

Игры-головоломки — средство развития творческого воображения дошкольников



Елена Вершинина

Игры-головоломки — средство развития творческого воображения дошкольников

В качестве ведущих видов деятельности старших **дошкольников** в образовательной области «*Познавательное развитие*», согласно ФГОС ДО, являются:

- игровая, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игр;
- коммуникативная (*общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками*);
- познавательно-исследовательская (*исследования объектов окружающего мира и экспериментирования с ними*);
- конструирование из разного материала, включая конструкторы, модули, бумагу, природный и иной материал;
- изобразительная (*рисования, лепка, аппликация*);
- музыкальная (восприятие и понимание смысла музыкальных произведений, пение, музыкально-ритмические движения, **игры** на детских музыкальных инструментах);
- двигательная (*овладение основными движениями*).

Формы работы по сенсорному воспитанию детей: сенсорные занятия, дидактические **игры**, совместные **игры-экспериментирования** воспитателя с детьми, индивидуальная работа с детьми, интерактивные выставки; коллекционирование; мини-музеи; **развлечения**; проектирование.

В практике ДОО наиболее часто используют группу игр, которые **развивают интеллект дошкольников**, в процессе

которых **дошкольники** учатся планировать собственные действия, обдумывать их, искать ответ, догадываться о результатах, иначе говоря, активно мыслить, - речь идет об играх - головоломках.

Головоломкой является непростая задача, для решения которой, как правило, необходима сообразительность и знания в области, о которой идет речь в игре-головоломке. Тут не требуются определенные знания высокого уровня. Головоломки - наиболее интересные по содержанию, занимательные по форме, основное их отличие в необычности решения, парадоксальности результата. Увлекательные **игры-головоломки для дошкольников** - это отличная гимнастика для **развития воображения**, прекрасная возможность пополнить словарный запас **дошкольников**.

Всякая игра-головоломка для **дошкольника** несет в себе некоторую умственную нагрузку, которая зачастую замаскирована занимательным сюжетом, внешними данными, условием задачи и т. д.

Головоломки для **дошкольников наряду с развитием воображения**, помогают тренировать память, внимание, логику. Само название «**головоломка**» уже говорит о том, что придется хорошо подумать, чтобы найти ответ.

Б. П. Никитин является автором наиболее известной технологии **развивающих игр**. Такие **игры**, как правило, вызывают у детей **дошкольного** возраста огромный интерес, удивление и эмоционально захватывают.

Процесс решения, поиска ответа, который основан на интересе к задаче, положительном эмоциональном отношении к ней, невозможно представить без активной мыслительной деятельности. Столь важные качества как смекалка, находчивость, инициатива проявляются только в умственной деятельности, которая базируется на **непосредственном интересе**.

В играх из категории «**механические головоломки**» решение задачи предстает перед **дошкольником** в качестве видимых и осязаемых вещей, это помогает сопоставлять наглядно «**задание**» с «**решением**» и самостоятельно контролировать и проверять верность собственных действий. Появление у **дошкольника** способности к самоконтролю и саморегулированию собственной деятельности заметно повышает уровень осознанности своих действий и поведения, это является основным условием интеллектуального **развития дошкольника**.

Головоломки помогают решать одно и то же задание несколькими способами, это крайне полезно для **развития у дошкольников воображения**, гибкости мыслительных процессов, способности переносить умственные действия на новое содержание.

Работа с играми-головоломками становится увлекающей **дошкольников игрой**, экспериментирование становится деятельностью, которая не перегружает **дошкольников ни умственно, ни физически**.

Привлекательность игр-головоломок еще и в том, что разная степень сложности помогает учитывать и возрастные, и индивидуальные

способности **дошкольников**, их склонности, возможности, уровень подготовки. Привлекательна в играх-головоломках их занимательность, свобода действий и подчинение правилам, вероятность проявления **воображения, творчества и фантазии**, выражение своего отношения к результату, усвершенствовании его, общении с ровесниками и взрослыми в процессе **игры**. Помимо прочего головоломки у **дошкольников развивают внимание**, мышление и память.

Дошкольнику, который активно познает окружающий мир, важно уметь создавать в своём **воображении** ранее знакомые образы, сопоставлять их с остальными, искать общие черты и свойства. А для этого необходимо, чтобы абстрактное, логическое, ассоциативное и образное мышление были **развиты** на определенном уровне. А для этого лучше всего подходит разгадывание головоломок.

Благодаря играм-головоломкам, **дошкольники** получают возможность подключиться к деятельности, в результате которой сможет проявиться их активность в пределах нестандартной, неоднозначной ситуации, когда следует обнаружить скрытые, «**закодированные**» пути решения поставленной задачи.

Подобные задания всегда интересны для **дошкольников**, они повышают работоспособность на занятиях, **развивают творческие** и речевые способности **дошкольников**.

От решения задач-головоломок при помощи воспитателя (небольшие подсказки, наводящие вопросы, подтверждение правильного хода решения) **дошкольники** постепенно перейдут к самостоятельным действиям. Дети 6-7 лет смогут сами придумать элементарные задачи-головоломки. Для этого воспитатель должен будет провести беседу с ними о том, как придумать подобные задачи, что в них задано (какая-то фигура, какое преобразование следует произвести (*видоизменить фигуру*)).

Игры-головоломки способствуют воспитанию настойчивости, целеустремленности, умения находить решение в нестандартной ситуации. **Игры-головоломки** должны соответствовать возрасту, быть увлекательными, нести в себе элементы анализа, способствовать умственному и духовному **развитию**.

Игры-головоломки делятся на виды :

-арифметические (*угадывание чисел*);

-геометрические (с палочками, разрезание бумаги, сгибание проволоки, геометрический конструктор);

-буквенные (*изограф, кроссворд*).

Для **дошкольников 5-7 лет** задачи-головоломки следует объединить в группы (*по способу перестроения фигур, степени сложности*).

В нашей работе рассмотрим **игры** - головоломки на примере геометрического конструктора. В процессе решения геометрической головоломки **дошкольник** способен воссоздавать на плоскости силуэты

предметов по заданному образцу или своему замыслу. На первый взгляд **игры-головоломки кажутся разными**, но общее у них - цели, способы действий и результат. Хотя способ действия в играх-головоломках простой, он требует от **дошкольника наличия воображения**, умственной и двигательной активности, самостоятельности, и заключается в непрерывном преобразовании, изменении пространственного расположения обособленных частей.

Геометрический конструктор или **игры - головоломки** насчитывают тысячелетнюю историю, ввиду того, что склонность к разгадыванию геометрических загадок свойственна людям разных эпох и национальностей. Сущность такой **игры-головоломки состоит в том**, чтобы воссоздавать на плоскости силуэты предметов по шаблону или замыслу.

Виды геометрических конструкторов:

- на плоскостное моделирование: «*Танграм*», «*Волшебный круг*», «*Головоломка Пифагора*», «*Колумбово яйцо*», «*Листик*», «*Вьетнамская игра*», «*Пентамино*» и др.

Такие **игры-головоломки представляют собой части разрезанной на несколько частей фигуры**: квадрат, прямоугольник, круг или овал, прочие формы для составления плоскостных изображений предметов: людей, животных, птиц, рыб, разных видов транспорта и др. ;

- на объемное моделирование: «*Сложи узор*», «*Уникуб*», «*Кубики для всех*», «*Куб-хамелеон*», «*Уголки*».

В нашей работе подробнее рассмотрим **игры - головоломки (геометрический конструктор)** на плоскостное моделирование.

Каждая игра представляет собой комплект геометрических фигур. Такой комплект получается в результате деления одной геометрической фигуры на несколько частей. Изготовить **игры очень просто**. Перенести чертёж и вырезать, соблюдая все пропорции. Использовать лучше цветной картон.

«*Танграм*» (рис. 1) - головоломка, которая состоит из семи плоских фигур, складывающихся определенным образом для получения более сложно фигуры (которая изображает человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.). Фигура, которую требуется получить, при этом обычно задают в виде силуэта или внешнего контура. При решении головоломки важно соблюдать два условия: первое — следует использовать все семь фигур танграма, и второе — фигуры нельзя накладывать друг на друга.

Рис. 1. Игра-головоломка «*Танграм*».

«*Колумбово яйцо*» (рис. 2) - головоломка, которая состоит из 10 фигур: треугольника и 6 фигур округлой формы. Округлость фигур располагает к составлению из них силуэтов птиц, человека, животных.

Сейчас эта головоломка в разных исполнениях — и деревянная, и бумажная, и пластиковая. На плоскости необходимо выкладывать любые фигуры, какие придумаешь. При этом нельзя накладывать части, чтобы

они перекрывали друг друга. А также необходимо использовать все детали.

Рис. 2. Игра-головоломка «Колумбово яйцо».

По мере совершенствования навыков **игры** с головоломкой нужно перемещаться от простого к сложному. Сначала схемы должны содержать линии, которые показывают границы деталей. Потом их может уже не быть. Складывать фигурки желательно на белом листе бумаги. Потом их можно обвести и подрисовать уточняющие детали и фон. Это поможет **развить воображение** и разнообразить игру.

«Вьетнамская игра» (рис. 3). Это круг из 7 частей, из которых равны между собой 2 части, имеющие сходство с треугольником; остальные 3 части – разные по размеру и форме. Части округлой формы, полученные в результате разреза, нацеливают детей на составление силуэтов животных, птиц, насекомых.

Правила **игры те же, что и в других подобных играх**: использовать для составления силуэтов все 7 частей, не накладывая одну часть на другую.

Из набора можно составить много разных забавных фигурок, присоединяя одну часть к другой.

Рис. 3. Игра-головоломка «Вьетнамская игра».

Игра - головоломка «Листик» (рис. 4) напоминает схематическое изображение сердца или форму листа сирени, состоит из 9 элементов.

Рис. 4. Игра-головоломка «Листик».

«Пентамино» (от древне – греческого «пента» - пять, и домино – полимино) (рис. 5) – 12 фигур, каждая из которых состоит из пяти одинаковых квадратов, соединённых между собой сторонами («ходом ладьи»). Этим же словом иногда называют головоломку, в которой такие фигуры требуется укладывать в прямоугольник или другие формы.

Составлять силуэты этой **игры достаточно сложно**, поэтому необходимо вместе с ребёнком внимательно рассмотреть элементы и найти внешнее сходство их с предметами, буквами и т. п.

Рис. 5. Игра-головоломка «Пентамино».

По итогам регулярно организуемых педагогом занятий, упражнений на решение задач-головоломок **дошкольники** приобретут способность подходить к любой нестандартной задаче **творчески**, с позиции поиска нового пути решения, а не применении уже известного им. Тогда и характер поиска постепенно изменится: от практических («метод проб и ошибок») к целенаправленным действиям по преобразованию и от них к мысленным пробам, предугадыванию результата.

Таким образом, в ходе решения головоломок **дошкольники** научатся планировать собственные действия, обдумывать их, догадываться в поисках результата, проявлять при этом **воображение и творчество**.