

Бурачевская Ольга Владимировна

заведующая отделением коррекционной
педагогике и специальной психологии

Многопрофильное гуманитарное учреждение

«Центр инновационного обучения и развития «Логос»

г. Минск, Республика Беларусь

DOI 10.21661/r-113080

ИГРЫ-ГОЛОВОЛОМКИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ФУНКЦИЙ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТОВ

Аннотация: в статье представлен обзор приемов и методов коррекционно-развивающей работы по развитию пространственных функций у детей дошкольного и младшего школьного возрастов. Рассматриваются основные виды геометрических головоломок. Описываются варианты их использования в работе по формированию и развитию пространственных функций.

Ключевые слова: геометрические игры, головоломки, конструирование, пространственные функции, зрительно-пространственный гнозис, зрительно-моторная координация, ориентация в пространстве, пространственное восприятие, пространственные представления.

Конструируя из различного материала, дети дошкольного возраста включают в работу максимальное количество анализаторов, что в свою очередь позволяет добиваться положительных результатов в развитии пространственных функций. Эти задания всегда интересны детям, повышают работоспособность на занятиях, развивают творческие и речевые способности детей [3]. В свою очередь, головоломки имеют тысячелетнюю историю, т.к. склонность к геометрическим загадкам свойственна людям разных эпох и национальностей. Поэтому отдельное место в развитии пространственных функций занимают геометрические игры-головоломки «Танграм», «Магический квадрат», «Магический круг», «Монгольская игра», «Вьетнамская игра», «Игра Пифагора», «Колумбово яйцо»,

«Стомахион» («Игра Архимеда»), «Сфинкс», «Пентамино» («Пять квадратов»), «Гексатрион», «Абрис», «Чудесный круг», «Листик», «Т-образная головоломка» [2; 5; 6; 7; 8; 9]. Все эти игры представляют 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. (рис. 1).

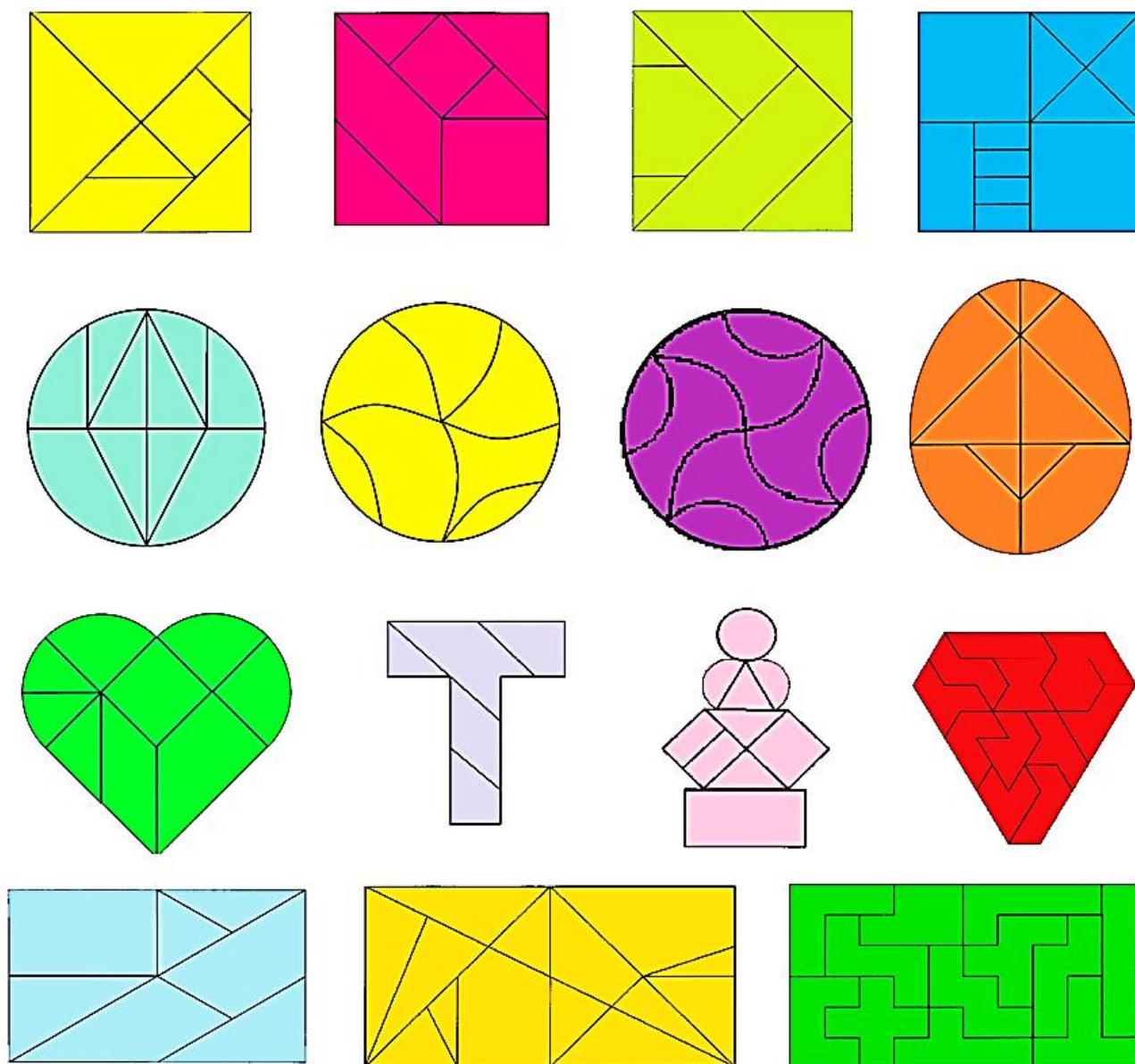


Рис. 1. Игры-головоломки «Танграм», «Игра Пифагора», «Магический квадрат», «Монгольская игра», «Магический круг», «Вьетнамская игра», «Чудесный круг», «Колумбово яйцо», «Листик», «Т-образная», «Абрис», «Гексатрион», «Сфинкс», «Стомахион» («Игра Архимеда»), «Пентамино»

Успешность освоения игр-головоломок в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. Конструируя, дети запоминают названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки, обследуют формы зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещают их с целью получения новой фигуры [1]. У детей развивается умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем деления и составлять их из частей. Такие игры стимулируют образное, пространственное мышление, развивают память и воображение, способствуют совершенствованию интегративных функций посредством координации в системах «глаз – рука» (зрительно-моторная интеграция) и «ухо – глаз – рука» (слухо-зрительно-моторная интеграция) [2].

Суть головоломок не просто в собирании первоначальной фигуры, а в конструировании фигур по предложенным схемам и силуэтам, а также придумывании собственных фигур. Однако важно придерживаться определенных правил. Для классического конструирования силуэтов из игр-головоломок, важное значение имеет включение всех элементов в фигуру. Располагать элементы необходимо так, чтобы они примыкали друг к другу, а не накладывались друг на друга. Поэтому чем больше деталей имеет головоломка, тем труднее их правильно разместить [4].

На первом этапе освоения каждой игры-головоломки проводится ряд упражнений, направленных на развитие у детей пространственных представлений, элементов геометрического воображения, на выработку практических умений в составлении новых фигур путем присоединения одной из них к другой. Детям предлагаются разные задания: составлять фигуры по образцу, устному заданию, замыслу.

Эти упражнения являются подготовительными ко *второму этапу* освоения игры – составлению фигур по расчлененным образцам. Для успешного воссоздания фигур необходимо умение зрительно анализировать форму плоскостной фигуры и ее частей. Дети часто допускают ошибки в соединении фигур по сторонам

и в пропорциональном соотношении. Содержание работы на втором этапе развешивания игр – это обучение детей анализу образца и словесному выражению способа соединения пространственного расположения частей. Затем следуют упражнения в составлении фигур. В случае затруднений дети обращаются к образцу. Он изготавливается в виде схемы такой же по размеру фигуры, как и наборы фигур, имеющиеся у детей. Это облегчает на первых занятиях конструирование, а затем анализ и проверку воссозданного изображения с образцом.

Третий этап освоения игры – это составление фигур по образцам контурного характера, нерасчлененных силуэтов. При условии обучения данный тип заданий доступен детям 6–7 лет. За играми на составление фигур по образцам следуют упражнения в составлении изображений по собственному замыслу.

Сначала игра-головоломка может быть частью занятия в течение 5–7 минут. После этого можно вводить элемент соревнования и предоставлять головоломки для самостоятельной деятельности детей. Это позволяет проводить математические досуги, викторины, где дети играют до 20–40 минут.

Играя с головоломками, конструируя из данного материала, дети также закрепляют разнообразный речевой материал. При составлении рассказов по результатам конструирования, у детей заметно расширяется качественный словарь: формируются умения согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе и падеже; употреблять прилагательные сравнительной и превосходной степени (один предмет широкий, другой шире, третий самый широкий). Дети составляют простые и сложные предложения, рассказы о своих действиях при выкладывании той или иной картинки. Следующий этап по усложнению игр-головоломок – подбор речевого материала к картинкам: загадки, веселые короткие стишки, скороговорки, чистоговорки, считалки, физминутки. Речевой материал к схемам для игр-головоломок подбирался так, чтобы загадки, стихи, скороговорки были короткими, веселыми, меткими, интересными, чтобы они легко воспринимались и запоминались детьми, чтобы дети получили эмоциональную разрядку и отдых.

Список литературы

1. Акентьев В.В. Веселые тайны / В.В. Акентьева. – М.: Детская литература, 1964.
2. Бурачевская О.В. Геометрические игры-головоломки как средство развития пространственных функций у детей с нарушением речевого развития // Вопросы дошкольной педагогики. – 2016. – №2. – С. 61–63.
3. Бурачевская О.В. Дидактические игры как средство развития пространственных функций в конструктивной деятельности у дошкольников с общим недоразвитием речи // Образование и воспитание. – 2016. – №1. – С. 22–25.
4. Бурачевская О.В. Формирование пространственных представлений у детей дошкольного возраста посредством конструирования // Вопросы дошкольной педагогики. – 2015. – №2. – С. 55–57.
5. Китайский танграм. Магический круг. Вьетнамская игра: Игры-головоломки / Сост. М.В. Драко. – Минск: Попурри, 2009.
6. Колумбово яйцо. Листик. Монгольская игра: Игры-головоломки / Сост. М.В. Драко. – Минск: Попурри, 2009.
7. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников / З.А. Михайлова. – М.: Просвещение, 1985.
8. Стомахион. Игра Пифагора. Пентамино: Игры-головоломки / Сост. М.В. Драко. – Минск: Попурри, 2009.
9. Сфинкс. Магический квадрат. Гексатрион: Игры-головоломки / Сост. М.В. Драко. – Минск: Попурри, 2009.