**Использование игр-ребусов и игр-головоломок с целью развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста**

Современное общество на данном этапе развития претерпевает большие изменения. В настоящее время наша жизнь стремительно модернизируется, усложняется. Внедряются различные информационные технологии, следовательно, меняется уровень жизни человека, стремление получать и осваивать новые знания. С изменениями условий развитиякаждого субъекта изменяются и сами субъекты. Новое поколение детей должно отвечать современным требованиям общества. В настоящее время перед образованием встает задача воспитать не только творческого, всесторонне развитого человека, но и гибко ориентирующегося в постоянно меняющейся действительности, готового осваивать принципиально новые области и виды деятельности. Одним из важных направлений в работе с детьми дошкольного возраста является развитие их познавательной сферы. Любой нормально развивающийся ребенок появляется на свет с врожденной познавательной направленностью, помогающей ему адаптироваться на первых порах к новым условиям своей жизнедеятельности. Со временем познавательная направленность переходит в познавательную активность-состояние внутренней готовности к познавательной деятельности. Назначение познавательной деятельности - формирование отношения к познанию, науке, природе. Познавательная деятельность открывает ребенку окно в мир знаний, мир удивительных открытий. Анализ психолого-педагогической литературы и опыт отечественных и зарубежных педагогов утверждает, что 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, в процессе развития ориентировочно-исследовательской деятельности, у ребенка формируется стремление узнать и открыть для себя как можно больше нового.

Изучению познавательной активности, способам и методам активизации учебной деятельности уделяли большое внимание зарубежные и отечественные деятели, так как, являясь индивидуально-психологической характеристикой человека, она отражает очень сложные взаимодействия психофизиологических, биологических и социальных условий развития. Особенности развития познавательной активности в дошкольном возрасте, условия и методы ее формирования в различных видах деятельности изучены в работах Т.М. Землянухиной, Д.Б. Годовиковой, Е.Э. Кригер, М.И. Лисиной, Т.А. Павловец, Т.А. Серебряковой, С.П. Чумаковой.  М.И.Лисина рассматривает понятие  «познавательная активность» как положение готовности к познавательной деятельности**,** как состояние, которое предшествует деятельности и порождает ее. Коэффициентом готовности к познавательной активности, по мнению ученого, являются: признаки интереса, внимания, сигналы о настройке на начало работы. Исследования Майи Ивановны  свидетельствуют о том**,** что между познавательной активностью и деятельностью наблюдается тесная связь. При этом познавательная активность выступает одним из компонентов в структуре деятельности и выражается в процессах взаимодействия личности с окружающей действительностью.

Познавательная активность проявляется в умении ребенка видеть проблему, формулировать ее, находить пути решения, формировать свое мнение об изученных явлениях. По определению Ю.Н. Косенко, познавательная активность – это интегральное свойство личности, которое интенсивно формируется в процессе обучения и влияет на весь процесс учебной деятельности. Это и предпосылка, и результат развития ребенка; это и цель, средство и результат активизации учебно-воспитательного процесса.

Развитие познавательной активности детей дошкольного возраста включает: развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности.

В психолого-педагогической литературе в качестве средств развития познавательной активности изучались природа, явления общественной жизни, значительно меньше в таком качестве рассматривались логические задачи и головоломки**.** Нестандартная ситуация, имеющая проблемный характер, присущий каждой занимательной задачи, всегда вызывает особый интерес у ребёнка**.** В трудах Н. Н. Поддьякова «проблемность» (наличие противоречий, нуждающихся в разрешении**)** рассматривается как мощный стимулятор активности детей. Ученый Я. И. Перельман считал, что занимательность является главным средством, помогающим сложные научные истины делать доступными для непосвященного человека, его удивлять, возбуждать в нем процессы мышления, наблюдательность, содействовать активному познавательному отношению к окружающим явлениям действительности. П.И. Зубкова определяет познавательную активность старших дошкольников как целенаправленную деятельность, ориентированную на становление субъективных характеристик в учебно-познавательной работе. Основой развития познавательной активности служит целостный акт познавательной деятельности - учебно-познавательная задача. В соответствии с теорией Д. Б. Эльконина развитие познавательной активности осуществляется путем накопления положительного учебно-познавательного опыта. У детей дошкольного возраста процесс познания окружающего мира происходит через игру.

Игра, как известно, является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста, она оказывает значительное влияние на развитие ребенка**.** А. С. Макаренко писал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, как у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание происходит, прежде всего в игре». Игра для **детей** – важное средство самовыражения, проба сил. В играх воспитатель может лучше узнать своих воспитанников, их характер, привычки, организаторские способности, творческие возможности, что позволит ему найти наиболее правильные пути воздействия на каждого из них. И, что тоже очень важно, **игры** сближают воспитателя с детьми, помогают устанавливать с ними более тесный контакт. Дети, наблюдая за взрослыми, стремятся подражать им во всем, жить с ними на равных, воспроизводя в игре то, что им близко и интересно (действия людей в быту, трудовые процессы, отношения людей друг к другу, их отдых, развлечения и т. д.).

На сегодняшний день известно довольно большое количество разнообразных классификаций игр. С.Л.Новосёлова различает следующие виды игр: сюжетно-ролевые, подвижные, театрализованные и дидактические. Игры-ребусы и игры-головоломки являются разновидностью дидактических игр.

Головоломка — непростая задача, для решения которой, как правило, требуется сообразительность, умение сравнивать, анализировать. Головоломка - лучшая развивающая игрушка в мире. Слово «головоломка» произошло от выражения "ломать голову" и означает, как несложно догадаться, решить трудноразрешимую задачу. Некоторые головоломки известны с глубокой древности. Оригинальные логические задачи находят на стенах египетских пирамид, в древнегреческих манускриптах и в других исторических памятниках. Эпохой расцвета в средневековой истории головоломок можно считать конец IX века. Рост уровня образования и снижение религиозной нетерпимости к наукам привели к расширению круга любителей логических задач. В это время появилась и первая книга головоломок в Европе — сборник ирландского просветителя Алкуина «Задачи для развития молодого ума».

Наиболее знаменитыми создателями головоломок являются Генри Эрнест Дьюдени Сэм Лойд, Мартин Гарднер, Эрнё Рубик, Оскар ван Девентер.

Известен множеством головоломок на бумаге и как автор заданий чемпионатов мира по пазлспорту профессор математики из США Эрих Фридман. Один из самых известных создателей и популяризаторов головоломок , автор сотен вариантов головоломок и автор 80 книг о головоломках - японец Ноб Йошигахара.

В России и странах бывшего [СССР](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%A1%D0%A1%D0%A0) известны Сергей Грабарчук−старший, Анатолий Калинин, Владимир Красноухов, Леонид Мочалов, как создатели механических головоломок, а также Андрей Богданов, Борис Кордемский, Ольга Леонтьева, Яков Перельман, Владимир Португалов, Риад Ханмагомедов, Михаил Хотинер, как авторы головоломок на бумаге.

Ребус в переводе с латыни означает «вещи». Это увлекательная головоломка, в которой слово, словосочетание или предложение зашифровывается с помощью картинок и специальных символов. Зародился ребус во Франции в XV веке, а первый печатный сборник ребусов, изданный в этой стране в 1582 году, был составлен Этьеном Табуро. Чтобы разгадать ребус, важно не только знать, что нарисовано, но и учесть расположение рисунков и символов друг относительно друга, и это достигается практикой. Задача решающего – проанализировав изображения и символы-подсказки, распознать зашифрованное слово. Одна из основных прелестей ребусов в том, что у них практически нет возрастных ограничений. Самые юные эрудиты любят такие задачки из-за ярких веселых картинок, детям постарше просто интересно решать подобные головоломки. Чтобы найти решение, нужно немало подумать, применить логику и сообразительность. Исследования ученых (Ф.Н. Блехер, Л.Н. Мадышева, З.А. Михайлова, А.А. Столяр) показали, что игры-головоломки и игры-ребусы развивают у детей самостоятельность, способность автономно, независимо от взрослых решать доступные задачи в разных видах деятельности, а также способность к элементарной творческой и познавательной активности. Эти игры позволяют детям осваивать средства познания: эталоны, цвета, формы, величины, способствуют накоплению логико-математического опыта, овладению способами познания: сравнением, обследованием, уравнением, счетом. **Решение головоломок и ребусов**  отвечает интересам и потребностям **дошкольников** и при целенаправленной организации обучения может носить подлинно развивающий характер и влиять на **формирование познавательной и творческой активности.**

О влиянии головоломок на умственное развитие, формирование познавательной активности детей старшего дошкольного возраста особое внимание уделено в работах З.А. Михайловой. Головоломки и ребусы способствуют развитию творческого и самостоятельного мышления, рефлексии, а в целом – формированию интеллектуальной готовности к обучению в школе. З.А. Михайлова, относя головоломки к разряду развлечений, подчеркивает, что любая задача на смекалку несет в себе определенную умственную нагрузку, которая чаще всего «замаскирована» занимательными внешними условиями задачи.

Игры-головоломки и игры-ребусы носят довольно-таки обобщенный характер, мало напоминая по своей внешней форме те задачи, с которыми нам приходится сталкиваться в повседневной жизни. Но в этом то, как раз и состоит одно из главных их достоинств - решение головоломки способствует развитию познавательной активности. Ребусы и головоломки - особый вид задач, содержащие проблемный характер, построены с учётом недостатков, присущих мышлению большинства людей, предрасположенности к инерции, использованию привычных мыслительных установок и стереотипов при решении различных ситуация, односторонности в восприятии окружающих предметов. Дети очень активны в восприятии задач – шуток, головоломок, логических упражнений. Они 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 стимулирует мыслительную активность. Головоломка, попадая в руки ребёнку, вызывает много положительных чувств и эмоций. Это  идеальный тренажер для ума, развития логического и пространственного мышления, воображения, внимания и зрительной памяти, аккуратности и точности.

Как показывает практика, в ДОО недостаточно используются головоломки, требующие остроты ума и способностей к пространственному мышлению.

Головоломки ( наиболее популярны «Танграм», «Вьетнамская головоломка», «Колумбовое яйцо») интересны по содержанию, занимательны по форме, отличаются необычностью решения, парадоксальностью результата. Они вызывают у детей огромный интерес, удивление, эмоционально захватывают. В ходе решения головоломки или ребуса приходится собирать и анализировать информацию, отбрасывать лишние данные, которые запутывают, и находить новые пути решения, которые приведут к победе над трудной задачей.

Разгадывая головоломки и ребусы, старшие дошкольники испытывают удовольствие от умственного напряжения, поиска правильного решения, знают, что такое радость победы. Эти качества помогу в дальнейшей подготовке к школе и благоприятному обучению в ней.

Ребусы и головоломки направлены на повышение познавательной активности, положительных эмоций, они помогают концентрировать внимание на нестандартной задаче. Эти игры развивают у детей самостоятельность, творческую активность и их самостоятельную поисковую деятельность. Благодаря головоломкам, ребёнок получает возможность включиться в деятельность, в ходе которой могла бы проявиться его активность в рамках нестандартной, неоднозначной ситуации, когда необходимо обнаружить скрытые, «закодированные» пути решения поставленных задач. В ходе решения головоломок и ребусов у ребенка возникает способность к самоконтролю, значительно повышается уровень познавательной и творческой активности. Следовательно, использование головоломок благоприятно воздействуют на дальнейшее обучение ребенка в школе. Дети, регулярно решающие нестандартные задачи (к коим относятся головоломки и ребусы) показывают сравнительно высокий уровень обучения: у них формируются такие качества, как быстрота, ловкость, активная позиция, находчивость, привычка к трудовому усилию.

В головоломках развивается умение сосредоточенно думать, способность к длительному умственному напряжению, интерес к интеллектуальной деятельности, познавательный интерес и другие качества будущего школьника. Все эти качества необходимы для успешного овладения учебными дисциплинами в школе.

Таким образом, анализируя опыт зарубежных и отечественных деятелей, психолого-педагогическую литературу, можно сделать вывод о том, что игры-ребусы и игры-головоломки являются отличный средством развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста. Эти непростые задачи, содержащие в себе элемент проблемности стимулируют ребёнка искать нестандартные пути решения, что не может не отразиться на умственном развитии дошкольника. Развивая познавательную деятельность с помощь. Головоломок и ребусов воспитатель не дает готовых знаний, образцов и определений, а стимулирует каждого ребенка на поиск, развивает познавательную инициативу путем создания различных проблемных ситуаций .Существенную роль в этом направлении играет поиково - познаватеьная деятельность дошкольников, протекающая в форме экспериментальных действий.

Список использованной литературы:

1. Https://ru.wikipedia.org
2. Гризик Т. Методологические основы познавательного развития детей [текст] /т. Гризик// Дошкольное воспитание.- 2008.- № 10. - с.22.
3. Козлова С.А. Дошкольная педагогика - м.: Академия, 2007.- 421 с.
4. Лисина М.И. развитие познавательной активности детей в ходе общения со взрослыми и сверстниками // вопросы психологии, 1982.- № 4.- с.18-35
5. Макаренко А.С. Педагогические сочинения: Просвещение, 2002.-с.123.
6. Михайлова З. А.    игровые задачи для дошкольников. — спб. : ооо «издательство «Детствопресс», 2016. — 144 с.,
7. Новоселова С.Л. О новой классификации детских игр // Дошкольное воспитание -1997- №3
8. Решай, смекай, угадывай. Игры, ребусы, загадки для дошкольников. / сост. Т.и. линго − Ярославль: Академия,1999.
9. Щетинина А.М.., Смирнова Н.П., Формирование умственных действий у дошкольников− Великий Новгород, 2000.