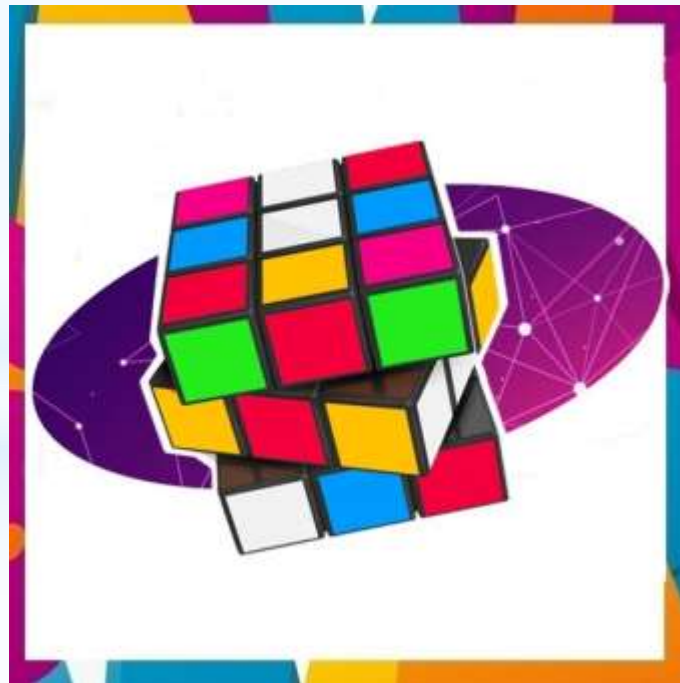


Головоломки для дошкольников



Воспитатель высшей категории

Гришанкова Т.П.

Что такое головоломка?

Головоломка - это особая задача, для решения которой, как правило, требуется смекалка, догадка, а не специальные познания.

Слово «головоломка» произошло от выражения «ломать голову» – решать трудноразрешимую задачу. Чтобы найти решение, нужно хорошо подумать, применить логику и сообразительность.

Игры-головоломки способствуют развитию творческого и самостоятельного мышления, рефлексии, и становлению нравственно-волевых качеств личности дошкольника, а в целом – формированию интеллектуальной готовности к обучению в школе. 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.

Головоломки способствуют решению следующих образовательных и воспитательных задач:

- Развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить);
- Формирование символической функции сознания;
- Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- Развитие интереса к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия;
- Развитие стремления к достижению положительного результата, настойчивости и находчивости.

Многообразие головоломок дает основание для их классификации.

Классифицировать головоломки можно по разным признакам:

- По содержанию и значению;
- По характеру мыслительных операций;
- По направленности на развитие тех или иных умений.

Головоломки рекомендуются для игр детей, начиная с пятого года жизни.

В работе со старшими дошкольниками необходимо знать этапы обучения детей, используя схему алгоритма действия, предложенного П.Я. Гальпериным и Н.Ф. Талызиной.

На первых этапах обучения детей решению головоломок нельзя оставлять ребенка 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 ребенка. Там, где ребёнок может справиться сам, надо позволить ему получить удовольствие от самостоятельно найденного решения. И, конечно же, порадоваться за него и его успехи.

Организуя педагогический процесс, следует придерживаться определенных правил:

1. Важно, чтобы ребенок решил первую головоломку. Если первый опыт будет отрицательным, дошкольник может навсегда утратить интерес к головоломкам. Для того чтобы этого не произошло, начинать следует с самых простых головоломок и внимательно, но не навязчиво, следить за ходом решения, быть готовым прийти на помощь. Однако помогать надо аккуратно, если рассказать ход решения — результат будет отрицательным. При занятиях с детьми очень часто наблюдаются ситуации, когда первая головоломка дается решателю чрезвычайно сложно, несмотря на то, что сама головоломка проста. Решение же последующих головоломок происходит быстрее и проще, хотя уровень сложности может возрастать.
2. Не раскрывать секретов.
3. Лучшая подсказка — это вопрос. При подсказке очень важно направить мысль решателя в нужном направлении, но не раскрыть секрета головоломки. Важно отметить, что при использовании подсказок у ребенка в итоге должно быть ощущение, что головоломка была решена именно им.
4. Головоломок должно быть мало. Большое количество головоломок, во-первых, производит подавляющее впечатление на дошкольника, во-вторых, рассеивает внимание — дети, не доделав одного, могут хвататься за другое и в результате не сделать ничего. Дефицит же наоборот стимулирует интерес - «повезло же тому, кому досталась головоломка!»
5. Очень важно не выносить низких суждений по поводу способностей дошкольника.
6. В первую очередь необходим личный интерес педагога к головоломкам.

Педагогу следует самостоятельно прорешать максимальное количество головоломок. Только так можно понять весь спектр чувств, возникающий у решателей головоломок. Сложные головоломки можно решать вместе с детьми.

Уголок в группе «Мир головоломок»

В группе создан уголок головоломок, он расположен в доступном для детей месте.

В нем находится:

1. Разные виды конструкторов
2. Схемы Танграм, виды разрезных головоломок (волшебный круг, головоломка Пифагора, Колумбово яйцо, сфинкс, листик, вьетнамская игра).
3. Картотека математических головоломок и логических игр.
4. Головоломка-пуговицы
5. Кубик-Рубик, змейка.
6. Лабиринты
7. Кубики «Фантазия»
8. Игра «Джанга»
9. Балансир
10. Виды деревянных головоломок
11. Игровой набор «Мир головоломок»
12. Игра - Пентамино



Игровой набор «Мир головоломок»



Игра – головоломка «Осенний кубик» (автор В.И. Красноухов)



Игра представляет собой набор из 6 деревянных игровых элементов.

Суть игры – составление конструкций в 2Д и 3Д моделировании.

Головоломка имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звездочками.

Конструкция 2Д- моделирования, отмеченные на карточках одной или двумя звездочками, доступны детям с 5 лет. Конструкции 3Д-моделирования предполагает объемные постройки. Отмеченные на карточках тремя звездочками, их следует предлагать детям с 6 лет.

Игра – головоломка «Слагалица» (автор В.И. Красноухов)



Знакомство с головоломкой можно начать с 5 лет. Головоломка «Слагалица» состоит из 7 геометрических фигур, уложенных в коробочку. Площадь каждой фигуры соответственно составляет 1,2,3,4,5,6 и 8 условных квадратных единиц (квадратиков). Общая площадь всех элементов – 28 квадратиков.

В некоторых заданиях коробочка может использоваться как элемент игры.

Суть игры – составление жанровых картинок, фигур по заданным силуэтам или составление фигур с заданными свойствами.

К комплект входят карточки трёх уровней сложности. В некоторых случаях игроку необходимо из предложенных 7 геометрических фигур выбрать необходимые (при создании могут быть задействованы не все детали головоломки) и сложить из них предложенный образ.

Карточки можно использовать во время проведения игровых соревнований (индивидуальных, командных), например: «Кто быстрее соберет», «Кто больше придумает жанровых картинок».

Игра – головоломка «Гала – куб» (автор И. Новичкова)



Рекомендуемый возраст 5+

Головоломка «Гала – куб» представляет собой набор из 8 деревянных деталей.

Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора, познакомиться с симметрией.

Головоломка «Гала – куб» имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звездочками.

Головоломка «Репка» (автор В.И. Красноухов)



Знакомство с данной головоломкой можно начать с 5 лет.

Головоломка «Репка» представляет собой набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации, уложенных в коробочку.

Суть игры – составление различных образов из элементов набора путем наложения, путем соотнесения с изображением на карточке, путем подбора недостающих элементов, а также решение головоломки – составление образа по сплошной заливке.

Для работы с детьми 5-7 летнего возраста рекомендуется использовать серию карточек с заданиями разного уровня сложности, которые обозначены звездочками.

Игра – головоломка «Складушки» (автор В.И. Красноухов)



Знакомство с головоломкой можно начинать с 2,5 лет. Головоломка «Складушки» представляет собой набор из 9 квадратных фишек с нанесенными на них рисунками в виде $\frac{1}{4}$ круга, расположенных по углам, которые окрашены в три цвета.

Суть игры – в составлении рисунка путем соединения квадратных фишек так, чтобы углы и (или) стороны совпали по цвету.

Головоломка имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звездочками.

В игре можно использовать одновременно несколько наборов головоломки. В этом случае целесообразно будет промаркировать фишки каждого набора с обратной стороны.

Игры – головоломки с пуговицами



При выполнении игр-упражнений происходит первичное знакомство с данным набором пуговиц, дети запоминают, чем они отличаются друг от друга (цветом, количеством дырочек), чем похожи (формой, размером, материалом). Выполняя упражнения, дошкольники приобретают опыт выполнения заданий в соответствии с инструкциями, карточками-схемами и карточками-инструкциями. Предлагаемые задания способствуют развитию зрительного внимания и восприятия, мыслительных операций, мыслительной деятельности, что очень важно и необходимо при решении головоломок. Выполнения игры-упражнения дети смогут приобрести уверенность в себе и в своих возможностях выполнять любые задания.

Разборные головоломки



Головоломки на складывания



Головоломка «Кубики для всех»

№4 «Фантазия»



Игра – головоломка состоит из 6 фигур; одного «уголка», «зигзага», двух фигур, похожих на букву «Г», двух «арок» с башенкой.

Освоение игры, как правило, осуществляется последовательно. В состав игры входят 27 отдельных кубиков. Соединенных между собой определенным образом, в результате чего получаются фигуры разной конфигурации.

Из элементов разной конфигурации можно составить модели как на плоскости, так и в объёме.

Самые простые соединения кубиков – в играх №1 «Уголки» и №2 «Собирайка». Усложнение представлено в кубиках №3 «Эврика», №4 «Фантазия» и №5 «Загадка».

«Кубики для всех» – это занимательные, логические игры для детей с 3 лет и старше.

Игры с блоками Дьенеша



Эффективным пособием является логический набор Золтана Дьенеша, который развивает дошкольника не только умственно (подготавливает к восприятию математических понятий и будущему изучению информатики), но и даёт ребёнку возможность проявить творчество и сформировать эстетический взгляд на вещи.

Свою методику Дьенеш разработал на основе не только педагогических, но и психологических исследований. Она позволяет эффективно и в то же время творчески знакомить детей с математикой с помощью интересных логических игровых заданий.

Развивающий комплект представляет собой 48 геометрических фигур, среди которых есть 4 формы (круглая и треугольная, квадратная и прямоугольная), 3 цвета (красный, жёлтый и синий), 2 размера (большой и маленький) и 2 варианта толщины (толстые и тонкие предметы). Получается, что в этом наборе нельзя найти даже двух одинаковых деталей: любая отличается от других хотя бы одним свойством.

Игра – головоломка «Балансир»



Игрушки – балансиры развивают у детей стремление к достижению цели, пространственное мышление, логику, фантазию. Можно ведь не только собирать балансир, а еще и использовать детали в других играх с сюжетными историями.

Решение головоломок активизирует не только мыслительную деятельность ребенка, но и развивает у него качества, необходимые для профессионального мастерства, в какой бы сфере потом он ни трудился.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бесова М.А. Давайте играть! Игровые программы для дошкольников и младших школьников/ М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2007 г. – с. 46-80
2. Васильева Н.Н., Новотворцева Н.В. Развивающие игры для дошкольников. – Ярославль: Академия развития, 1996. – 206 с.
3. Гильбух Ю.З. Внимание: дети / Ю.З. Гильбух, М.: Минск – 2003. – 157 с.
4. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. М.: Просвещение, 1990. - 94 с.
5. Михайлова З.А., Носова Е.А. Логико-математическое развитие дошкольников. - Издательство: Детство-Пресс. – 2013.
6. Ращикулина Е. Игры-головоломки в развитии мышления дошкольников / Е.Ращикулина // Дошкольное воспитание. – 1999 - №3 – с. 27-32.
7. Щетинина А.М., Смирнова Н.П. Формирование умственных действий у дошкольников – Великий Новгород, 2000. – 114 с.
8. Решай, смекай, угадывай. Игры, ребусы, загадки для дошкольников. / сост. Т.И. Линго – Ярославль: Академия, 1999. – 208с.
9. Электронный ресурс. <http://www.toybytoy.com/game/Puzzle>

**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!**