

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

Пензенский государственный университет
Педагогический институт им. В.Г. Белинского

Факультет педагогики, психологии и
социальных наук

Кафедра «Дошкольное и
дефектологическое образование»

Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»
Профиль подготовки «Дошкольное образование»

Очная форма обучения

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Игры-ребусы и игры-головоломки как средство развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста

Студент


(подпись, дата)

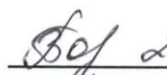
Мельникова Татьяна Григорьевна

Научный руководитель


(подпись, дата)

к. п. н., доцент Л.Н. Корчагина

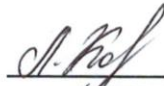
Нормоконтролёр


(подпись, дата)

В.В. Гордеева

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 18.05.20 № 11)

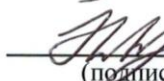
Заведующий кафедрой


(подпись)

Л.Н. Корчагина

Работа защищена с отметкой 5/отн. (протокол заседания ГЭК от 30.06.20 № 10)

Секретарь ГЭК


(подпись)

Н.А. Мали

Пенза, 2020

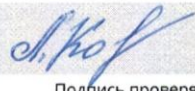


СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа на наличие заимствований

Проверка выполнена в системе Антиплагиат.ВУЗ

Автор работы	Мельникова Татьяна Григорьевна
Подразделение	ДиДО
Тип работы	Выпускная квалификационная работа
Название работы	Мельникова Т.Г.Игры-ребусы и игры-головоломки как средство развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста
Название файла	Мельникова Т.Г.Игры-ребусы и игры-головоломки как средство развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.docx
Процент заимствования	31.77 %
Процент самоцитирования	0.00 %
Процент цитирования	8.45 %
Процент оригинальности	59.78 %
Дата проверки	17:26:31 08 мая 2020г.
Модули поиска	Модуль поиска ИПС "Адилет"; Модуль выделения библиографических записей; Сводная коллекция ЭБС; Коллекция РГБ; Цитирование; Модуль поиска переводных заимствований; Модуль поиска переводных заимствований по elibrary (EnRu); Модуль поиска переводных заимствований по интернет (EnRu); Модуль поиска переводных заимствований по Wiley (RuEn); Коллекция eLIBRARY.RU; Коллекция ГАРАНТ; Модуль поиска Интернет; Коллекция Медицина; Модуль поиска перефразирований eLIBRARY.RU; Модуль поиска перефразирований Интернет; Коллекция Патенты; Модуль поиска "ПГУ"; Модуль поиска общеупотребительных выражений; Кольцо вузов; Коллекция Wiley

Работу проверил	Корчагина Луника Николаевна
	ФИО проверяющего
Дата подписи	08.05.2020
	
	Подпись проверяющего

Чтобы убедиться
в подлинности справки,
используйте QR-код, который
содержит ссылку на отчет.



Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛ ЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	
1.1. Психолого-педагогические основы развития детей старшего дошкольного возраста.....	8
1.2. Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.....	13
1.3. Игры-ребусы и игры-головоломки как средство развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.....	23
ГЛАВА II. РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР-РЕБУСОВ И ИГР-ГОЛОВОЛОМОК	
2.1. Организация и содержание констатирующего эксперимента.....	28
2.2. Система работы педагогов ДОО по повышению уровня познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством использования игр-ребусов и игр-головоломок.....	34
2.3. Анализ и оценка результатов экспериментальной работы.....	58
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	69
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	72
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	76

ВВЕДЕНИЕ

Проблема развития познавательной активности дошкольников – одна из самых актуальных в детской психологии, поскольку взаимодействие человека с окружающим миром возможно благодаря его активности и деятельности, а ещё и потому, что активность является неременной предпосылкой формирования умственных качеств личности, её самостоятельности и инициативности. Основными показателями умственного развития старших дошкольников в первую очередь является развитие творческого мышления и овладения способами познавательной деятельности, необходимыми для приобретения новых знаний.

Важнейшим представляется развитие умения наблюдать, сравнивать, выделять существенные признаки предметов и явлений, классифицировать, делать простейшие выводы и обобщения. Приобретенные новые в результате логические приемы для решения широкого круга умственных задач и призваны служить основой интеллекта ребенка.

Разработка проблемы не является новой и обладает обширным теоретическим материалом. Данным вопросом занимались наши отечественные психологи и педагоги, такие как: Л.И. Божович, А.А. Вербицкий, Л.С. Выготский, П.И. Гальперин, В.В. Давыдов.

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. Однако вопросы развития познавательной активности старших дошкольников в процессе проведения занятий в дошкольном учреждении требуют дальнейшей разработки.

Исследования ученых (Ф.Н. Блехер, Л.Н. Малышева, З.А. Михайлова, А.А. Столяр) показали, что игры-головоломки 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, уравниванием, счетом.

Таким образом, в современных условиях реформирования системы образования, проблема формирования познавательной активности, а так же интеллектуальной готовности к школе выходит на уровень актуальной социально-педагогической проблемы, так как от ее решения во многом зависит успешность освоения детьми школьных знаний; эффективность межличностного взаимодействия с педагогами и сверстниками, и в целом – успешность школьной и социальной адаптации детей. В решении задач, связанных с развитием речи ребенка-дошкольника и коммуникативных навыков, особая роль принадлежит театру и театрализованной деятельности.

Решение головоломок отвечает интересам и потребностям дошкольников и при целенаправленной организации обучения может носить подлинно развивающий характер и влиять на формирование познавательной и творческой активности.

Игры-головоломки конструируются на основе современного взгляда на развитии математических способностей ребенка. К ним относится стремление ребенка получить результат: собрать, соединить, измерить, проявить инициативу, и творчество; предвидеть результат; изменить ситуацию; активно не отвлекаться; действовать практически и мысленно; оперировать образами; устанавливать связи и зависимости, фиксировать их графически. Игры-головоломки способствуют развитию внимания, памяти, речи, воображения и мышления ребенка, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают детей к обучению, коллективному поиску, активности в преобразовании игровой ситуации.

Понимая, какое значение имеет развитие познавательной активности у детей дошкольного возраста, важно ребенка не только научить сравнивать, вычислять и соизмерять, но и рассуждать, делать свои выводы, аргументировать свои ответы, находить путь решения той или иной задачи.

В целях развития познавательной активности нужно предлагать старшему дошкольнику самостоятельно производить анализ, синтез, сравнение,

классификацию, обобщение, строить индуктивные и дедуктивные умозаключения. Овладев этими способностями, старший дошкольник станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. В дальнейшем ребенок будет легче овладевать процессом обучения, и сама школьная жизнь будет приносить радость и удовлетворение.

Таким образом, все вышесказанное даёт основание утверждать, что ознакомление детей с играми-ребусами и играми-головоломками ведёт к повышению и эффективности развития познавательной активности детей дошкольного возраста.

Объект исследования – развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.

Предмет исследования – игры-ребусы и игры-головоломки как средство развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.

Цель исследования – изучение возможностей использования игр-ребусов и игр-головоломок, как средства развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.

Задачи исследования:

- 1) изучить научно-методическую литературу по данной проблеме;
- 2) подобрать диагностический материал для исследования познавательной активности детей старшего дошкольного возраста и выявить ее особенности;
- 3) разработать и апробировать серию занятий по развитию познавательной активности старших дошкольников с использованием игр-ребусов и игр-головоломок;
- 4) определить динамику уровня развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством игр-ребусов и игр-головоломок.

Поставленные задачи обусловили выделение **четырёх этапов работы:**

I этап (май-август 2019 года) посвящен изучению и анализу литературы по теме исследования;

II этап (сентябрь 2019 года) предполагал выявление уровней развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста;

III этап (сентябрь-октябрь 2019 года) включал формирующий эксперимент,

направленный на разработку и апробацию серии занятий по развитию познавательной активности старших дошкольников с использованием игр-ребусов и игр-головоломок;

IV этап (март 2020 года) предусматривал повторную диагностику и определение динамики развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.

Перед началом исследования была выдвинута **гипотеза** о том, что использование игр-ребусов и игр-головоломок способствует эффективному развитию познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.

Для решения поставленных задач в процессе проверки гипотезы использовались следующие **методы**:

- 1) теоретические (анализ психолого-педагогической и научно-методической литературы по проблеме исследования);
- 2) эмпирические (наблюдение, эксперимент, беседа);
- 3) экспериментальные (проведение констатирующего, формирующего и контрольного экспериментов).

Теоретико-методологическими основами исследования являются работы Л.С. Выготского [10], Н.Е. Веракса [5], С.А. Козловой [18], М.И. Лисиной [24], З.А. Михайловой [15], Д.Б. Эльконина [44], Г.И. Щукина [43], Д.Б. Годовиковой [12], В.В. Давыдова [30], Л. Венгера [4], А.А. Люблинской [26] и др.

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы исследования могут быть использованы педагогами-практиками в педагогическом процессе ДОО, родителями, педагогическими развивающими центрами.

Исследование проводилось **на базе** МБДОУ №109 филиал №1 д/с «Рябинка» г. Пенза.

Структура исследования: ВКР состоит из введения, двух глав, списка использованной литературы, включающего 44 наименования, и приложений.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1.1. Психолого-педагогические особенности развития детей старшего дошкольного возраста

Дошкольный возраст – важный период в жизни ребенка. В это время ребенок вступает в мир общественных отношений, усваивает элементарные нравственные требования, приучается к их выполнению. В связи с этим одним из основных направлений перестройки дошкольного образования, предусмотренных концепцией дошкольного образования, является гуманизация педагогического процесса, которая предполагает, прежде всего, ориентацию воспитателя на личность ребенка, радикальное изменение характера общения с ним.

Старшие дошкольники – это дети в возрасте от 5 до 6-7 лет. Этот этап жизни характеризуется изменениями в физическом, психологическом, социальном развитии ребенка. Психолого-педагогическая характеристика детей старшего дошкольного возраста показывает, что возрастает роль коры головного мозга в регуляции поведения ребенка, улучшаются процессы высшей нервной деятельности, растет его подвижность. Содержание и формы деятельности становятся все разнообразнее и богаче.

Особенности старшего дошкольного возраста всесторонне исследовались отечественными педагогами, и нашли свое освещение в работах З.И. Икуниной, Н.Н. Поддъякова, Л. Венгера, А.Н. Леонтьева и др.

Старший дошкольный возраст – это последний из периодов дошкольного возраста, когда в психике ребенка появляются новые образования. Это произвольность психических процессов (внимания, памяти, восприятия и т. д.) и возникающая в результате способность контролировать свое поведение, а также изменения в самоощущении, самосознании и самооценке. Появление произвольности является решающим изменением в деятельности ребенка, когда целью последнего является не изменение внешних, окружающих предметов, а овладение собственным поведением.

Развивается общение как вид деятельности. К старшему дошкольному возрасту складывается внеситуативно-личностная форма общения, которая отличается потребностями во взаимопонимании и сопереживании и личностными мотивами общения. Общение со сверстниками приобретает черты безудержного, общение становится безудержно-деловым, вырабатываются устойчивые электоральные предпочтения.

Развитие личности в старшем дошкольном возрасте характеризуется освоением новых знаний, появлением новых качеств, потребностей. Иными словами, формируются все стороны личности ребенка: интеллектуальная, нравственная, эмоционально-волевая, действенная и практическая. Советские психологи Л.С. Выготский и А.В. Запорожец неоднократно подчеркивали, что в старшем дошкольном возрасте ребенок переходит от ситуативного поведения к деятельности, подчиненной социальным нормам и требованиям, и очень эмоционально относится к последним. В этот период вместо когнитивного типа общения между ребенком и взрослым на первый план выходит личностный, в центре которого лежит интерес к человеческим отношениям. В целом самооценка дошкольника очень высока, что помогает ему осваивать новые виды деятельности, без сомнений и страха включаться в занятия учебного типа при подготовке к школе и т. д.

У детей этого возраста уже можно наблюдать проявления подлинной заботы о близких, действия, направленные на защиту их от тревоги, горя. Ребенок овладевает умением в определенной степени сдерживать бурные, резкие проявления чувств, 5-6-летний дошкольник может сдерживать слезы, скрывать страх и т. д. Он усваивает «язык чувств» – принятые в обществе формы выражения тончайших оттенков переживаний с помощью взглядов, мимики, жестов, поз, движений, интонаций.

Проектирование, рисование, лепка – это наиболее типичные дошкольные занятия. Но именно в этом возрасте формируются элементы труда, главный психологический смысл которых заключается в следующем: ребенок должен понимать, что он делает правильное дело, полезное для других людей. Старшие дошкольники могут перейти от выполнения индивидуальных поручений к

выполнению обычных обязанностей: уборка игровой площадки, полив цветов, чистка одежды и обуви.

Пятилетний возраст характеризуется расцветом фантазии. Особенно яркая фантазия ребенка проявляется в игре, где он действует увлеченно. Однако представить себе что-то намеренно, соединяя волю детей этого возраста, непросто.

Ведущим видом деятельности является сюжетно-ролевая игра. Именно в ней ребенок берет на себя роль взрослого, выполняя свои социальные функции. Старший ребенок-дошкольник уже может сначала выбрать все предметы, необходимые ему для игры в доктора, и только потом начинать игру, не хватаясь уже в процессе ее то за одно, то за другое дело. Наряду с сюжетно-ролевой игрой – ведущей деятельностью в дошкольном детстве – к концу дошкольного возраста у детей появляются игры с правилами: прятки, салочки, круглые лапти и др. Умение подчиняться правилу формируется в процессе ролевых игр, где любая роль содержит скрытые правила. К концу дошкольного возраста у ребенка в игре формируются те качества (новообразования), которые становятся основой для формирования учебной деятельности в младшем школьном возрасте.

На шестом году жизни у ребенка появляется способность ставить цели относительно себя, своего собственного поведения. Это новое изменение в деятельности и ее целях называется произвольностью психических процессов и имеет решающее значение для успеха последующего обучения и для всего дальнейшего психического развития. Ведь подчинение школьным правилам просто требует произвольности поведения. Это означает способность ребенка действовать в соответствии с каким-либо шаблоном (или правилом) и контролировать свое поведение. Именно в игре, выполняя ту или иную роль, ребенок, с одной стороны, следует шаблону, а с другой – контролирует свое поведение. В старшем дошкольном возрасте ребенок все ещё смотрит на мир широко открытыми глазами. Все чаще и чаще, всё смелее он устремляет свой взор на перспективу познания великого мира. Детям всё интересно, их всё тянет и тянет. Старший дошкольник с таким же рвением пытается освоить и то, что поддается пониманию на данном возрастном этапе, и то, что он не способен глубоко и правильно осознать. Именно у детей 5-6 лет наблюдается пик когнитивных проблем. Их познавательные потребности можно выразить девизом: «Я хочу знать все!»

Однако способность ребенка обрабатывать, систематизировать информацию еще не позволяет ему в полной мере справляться с потоком поступающей информации о большом мире. Познавательные интересы возникают в играх, в общении со взрослыми, сверстниками, но только в обучении, где усвоение знаний становится основной целью и результатом деятельности, формируются и окончательно формируются познавательные интересы. Большое значение для познавательного развития старшего ребенка имеет осознанное знакомство с различными источниками информации (книгой, телевизором, компьютером и др.), прививая первичные навыки использования некоторых из них.

При переходе в старший дошкольный возраст отмечается особенно интенсивное развитие вербальной памяти. Дети запоминают вербальный материал почти так же хорошо, как и визуальный. Работа с вербальным материалом играет важную роль в обучении в школе, поэтому в старшем дошкольном возрасте следует уделять внимание развитию вербальной памяти.

Уровень развития мыслительных операций ребенка старшего дошкольного возраста (анализ, сравнение, обобщение, классификация) помогает ему более осознанно и глубоко воспринимать и осмысливать имеющуюся и поступающую информацию о нашем мире и понимать ее.

К концу дошкольного возраста у ребенка развивается понятийное, или логическое, мышление. Ребенок начинает интересоваться не только теми явлениями, которые он видел непосредственно перед собой, но и обобщенными свойствами объектов окружающей действительности. Ребенок уже способен оторваться от непосредственно увиденного, восстановить причинно-следственные связи между явлениями, проанализировать, обобщить новый материал и сделать вполне логичные выводы. Постепенно расширяются представления детей об окружающей среде. Для развития познавательных интересов большое значение имеет собственное участие ребенка в различных видах деятельности.

В дошкольном возрасте значительные изменения происходят во всех сферах психического развития ребенка. Как и в любом другом возрасте, у ребенка развивается широкий спектр видов деятельности – игровой, трудовой, продуктивной, бытовой, коммуникативной, формируется как их техническая сторона, так и мотивационно-целевая. Главным результатом освоения всех видов

деятельности является овладение моделированием как центральной умственной способностью (Л.А. Венгер) и формирование произвольного поведения (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин).

К шести годам жизни у ребенка уже достаточно сформировался механизм сравнения воспринимаемой действительности и слов учителя, в результате чего снижается способность к внушению. Дети умеют отстаивать свою точку зрения, разбираться в комических ситуациях. Согласно исследованиям, старшие дошкольники в типичных жизненных ситуациях более самокритичны, требовательны к себе, чем младшие школьники в своей новой учебной деятельности. Важные изменения в личности ребенка связаны с изменением его представлений о себе (своего «образа Я») и осознанием отношения к нему окружающих.

Таким образом, старший дошкольный возраст чувствителен к нравственному развитию. Это период, когда закладываются основы нравственного поведения и отношения. В то же время она очень благоприятна для формирования нравственного облика ребенка, черты которого часто проявляются на протяжении всей последующей жизни.

1.2. Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста

В настоящее время наша жизнь стремительно меняется, модернизируется, усложняется. Изменение условий развития каждого субъекта приводит к изменению и самих субъектов. Современные дети должны соответствовать актуальным требованиям общества. Поэтому перед образованием встает задача воспитать человека, гибко ориентирующегося в постоянно меняющейся действительности, готового решать нестандартные задачи, осваивать принципиально новые области и виды деятельности.

Именно поэтому ФГОС ДО в числе основных задач образовательного процесса выделяет задачу развития познавательной сферы дошкольников. Со временем, познавательная направленность, свойственная любому нормально развивающемуся ребенку, переходит в познавательную активность – состояние

внутренней готовности к познавательной деятельности, которая открывает ребенку окно в мир знаний, мир удивительных открытий.

Общеизвестно, что сензитивным периодом развития познавательной активности является старший дошкольный возраст. Познавательная активность дошкольников развивается из потребности в новых впечатлениях, которая присуща каждому ребенку от рождения. На основе этой потребности в возрасте 5-6 лет, в процессе развития ориентировочно-исследовательской деятельности, у ребенка формируется стремление узнать и открыть для себя как можно больше нового. Вопросы 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.

М.И. Лисина трактует 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. Ее исследования 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 [1, с. 25].

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, и средство и результат активизации учебно-воспитательного процесса.

Эффективным средством развития познавательной активности являются логические задачи и головоломки. Нестандартная ситуация, имеющая проблемный характер, присущая каждой занимательной задаче, всегда вызывает

особый интерес у ребёнка. В трудах Н.Н. Поддьякова «проблемность» рассматривается как мощный стимулятор активности детей.

Согласно мнению Д.Б. Эльконина познавательная активность дошкольников выше, если познание осуществляется через игру, так как она является ведущим видом деятельности в этом возрасте. Среди многочисленных классификаций игр можно выделить следующую (по С.Л. Новосёловой): сюжетно-ролевые, подвижные, театрализованные и дидактические. Игры-ребусы и игры-головоломки являются разновидностью дидактических игр [3, с. 85]. Головоломка – непростая задача, для ее решения необходима сообразительность, умение сравнивать, анализировать.

Головоломка является лучшей развивающей игрушкой в мире. Происходит слово «головоломка» от выражения «ломать голову» и означает решить трудноразрешимую задачу. Ребус в переводе с латыни означает «вещи». Это увлекательная головоломка, в которой слово, словосочетание или предложение зашифровывается с помощью картинок и специальных символов. Чтобы разгадать ребус, важно не только знать, что нарисовано, но и учесть расположение рисунков и символов друг относительно друга, и это достигается практикой. Задача человека, решающего ребус, проанализировать изображения, подсказки-символы и распознать зашифрованное слово. Для нахождения решения нужно подумать, применить логику и сообразительность. Исследования таких ученых, как Ф.Н. Блехер, З.А. Михайлова, А.А. Столяр, показали, что головоломки и ребусы развивают у детей способность самостоятельно, без помощи взрослых решать доступные задачи в разных видах деятельности, а также способность к элементарной творческой и познавательной активности.

Подобные игры дают возможность осваивать дошкольникам различные сенсорные эталоны (цвета, формы, величины), накапливать логико-математический опыт, овладевать различными приемами мышления.

Влиянию головоломок на интеллектуальное развитие, формирование познавательной активности детей старшего дошкольного возраста особое внимание уделено в работах З.А. Михайловой. Головоломки и ребусы, по ее мнению, способствуют развитию рефлексии самостоятельности мышления, что не может не способствовать в целом формированию интеллектуальной готовности

к обучению в школе [2, с. 74]. Игры-головоломки и игры-ребусы по своей внешней форме мало напоминают те задачи, с которыми мы сталкиваемся в повседневной жизни, они имеют обобщенный характер. В этом как раз и состоит одно из главных их достоинств – решение головоломки способствует развитию познавательной активности.

Ребусы и головоломки – особый вид задач, имеющих проблемный характер, они построены с учётом недостатков, присущих мышлению большинства людей, предрасположенных к решению типовыми, стандартными способами, использованию привычных мыслительных операций, склонных к односторонности в восприятии окружающих предметов. Дошкольники очень активны в восприятии таких задач как шутки, головоломки, логические упражнения. Они с удовольствием ищут решения, которые приведут к необходимому результату. Если занимательная задача доступна для ребенка, то это не может не вызывать у него положительных эмоций, что неизбежно ведет к повышению мыслительной активности. Головоломки интересны содержательно, занимательны по форме, отличаются необычностью, иногда невероятной оригинальностью решения, парадоксальностью результата. Они вызывают у детей огромный интерес, удивление, эмоционально захватывают.

В ходе решения головоломки или ребуса от ребенка требуется собрать и проанализировать информацию, отбросить лишние данные и новый путь решения, который приведет к решению трудной задачи. Ребусы и головоломки успешно решают задачи повышения познавательной активности, позволяют формировать положительные эмоции, помогают концентрировать внимание на нестандартной задаче и даже способствуют формированию воли. Эти игры развивают у детей самостоятельность, творческую активность и их самостоятельную поисковую деятельность. В процессе решения головоломок и ребусов ребенок имеет возможность включиться и проявить активность в деятельности, направленной на разрешение необычной, нестандартной, неоднозначной ситуации, когда необходимо обнаружить не явные, «закодированные» пути решения поставленных задач. Такая деятельность развивает способности к самоконтролю, значительно повышает уровень познавательной и творческой активности старших дошкольников.

Следовательно, использование головоломок благоприятно воздействуют на дальнейшее обучение ребенка в школе. Дети, регулярно решающие нестандартные задачи, головоломки и ребусы, как показывает практика, демонстрируют высокий уровень обучения, у них развивается умение сосредоточенно думать, способность к длительному умственному напряжению, интерес к интеллектуальной деятельности, познавательный интерес, усидчивость, внимательность, целеустремленность и другие качества, необходимые современному школьнику. Таким образом, можно сделать вывод о том, что решение задач развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста может быть успешно решено путем включения в образовательный процесс таких средств, как игры-ребусы и игры-головоломки.

Используя в образовательной деятельности головоломки и ребусы, с целью развития познавательной активности дошкольников, педагог не дает готовых образцов, знаний, а стимулирует инициативу детей путем создания различных проблемных ситуаций. Эти нестандартные задачи, имеющие проблемный характер, стимулируют ребёнка к поиску нестандартных путей решения, что неизбежно сказывается не только на познавательной активности, но и на уровне интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста.

Анализ теоретических источников по теме исследования позволил выяснить, что активность человека в научных исследованиях трактуется как понятие, охватывающее любую деятельность, и определяется как способ существования органической материи вообще, а также как существование человека в частности.

Активность личности – самостоятельная категория, социальное явление, которое имеет специфические особенности.

В исследованиях Г.И. Щукиной познавательная активность рассматривается как специфическое свойство личности, направленное на активное приобретение знаний. Анализ теоретической литературы свидетельствует о том, что познавательная активность является сложным системным свойством субъекта, которое интегрирует важные качественные характеристики познавательной деятельности:

- познавательную самостоятельность;
- инициативность;

– полноту и мобильность знаний, умений и навыков, которые формируются в этом процессе.

Познавательная активность – это психическое состояние, которое отражает отношение к процессу познания. Познавательная активность как свойство личности проявляется и формируется в деятельности. Она обуславливает интенсивность и характер прохождения обучения.

Д.Б. Годовикова считает, что принципиальное отличие деятельности и активности состоит в том, что деятельность исходит из потребности в предмете, а активность – из потребности в деятельности. Активность – качественная характеристика, определяющая ее через отношение субъекта к процессу деятельности.

Познавательная активность – сложное психологическое образование, которое является процессом инициативного преобразования личностью предмета или явления с целью его познания, усовершенствования, проявления «Я» личности в познавательной деятельности.

Несмотря на различные подходы ученых к определению сущности познавательной активности, можно выделить очень много общего в определении признаков активности, это:

- готовность и стремление к энергичному овладению знаниями;
- «жажда» знаний;
- наличие устойчивого интереса;
- готовность к активному познанию;
- овладение приемами познавательной мыслительной деятельности;
- умение видеть проблему;
- сосредоточенность внимания, самостоятельность при выполнении учебных задач;
- умение мобилизовать волевые усилия на решение познавательных задач;
- умение переносить знания в другие условия;
- проявление творчества в познавательной деятельности.

Познавательная активность – это еще и черта личности, которая проявляется в отношении к познавательной деятельности, предполагает состояние готовности, стремление к самостоятельной деятельности, направленной на усвоение

индивидом социального опыта, накопленных человечеством знаний и способов деятельности, а также приобретает проявления как познавательная деятельность.

На основе анализа сути феномена «активность» и подходов к определению познавательной активности различными авторами мы можем сделать вывод, что под познавательной активностью личности нужно понимать качественную характеристику деятельности, которая определяется стремлением личности к успешному овладению знаниями и обусловлена при этом интеллектуальными и морально-волевыми чертами личности.

В своем развитии познавательная активность проходит ряд этапов.

Первый этап характеризуется проявлением любопытства. А.Н. Леонтьев отметил, что ребенок появляется на свет, уже обладая определенными задатками, с «готовностью воспринимать мир» и «способностью приобретать человеческие способности». Ребенок-дошкольник в процессе восприятия окружающего мира одновременно организует свои психические функции, активно обследует свое окружение, сам ищет впечатления, необходимые ему как «питательный материал» для развития. Жизнь в дошкольном детстве, по мысли М. Монтессори, соответствует состоянию «психического эмбриона», а ребенок в этот период подобен «сухой губке», впитывающей влагу.

Отличительной особенностью второго этапа восприятия окружающего мира у дошкольников является резкое увеличение его осмысленности. Дети уже не просто смотрят на яркий, незнакомый окружающий мир, они выделяют интересные, значимые для них объекты. Необычное, несовпадающее с их прежними представлениями явление дает толчок мышлению, развитию любознательности, что приводит к зарождению исследовательской деятельности. Содержание активности ребенка, по мнению А.К. Дусавицкого, с возрастом меняется, оно становится более целенаправленным и углубленным, меняется характер дошкольника, его отношение к действительности.

Основное значение третьего этапа в познании дошкольником окружающего мира приобретает наглядно-образное мышление и воображение. Они дают ребенку возможность усваивать обобщенные знания о предметах и явлениях действительности. Пользуясь образным мышлением, изучая заинтересовавший их объект, дошкольники могут обобщать свой собственный опыт, устанавливать

новые связи и отношения вещей, если ребенок действительно заинтересован в данном объекте, то он может без особого труда усваивать полученные понятия о нем и научиться использовать их при решении исследовательской деятельности. Отсюда начинают закладываться основы логического мышления.

Четвертый этап характеризуется удовлетворением исследовательской деятельности: используя разные (приобретенные) способы действий, ребенок начинает ориентироваться на процесс и на конечный результат, достижение которого приводит к тому, что он получает удовлетворение, в результате чего потребности становятся «ненасыщенными». У ребенка формируется механизм вероятностного прогнозирования, он учится предвидеть результат своей деятельности. Именно в этот период, как отмечает Я.Л. Коломенских, главное противоречие в деятельности ребенка состоит в том, чтобы оторваться от ситуации, от старого стереотипа выполнения действия и учесть новые условия решения исследовательской деятельности: у ребенка развивается способность к обобщению явлений окружающей действительности и способность к преодолению трудностей.

Следующий этап познания характеризуется тем, что доминирующим мотивом действительности выступает познавательный, а не практический. Ребенок выполняет эту деятельность не потому, что ему важен процесс или результат, а потому, что ему «это очень интересно». Цель и мотив деятельности ребенка слиты и выступают как направленность сознания и мышления на предмет или объект (А.В. Петровский, М.Г. Ярошевский). Как отмечает В.Т. Кудрявцев, именно на этом этапе ребенок осмысленно принимает познавательную задачу.

В дошкольном возрасте познавательная активность имеет специфику. У детей старшего дошкольного возраста, как отмечает А.А. Люблинская, активность проявляется в любознательности, стремлении к новому, эмоционально-положительном отношении к новому. Познавательная активность высокого уровня характеризуется как бескорыстная, избирательная и порождаемая потребностями ребенка в новых впечатлениях, новой информации – познавательными потребностями и мотивами.

Потребности в новых впечатлениях, зарождающиеся уже в дошкольном возрасте, еще не могут опираться на устойчивый познавательный интерес;

деятельность носит ориентировочный характер, поэтому многие исследователи дошкольного возраста обозначали такую активность термином «поисковая».

В развитии личности старшего дошкольника отмечаются такие новообразования, как:

- формирование личностных качеств (потребностей, мотивов, поисковой активности);
- развитие эмоционально-мотивационной регуляции поведения, усвоение дошкольниками нравственных норм;
- психологические новообразования (любопытство, любознательность, потребность в новых впечатлениях). Это новообразования, которые способствуют формированию элементов активного поиска нового в уже известном.

Познавательная активность старшего дошкольника определяется как интегративное свойство личности, выражающееся в интенсивном изучении предметов и явлений окружающего мира для достижения максимальной эффективности в сознательной деятельности на разных этапах ее осмысления и осознания.

Структура познавательной активности старших дошкольников содержит следующие компоненты:

- мотивационный (активный интерес к познанию, восприятию и отражению в своей деятельности имеющихся знаний, умений и навыков; любознательность в процессе обучения и творческой деятельности);
- креативный (беглость и гибкость мышления; оригинальность продукта творческой деятельности);
- волевой (самостоятельность и инициативность в применении знакомых способов действий в новых вариантах).

С.А. Козлова и М.В. Корепанова указывают, что основой формирования познавательной активности и инициативности старших дошкольников является познавательный интерес.

Интерес – потребностное отношение или мотивационное состояние, побуждающее к познавательной деятельности. Интерес тесно связан с собственно человеческим уровнем освоения действительности в форме знаний. Под его влиянием активизируется вся познавательная деятельность ребенка в целом и

психические процессы, которые лежат в основе развития познавательной активности, активно происходит восприятие, острее становится наблюдение, активизируется эмоциональная и логическая память, интенсивнее «работает» воображение. Именно интерес стимулирует поиск и любознательность.

1.3. Игры-ребусы и игры-головоломки как средство развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста

В настоящее время повышается актуальность игры из-за перенасыщенности современного ребенка информацией. Телевидение, видео, радио, интернет увеличили и разнообразили поток получаемой информации. Но, поскольку эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия, важной задачей обучения дошкольников является развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, то есть мыслительных операций, гибкости мышления.

Развивать подобные умения помогает игра, служащая своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми в образовательной и свободной деятельности. От того насколько развивается логическое мышление у ребенка в дошкольном возрасте, будет зависеть успешность освоения программы школьного обучения. Ребёнку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Интеллектуальная деятельность, основанная на активном думании, поиске способов действий, уже в дошкольном возрасте при соответствующих условиях может стать привычной для детей.

Смекалки, головоломки, занимательные игры вызывают у ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подолгу упражняться в преобразовании фигур, перекладывая палочки или другие предметы по заданному образцу, по собственному замыслу. В таких занятиях формируются важные качества личности ребёнка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. В ходе решения задач на смекалку, игр-головоломок дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поисках результата, проявляя при этом творчество. Эта работа активизирует не только мыслительную

деятельность ребёнка, но и развивает у него качества, необходимые для его развития: социально-коммуникативные, художественно-эстетические, конструктивные качества.

Развитие смекалки, находчивости, инициативы осуществляется в активной умственной деятельности, основанной на непосредственном интересе. Перед нами, педагогами, становится актуальным поиск альтернативных форм и методов работы с детьми. 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. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать, которая увлекает его.

Начиная развивать ребенка посредством игр, хочется, чтобы ребёнок не просто играл, а научился размышлять, находить нестандартное решение предлагаемых заданий. Чтобы действительно научиться решать любые интеллектуальные задачи, ребёнку, прежде всего, необходимо понять, а не заучить, о чем идет речь.

Мировые головоломки или геометрические конструкторы являются эффективным средством развития умственных и творческих способностей детей. Они развивают пространственное воображение, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, а также сенсорные способности.

Б.П. Никитин, автор широко известной технологии развивающих игр, с детства уважал головоломки. В будущем это помогло ему понять, как идёт умственное развитие ребёнка. Б.П. Никитин отмечал, что учителя в школах, как правило, делают детей знающими, изобретатели и пропагандисты головоломок делают детей умными.

Эти игры интересны по содержанию, занимательны по форме, отличаются необычностью решения, парадоксальностью результата. Они вызывают у детей огромный интерес, удивление эмоционально захватывают.

Процесс решения, поиска ответа, основанный на интересе к задаче, положительном эмоциональном отношении к ней, невозможен без активной мыслительной деятельности. Такие важные качества как смекалка, находчивость,

инициатива проявляются лишь в умственной деятельности, основанной на непосредственном интересе.

Благодаря играм-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 играх из категории «механические головоломки» решение задачи предстаёт перед ребёнком в виде видимых и осязаемых вещей, что позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому контролировать и проверять правильность своих действий. Появление у ребёнка способности к самоконтролю и саморегуляции своей деятельности значительно повышает уровень осознанности своих действий и поведения, что является важнейшим условием интеллектуального развития ребёнка старшего дошкольного возраста.

Головоломки позволяют решать одну и ту же задачу несколькими способами, что чрезвычайно полезно для формирования у детей гибкости, инициативности мыслительных процессов, способности переносить сформированные умственные действия на новое содержание.

Подобные игры занимают очень важное место в подготовке детей дошкольного возраста к обучению в школе. Они позволяют знакомить ребёнка с разными способами передачи информации, поскольку задачи в них даются в различной форме (модель, плоский рисунок в изометрии, чертёж и т. д.). Механические головоломки предоставляют большие возможности для манипуляций с деталями и тем самым способствуют развитию мелкой моторики, что необходимо для подготовки руки к письму, а также является важным условием умственного развития ребёнка.

В играх-головоломках развивается умение сосредоточенно думать, способность к длительному умственному напряжению, интерес к интеллектуальной деятельности, познавательный интерес и другие качества будущего школьника.

Кроме того, игры-головоломки помогают формировать у детей такие жизненно важные качества как находчивость, самостоятельность, быстрота, ловкость, привычка к трудовому усилию, активная позиция. Все эти качества

необходимы для успешного овладения учебными дисциплинами в школе.

Игры-головоломки способствуют развитию и становлению нравственно-волевых качеств личности дошкольника. В стремлении ребёнка «победить» в нелёгкой борьбе с «хитрой» задачей проявляется его упорство, настойчивость, целеустремлённость. Нужно быть решительным, чтобы сделать в стратегической игре правильный ход, учитывающий будущую победу; нужно быть решительным, чтобы выбрать игру, зная, как тяжело будет решить поставленную задачу.

Но дети, любя игру и игрушку, идут на это и преодолевают неуверенность перед будущей трудностью выполнения задания. Игры с головоломками позволяют задействовать различные психологические качества, способности, эмоции ребёнка, способствуют развитию умений находить выход из любого положения, приобретению необходимой уверенности в себе.

Успешность освоения детьми дошкольного возраста игр-головоломок зависит от правильного педагогического руководства и выбора игры, которое должно быть направлено на поддержание и дальнейшее развитие у детей интереса к играм подобного рода, на активизацию умственной деятельности, постепенное развитие детской самостоятельности, инициативы, творчества, обучение детей соответствующим практическим умениям.

Одним из важнейших компонентов руководства является подбор игр-головоломок с учётом доступности их решения. Любое дело может быть доведено до конца только в том случае, если оно по силам тому, кто его выполняет.

Развивающие игры-головоломки требуют в этом отношении особой осторожности. Что же можно считать критерием доступности при выборе игры? Если какая-либо головоломка предназначена, например, для детей дошкольного возраста, то означает ли это, что каждый дошкольник обязан с ней справиться? Разумеется, нет. Для одних она может оказаться слишком сложной, для других – доступной.

Индивидуальные различия между детьми (способности, уровень развития) бывают часто большими, чем различия возрастные. Поэтому определить точно, для какого возраста подходит та или иная игра, очень трудно, а иногда и невозможно.

Подбирать игры необходимо применительно к каждому ребёнку индивидуально.

Таким образом, интерес к играм, к решению задач, требующих напряжения мысли, появляется не всегда и не у всех детей сразу, и поэтому предлагать такие игры надо постепенно, не оказывая давления на детей. Здесь особенно необходимо соблюдать принцип «от простого к сложному». Трудные непосильные задачи могут отпугнуть ребёнка. Но, когда удаётся осилить задание, преодолеть первые трудности, ребёнок испытывает большую радость и готов перейти к более сложной игре. У него появляется вера в свои силы, чувство собственного достоинства, развивается «умственный аппетит», а это значит, что цель игры достигнута.

ГЛАВА II. РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР-РЕБУСОВ И ИГР-ГОЛОВОЛОМОК

2.1. Организация и содержание констатирующего эксперимента

В ходе констатирующего эксперимента нами было проведено исследование, целью которого являлась диагностика уровня сформированности познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста.

Исследование проводилось на базе МБДОУ филиала №1 д/с №109 г. Пензы «Рябинка» в группе детей старшего дошкольного возраста. В состав исследуемых групп вошли 30 детей старшего дошкольного возраста (15 детей – ЭГ, 15 детей – КГ).

Для выявления уровня сформированности познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста были использованы методики:

1. «Сказка» (Н.И. Ганошенко, В.С. Юркевич) (см. Приложение 1).

Цель: выявить степень выраженности любознательности у дошкольников.

2. «Дерево желаний» (В.С. Юркевич) (см. Приложение 2).

Цель: изучение познавательной активности детей (используются картинки и

словесные ситуации).

3. «Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова) (см. Приложение 3).

Цель: методика исследует предпочитаемый вид деятельности, выявляет место детского экспериментирования в предпочтениях детей.

4. Модификация методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер) (см. Приложение 4).

Цель: изучение особенностей мотивационных предпочтений в выборе деятельности.

В таблицах 1 и 2 и рисунке 1 представлены результаты, полученные в ходе проведения диагностики в контрольной группе (КГ).

Таблица 1

Уровень познавательной активности детей КГ на констатирующем этапе эксперимента

Ф.И. ребенка	Методики				Уровень развития познавательной активности
	«Сказка» (Н.И. Ганюшенко, В.С. Юркевич)	«Дерево желаний» (В.С. Юркевич)	«Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова)	Модификация методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер)	
Катя Б.	низкий	средний	низкий	низкий	низкий
Арина Г.	высокий	высокий	средний	высокий	высокий
Миша К.	низкий	низкий	средний	средний	низкий
Артем М.	средний	средний	средний	средний	средний
Милана М.	средний	высокий	высокий	высокий	высокий
Алеша Н.	высокий	низкий	низкий	низкий	низкий
Виталий О.	средний	средний	средний	средний	средний
Илья П.	средний	средний	средний	высокий	средний
Олеся Т.	высокий	средний	высокий	средний	средний
Катя Т.	низкий	средний	средний	средний	средний
Алиса У.	высокий	низкий	средний	низкий	низкий

Вика У.	средний	низкий	низкий	низкий	низкий
Богдан Ф.	средний	низкий	средний	низкий	низкий
Ира Ц.	средний	низкий	средний	средний	средний
Артем Ч.	средний	средний	низкий	средний	средний

Таблица 2

Распределение детей по уровням познавательной активности в КГ на этапе констатирующего эксперимента

Уровень	Кол-во детей	%
1	2	3
Высокий	2	13,4
Средний	7	46,6
Низкий	6	40
Всего	15	100

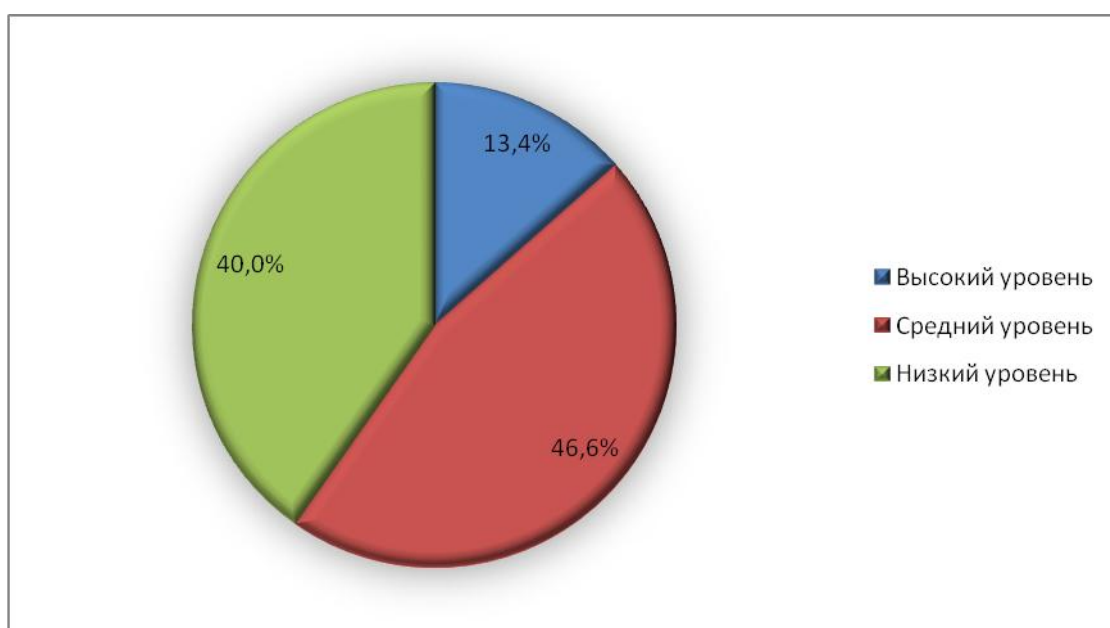


Рис. 1. Результаты оценивания познавательной активности детей в КГ на этапе констатирующего эксперимента, %

Таким образом, в контрольной группе 46,6% (7 детей) имеют средний уровень познавательной активности. Эти дети, испытывая трудности в решении задачи, не утрачивают эмоционального отношения к ним, а обращаются за

помощью к воспитателю, задают вопросы для уточнения условий ее выполнения и, получив подсказку, выполняют задание до конца, что свидетельствует об интересе ребенка к данной деятельности и наличии желания искать способы решения задачи, но совместно с взрослым.

Было определено, что 40% (6 детей) имеют низкий уровень развития познавательной активности. Эти дети не проявляют инициативности и самостоятельности в процессе выполнения заданий, утрачивают к ним интерес при затруднениях и проявляют отрицательные эмоции (огорчение, раздражение), не задают познавательных вопросов; нуждаются в поэтапном объяснении условий выполнения задания, в помощи взрослого.

В контрольной группе только 13,4% (2 детей) имеют высокий уровень развития познавательной активности. В случае затруднений эти дети не отвлекаются, проявляют упорство и настойчивость в достижении результата, который приносит им удовлетворение, радость и гордость за достижение.

В таблицах 3 и 4 и рисунке 2 представлены результаты, полученные в ходе проведения диагностики в экспериментальной группе (ЭГ).

Таблица 3

***Уровень познавательной активности детей ЭГ
на констатирующем этапе эксперимента***

Ф.И. ребенка	Методики				Уровень развития познавательной активности
	«Сказка» (Н.И. Ганюшенко, В.С. Юркевич)	«Дерево желаний» (В.С. Юркевич)	«Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова)	Модификация методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер)	
Таня А.	низкий	средний	низкий	низкий	низкий
Полина Б.	высокий	средний	средний	средний	средний
Кирилл Г.	низкий	низкий	средний	средний	средний
Елисей Д.	средний	средний	средний	средний	средний
Кира Д.	средний	высокий	высокий	высокий	высокий

Ваня Е.	высокий	низкий	низкий	низкий	низкий
Миша И.	средний	средний	средний	средний	средний
Костя К.	средний	средний	высокий	высокий	высокий
Кира К.	высокий	средний	средний	средний	средний
Толя М.	низкий	средний	средний	средний	средний
Маша Н.	низкий	низкий	средний	низкий	низкий
Юля О.	средний	низкий	низкий	низкий	средний
Оля П.	средний	низкий	средний	низкий	низкий
Ира Т.	средний	низкий	средний	низкий	низкий
Демид Ф.	низкий	средний	низкий	низкий	низкий

Таблица 4

Распределение детей по уровням познавательной активности в ЭГ на этапе констатирующего эксперимента

Уровень	Кол-во детей	%
Высокий	2	13,4
Средний	6	40
Низкий	7	46,6
Всего	15	100

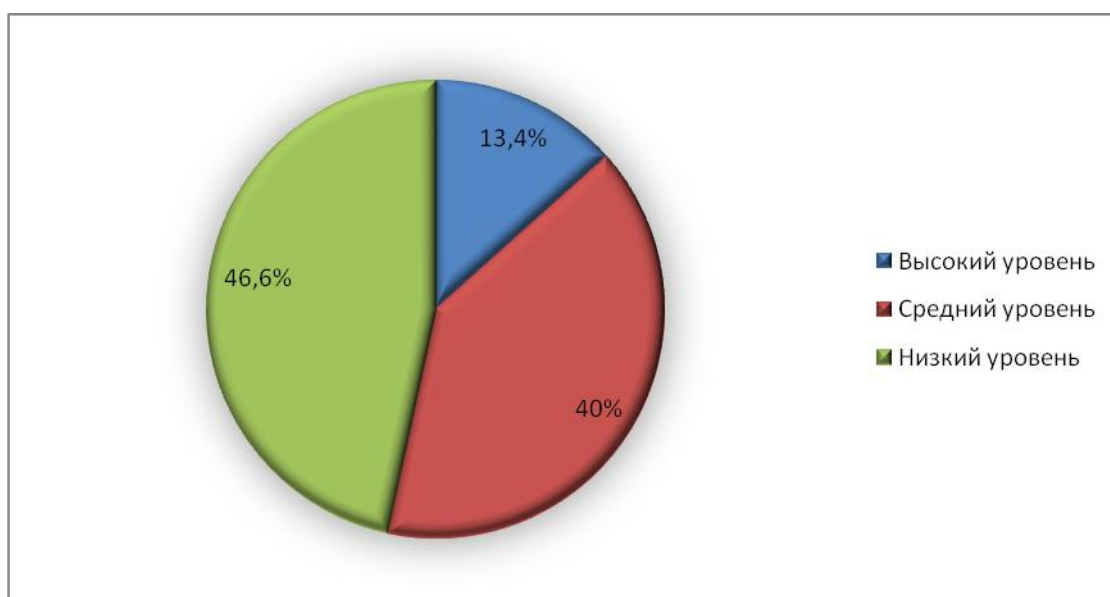


Рис. 2. Результаты оценивания познавательной активности детей в ЭГ на этапе констатирующего эксперимента, %

Анализируя данные, видно, что в экспериментальной группе 46,6% (7 детей) имеют средний уровень познавательной активности. Эти дети, при выполнении заданий в случае затруднений обращаются за помощью к взрослому, не оставляя задачу нерешённой. Они задают уточняющие вопросы, внимательно слушают указания и подсказки воспитателя, не утрачивая при этом интерес к происходящему. Стараются и выполняют задание до конца. Исходя из этого, можно сделать вывод, что у детей присутствует интерес к данному виду задания, у них присутствуют желание, мотивация к выполнению деятельности, однако не без помощи воспитателя.

Было выявлено, что 40% (6 детей) имеют низкий уровень развития познавательной активности. Дети пассивные, не проявляют активности, интереса к данному виду деятельности. В процессе выполнения заданий, они утрачивают к ним интерес на начальных этапах, не стремятся выполнить их. Дети не обращаются к воспитателю за вопросами и подсказками, им не интересен конечный результат заданий. Часто дети проявляют отрицательные эмоции в процессе деятельности.

В экспериментальной группе только 13,4% (2 детей) имеют высокий уровень развития познавательной активности, так же как и в контрольной группе. Эти дети проявляют самостоятельность и инициативность. При выполнении заданий к воспитателю не обращаются за помощью, а стараются сделать всё сами. Часто в процессе данного вида деятельности дети проявляют положительные эмоции (радость, удовлетворение от выполненного задания).

Наиболее наглядно динамику можно проследить на диаграмме 1 (см. рисунок 3).

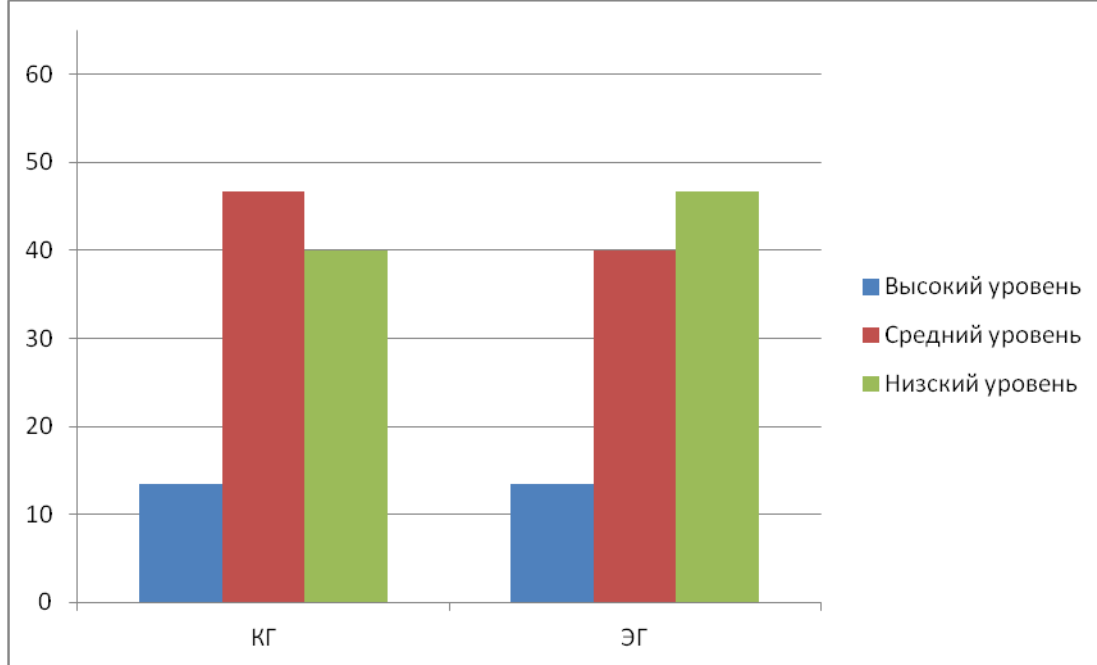


Рис. 3. Уровни сформированности познавательной активности детей старшего дошкольного возраста на этапе констатирующего эксперимента

Из диаграммы видно, что динамика в обеих группах незначительна. Одинаковый процент детей, имеющих высокий уровень познавательной активности (КГ – 13,4%, ЭГ – 13,4%). Небольшая разница в процентном соотношении среди детей, имеющих средний уровень познавательной активности (разница в 6,7%). И с такой же относительно небольшой разницей в 6,7% находятся дети, имеющие низкий уровень познавательной активности.

2.2. Система работы педагогов ДОО по повышению уровня познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством использования игр-ребусов и игр-головоломок

В любых играх-головоломках и играх-ребусах однозначно заложена определенная умственная нагрузка, которая чаще всего завуалирована занимательным сюжетом, внешними данными, условием задачи и т. д. К примеру, в вопросе: «Как с помощью двух палочек сложить на столе квадрат?» – структура его постановки заставляет ребенка задуматься в поисках ответа, втянуться в игру воображения и нестандартных мыслей. Игры из серии «Мировые головоломки» представляют тысячелетнюю историю. Большой интерес к геометрическим загадкам питали люди древнейшей эпохи и

национальностей. Разрезать простую геометрическую фигуру (квадрат, ромб, круг, прямоугольник) на множество неодинаковых частей таким образом, чтобы собрать её вновь оказалось делом довольно сложным и увлекательным. Только немногие из этих головоломок дошли до наших дней. Проверку временем прошли лишь наиболее интересные и удачные варианты игры. Ведь последовательность складывания уже готовых форм от ребёнка скрыта, ему приходится пройти заново опыт творца.

Среди самых древних головоломок можно назвать китайский «Танграм» и греческие «Пифагорову» и «Архимедову» игры. Также ещё «Монгольская», «Вьетнамская» игры-головоломки, «Колумбово яйцо». Сущность этих игр заключается в том, что нужно не просто собрать разрезанные кусочки в первоначальную фигуру (это может получиться и транспорт, и силуэты животных, людей, разнообразных предметов), а так же дать волю воображению, проявить свое творчество. Игры находятся в градации «от простого к сложному».

Из большого числа игр-головоломок в старшем дошкольном возрасте наиболее распространены и подходят головоломки с геометрическими фигурами. Такие игры называют задачами на смекалку геометрического характера (или логическими задачами), так как в процессе решения, обычно, происходит трансфигурация, преобразование одних фигур в другие, а не только изменение их количества.

В дошкольном возрасте используются самые простые головоломки. Для организации работы с детьми старшего дошкольного возраста необходимо иметь в наличии готовые наборы таких головоломок (квадрат Воскобовича, «Танграм»), либо эти наборы легко можно создать самостоятельно, также наборы обычных счетных палочек для составления из них наглядно представленных головоломок. В готовые наборы уже входят таблицы с графически изображенными на них фигурами, которые нужно тем или иным способом преобразовать (по желанию, эти таблицы можно создать вручную). На обратной стороне таблиц изображается конечный результат и собственно процесс преобразования частей головоломки в конечную фигуру.

В связи с многообразием игр-головоломок, их принято делить на уровни по степени сложности.

Первый уровень – «Пифагор». Именно с этой игры рекомендуется знакомство детей с головоломками. Игра представляет собой квадрат, разделённый на 7 простых фигур (в основном, это треугольники, квадрат, четырёхугольники).

Второй уровень – «Танграм», «Монгольская игра», «Волшебный квадрат», «Сфинкс». Эти игры усложняются разнообразием схем, в них присутствуют более мелкие детали, что способствует усложнению игры, требующее логики и творческого мышления.

Третий уровень – «Колумбово яйцо», «Волшебный круг», «Архимедова игра». Эти игры усложнены тем, что первоначальная фигура представляет собой круг или овал, поэтому при преобразовании частей в конечный результат (например, в рыбку) предполагает больше времени на обдумывание, складывание, трансформацию кусочков.

Четвёртый уровень – «Вьетнамская игра». Сложность данной игры заключается в том, что части внутри фигуры (круга) разбиты на неопределённые фигуры. Они имеют плавные линии разреза, тем самым предоставляя детям больше творчества для игры и возможностей трансформировать части фигуры, создавая несуществующих животных, птиц, растения и т.д.

В работе по знакомству старших дошкольников с играми-головоломками необходимо знать этапы обучения детей, предложенные П.Я. Гальпериным и Н.Ф. Талызиной [38].

Первый этап «Мотивационный». Предполагает вовлечение ребёнка в совместную познавательно-развивающую деятельность, побуждение интереса к ней и его поддержание различными средствами. На первых этапах обучения детей решению головоломок нельзя оставлять ребёнка один на один с новой задачей. Необходимо понять, в чем он испытывает трудности, и помогать ему. Но навязывать игры нельзя, ни в коем случае, иначе пропадет интерес, не стоит подавлять инициативу ребёнка. Там, где ребёнок может справиться сам, надо позволить ему получить удовольствие от самостоятельно найденного решения. И, конечно же, порадоваться за него и его успехи.

Второй этап «Ориентировочный». В этом этапе заключается знакомство детей с теми, как надо действовать, что надо делать, с чего начинать, в каком порядке действовать. Лучше всего это сделать совместно с ребёнком.

Третий этап «Выполнение действий в материальной форме». Этот этап предусматривает выполнение действий с наглядно представленными предметами или же картинками, схемами, моделями.

Четвёртый этап «Выполнение внешнеречевых действий». Сущность этапа заключается в том, что действия проговариваются ребёнком вслух. Ребёнок становится способен к определённой логической обработке воспринимаемой информации: относить объект к определенной категории по какому-либо признаку, устанавливать связи и зависимости, прогнозировать свои действия на 2-3 шага вперед, обобщать, систематизировать.

Пятый этап «Выполнение действий в форме внутренней речи». Действие свертывается и проговаривается в форме внутренней речи. Это важное приобретение, которое дает возможность формировать внутренний план действий: планировать, выдвигать гипотезы, предполагать результаты. К 6 годам ребенок может решать мыслительные задачи не только практическим действием и оперированием представлениями.

Шестой этап «Выполнение умственных действий». Предполагает умственное действие, максимально быстрое, свернутое, результативное.

Также детей старшего дошкольного возраста целесообразно знакомить с головоломки с использованием счётных палочек (примеры представлены в пособии З.А. Михайловой «Игровые занимательные задачи для дошкольников»). Игры со счётными палочками присутствуют в жизни детей весь период дошкольного детства, и переходят с ними в начальную школу.

Уже в младшем дошкольном возрасте дети из полосок составляют аппликацию, это те же «палочки». Из них же составляются геометрические фигуры, которые в свою очередь могут изображать различные предметы: стул, стол, флажки, домик. Предметы усложняются в прямой зависимости от возраста ребёнка, и в старшем дошкольном возрасте дети выполняют элементы головоломок: «переложи, чтобы»; «убери, чтобы»; «что надо сделать, чтобы...».

В свою очередь головоломки с использованием счётных палочек также принято делить на уровни по степени сложности:

– 1 уровень – игры на составление заданной фигуры из определенного количества палочек: собрать 2 равных квадрата из 7 палочек, 2 равных треугольника из 5 палочек;

– 2 уровень – игры на воссоздание фигур, для составления которых надо убрать определённое количество палочек;

– 3 уровень – игры на смекалку, решение которых состоит в перекладывании палочек с целью видоизменения, преобразования заданной фигуры.

В ходе обучения способам выполнения, головоломки даются в указанной последовательности, начиная с более простых, с тем чтобы усвоенные детьми умения и навыки подготавливали к более сложным. В процессе организации данной работы, воспитатель ставит перед собой, главным образом, цель – формировать у детей умение самостоятельно искать решение представленных задач, не предлагая им уже готовые способы и приемы решения.

Простые головоломки дети решают без значительных затруднений, если каждый день упражнять их в составлении геометрических фигур (квадратов, прямоугольников, треугольников) из счетных палочек и разрезных кусочков бумаги, фетра, картона и т. д. На начальных этапах обучения детей старшего дошкольного возраста головоломкам (со счетными палочками), они самостоятельно ищут пути решения задачи в процессе действий с палочками. Для того, чтобы у детей развивались умения планировать ход мысли, целесообразно предложить им вербально излагать предположения, рассуждения, чтобы ребёнок свои действия сопровождал комментариями, объясняя способ и путь решения.

Предлагая детям старшего дошкольного возраста лет более сложные игры на перестроение фигур, следует начинать с тех, в которых для изменения фигуры надо убрать определенное количество палочек, и наиболее простых – на перекладывание палочек.

Процесс решения головоломок на 2 и 3 уровнях протекает значительно сложнее. Необходимо запомнить и осмыслить характер преобразования и результат (какие фигуры должны получиться и сколько) и постоянно в ходе поисков решения соотносить его с предполагаемыми или уже осуществленными изменениями. Необходим зрительный и мыслительный анализ задачи, умение представить возможные изменения в фигуре, предвидение результата.

От решения головоломок при помощи взрослого (небольшие подсказки, наводящие вопросы, словесные поощрения, подтверждение правильности выбранного хода решения) дети переходят к самостоятельным действиям. Старшие дошкольники уже вполне сами создают и придумывают несложные головоломки (со счётными палочками). Для успешного выполнения задуманного воспитателю необходимо побеседовать с детьми о том, как придумываются такие игры, что заложено в основании игры (определенная фигура), какое преобразование необходимо осуществить (трансформировать фигуру, уменьшить или увеличить количество квадратов, треугольников, прямоугольников либо других фигур).

Игры-головоломки целесообразно частично включать непосредственно в содержание занятий по формированию элементарных математических представлений, речевому развитию, окружающему миру с целью активизации детской мысли, развития логического мышления, выработки умения догадываться, сообразительности. При этом следует соблюдать строгую последовательность в усложнении самих игр, требований к поисковым действиям детей. От занятия к занятию уточняется и усложняется анализ задач, характер поиска решения, уровень проявления самостоятельности мышления, сочетание действий и рассуждений.

Игры-головоломки известны с незапамятных времен. Продолжительное время они являлись не только источником для развлечения детей, но и для взрослых. Исследователи установили, что эти игры являются отличным средством умственного и логического развития детей старшего дошкольного возраста. Головоломки развивают пространственные представления, воображение, конечно же познавательную активность, конструктивное мышление, находчивость, целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач, а также способствуют успешной подготовке к школе.

Главной целью таких игр является формирование сенсорных процессов, пространственных представлений, наглядно-образного и логического мышления, познавательной активности.

Знакомить с играми необходимо постепенно. В самом начале ребенок должен узнать название игры, внимательно и неспешно рассмотреть набор фигур. В ходе знакомства с головоломкой дошкольники упражняются в различении и правильном

назывании геометрических фигур. Некая привлекательность данных игр состоит в том, что различные степени сложности позволяют учитывать, как возрастные, физические, психологические, так и индивидуальные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки. Обращает на себя внимание в играх занимательность, свобода действий и подчинение правилам, возможность проявлять творчество и безграничную фантазию, выражать собственное отношение к результату игры, совершенствовать и видоизменять его, предоставляет возможность общаться со сверстниками и взрослыми в процессе игры. Во время головоломки дети воссоздают на плоскости силуэты предметов, животных, растений, фигур по предложенному образцу или собственному замыслу.

Игры-головоломки способствуют решению следующих задач в развитии детей:

1) способствуют развитию воображения, креативности и неординарности мышления (умение гибко, оригинально мыслить);

2) стимулирует формирование символической функции сознания, т. е. ребёнок способен замещать одни предметы другими и их изображениями, а также использовать речевые, математические и другие знаки;

3) благоприятно воздействуют на гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;

4) развивают инициативу, самостоятельность, вызывают интерес к интеллектуальным играм, требующим умственного напряжения;

5) воспитывают желание и стремление к достижению положительного результата, настойчивости и находчивости.

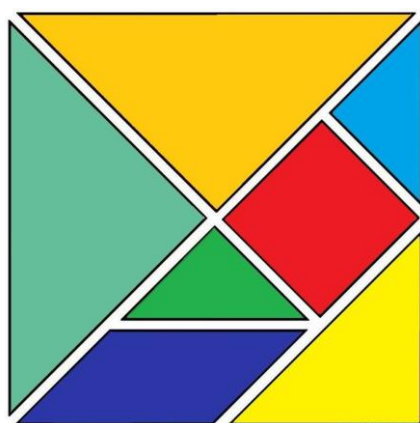
Известно, что конструируя из различного материала, дети дошкольного возраста подключают в процессе практической деятельности максимальное количество анализаторов, что в свою очередь позволяет добиваться положительных результатов в развитии пространственных функций.

Головоломки (при грамотном их использовании) всегда интересны детям, данный вид игры значительно повышает работоспособность в течение занятия, активно развивает творческие и речевые способности детей.

Так или иначе практически все игры-головоломки представляют собой части разрезанной определенным образом фигуры: квадрата, прямоугольника, круга или

овала, иных форм для составления плоскостных изображений предметов, людей, животных, птиц, рыб, разных видов транспорта и др. В рамках данного исследования, рассмотрим наиболее популярные варианты:

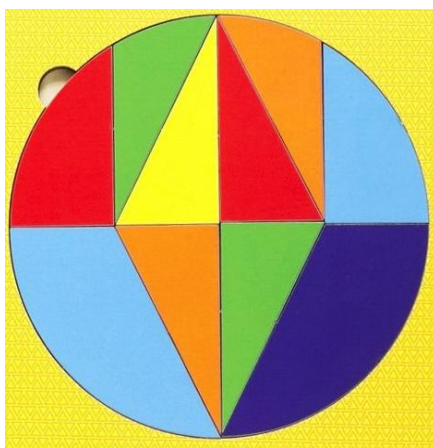
2. «Танграм»



Цель игры: заключается в том, чтобы собирать из деталей танграма фигуры людей, животных, птиц, цифр, предметов.

Правила игры: в собранную фигуру должны входить все семь частей, части не должны налегать друг на друга, части должны примыкать друг к другу.

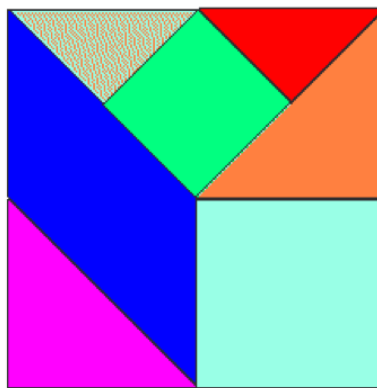
2. «Волшебный круг»



Цель: учить анализировать, членить формы составляемого предмета на части, а также искать способы соединения одной части с другой; развивать у детей образное мышление, комбинаторные способности, практические и умственные действия.

Правила игры: использовать для составления силуэта все 10 частей, не накладывая одну часть на другую.

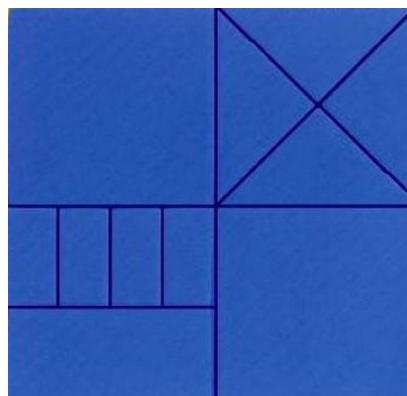
3. «Пифагор»



Цель игры: состоит в составлении из 7 геометрических фигур – частей игры, плоских изображений: силуэтов строений, предметов, животных. В набор «Головоломки Пифагора» входят 2 квадрата (большой и маленький), 4 треугольника (2 больших и 2 маленьких), и 1 параллелограмм.

Правила игры: создать силуэтное изображение путём последовательного укладывания деталей на расчленённый образец. Тем же способом можно получать силуэтные изображения, пользуясь нерасчленённым образцом.

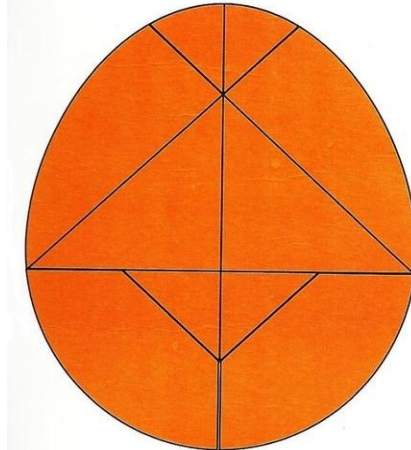
4. «Монгольская игра»



Цель игры: способствует развитию образного мышления, воображения, комбинаторных способностей, формирует представлений о форме и размере, развивает операции мышления.

Правила игры: при составлении фигур-силуэтов необходимо использовать все части, присоединяя, их друг к другу, не накладывая одну на другую.

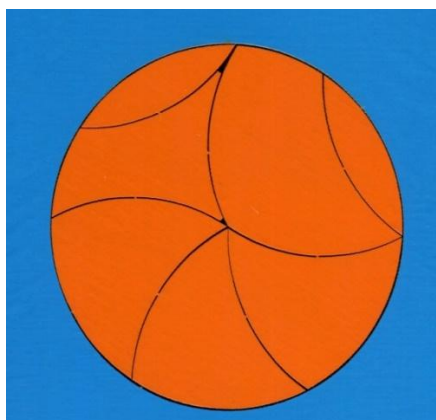
5. «Колумбово яйцо»



Цель: развитие сенсорных способностей у детей, пространственных представлений, образного и логического мышления, воображения, смекалки и сообразительности. Дети овладевают практическими и умственными действиями, направленными на анализ сложной формы и воссоздание ее из частей на основе восприятия и сформированного представления. У детей формируется привычка к умственному труду.

Правила игры: создавать силуэты, используя все части игры, присоединяя одну к другой. В ходе приобщения детей к игре « Колумбово яйцо» необходимо соблюдать последовательность в усложнении, учитывая индивидуальные возможности ребят.

6. «Вьетнамская игра»



Цель игры: развитие умственных и творческих способностей детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Правила игры: суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов, напоминающих животных, людей, предметы быта, транспорт, буквы, цифры, цветы и т. д.

Качество освоения детьми игр-головоломок в старшем дошкольном возрасте напрямую зависит от уровня умственного развития детей и уровня их

познавательной активности. Конструируя, воссоздавая фигуры из разрезных частей, счётных палочек дети запоминают названия геометрических фигур, их основные свойства, отличительные признаки, исследуют и обследуют формы зрительным и осязательно-двигательным анализаторами, свободно оперируют ими с целью получения нового предмета, силуэта и т. д. [36].

У дошкольников формируется умение анализировать простейшие схемы и таблицы, вычленять из них и окружающих их предметах геометрические формы, преобразовывать фигуры с помощью деления и составления из их частей совершенно новые. Данный вид игр побуждает к развитию образное, пространственное мышление, развивает память, воображение, познавательную активность, способствуют совершенствованию интегративных функций посредством координации в системах «глаз – рука» (зрительно-моторная интеграция) и «ухо – глаз – рука» (слухо-зрительно-моторная интеграция) [29].

Общий смысл игр-головоломок представляет собой не просто процесс сборки частей в первоначальную фигуру, а в конструировании фигур по предложенным схемам и силуэтам, а также придумывании собственных фигур. Однако стоит уделять большое внимание некоторым правилам. Для создания силуэтов, фигур животных, растений, различных предметов из игр-головоломок, огромное значение имеет содержание всех элементов в фигуру. Расставлять детали необходимо так, чтобы они располагались друг к другу, а не накладывались друг на друга. Следовательно, больше элементов имеет игра-головоломка, тем процесс правильного размещения затруднительнее.

На начальном этапе освоения той или иной игры-головоломки проводится серия специальных занятий, способствующие развитию пространственных представлений, воображения, на формирование практических умений в составлении новых фигур с помощью примыкания одной к другой. Эти задания имеют разнообразный характер: это может быть составление фигур по образцу, по вербальному признаку (присоедини к треугольнику квадрат) и т. д.

Данные упражнения представляют собой некую подготовку ко второму этапу освоения игры – составлению фигур по расчленённым образцам. Для того, чтобы дети научились благополучно составлять фигуры, необходима сформированная на достаточном уровне зрительно-анализаторская деятельность. То есть дети должны

уметь анализировать фигуру на плоскости: её форму, основные признаки, её части. Как показывает практика, дошкольники иногда допускают неточности в процессе воссоединения геометрических фигур по пропорциям и по сторонам. Из-за допущенных типичных ошибок может не сложиться конечный рисунок и головоломка перестанет быть интересной ребёнку. Составляющая этого этапа работы – это обучение детей анализу образца и вербальному способу выражения вариантов соединения пространственного расположения частей. Далее проводится серия занятий, в которых дети упражняются в воссоздании фигур. Если ребёнок где-то ошибается, у него возникают вопросы, он возвращается в начало работы и заново анализирует образец. Образцы представляют собой некоего рода схему, которая должна быть соразмерна фигуре, имеющейся у детей, также она должна быть одинаковой по цвету. Это существенно облегчает процесс создания конечного результата, анализу и проверке полученного с образцом.

Третий этап освоения игры – это воссоздание фигур по образцам контурного характера, нерасчленённых силуэтов. Этот этап широко реализуется в подготовительной группе (6-7 лет). После ряда проведённых упражнений, нацеленных на составление фигур по образцу, принято проводить игры, где дети создают различные фигуры по собственному замыслу, опираясь на своё желание, воображение, настроение.

Поначалу головоломки могут ненадолго включаться в занятие. После этого рекомендуется вводить соревновательный момент (кто быстрее справится с заданием) и предоставлять головоломки для самостоятельной деятельности детей (на поздних этапах).

Отмечено, что в процессе игры с использованием головоломок, у детей активно развивается речь и обогащается пассивный словарь: они узнают новые слова, закрепляя разнообразный речевой материал. По завершении игры, принято составлять небольшие рассказы про получившуюся фигуру (или целую композицию, если игра проводится по подгруппам). В процессе создания данных выступлений, у детей активизируется активный словарный запас, совершенствуется умение использовать согласованные прилагательные, умение правильно использовать прилагательные в сравнительной и превосходной степени (этот дом больше другого, красная бабочка красивее зелёной, эта собака

самая маленькая и т. д.). Также дети совершенствуют навык в использовании простых и сложных предложений в процессе создания той или иной фигуры.

Завершающий этап по усовершенствованию и усложнению работы с играми-головоломками – это тщательный отбор речевого материала к конечному результату (полученным силуэтам и рисункам): потешки, рифмовки, загадки, прибаутки, стихотворения, выдуманные короткие стишки, скороговорки, поговорки, чистоговорки, считалки, физминутки и т. д.

Данный вид материала должен подбираться к схемам, таблицам игры так, чтобы он подходил по смыслу, гармонично включался в содержание занятия, носил в себе смысловой и поучительный характер. Немаловажным является то, что эти загадки, стишки, прибаутки должны быть весёлыми, лаконичными, недлинными и ёмкими. Речевой материал подбирается с целью эмоциональной разгрузки, расслаблению, получению положительных эмоций, поэтому важным является то, что детям он должен быть интересным и понятным.

Благодаря играм-головоломкам повышение уровня сформированности познавательной активности, а также развитие логического мышления у детей протекает в интересной, нестандартной захватывающей эмоциональной форме.

Таким образом, обобщая всё вышесказанное, можно выделить ряд важных рекомендаций, которых стоит придерживаться в процессе работы с играми-головоломками.

1. Необходимо предоставить возможность ребёнку решить первую головоломку. Нередко происходит так, что из-за недостатка знаний, умений и навыков, ребёнок может не справиться с этой задачей, и, в конечном счёте, создастся отрицательное отношение к данному виду деятельности. Чтобы предотвратить такую ситуацию, рекомендуется начинать знакомство с простых головоломок и внимательно наблюдать за ходом выполнения, а в случае затруднения необходимо направить ребёнка на правильный путь, немного подсказав. Однако здесь нужно быть осторожным: недопустимо рассказывать ребёнку весь ход решения игры – пропадёт некая интрига, интерес.

2. Не стоит раскрывать секретов и обесценивать своего рода загадочность игры.

3. Лучшей подсказкой для ребёнка является наводящий вопрос. Если

создается впечатление, что ребёнок в тупике, целесообразно направить мысль в нужном направлении посредством сопутствующего вопроса. Необходимо также отметить, что подсказки нужно использовать с осторожностью, потому что в процессе игры у ребёнка должно сложиться впечатление, что головоломку он решил самостоятельно, ввести его в ситуацию успеха.

4. Игры-головоломки должны быть в небольшом количестве. Переизбыток логических задач подавляет впечатление дошкольника, а также способствует рассеиванию внимания: ребёнок может растеряться и, не завершив одну игру, может приняться за решение другой, в итоге велика вероятность того, что он не закончит ни одну из них. А небольшое количество увеличит ценность и значимость такой игры.

5. Недопустимым является осуждение способностей ребёнка, т. е. во время затруднений, сложностей нельзя указывать дошкольнику на его низкие способности.

6. Очевидно, необходим личный интерес воспитателя к головоломкам. Перед тем, как знакомить детей с игрой, взрослый сам должен в совершенстве владеть техникой и умением решать головоломки. Только когда он сам ощутит весь спектр эмоций и переживаний, педагог уже может делиться опытом с детьми.

Ребус является одним из видов интереснейших и увлекательнейших головоломок, это тайна, в которой ответ лежит на поверхности. Ребус – это загадка на расшифровку слов. Зашифрованным по определённым правилам в ребусе может быть не только отдельное слово, но и пословица, поговорка, цитата, загадка и даже целый небольшой рассказ. Слова и фразы в ребусе изображены в виде картинок, букв, цифр, нот и других всевозможных знаков и символов, количество которых не ограничивается. Разгадывание ребуса – это целая наука. Решая ребус, необходимо все знаки записать в виде осмысленного слова или предложения. Хотя различают несколько видов ребусов (литературные, математические, музыкальные, звуковые и т. д.), существуют некоторые общие правила их составления и разгадывания.

Ребусы направлены на развитие логического мышления, на формирование мыслительных операций, и, главным образом, на развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста. Они вызывают интерес у детей,

требуют сноровки, логики, умственной нагрузки, и, конечно же, доставляют огромное удовольствие от их решения. Для занятий с дошкольниками используются готовые наборы с ответами, также их можно создать самостоятельно из бумаги, картона, возможен вариант интерактивных ребусов. Однако в первую очередь необходимо владеть методикой знакомства и обучения детей старшего дошкольного возраста играм-ребусам. Поначалу целесообразно использовать самые легкие варианты.



Работа по ознакомлению с играми-ребусами в старшем дошкольном возрасте проходит комплексно, последовательно, и проводится в несколько этапов:

- 1 этап – знакомство и обучение играм-ребусам;
- 2 этап – организация непрерывной образовательной деятельности с использованием ребусов и сопутствующих загадок и вопросов.

Начальный этап представляет собой знакомство детей с правилами разгадывания ребуса. Здесь дошкольники знакомятся с правилами, символами, знаками и т. д. Для успешного прохождения данного этапа целесообразно проводить серию бесед познавательного характера (к примеру, «Что такие ребус?», «Ребусы в нашей жизни», «Многообразие ребусов» и т. д.). Обязательно повествуется история создания ребусов. Только после ряда подобных бесед рекомендуется знакомство с правилами разгадывания ребусов. Эти правила необходимо, как правило, подкреплять практическими упражнениями.

Нередко бывает, что в ребусе один предмет может обозначать несколько названий, включая устаревшие слова (лоб – чело), либо синонимы (бегемот –

гиппопотам). Или название предмета может нести обобщающее значение (диван – мебель) или одно какое-то конкретизированное. В таких случаях необходимо подбирать слова по смыслу.

Если же какое-либо изображение расположено в перевёрнутом виде, то его принято читать справа налево. Как правило, это чаще всего односложные слова (к примеру, «кот – ток», «сон – нос»). Часто в большинстве ребусов можно встретить расположенные перед или после картинки запятые. Они могут быть как классические, так и перевёрнутые. Данный знак означает, что нужно отбросить букву (буквы) в слове: в начале или в конце соответственно. Количество отброшенных букв соответствует количеству указанных запятых (гроза – роза).



Среди закодированных знаков в ребусах может присутствовать зачеркнутая буква с рядом стоящей картинкой (срок – сок). В случае если рядом с перечёркнутой буквой изображена какая-то другая (вместо «н» – «т»), это означает, что вместо зачёркнутой читается вновь написанная (кон – кот). Иногда в ребусах встречается видоизмененный способ, схожий с предыдущим: между определенными буквами стоит знак равенства (=). Это свидетельствует о том, что вместо первой буквы должна читаться та, которая стоит после знака равенства (лоза = Лиза). Изображённый обратный порядок чисел (3421) над изображенным предметом означает то, что буквы в данном слове нужно поставить в том порядке, как указано (лупа – упал). В случае, если изображены числа, предметы, буквы как будто один в другом, то такой ребус нужно читать с употреблением предлога «в» («в – и – на», «снег» + «о» – «в» – «ик» и т. д.).

Вся сложность и уникальность ребусов состоит в том, что изображенные символы можно прочесть неправильно (например, вместо «в – о – да» можно прочесть «в – да – о») и тогда ребёнок понимает, что таких слов не существует в природе, а, значит, путём проб и ошибок, в конечном счёте приходит к

правильному ответу. Здесь как раз на помощь детям приходят логика и смекалка.

Нередко бывает, что буквы в ребусе расположены таким образом, будто состоят одна из другой, в таком случае читается с предлогом «из» (из «б» – «а»). В случае, если за изображенной картинкой, предметом, буквой, числом стоит какая-нибудь другая буква или картинка, то читается такой ребус, используя предлог «за» («ка» за «н» – казан). Также ещё встречаются варианты, когда буква либо картинка изображены над другим предметом. Здесь принципиально перебирать разные варианты решения. К примеру «ка» над «а»: здесь нужно использовать предлог «над», но ребёнок должен попробовать использовать предлог «под» («а» под «ка»), поняв, что это слово не может быть решением ребуса, он придёт к выбору нужного предлога. А в случае с ребусом «под «уш» «ка» – подушка» целесообразно использовать предлог «под».



Второй этап работы подразумевает процесс внедрения игр-ребусов в непосредственно образовательную деятельность детей старшего дошкольного возраста, чтобы закрепить сформированные навыки и умения в разгадывании. Для успешного прохождения данного этапа необходимо проводить серию специализированных заданий в повседневную жизнедеятельность детей: на занятиях по речевому развитию, формированию элементарных математических представлений, занятиях об окружающем мире, да даже процессе прогулки, экскурсии, чтении художественной литературы. Также проводятся индивидуальные работы с детьми, имеющие закрепляющий характер.

На начальном этапе работы по ознакомлению дошкольников с играми-ребусами является недопустимым оставлять ребёнка с задачей без помощи взрослого. Этот вид деятельности является для него новым, поэтому необходимо в случае затруднений и непонимания неоднократно повторять правила разгадывания ребуса. Также не стоит подавлять инициативу ребёнка, навязывать эти игры,

выставлять завышенные требования. Важно постепенно, дозированно вводить головоломки в жизнь ребёнка, тогда у него не пропадёт интерес, активность, стремление узнать что-то новое и создать своё. Необходимо создавать вокруг дошкольника ситуацию успеха, создавать впечатление того, что ребёнок решил задачу сам, без подсказок взрослого, и, конечно же, немаловажным является искренние эмоции взрослого, откровенная радость за достигнутые успехи воспитанников.

Таким образом, игры-головоломки и игры-ребусы можно отнести одновременно и к игровым, и к проблемно-поисковым методам обучения детей старшего дошкольного возраста, а старший дошкольный возраст является сензитивным для обучения детей разгадыванию данного вида игр. Приобщение к разгадыванию головоломок рекомендуется начинать сразу, как только ребёнок начинает осваивать чтение, а то и раньше – начинать знакомство в период ознакомления дошкольника со звуками речи и буквами.

Для проведения формирующего эксперимента проводился отбор игр-головоломок и игр-ребусов на основе руководства полученных данных в результате диагностики уровня развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста на констатирующем этапе исследования.

Головоломки и ребусы подбирались по разным степеням сложности. Это делалось с целью того, что дети в данной группе имеют разный уровень логического мышления; некоторым детям та или иная игра может показаться слишком сложной. Также в ходе эксперимента не было завышения уровня требований к детям относительно программы воспитания и обучения ДОО, по которой обучают детей, во избежание наущения логической последовательности их обучения. В то же время данный подбор игр-головоломок предполагает индивидуальный подход к детям.

Некоторые игры-головоломки, которые применялись в ходе эксперимента, включали беседы с шуточными вопросами, вызывающие положительное отношение и повышающие умственную активность детей старшего дошкольного возраста за счёт эмоционального настроения.

Игры-головоломки были организованы в трех основных направлениях:

– подготовка к проведению игры;

- проведение игры;
- анализ игры.

Подготовительный этап подразумевал отбор игр-головоломок и игр-ребусов в соответствии с основными воспитательными и обучающими задачами:

- повышение уровня сформированности познавательной активности, развитие внимания, мышления, памяти, речи, мелкой и общей моторики, сенсорных анализаторов и т. д.;
- установление соответствия отобранных головоломок требованиям стандарта ФГОС ДО, а также основной образовательной программы воспитания и обучения детей дошкольного возраста;
- определение подходящего времени для проведения серии игр-головоломок (в ходе НОД или в свободное от занятий время);
- выбора места для игры, наиболее удобное и подходящее детям;
- определение вариантов игры (деление на подгруппы, индивидуально);
- подготовка необходимого дидактического материала для той или иной головоломки (как правило, набор геометрических фигур и набор карточек с ребусами);
- определение структуры игровой деятельности, последовательности этапов, выбор методов, приёмов и средств.

Второй этап проведения непосредственно самих игр состоял из ознакомления детей с дидактическими материалами игр, из названиями, процесса объяснения правил и хода игр. Особое внимание уделялось на то, как ведут себя дети в процессе игры, соблюдают ли все правила. Во время показа игровых действий дети обучаются правильному их выполнению, понимая, что при несоблюдении конечный результат может оказаться не таким, каким его себе представляют дети. В процессе проведения игры важно определить роль воспитателя, кем он является: участником игры или наблюдателем. Уровень подготовки детей старшего дошкольного возраста, степень сложности задачи, игровых правил – всё это определяло меру непосредственного участия взрослого в ходе игры. При возникновении затруднений взрослый помогает наводящим вопросом, направлением на правильную мысль, и не в коем случае не решает за ребёнка, как играть, и не даёт готовые ответы на вопросы.

Подведение итогов игры является ответственным и важным моментом в ходе организации работы. Ведь именно результаты влияют на качество исследования и эффективность использования головоломки самостоятельно.

По окончании игры, как правило, необходима рефлексия. Рефлексия представляет собой ряд вопросов о состоянии и настроении ребёнка на момент исследования: понравилась ли головоломка детям, на каком этапе было больше всего вопросов и затруднений, хотели бы они в неё еще поиграть.

Анализируя ряд проведенных игр, следует отметить эффективность использованных методов и приёмов их проведения: какие из них были наиболее эффективны в соответствии с поставленной целью, а какие были не доработаны; что можно было бы исправить, с целью избежания ошибок в дальнейшем. Своего рода рефлексия помогает усовершенствовать последующий процесс проведения головоломок и ребусов. Более того, анализ проведённой игры способствует выявлению индивидуальных особенностей в поведении и характере дошкольников, а значит грамотно построить ход индивидуальной работы.

Следует отметить, что в игре немаловажным является гармоничный синтез наглядных пособий, слов взрослого и действий самих детей с дидактическим материалом.

В формирующем эксперименте участвовали 15 детей. Во время проведения со старшими дошкольниками игр-головоломок, при помощи словесных пояснений, указаний направлялось внимание детей, упорядочивались, уточнялись их представления, расширялся опыт. Грамотно поставленная речь способствовала обогащению словаря дошкольников, овладению разнообразными формами обучения, способствовала совершенствованию игровых действий.

Проводя работу, учитывалось, что чрезмерное усиление обучающих моментов может ослабить игровое начало, придать игре характер занятия, а чрезмерное усиление занимательности уведет игру от задачи обучения.

Отличительная особенность головоломок и ребусов состоит в том, что процесс работы может неожиданно пополниться новыми предложениями, вариантами, формами проведения. Может поменяться замысел, конечный результат, благодаря проявляемой инициативы со стороны детей. Поэтому важным является уметь удерживать интерес к игре в пределах времени, которое имеет свои

ограничительные рамки. Этот процесс удержания является целым искусством: педагог может сократить время объяснений, оставив больше возможности проявлять детскую самостоятельность. Краткость, лаконичность и ёмкость рассказывания правил является залогом успешного развития игры и выполнения решаемых задач.

По итогам проведения формирующего эксперимента был проведён анализ поведения детей в процессе проведения отобранных головоломок, а также уровень выполнения заданий. Из полученного можно сделать вывод о том, что дети предпочитают задания, которые позволяют проявить творчество и свободу выбора, а также внесение усложнений в знакомые задания. Немаловажным является и тот факт, что дошкольники с удовольствием играют в одну и ту же игру многократно (даже на протяжении одного дня).

Было выявлено, что дети старшего дошкольного возраста с удовольствием выполняют интересные для них задания, уровень ответов на вопросы и выполнения заданий менялся по ходу занятия: в начале дети были напряжены, в силу появления незнакомых слов, новых игр, но потом их увлекла игровая форма работы.

Проведя игры-головоломки, были получены относительно хорошие результаты. Игры вызвали неподдельный интерес, дети с удовольствием включались в эту деятельность, на данном этапе не было проблем с организацией, отказывались играть единицы и в редких случаях.

Также в ходе проведения работы, было сделано заключение о том, что для детей важна эмоциональная атмосфера во время проведения игры, что, собственно и было достигнуто путём включения творческих заданий, усложнения игр с подбором заданий на самостоятельную организацию и выполнение их детьми.

В процессе проведённых игр большинство детей проявляло активность, поступало немалое количество вопросов, возникал большой интерес к процессу, по мере прохождения практической части исследования дети все чаще организовывали эти игры самостоятельно.

В ходе проведения работы, поощрялась детская инициатива, поддерживалась радостная и непринужденная эмоциональная атмосфера, создавалась интересная

перспектива игры на следующий день. В обстановке группы была создана атмосфера, которая побуждала детей использовать свои знания и умения и в самостоятельной игровой деятельности.

В приложении к исследованию представлены конспекты проводимых игр-головоломок с детьми на примере таких игр, как: «Монгольская игра», «Танграм», «Колумбово яйцо» (см. Приложение 5).

А также серия конспектов НОД с использованием игр-ребусов (см. Приложение 6).

Основной вывод, который можно сделать при анализе проведения игр-головоломок и игр-ребусов, это повышение уровня сформированности познавательной активности и развитие умственных способностей детей старшего дошкольного возраста. Для систематизации полученных результатов была проведена контрольная диагностика.

2.3. Анализ и оценка результатов экспериментальной работы

Для определения эффективности проделанной работы был проведен контрольный эксперимент с использованием методик, применяемых в констатирующем эксперименте: «Сказка» (Н.И. Ганошенко, В.С. Юркевич), «Дерево желаний» (В.С. Юркевич), «Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова), Модификация методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер).

Результаты контрольного эксперимента для детей КГ приведены в таблицах 5 и 6 и рисунке 4.

Таблица 5

Уровень познавательной активности детей КГ на контрольном этапе эксперимента

Ф.И.	Методики	Уровень
-------------	-----------------	----------------

ребенка	«Сказка» (Н.И. Ганошенко, В.С. Юркевич)	«Дерево желаний» (В.С. Юркевич)	«Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова)	Модификация методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер)	развития познавательной активности
Катя Б.	низкий	средний	низкий	низкий	низкий
Арина Г.	высокий	высокий	средний	высокий	высокий
Миша К.	низкий	средний	средний	средний	средний
Артем М.	средний	средний	средний	средний	средний
Милана М.	средний	высокий	высокий	высокий	высокий
Алеша Н.	высокий	низкий	низкий	низкий	низкий
Виталий О.	средний	средний	средний	средний	средний
Илья П.	средний	средний	средний	высокий	средний
Олеся Т.	высокий	средний	высокий	средний	средний
Катя Т.	низкий	средний	средний	средний	средний
Алиса У.	высокий	низкий	средний	средний	средний
Вика У.	средний	низкий	низкий	низкий	низкий
Богдан Ф.	средний	низкий	средний	низкий	низкий
Ира Ц.	средний	низкий	средний	низкий	низкий
Артем Ч.	средний	средний	низкий	средний	средний

Таблица 6

***Распределение детей по уровням познавательной активности в КГ на
этапе контрольного эксперимента***

Уровень	Кол-во детей	%
Высокий	2	13,4
Средний	8	53,3
Низкий	5	33,3
Всего	15	100

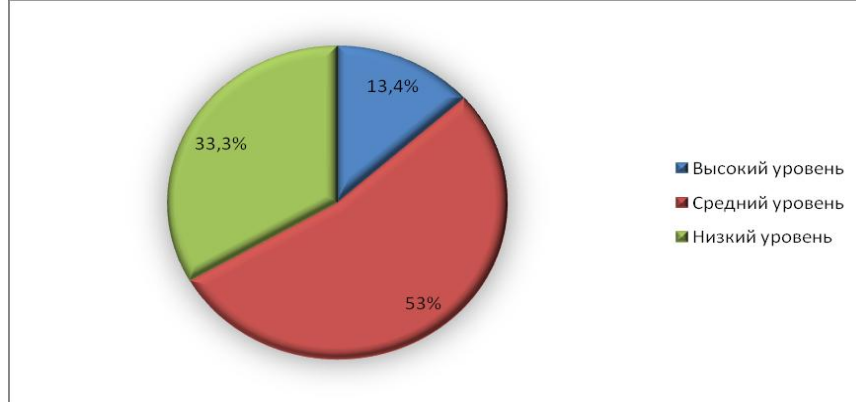


Рис. 4. Результаты оценивания познавательной активности детей в КГ на этапе контрольного эксперимента, %

Дети контрольной группы не принимали участие в формирующем эксперименте. С ними проводились занятия, соответствующие основной образовательной программе дошкольного образовательного учреждения и календарно-тематическому планированию. Таким образом, анализируя данные таблиц и диаграммы, видно, что процент детей, имеющих высокий уровень познавательной активности, остался прежним и составляет 13,4% (2 детей). Дети, имеющие средний уровень познавательной активности, составляют 53,3% (8 детей). То есть, сравнивая результаты проведенных методик на констатирующем этапе и результаты проведенных методик на контрольном этапе, можно заметить, что процент увеличился на 6,7%. Один ребёнок (Миша К.) повысил свой уровень познавательной активности. Следовательно, процент детей, имеющих низкий уровень познавательной активности, уменьшился на 6,7%. Результаты контрольного эксперимента для детей ЭГ приведены в таблицах 7 и 8 и рисунке 5.

Таблица 7

***Уровень познавательной активности детей ЭГ
на контрольном этапе эксперимента***

Ф.И. ребенка	Методики				Уровень развития познавательной активности
	«Сказка» (Н.И. Ганюшенко, В.С. Юркевич)	«Дерево желаний» (В.С. Юркевич)	«Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова)	Модификация методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер)	
Таня А.	низкий	средний	средний	средний	средний

Полина Б.	высокий	средний	высокий	средний	высокий
Кирилл Г.	низкий	низкий	средний	средний	средний
Елисей Д.	средний	средний	высокий	высокий	высокий
Кира Д.	средний	высокий	высокий	высокий	высокий
Ваня Е.	высокий	средний	средний	низкий	средний
Миша И.	средний	средний	средний	средний	средний
Костя К.	средний	средний	высокий	высокий	высокий
Кира К.	высокий	средний	средний	средний	средний
Толя М.	низкий	средний	средний	средний	средний
Маша Н.	низкий	низкий	средний	средний	средний
Юля О.	средний	средний	низкий	средний	средний
Оля П.	средний	низкий	средний	средний	средний
Ира Т.	средний	низкий	средний	средний	средний
Демид Ф.	низкий	средний	низкий	низкий	низкий

Таблица 8

Распределение детей по уровням познавательной активности в ЭГ на этапе контрольного эксперимента

Уровень	Кол-во детей	%
Высокий	4	26,6
Средний	10	66,7
Низкий	1	6,7
Всего	15	100

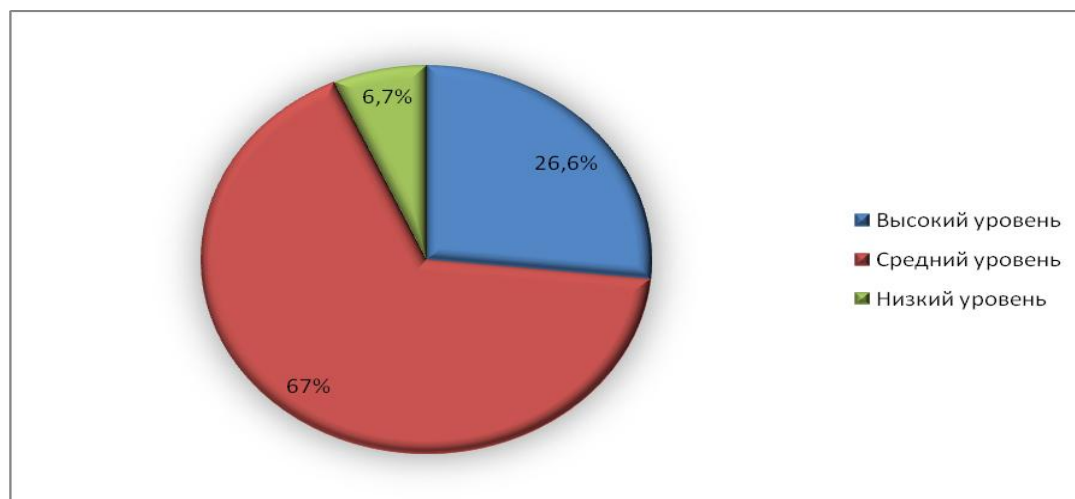


**Рис. 5. Результаты оценивания познавательной активности детей в ЭГ на этапе
контрольного эксперимента, %**

Таким образом, сравнивая результаты констатирующего и контрольного этапов эксперимента (таблица 9), видно, что у большинства детей наметилась положительная тенденция к повышению уровня сформированности познавательной активности.

Таблица 9

***Динамика изменения уровней познавательной активности
детей КГ и ЭГ***

Уровни мотивации	КГ				ЭГ			
	Констатирующий этап		Контрольный этап		Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Кол-во детей	% детей	Кол-во детей	% детей	Кол-во детей	% детей	Кол-во детей	% детей
Высокий	2	13,4	2	13,4	2	13,4	4	26,6
Средний	7	46,6	8	53,3	6	40	10	66,7
Низкий	6	40	5	33,3	7	46,6	1	6,8

таблицы 9 видно, что динамика повышения познавательной активности наглядно прослеживается. Очевидно, что разница между контрольной и экспериментальной группой, имеющими высокий уровень, увеличилась на 13,2% (2 человека). Также увеличилось количество детей, имеющих средний уровень познавательной активности (на 2 человека) и прирост составляет 13,4%. В графе «Низкий уровень» чётко прослеживается спад (разность составляет 26,6%), то есть 4 человека повысили свой уровень познавательной активности.

На рисунке 6 представлена диаграмма изменения уровней развития познавательной активности детей КГ на констатирующем и контрольном этапах исследования.

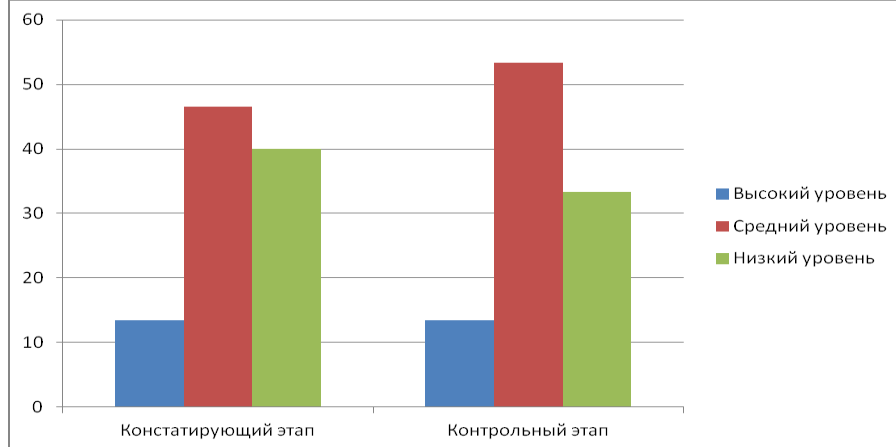


Рис. 6. Динамика изменения уровней познавательной активности детей КГ, %

Данная диаграмма наглядно показывает, насколько изменился уровень познавательной активности у детей контрольной группы. В то время, когда с детьми экспериментальной группы проводился формирующий эксперимент, с детьми этой группы проводились развивающие НОД по речевому, познавательному, художественно-эстетическому и физическому развитию. На момент контрольного этапа эксперимента было выявлено, что один ребёнок повысил уровень познавательной активности до среднего, тем самым увеличив эту область на 6,7%. Следовательно, область с низким уровнем уменьшилась на одного человека (соответственно, снизилась на 6,7%).

Динамику изменения познавательной активности в ЭГ можно проследить на диаграмме 3 (см. рисунок 7).

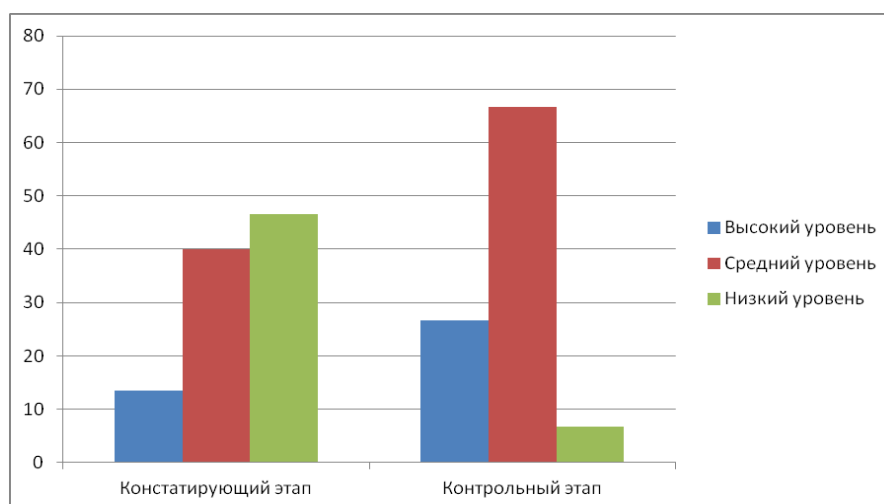


Рис. 7. Динамика изменения уровней познавательной активности детей ЭГ, %

Рисунок 7 иллюстрирует данные детей ЭГ из таблицы 9. На контрольном этапе эксперимента 2 ребёнка повысили уровень познавательной активности до высокого, следовательно увеличили данную область на 13,2%. Шкала,

обозначающая средний уровень также тянется к высокой отметке и составляет 66,7%. По сравнению с данными на констатирующем этапе прирост составляет 26,7% (4 ребёнка). А показатель низкого уровня развития познавательной активности уменьшился на 39,8%, это значит, что 6 детей на этапе контрольного эксперимента показали хорошие результаты и повысили уровень до среднего.

Сравнительные данные детей КГ и ЭГ, полученные в ходе контрольного эксперимента наиболее наглядно отображены на диаграмме.

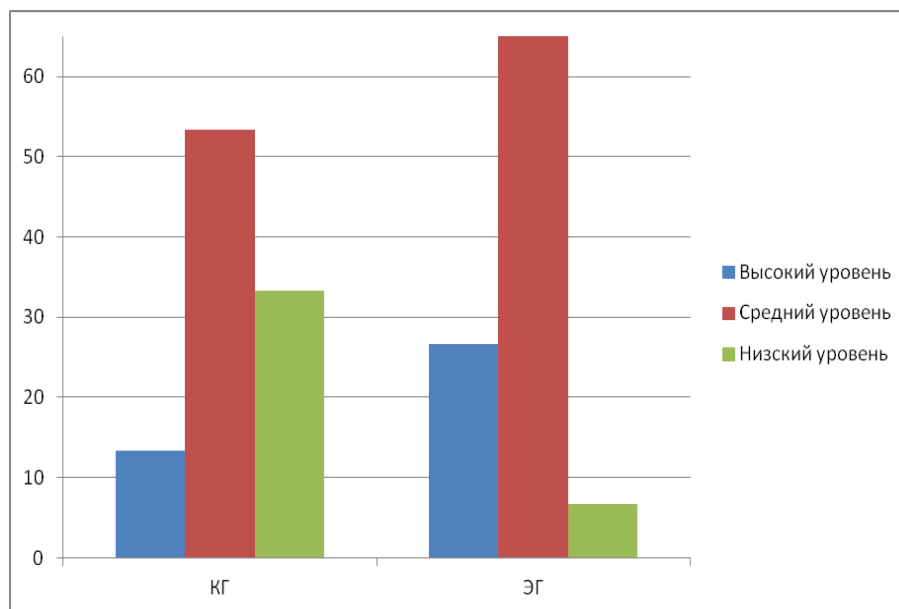


Рис. 8. Уровни сформированности познавательной активности детей старшего дошкольного возраста на этапе контрольного эксперимента, %

Таким образом, на диаграмме (см. рисунок 8) прослеживается динамика уровней сформированности познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста.

Анализ полученных данных в ходе контрольного эксперимента свидетельствуют о том, что уровень сформированности познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста значительно повысился: они научились решать ребусы, играть в игры-головоломки, чаще и чаще организуя такие игры самостоятельно.

Основная часть дошкольников в целом понимала смысл практических заданий, дети логично действовали и доказывали правильность своего ответа, дошкольники старались свободно ориентироваться в частях головоломки.

Таким образом, 2 ребёнка (прирост в 13,4%) повысили свой уровень познавательной активности (со среднего на высокий). Полина Б., при проведении

диагностики на контрольном этапе, показала высокий результат, в особенности ей понравилась игра «Гараж» (модификация методики «Волшебный цветок»). Девочка проявляла инициативу, просила дать карточку посложнее, а в дальнейшем с удовольствием играла в эту игру, привлекая сверстников. При проведении методики «Дерево желаний» (В.С. Юркевич), Полина показала высокий уровень, дав 9 ответов на вопросы. Например, на вопрос «Мудрец может ответить на любые твои вопросы. О чем бы ты спросил у него?» девочка ответила «Почему самолеты летают? Почему Солнце не падает на Землю?». На вопрос «Главная книга страны Вообразилии. В ней любые истории обо всем на свете. О чем бы ты хотел узнать из этой книги?» Полина ответила «Из чего сделан снег?». Елисей Д. также усовершенствовал свои навыки, повысив уровень познавательной активности.

При проведении методики «Сказка» (Н.И. Ганошенко, В.С. Юркевич) показал высокий уровень познавательной активности, пожелав послушать сказку о долгопяте. В ходе проведения данной методики, умышленно подбирались сказки про известных детям животных и одного неизвестного (в данном случае о долгопяте). Мальчик проявлял интерес, попутно задавая вопросы о животном: почему его так называли, где он живёт и т. д.

Основная часть детей (66,7%) показала средний уровень развития познавательной деятельности (прирост в 20,1%). Таня А. при проведении методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер), выбрала задание, соответствующее среднему уровню познавательной активности. Девочка изъявила желание собрать кошку из геометрических фигур. В процессе сборки у Тани возникали трудности, однако она пыталась самостоятельно, путём проб и ошибок, закончить рисунок. Девочка проявляла усидчивость, сопровождала действия высказываниями и комментариями, как лучше присоединить фигуры. Во время проведения методики «Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова) Таня А. выбрала картинку с изображением читающих детей. На последующий вопрос «Почему ты выбрала именно эту картинку?», ребёнок ответил, что любит читать дома книжки. Последующие два выбора картинок упали на изображение конструирующих дом детей. Девочка комментирует выбор так: «Мне нравится строить домики и дворцы».

Ваня Е. также на момент проведения контрольной диагностики имеет

средний уровень познавательной активности. Методика «Дерево желаний» (В.С. Юркевич), дал 7 различных ответов на предъявляемые вопросы. На вопрос «Волшебник может исполнить 5 твоих желаний. Чтобы ты у него попросил?» Ваня ответила «Хочу уметь писать, читать и быть взрослым». На вопрос «Чудо-машина умеет все на свете: шить, печь пироги, мыть посуду, делать любые игрушки. Что должна сделать чудо-машина по твоему приказанию?» ребёнок дал ответ «Машина должна уметь летать в космос, как ракета». На сопровождающий вопрос, для чего лететь в космос, Ваня ответил «Чтобы изучать другие планеты». При проведении методики «Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова) выбор сделал в пользу картинки с изображением конструирования, чтения и продуктивной деятельности, мотивируя это тем, что он любит собирать конструктор.

Маша Н. во время проведения методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер), выбрала задание «Собери кошку из геометрических фигур», собрав только часть её без помощи взрослого. Когда у девочки возникли трудности, педагог немного направил девочку на правильную мысль, и дальше она продолжила деятельность самостоятельно.

Юля О. на момент проведения контрольного этапа исследования показала сравнительно хорошие результаты в процессе проведения диагностики. К примеру, отвечая на вопросы, предлагаемые методикой «Дерево желаний» (В.С. Юркевич) девочка дала интересные и развернутые ответы, соответствующие среднему уровню развития познавательной активности. На вопрос «Ты очутился вместе с мамой в таком месте, где все разрешается. Ты можешь делать все, что твоей душе угодно. Придумай, что бы ты в таком случае делал? Юля сформулировала 3 ответа: «Я бы стала водолазом и собирала ракушки», «Я бы не спала во время тихого часа и наблюдала бы за всеми», «Я бы хотела быть на месте нашей воспитательницы».

Анализ данных ответов показал, что ребёнка интересует окружающая информация, близкая в её окружении. Оля П. и Ира Т. при проведении модифицированной методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер), на контрольном этапе диагностики выбор сделали уже в пользу задания «Собери кошку». Девочки несколько раз пытались собрать животное по образцу. Проявленное Олей упорство помогло ей справиться с заданием в большей степени без помощи педагога, однако девочка нуждалась поощрении, направлении и контроле. Ира Т. в процессе игры

обдумывала свои действия, несколько раз возобновляла собирание частей. По завершению задания, девочка утратила интерес к игре, однако при помощи воспитателя закончила работу и была довольна собой.

Однако Демид Ф. по-прежнему находится на низком уровне познавательной активности (6,7%). Мальчик не концентрирует внимание на поставленной задаче, часто отвлекается, быстро утрачивает познавательный интерес к новым играм. Ребёнок во время контрольного эксперимента не желал взаимодействовать со старшими, при проведении диагностики часто отказывался от выполнения заданий, а если и соглашался, то выбирал самый простой и лёгкий вариант, что указывает на неспособность ребёнка логически мыслить, проявлять самостоятельность и инициативу. Взяв кубики со сборными картинками (методика «Волшебный цветок» Е.Э. Кригер), Демид смог собрать только одну часть изображения, вскоре забросив игрушку.

Таким образом, опираясь на данные, полученные в ходе проведенных экспериментов, можно прийти к выводу, что использованные в данной работе серии игр-головоломок и игр-ребусов способствуют повышению уровня познавательной активности детей старшего дошкольного возраста, развивают логику, мышление, память.

Таким образом, познавательная активность – это качественная характеристика деятельности, которая определяется стремлением личности к успешному овладению знаниями и обусловлена при этом интеллектуальными и морально-волевыми чертами личности.

В старшем дошкольном возрасте познавательная активность имеет специфику: она проявляется в любознательности, стремлении к новому, эмоционально-положительном отношении к новому.

Эффективному формированию познавательной активности ребенка-дошкольника способствует полнота и разнообразие деятельности: чем интереснее деятельность, тем выше уровень познавательной активности. Наибольший эффект в развитии ребенка – от той деятельности, которая соответствует интересам, потребностям и возможностям ребенка, способствует его личностному росту.

К эффективным средствам формирования познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста относятся игры-ребусы и игры-головоломки, заключающие в себе огромный познавательный потенциал.

Благодаря играм-головоломкам удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных детей дошкольного возраста. В начале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

При использовании игр-ребусов и игр-головоломок широко применяются различные предметы и наглядный материал, который способствует тому, что занятия проходят в веселой, занимательной и доступной форме.

Логические игры-головоломки и ребусы воспитывают в детях познавательный интерес, способность к творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, характерными для каждой занимательной задачи, всегда вызывает интерес у детей.

Для выявления уровня сформированности познавательной активности были использованы методики:

- 1) «Сказка» (Н.И. Ганошенко, В.С. Юркевич);
- 2) «Дерево желаний» (В.С. Юркевич);

3) «Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова);

4) Модификация методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер).

В результате было установлено, что в исследуемой группе 46,6% (7 детей) имеют средний уровень познавательной активности. 40% (6 детей) имеют низкий уровень развития познавательной активности. Только 13,4% (3 детей) имеют высокий уровень развития познавательной активности.

Анализ теоретических положений и методических выводов позволил предоставить результаты опытно-экспериментальной работы по развитию сформированности познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста в условиях игры. Была прослежена динамика изменения уровней в процессе экспериментальной работы. При прочих равных условиях на начальном этапе эксперимента уровень развития детей был приблизительно одинаков. Анализ результатов до и после формирующего эксперимента свидетельствует об эффективности разработанной нами методики совершенствования работы. Результаты детей улучшились. Четыре ребёнка достигли высокого уровня сформированности познавательной активности (26,6%), также возросли показатели среднего уровня с 46,6% до 66,7% и один ребёнок (6,7%) по-прежнему остался на низком уровне.

В процессе работы были замечены такие изменения: дети стали более активными, самостоятельными и внимательными к действиям счета, стали рассуждать, доказывать. Некоторые заметно расширили свои знания, за счет общения в игре с другими детьми, они не только стали решать задачи без всякой наглядной опоры, но и самостоятельно придумывать новые игры со счетными действиями, привлекая к ним и других детей.

Разумеется, данное исследование не претендует на достаточно полное, и вопрос остаётся актуальным. Однако в плане повышения роли игр-головоломок и игр-ребусов в развитии познавательной активности дошкольников переработаны известные методические аспекты и адаптированы для детей старшего дошкольного возраста в конкретных условиях детского учреждения.

Проведённое экспериментальное исследование достигло поставленной цели: изучения возможностей использования игр-ребусов и игр-головоломок как

средства развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.

Полученные данные подтвердили правильность выбора игр-головоломок и проведения их.

Гипотеза исследования о том, что использование игр-ребусов и игр-головоломок способствует эффективному развитию познавательной активности детей старшего дошкольного возраста, была доказана.

Игры-головоломки и игры-ребусы способствуют развитию скорости мышления, повышают концентрацию и объём внимания, способствуют развитию памяти, активизируют пассивный словарь, развивают познавательную активность. Логично предположить, что материалы настоящей выпускной квалификационной работы можно применять в практике работы с детьми старшего дошкольного возраста при использовании игр-головоломок и игр-ребусов как средства развития познавательной активности у детей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арапова-Пискарева Н.А. Воспитание и обучение в старшей группе детского сада: программа и методические рекомендации. / Под ред. Н.А. Арапова-Пискарева, Н.Е. Веракса, А.В. Антонова. – М.: Мозаика-Синтез, 2006. – 58 с.
2. Бачурина В.Г. Развивающие игры для дошкольников. – М.: «Лада», 2013. – 176 с.
3. Веклерова Х.М. Формирование логических структур у старших дошкольников. – М.: Светоч, 1998. – 230 с.
4. Венгер Л.А. Познавательное развитие ребенка в процессе совместной деятельности. – М.: Изд-во Росмен, 2013. – 330 с.
5. Веракса Н.Е. Познавательное развитие в дошкольном детстве: учебное пособие. – М.: Мозаика-Синтез, 2012. – 336 с.
6. Вербицкая А. Состояние проблемы активизации познавательной

деятельности детей старшего дошкольного возраста в научно-педагогических исследованиях. // Вопросы дошкольной педагогики. 2017. – №2(8). – С. 16-18. [Электронный ресурс] -Режим доступа <https://moluch.ru/th/1/archive/54/2223>

7. Виноградова Н.А. Дошкольная педагогика: учебник для бакалавров. Под ред. Н.В. Микляевой. – М.: Юрайт, 2019. – 216 с.

8. Волостникова А.Г. Познавательные интересы и их роль в формировании личности. – М.: Мозаика-Синтез, 2014. – 168 с.

9. Волчкова В.Н. Познавательное развитие в дошкольном детстве. – М.: Мозаика-Синтез, 2015. – 336 с.

10. Выготский Л.С. Психология. – М.: ЭКСМО-Пресс, 2010. – 908 с.

11. Галигузова Л.Н. Дошкольная педагогика: учебник и практикум для академического бакалавриата. – Люберцы: Юрайт, 2019. – 234 с.

12. Годовикова Д. Б. Общение со взрослыми и познавательная активность детей. Психология дошкольника. Хрестоматия. – М.: Изд. центр «Академия», 2001. – 218 с.

13. Гризик Т. Методологические основы познавательного развития детей. // Дошкольное воспитание. – 2008. – №10. – С. 22-25.

14. Давидчук А.Н. Познавательное развитие дошкольников в игре: метод. пособие. – М.: Творческий центр Сфера, 2016. – 196 с.

15. Игра и дошкольник. Развитие детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности: сборник. / Под ред. Т.И. Бабаевой, З.А. Михайловой. – СПб.: Детство-пресс, 2014. – 214 с.

16. Киселева Г.М. Интеллектуально-познавательная деятельность дошкольников: учеб. пособие для бакалавров педагогики. – Шадринск: ШГПИ, 2016. – 114 с.

17. Китайский танграм. Магический круг. Вьетнамская игра: игры-головоломки. / М.В. Драко. – М.: Попурри, 2009. – 39 с.

18. Козлова С.А. Дошкольная педагогика. / С.А. Козлова, Т.А. Куликова. – М.: Академия, 2017. – 414 с.

19. Коломенских Я.Л. Детская психология. – М.: Изд-во Университетское, 2012. – 223 с.

20. Колумбово яйцо. Листик. Монгольская игра: игры-головоломки. / М.В.

Драко. – М.: Попурри, 2009. – 25 с.

21. Коноваленко С.В. Развитие познавательной сферы детей старшего дошкольного возраста. – М.: Детство-Пресс, 2017. – 80 с.

22. Кригер Е.Э. Педагогические условия развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста. – Барнаул, 2009. – 29 с.

23. Леонтьев А. Психическое развитие ребенка в дошкольном возрасте. // Возрастная и педагогическая психология. – М., 2009. – 45 с.

24. Лисина М.И. Развитие познавательной активности детей в ходе общения со взрослыми и сверстниками. // Вопросы психологии. – 1982. – №4. – С. 18-35.

25. Литвинова О.Э. Познавательное развитие ребенка дошкольного возраста. Планирование образовательной деятельности. – СПб.: Детство-Пресс, 2015. – 256 с.

26. Люблинская А.А. Детская психология: уч. пособие для студентов пед. институтов. – М.: Просвещение, 1971. – 345 с.

27. Микляева Н.В. Познавательное и речевое развитие дошкольников. – М.: ТЦ Сфера, 2015. – 208 с.

28. Михайлова З.А. Игровые задачи для дошкольников: кн. для воспитателя детского сада. – СПб.: Акцент, 2016. – 11 с.

29. Новоселова С.Л. О новой классификации детских игр. // Дошкольное воспитание. – 1997. – №3. – С. 19-28.

30. Проблемы развивающего обучения. / В.В. Давыдов. – М.: Владос, 2010. – 240 с.

31. Репина О.К. Исследование игровой деятельности старших дошкольников. // Психологическая наука и образование. – 2006. – №2. – С. 55-69.

32. Смирнова Е.О. Детская психология: учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Гуманитар. изд. центр «Владос», 2012. – 366 с.

33. Субботина Л.Ю. Игры, развивающие мышление. – Ярославль, 2012. – 116 с.

34. Тельнова Ж.Н. Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста в разных формах и методах обучения: дисс. канд. пед. наук. – Омск, 2015. – 213 с.

35. Тренкина Е.А. ФГОС дошкольного образования в поисковой активности детей дошкольного возраста. // Начальная школа плюс до и после. – 2013. – №12. – С. 56-59.
36. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. – М.: УЦ Перспектива, 2014. – 32 с.
37. Федина Н.В. Осваиваем нормы и положения нового Закона «Об образовании в Российской Федерации». // Справочник старшего воспитателя. – 2014. – №1 – С. 5-7.
38. Фролов А.А. Развитие познавательной активности у дошкольников. – М.: Педагогика, 2014. – 400 с.
39. Шаграева О.А. Детская психология: теоретический и практический курс: учеб. пособие. – М.: Гуманит. изд. центр «Владос», 2011. – 368 с.
40. Широкова Г.А. Детская психология. Словарь-справочник. – М.: Феникс, 2012. – 208 с.
41. Штепина И. С. Особенности развития познавательной активности дошкольников. // Актуальные задачи педагогики: материалы Междунар. науч. конф. – Чита: Издательство Молодой ученый, 2011. – С. 89-91.
42. Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности в учебном процессе. – М.: Просвещение, 2014. – 198 с.
43. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в психологии. – М.: Просвещение, 2016. – 382 с.
44. Эльконин Д.Б. Детская психология. – М.: Академия, 2011. – 295 с.

Приложение 1

«Сказка» (Н.И. Ганошенко, В.С. Юркевич)

Цель: выявить степень выраженности любознательности у дошкольников.

Ход обследования.

Ребенку предлагается послушать сказку, но нужно выбрать одну из четырех: про собаку, лошадь, кошку или долгопята (последний объект должен быть не знаком ребенку). Ребенка спрашивают, какую сказку он хочет послушать.

Обработка данных.

Фиксируется, выбирает ли ребенок сказку про долгопята или хотя бы спрашивает у взрослого, что это такое, пусть даже и желая послушать сказку про знакомый объект. Предполагается, что интерес к сказке с незнакомым объектом указывает на более выраженную степень любознательности.

Приложение 2

Методика «Дерево желаний» (В.С. Юркевич)

Цель: изучение познавательной активности детей (используются картинки и словесные ситуации).

Ход обследования.

Волшебник может исполнить 5 твоих желаний. Чтобы ты у него попросил? (6 мин.)

Мудрец может ответить на любые твои вопросы. О чем бы ты спросил у него? (регистрируются первые 5 ответов) – 6 мин.

Ковер-самолет в мгновение ока доставит тебя куда ты захочешь. Куда бы ты хотел слетать? (регистрируются первые 5 ответов) – 6 мин.

Чудо-машина умеет все на свете: шить, печь пироги, мыть посуду, делать любые игрушки. Что должна сделать чудо-машина по твоему приказанию? – 5 мин.

Главная книга страны Вообразии. В ней любые истории обо всем на свете. О чем бы ты хотел узнать из этой книги? – 5 мин.

Ты очутился вместе с мамой в таком месте, где все разрешается. Ты можешь делать все, что твоей душе угодно. Придумай, что бы ты в таком случае делал? – (регистрируются первые 5 ответов) – 4 мин.

Из ответов выбираются ответы познавательного характера.

Высокий уровень познавательной потребности – 9 ответов и выше.

Средний уровень познавательной потребности – от 3 до 8 ответов.

Низкий уровень познавательной потребности – 2 и меньше ответов.

Качественный анализ:

– высокий уровень – стремление проникнуть в причинно-следственные связи явлений, отчетливо проявляется исследовательский интерес к миру;

– средний уровень – потребность в знаниях имеется, но привлекает только конкретная информация, причем достаточно поверхностная;

– низкий уровень – дети удовлетворяются односложной информацией, например их интересует реальность услышанной когда-то сказки, легенды и т. д.

Все эти суждения носят познавательный характер, но различаются разным уровнем сложности.

Ответы «потребительского» содержания – иметь игрушки, проводить досуг без познавательных целей.

Креативные ситуации – 2, 3, 4, 5.

Приложение 3

Методика «Выбор деятельности» (Л.Н. Прохорова)

Цель: методика исследует предпочитаемый вид деятельности, выявляет место детского экспериментирования в предпочтениях детей.

Ход обследования.

Ребенку предлагается выбрать ситуацию, в которой он хотел бы оказаться. Последовательно дается три выбора. На картинках изображены дети, занимающиеся разными видами деятельности:

- 1) игровая;
- 2) чтение книг;

- 3) детское экспериментирование;
- 4) труд в уголке природы;
- 5) изобразительная деятельность;
- 6) конструирование из разных материалов.

Все три выбора фиксируются цифрами 1, 2, 3. За первый выбор засчитывается три балла, за второй – два балла, за третий – один балл. Вывод делается по сумме выборов в целом по группе.



Приложение 4

Модификация методики «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер)

Цель: изучение особенностей мотивационных предпочтений в выборе деятельности.

Материал: кубики со сборными картинками, игра «Собери картинку из геометрических фигур», игра «Гараж».

Ход проведения.

На 3-х столах лежат игры. Воспитатель подводит ребенка к каждому столу, объясняет правила каждой игры.

1. Игра в кубики. Нужно собрать из кубиков картинку.
2. Игра «Кошечка». Необходимо по контуру выложить фигуру кошки из геометрических фигур.
3. Игра-головоломка «Гараж». По карточкам разной сложности (!)

выстраиваются машины. Нужно перемещать машины так, чтобы выехала красная.

Затем ребенку предлагается выбрать ту игру, которая его больше всего заинтересовала и поиграть в неё.

Обработка данных.

О наличии познавательного интереса говорит устойчивый выбор деятельности, требующей умственного напряжения (игры №2 и №3).

Высокий уровень. Устойчивое проявление острой заинтересованности в познавательной деятельности. Яркое проявление положительных эмоций, сосредоточенность и поглощенность интеллектуальной деятельности. Активно применяет имеющиеся знания, действует уверенно, непринужденно, склонность к конструктивным, целенаправленным решениям. В ходе ООД сосредоточен, поглощен деятельностью, отвлечения отсутствуют или редки, ситуации затруднений усиливают активность ребенка. От предлагаемой помощи отказывается или принимает минимально, проявляет выраженное стремление к поиску самостоятельного решения. Инструкцию слушает внимательно, задачу принимает сразу и выполняет в полном объеме.

Средний уровень. Более низкое развитие познавательного интереса. Активность ребенка требует побуждения извне, поддержания внимания на объекте мысли. Проявляется интерес к заданию, стремление к достижению результата. Сохраняется положительное эмоциональное отношение к предлагаемому занятию. Испытывает удовлетворение от успешно и правильно выполненной работы, но не стремится продолжить деятельность за пределами установленного времени. Активность требует побуждения извне, направления мысли со стороны взрослого, поощрение или достижение успеха на промежуточных этапах деятельности повышают активность ребенка. При столкновении с трудностями имеется беспомощность, нуждается в содействии взрослого. Цель, содержание и принципы выполнения задания ребенку в целом понятны и принимаются им, уровень знаний и учебных умений достаточен для решения задачи. При осуществлении деятельности упускает из виду отдельные детали содержания задачи, допускаются ошибки, стремление к самостоятельному их исправлению не выражено. В процессе деятельности сосредоточен, отвлечения нечасты. Стремление к преодолению трудностей присутствует, но охотно принимает и помощь взрослого.

Низкий уровень. Заинтересованность выполнением задания проявляется лишь в начале. Отчетливо выражено нейтральное отношение к принятию задачи, её содержанию, к получению результата. Поставленная цель организует активность ребенка: пытается производить действия, соответствующие содержанию задачи, весь ход деятельности свидетельствует об отсутствии ее конкретизации и подчинении отдельным элементам инструкции. Действия не отличаются продуктивностью. Оказываемая извне помощь на определенное время активизирует ребенка, но стремление к получению правильного результата не выражено. Частая отвлекаемость, отсутствие стремления к преодолению возникающих препятствий. Возможен отказ от выполнения деятельности.

Приложение 5

Конспект НОД «Танграм»

Цели:

- 1) развивать воображение;
- 2) закрепить количественный и порядковый счет;
- 3) ориентировка на листе бумаги.

Оборудование: задание «Найди лишнюю фигуру»; конверт с письмом и танграммами; картинка «заяц».

У детей: цветная бумага формата А4 с силуэтами зайца; ножницы; клей; кисточки.

Ход занятия:

– Дети, к нам пришли гости, здороваемся с ними. А теперь встанем в круг и поприветствуем друг друга.

Собрались все дети в круг

Я твой друг и ты мой друг.

Крепко за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся.

Только смелый и упорный

Доберется к цели бодро.

А еще в дороге нужно

Знать секреты прочной дружбы.

– Подойдите к доске, внимательно посмотрите на задание и найдите лишнюю

фигуру (*круг, квадрат, треугольник, прямоугольник*).

Ответ детей: круг.

– Почему? (*Ответ детей.*)

– Молодцы, вы очень внимательные. Я тоже была внимательна и утром, когда зашла в группу, обнаружила вот этот конверт, которого вчера здесь не было. Садитесь за столы и мы узнаем, что в нем.

Он подписан: Кому: ДЕТЯМ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ (*значит нам*).

От кого: КИТАЙ. ДЕТИ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ.

– Это письмо прислали из Китая, это такая страна. А в какой стране мы живем? (*В России.*)

– Прочитаем письмо?

Здравствуйте, ребята!

Мы хотим научить вас играть в увлекательную игру. Она называется танграм (*достать из конверта*).

– Кто-нибудь знает о такой игре? (*Нет.*)

– Кажется я могу вам помочь. Танграм – это головоломка, состоящая из 7 плоских фигур, которые складывают определенным образом для получения другой, более сложной фигуры. Появилась эта игра в Китае более 4000 лет назад (*картинка*). У одного человека из рук выпала фарфоровая плитка и разбилась на 7 частей. Расстроенный, он в спешке старался ее сложить, но каждый раз получал все новые интересные изображения. Это занятие оказалось настолько увлекательным, что впоследствии квадрат, составленный из 7 геометрических фигур, называли «Доской мудрости», а фигурки – тангами. Прежде, чем начать играть, четырехугольник или танграм, нужно разрезать по линиям.

– Возьмите ножницы и разрежьте.

– Что получилось? (*Фигурки.*)

– Как называются фигурки танграма? (*Таны.*)

– Сколько танов? Посчитайте. (*7*)

– Какие это фигуры? (квадрат, четырехугольник, 2 больших треугольника, 2 маленьких треугольника и 1 средний)

– Молодцы! А теперь положите все на стол и немного отдохнем.

Физкультминутка.

Мы устали, засиделись

Нам размяться захотелось

(одна рука вверх, другая вниз, рывка менять руки).

То на стену посмотрели,

То в окошко поглядели.

Вправо, влево, поворот,

А потом – наоборот

(повороты корпуса).

Приседания начинаем,

Ноги до конца сгибаем.

Вверх и вниз, вверх и вниз

Приседай, не торопись

(приседания).

И в последний раз присели,

А теперь на место сели

(сидят).

– У игры танграм есть свои правила: необходимо использовать все 7 фигур танграма; фигуры не должны накладываться друг на друга.

– Попробуем составить фигурку? А какая это будет фигура, отгадайте.

Угадайте, что за шапка

Меха целая охапка,

Шапка бежит в лесу

У кустов грызет кору. *(Заяц.)*

– Правильно. *(Показать картинки.)*

– Что вы знаете про зайца?

– Из каких частей состоит фигура зайца? *(Туловище, голова с ушами, лапы, хвост.)*

– На столах лежат образцы, по которым будем собирать из танграма фигуру зайца. Какие части есть у этого зайца? *(Правильно.)*

– Разрезанные детали танграма наложите на образец. У всех получилось? Теперь берем по одной детали, намазываем клеем и приклеиваем.

- Получилась фигура зайца. Вам понравилось? Было сложно или интересно?
- В конверте еще что-то осталось. Ребята прислали нам образцы фигурок для танграма. Эта игра останется у нас в группе и вы всегда сможете в нее поиграть.
- Наше занятие окончено, прощаемся с гостями. Зайчиков поместим на выставку, чтобы все могли на них посмотреть.

Конспект НОД «Волшебный сундучок»

Цели:

- 1) продолжать формирование элементарных математических представлений; активизировать и обогатить словарный запас ребёнка; формировать умение грамотно отвечать на вопросы; обучать умению разгадывать ребусы, логические задачи;
- 2) развивать познавательную активность, логическое мышление; продолжить развитие памяти, пространственного мышления; развивать умение сравнивать;
- 3) воспитывать положительное отношение к героям мультфильма, воспитывать положительное отношение к такому времени года, как зима.

Оборудование: интерактивная доска, аудиозапись, аудиопроигрыватель, картинки-раскраски по количеству детей, шкатулка, ключи, письмо, игрушка Олаф.

Предварительная работа: беседа по теме «знакомство с играми-ребусами», отгадывание ребусов.

Ход занятия:

– Ребята, сегодня к нам пришел гость. А его имя зашифровано в этом ребусе. Попробуем разгадать?



- Это снеговик Олаф из мультфильма «Холодное сердце».
- Правильно. Давайте поприветствуем его, дружно скажем «Здравствуй,

Олаф».

(Дети приветствуют гостя.)

– Здравствуйте, ребята. Я вам принес подарочек, положил его в шкатулку и пока к вам шёл, растерял ключи.

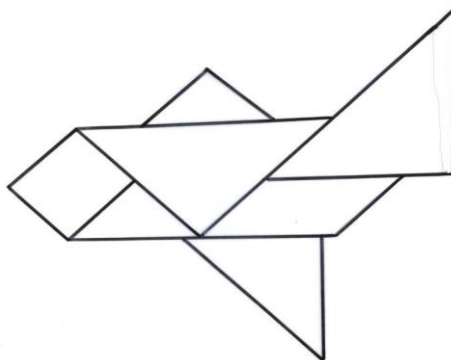
– Ребята, поможем Олафу собрать ключи и открыть шкатулку? *(Да.)*

– Отлично, тогда отправляемся в путь. Ребята, на каком транспорте люди путешествуют, передвигаются? *(На машине, поезде, трамвае.)*

– Как вы думаете, на каком транспорте быстрее всего можно добраться в страну Олафа? *(На самолёте.)*

– Правильно. Сейчас мы поиграем в игру. Из геометрических фигур нужно собрать самолёт по этой схеме (демонстрируется схема).

Игра «Танграм»





– Молодцы, вы справились с заданием. Теперь мы полетим в лес, чтобы найти первую часть ключа.

Физкультминутка.

Руки в стороны – в полёт

Отправляем самолёт,

Правое крыло вперёд,

Левое крыло вперёд.

Раз, два, три, четыре –

Полетел наш самолёт. *(стойка ноги врозь, руки в стороны, поворот вправо; поворот влево)*

Сели – встали, сели – встали

Сели – встали, сели – встали.

Ванькой-встанькой словно стали.

Руки к телу все прижали

И подскоки делать стали. *(движения по тексту)*

– Вот мы прилетели. И первое задание, которое нужно выполнить, это отгадать, какие животные живут в зимнем лесу.

Дидактическая музыкальная игра «Угадай чей голос».

– Молодцы, всех животных отгадали. А вот и первый ключик. Отправляемся дальше.

(На пути попадается белочка, которая держит ключ в лапках.)

– Ребята, у белочки разбежались бельчата и они не может их поймать, поможем их собрать и сосчитать? Тогда, возможно, белочка отдаст нам ключ.

Игра «Найди и раскрась бельчат».



– Молодцы, ребята. Белочка отдала нам второй ключик. Нам осталось найти последний, третий ключ.

– Ах, что же мы видим? Наш последний ключ в клюве у птички. Чтобы она нам его отдала, нужно назвать всех ее друзей.

Интерактивная игра «Найди птичку по силуэту».

На интерактивной доске изображены силуэты птиц. Ребёнку нужно перетащить саму птичку к соответствующему силуэту.

– Молодцы, ребята. Всех птичек нашли и назвали. И за это мы получили третий ключик. Теперь можно возвращаться обратно на нашем волшебном самолёте и посмотреть, что же нам подарил Олаф.

(Открывается шкатулка и звучит музыка из м/ф «Холодное сердце».)

– Ребята, понравился вам музыкальный подарок Олафа?

– Какие задания было труднее всего выполнить?

– С помощью какого транспорта мы с вами попали в лес?

– Каких птиц мы сегодня увидели в лесу?

Конспект НОД «Колумбово яйцо»

Цели:

- 1) учить анализировать сложные формы и воссоздавать их из частей на основе восприятия и сформированного представления;
- 2) развивать сенсорные способности у детей, пространственное представление, образное и логическое мышление, воображение, смекалку и сообразительность;
- 3) формировать привычку к умственному труду;
- 4) воспитывать навыки контроля и самоконтроля в процессе умственной деятельности.

Оборудование: логическая игра «Колумбово яйцо», яйцо, нарисованное на листе бумаги, ножницы.

Предварительная работа: лепка яйца из пластилина, Д/и «Катится, не катится», Д/и «Веселая логика».

Ход занятия:

– Ребята, отгадайте загадки.

Избушка нова – жильца нет,

Жилец появится – изба развалится (*Яйцо.*)

Был белый дом, чудесный дом,

И что-то застучало в нем.

И он разбился, и оттуда,

Живое выбежало чудо. (*Яйцо.*)

– Яйцо Молодцы ребята, а теперь ответьте мне на вопросы, за каждый правильный ответ я буду давать фишку. Какие геометрические фигуры не имеют углов (*круг, овал, цилиндр*); у какой фигуры 3 стороны и три угла (*треугольник*); какая фигура имеет 4 угла и четыре стороны одинаковые по длине (*квадрат*); какая геометрическая фигура имеет 4 угла, 4 стороны разные по длине (*прямоугольник*). Молодцы ребята справились с заданием. А теперь я прошу вас сесть на свои места за столиком.

– Ребята посмотрите перед каждым из вас на столе лежит набор игры «Колумбово яйцо», рассмотрите внимательно детали игры и найдите сходство

по форме ее частей и комбинаций из них с реальными предметами и их изображениями. К примеру фигуры треугольной формы с закруглением имеют сходство по форме с крыльями птиц (большие по размеру фигуры *(треугольники и четырехугольники с закругленной стороной)* похожи на туловище птиц, зверей, морских животных). Молодцы ребята все ответили правильно.

Физкультминутка «Буратино».

Буратино потянулся, *(руки поднять через стороны вверх, потянуться, поднявшись на носочки)*

Раз – нагнулся,

Два – нагнулся, *(наклоны корпуса вперед)*

Руки в сторону развел, *(руки развести в стороны)*

Ключик, видно, не нашел. *(повороты вправо и влево)*

Чтобы ключик нам достать,

Нужно на носочки встать. *(руки на поясе, подняться на носочки)*

– А сейчас я вам предлагаю каждому из наших наборов деталей сложить яйцо, смотрите на образец на доске. Помните, что вы должны использовать все фигуры из набора. Кто закончил, можете сложить любую фигуру по вашему замыслу. Придуманные вами фигуры не забудьте зарисовать в альбомы.

– Понравилась ли вам игра?

– Что было самым трудным?

– Хотелось бы вам еще поиграть в такую игру?

Приложение 6

Серия конспектов НОД по теме «Весёлые ребусы» (рассчитано на 4 занятия)

Цель: научить детей решать ребусы.

Ожидаемый результат	Сформирован навык решения и составления ребусов.
1 Занятие: «Понятие «ребус» и правило их решения»	
Задачи	Дать понятие-«ребус»; познакомить с правилами и алгоритмом решения ребусов; расширять интерес детей к решению ребусов.
Оборудование	Интерактивная доска, ноутбук, презентация, карандаши, бумага, картинки ребусов.

Ход занятия	Беседа с детьми о том, что такое ребус и какие они бывают; для чего и как их решать, физкультминутка; работа с простыми ребусами (см. Приложение 1).
Ожидаемый результат	Сформировано понятие ребус.
2 занятие: «Составление ребусов»	
Задачи	Познакомить детей с приёмами и правилами составления ребусов; развивать воображение; закрепить алгоритм решения ребусов; упражнять в решении и составлении ребусов.
Оборудование	Интерактивная доска, ноутбук, презентация, карандаши, бумага, картинки ребусов.
Ход занятия	<p>Воспитатель: Сегодня мы с вами отправляемся в город АБВГДейка. Жителям этого города нужна наша помощь. Дочка злодейки Путаница навела в городе беспорядок. Перемешала буквы, числа, картинки, знаки. Жители АБВГДейки хотят, чтобы мы в этом беспорядке нашли слова. (Слайд 2) Вы видите здесь слова? (нет) Хотите научиться их находить, чтобы навести порядок? (да). Тогда в путь! Из чего состояются слова? (из букв). Давайте вспомним наши буквы, споём песенку «Алфавит».</p> <p>Разминка.</p> <p>(Звучит песня «Алфавит», дети поют и выполняют музыкально-ритмические движения под музыку.)</p> <p>Тридцать три родных сестрицы, писанных красавицы, На одной живут странице, а повсюду славятся. А, Б, В, Г, Д, Е, Ж – прискакали на еже, (прыжки) З, И, Ка, эЛ, эМ, эН, О – дружно вылезли в окно, (приседания) П, Р, С, Т, У, Ф, Ха – оседлали петуха, (подскоки) Ц, Ч, Щ, Ы, Э, Ю, Я – вот и вся моя семья! (показ руками)</p> <p>Воспитатель: А теперь я предлагаю найти спрятанное словечко: «7 я» (Слайд 3). У каждого из вас есть такое задание на столах. (Слайд 4) В пустые клеточки вам нужно напечатать буквы зашифрованного слова. (дети пытаются выполнить работу, кто как сможет). Принесите свои работы на доску.</p> <p>Давайте посмотрим, что у нас получилось. Как вы думаете, почему результаты получились разные? (или вообще не получились) – (ответы детей: мы не умеем расшифровывать слова).</p> <p>Воспитатель: Что вы заметили в этих заданиях, кроме букв? (цифры, картинки, знаки). Как вы думаете, они могут нам помочь составить слово? (да)</p> <p>Значит, что мы с вами сегодня будем учиться</p>

делать? (будем учиться составлять слова, используя картинки, числа, знаки)

Воспитатель: Зашифрованные слова, которые состоят из букв, картинок, различных знаков (Слайд 5), они называются *ребусы*. Значит, сегодня мы с вами будем учиться разгадывать ребусы. Их разгадывать очень интересно. Давайте рассмотрим эти ребусы (Слайд 6):

- Из чего состоит 1-ый ребус? (число и буква)
- 2-ой ребус? (картинка и буква)
- 3-ий ребус? (стрелочка и буква)
- Какое число указано в 1-ом ребусе? (40)

Превратим это число в слово “сорок” (Слайд 7)

- Что ещё есть в нашем ребусе? (буква А)

Добавим букву “А”. Запишем. Прочитаем новое слово: СОРОКА.

Прежде чем разгадывать следующие ребусы проговаривается план расшифровки:

- Что мы делаем вначале? (рассматриваем ребус)
- Далее? (превращаем)
- Затем? (записываем)
- В-четвертых? (читаем полученное слово)

Используя план, разгадывается 2-ой ребус (Слайд 8), затем 3-ий ребусы (Слайд 9) (с хоровым проговариванием).

Воспитатель: Давайте разгадаем ребус 100 л (Слайд 10). Разгадывается вместе с детьми по плану с проговариванием. 2-ой ребус (Слайд 10) разгадайте сами, проговаривая друг другу. 3-ий ребус (Слайд 10) разгадайте сами, проговаривая друг другу.

Воспитатель: Попробуйте самостоятельно разгадать 2 ребуса (Слайд 11)

Сравните свои ответы с ответами на доске (Слайд 12)

- У кого получилось отгадать оба слова?
- У кого получилось отгадать одно слово?
- У кого вообще не получилось задание?
- Как вы думаете, почему не получилось?

(Слайд 13). Что нужно сделать, чтобы прочитать эти предложения? (разгадать ребусы) Прочитайте. Составьте схему второго предложения.

- Сколько в нем слов?
- С какой буквы пишется первое слово в предложении?
- Какой знак нужно поставить в конце предложения?

Молодцы, ребята!

Воспитатель:

- Что такое ребус? (зашифрованное слово)
- Что нужно сделать, чтобы разгадать ребус? (повторение плана расшифровки)
- Как вы считаете, вы научились разгадывать

	<p>ребусы? (да)</p> <p>Молодцы! Мы помогли жителям города АБВГДейка навести порядок после шалостей <i>Путаницы</i>. Они говорят вам спасибо! А наше путешествие по АБВГДейки подошло к концу.</p>
Ожидаемый результат	Ознакомлены с приёмами и правилами составления ребусов.
3 занятие: «Игры на концентрацию внимания, решение логических задачек»	
Задачи	Познакомить детей с логическими приёмами: сравнение, обобщение, классификация; закрепить алгоритм составления ребусов; развивать концентрацию внимания.
Оборудование	Карточки с логическими задачками, карточки с играми на внимание, ребусы, карандаши, бумага.
Ход занятия	Решение логических задачек ; игры на концентрацию внимания; самостоятельная работа с ребусами.(См. приложение к 3 занятию)
Ожидаемый результат	Сформирован навык решения ребусов.
4 занятие: «Игра-викторина: Путешествие в царство Логики»	
Задачи	С помощью заданий заинтересовать детей, побуждая их творчески мыслить; учить работать в группах; отработать умение решать ребусы.

Ход занятия

Сюрпризный момент; деление детей на две команды.

1 гейм «Дальше, дальше, дальше».

Команды получают по 1 очку если ответили верно.

Вопросы для 1 команды.

1. Сколько месяцев в году? (12)
2. Корова в детстве? (теленок)
3. Колобок, обросший иглами? (еж)
4. Дом автомобиля? (гараж)
5. Сказочный мальчик с деревянным носом? (Буратино)
6. У какого сказочного героя смерть была на конце иглы? (у Кощея)
7. Ребенок козы? (козленок)
8. Зимой и летом одним цветом? (елка)
9. В кого превратился гадкий утенок? (в лебедя)
10. В какое время года появляются подснежники? (весной)
11. Что значит «прикусить язык»? (замолчать)
12. Какой первый день недели? (понедельник)
13. Имя мальчика которого унесли Гуси-лебеди? (Иванушка)
14. Прибор для измерения времени? (часы)
15. Пальто, платье, свитер это...(одежда)

Вопросы для 2 команды.

1. Из какой посуды нельзя поесть? (из пустой)
2. Сколько дней в недели? (7)
3. Курица в детстве? (цыпленок)
4. Дом скворца? (скворечник)
5. Сказочная девочка с голубыми волосами? (Мальвина)
6. Кто на сметане мешен, на окошке стужен? (Колобок)
7. Мама ягненка? (овца)
8. Висит груша нельзя скушать? (лампа)
9. Сказочный мальчик-луковка? (Чиполино)
10. В какое время года птицы вьют гнезда? (весной)
11. Что значит «бить баклуши»? (бездельничать)
12. Первый месяц года? (январь)
13. Имя девушки, братец которой превратился в козленочка? (Аленушка)
14. Прибор для стирки белья? (Стиральная машина)
15. Сапоги, туфли, ботинки это...(обувь)

2 гейм «Не зевай, помогай».

За правильный ответ 1 очко.

1. От чего кошка бежит а не летает? (крыльев нет)
2. Жгучая трава? (крапива)
3. Какого камня на морском дне не найдешь? (сухого)
4. Дом мышки? (нора)
5. Без чего хлеба не испечешь? (без корки)
6. Центр бублика? (дырка)

	<p>7. В какую землю капусту сеют? (сеют семена капусты, а не капусту)</p> <p>8. Горький, а наоборот...(сладкий)</p> <p>9. За чем во рту язык? (за зубами)</p> <p>10. Утренняя еда? (завтрак)</p> <p>11. Какая женщина не смотрится в зеркало? (слепая)</p> <p>12. Как называется деревня Дяди Федора и кота Матроскина? (Простоквашино)</p> <p>13. Назовите 5 дней не называя дней недели и чисел. (позавчера, вчера, сегодня, завтра, после завтра).</p> <p>14. Сколько на березе яблок, если 8 сучков на каждом сучке по 5 яблок? (на березе яблоки не растут)</p> <p>15. Что мы видим, когда спим? (сон)</p> <p>16. Не горит, а гасить приходится? (долг)</p> <p>17. Если стол выше стула, то стул...(ниже стола).</p> <p>3 гейм «Ты мне – Я тебе».</p> <p>Команды задают друг другу по очереди по два ребуса. За правильный ответ 5 баллов. (Приготовить карточки с ребусами).</p> <p>Подведение итогов и объявление результатов викторины. Чествование победителей. Вручение детям сертификатов о прохождении краткосрочной образовательной практики.</p>
Ожидаемый результат	Сформирован навык решения ребусов.