «Ежик» по алгоритму. На основе этих форм в дальнейшем дети будут складывать более сложные изображения.

В старшей группе перешли к более сложным приёмам трансформации, включая объемное складывание - «Звездочка», «Самолёт», «Черепаха».

В подготовительной группе знакомим детей с четырёхцветным квадратом переходя то простых однотонных фигур к более сложным - двухцветным. Дополнительную игровую мотивацию создавал сказочный сюжет, предложенный автором игры – надо помочь героям – трём шутами, найти цвет фигур, которых злой волшебник заколдовал. Для этого надо по схемам сложить фигуры, это поможет определить цвет.

Игра «Квадрат Воскобовича» вызвала большой интерес у детей нашей группы, они активно складывают, разбирают, экспериментируют.

Насытить самостоятельную игровую деятельность детей интересными развивающими играми нам помогает созданный в группе центр «Заниматика». В нем в распоряжении детей находятся логико – математические игры, игры-головоломки, ребусы. У детей всегда есть возможность выбрать интересующую их игру, и играть индивидуально или совместно с другими детьми. У детей вырабатывается устойчивая потребность занимать свое свободное время не только интересными, но и требующими умственного напряжения, интеллектуального усилия играми.

Родители наших воспитанников вовлечены в работу по внедрению игр – головоломок в игровую деятельность детей. Мы проводим мастер- классы для родителей, где знакомим с головоломками. При помощи родителей были изготовлены игры- головоломки «Танграм» на каждого ребёнка. Родители приобрели игры – головоломки как для группы, так и в домашнюю игротеку.

Игры – головоломки вызывают у наших детей большой интерес. Они могут, не отвлекаясь, подолгу упражнять в преобразовании фигур, перекладывая палочки, трансформируя исходные формы в новые фигуры. Они выкладывают их не только по заданному образцу, но и по собственному замыслу.

Мы отметили, что дети стали самостоятельнее, усидчивее, не ждут наших подсказок, стараются сами додуматься до правильного варианта и не бросают игру при первых трудностях. Дети стали терпеливее, последовательнее в своих решениях. Ещё мы отметили, что дети охотно приходят на помощь товарищам в случае затруднений стараются объяснить, помочь тем, кто например долго отсутствовал, что то забыл и затрудняется в решении занимательных задач с играми - головоломками.

Мы планируем и дальше использовать игры-головоломки в работе с детьми, внедрять в практику работы с современные технологии позволяющие активизировать познавательную активность наших воспитанников.