

Сырова Светлана Ивановна

педагог дополнительного образования

МБУДО «Белгородский Дворец детского творчества»

г. Белгород, Белгородская область

ИГРЫ - ГОЛОВОЛОМКИ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация:** головоломки – это один из лучших способов развития интеллектуальных способностей детей. Не случайно этот вид развлечения называют «зарядка для ума». Действительно, при решении головоломок происходит развитие логического и стратегического мышления, пространственного восприятия, памяти, способности к нестандартному взгляду на ситуацию. Геометрические головоломки на плоскости для детей – это не только прекрасный развивающий инструмент, но и увлекательный образовательный процесс, благодаря которому ребенок сможет получить настоящее удовольствие от процесса поиска ответа на сложные вопросы.*

***Ключевые слова:** головоломки, геометрический конструктор, конструктивное мышление, силуэтное изображение, игровая деятельность детей.*

Игры – головоломки на плоскости или геометрические инструменты известны с незапамятных времен. Сущность игры состоит в том, чтобы воссоздать на плоскости силуэты предметов по образцу или замыслу. Современными исследованиями установлено, что они могут быть эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста. Такие игры развивают пространственные представления, воображение, конструктивное мышление, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач, способствуют успешной подготовке детей к школе. Игры – головоломки на плоскости широко используются педагогами Белгородского Дворца детского творчества на занятиях в детском объединении «Академия для самых маленьких». Разнообразие геометрических конструкторов, разная степень их сложности позволяют

педагогам учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки. Игры – головоломками педагоги начинают заниматься с детьми с их приходом в «Академию». Вначале используются самые простые, такие как «Сложи картинку», «Сложи цыпленка», «Составь домик», «Сложи квадрат из 2, 3 частей», «Собери Листик». Затем включают в занятия более сложные: «Головоломка Пифагора», «Вьетнамская игра», «Монгольская игра», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Волшебный круг», «Пентамино».

Способ действия в играх прост, однако требует умственной и двигательной активности дошкольников, самостоятельности и заключается в постоянном преобразовании, изменении пространственного расположения набора. Все игры результативны: получается плоскостное, силуэтное изображение предмета. Оно условно, схематично, но образ легко угадывается по основным, характерным признакам предмета, строению, пропорциональному соотношению частей, форме. Из любого набора можно составить абстрактные изображения разнообразной конфигурации, узоры, геометрические фигуры. Каждая игра имеет свой комплекс элементов, отличающихся от элементов других игр, и обладает только ей присущими возможностями в создании силуэтов на плоскости. Так, из деталей «Танграма» можно выкладывать силуэты животных, человека, предметы домашнего обихода, буквы, цифры. Из «Колумбова яйца» – силуэты птиц, а «Листик» дает возможность составить силуэты различных видов транспорта. Игровая деятельность детей осуществляется разными путями. Первый путь – это постепенное усложнение используемых в играх образцов: от расчлененного образца к нерасчлененному, затем к образцу в виде рисунка.

Второй путь организации игровой деятельности основан на развитии творчества ребенка. Педагог вначале предлагает ему задуманный силуэт из неполного набора элементов игры. Дети таким образом сразу ставятся в условия, когда необходимо проявлять самостоятельность в постановке цели, отборе средств для реализации, выборе способа составления, оценки результата. Педагоги «Академии» постоянно стимулируют и поощряют самостоятельные действия детей,

интересные замыслы, попытки придать составленному силуэту образность, добиться максимального сходства с реальным предметом. Поддерживать интерес к играм помогают загадки, стихотворения, рассказы, сказки, скороговорки.

Придуманные и самостоятельно составленные детьми силуэты сохраняются педагогами с помощью магнитной доски, альбомов для зарисовки силуэтов, фотографий. Выставки и конкурсы лучших работ детей привлекают внимание не только родителей участников этих мероприятий, но и учащихся детских объединений Дворца творчества.

Список литературы

1. Бантова М.А. Методика преподавания математики в начальных классах: учебник/ М.А. Бантова, Г.В. Бельтюкова. – Москва: Просвещение, 1984. – 235 с.
2. Гершензон, М. А. Головоломки профессора Головоломки. Москва: Детская литература, 1992. – 170 с.
3. Математика до школы, ч.2: игры – головоломки/сост. Михайлова З.А., Р.Л. Непомнящая. – СПб.: «Детство – пресс», 2003. – 191 с.
4. Перова, М.Н. Дидактические игры и упражнения по математике для работы с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: пособие для учителя. – 2 издание, переработанное/ М.Н. Перова. – Москва: Просвещение, 1996. – 142 с.
5. Мамонтова М.Н. Развитие логического мышления старших дошкольников. Опыт работы по логическому мышлению [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/matematika/2012/04/01/razvitie-logicheskogo-myshleniya-starshikh-doshkolnikovopyt-raboty> (дата обращения: 12.11.2021).