

«МИР ГОЛОВОЛОМОК»

«В игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения» (Д.Б.Эльконин)

Дети просто обожают играть – посредством игр они учатся, развиваются и познают мир. Одними из самых развивающих игрушек, как для детей, так и для взрослых, по праву считаются головоломки – они невероятно интересны и порой ими просто невозможно наиграться. А все потому, что они стимулируют мозг, предлагая необычные задачи, которые решить не так уж и просто. Головоломки и их значение для развития детей дошкольного возраста: Благодаря играм-головоломкам, ребенок 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. 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. В играх-головоломках развивается умение сосредоточенно думать, способность к длительному умственному напряжению, интерес к интеллектуальной деятельности, познавательный интерес и другие качества будущего школьника. Игры-головоломки способствуют развитию и становлению нравственно-волевых качеств личности дошкольника.

Игры – головоломки способствуют успешной подготовке детей к школе. Игры-головоломки учат детей усидчивости, умению решать проблемы, развивают воображение, логическое и образное мышление, а также зрительно-моторную координацию. Расскажи мне – и я услышу, Покажи мне – и я запомню, Дай мне сделать самому – И я пойму! Головоломка – игрушка на все времена. В наше время очень много людей увлекаются головоломками. Они любимы не только детьми, но и взрослыми. Игра помогает развивать логическое мышление, геометрическую интуицию, творческое воображение. Цели и задачи у всех головоломок одинаковые. Учить детей обдумывать и планировать свои действия, формировать умение строить от простого к сложному, способствовать развитию познавательного интереса, мелкой

моторики, памяти, речи, внимания, логического, пространственного мышления.

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ И РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Мышление является высшим познавательным процессом. Оно представляет собой порождение нового знания, активную форму творческого отражения и преобразования человеком действительности. Способы, которыми осуществляется мышление, называют способами умственных действий или операций логического мышления. Развитие логического мышления ребенка представляет процесс формирования приемов логического мышления на эмпирическом уровне познания (нагляднодейственное мышление) и совершенствование до научно-теоретического уровня познания (логическое мышление), происходящее в деятельности. Логические приемы умственных действий. Анализ – логический прием, заключающийся в разделении предмета на отдельные части. Анализ проводится для выделения признаков, характеризующих данный предмет или группу предметов. Синтез – соединение различных элементов в единое целое, а также мысленное сочетание отдельных их свойств. Обобщение – это мысленное объединение предметов и явлений по каким-либо существенным свойствам. Сравнение – относительно простая логическая операция, она заключается в установлении сходства или различия предметов по признакам. Классификация – более сложная логическая операция: распределение предметов по группам (классам) на основании общих признаков. Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста. У детей младшего дошкольного возраста основной вид мышления нагляднообразный. В среднем возрасте возрастает объем памяти и начинает развиваться образное внимание. В старшем дошкольном возрасте систематизируются представления детей, продолжает развиваться образное мышление.

Немного истории и интересные факты.

1. Первые задачи на нахождение неизвестной величины появились 5 тысяч лет назад.
2. Первый расцвет головоломок получили в конце IX века в средневековой истории.
3. Первая книга в Европе, посвященная головоломкам, была написана ирландским просветителем Алкуином и называлась «Задачи для развития молодого ума». Именно в ней под №18 была записана «задача о переправе».
4. Самая известная головоломка на текущий момент – кубик Рубика, изобретенная Эрне Рубиком в 1974 году.

5. Головоломки со спичками стали популярными в конце XIX века, когда была издана книга шведского педагога Софуса Тромгольта «Игры со спичками. Задачи и развлечения».

6. «Пятнашки» – самая популярная головоломка во всем мире на рубеже XIX и XX веков.

СУЩНОСТЬ, СОДЕРЖАНИЕ И КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР – ГОЛОВОЛОМОК ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1. Устные головоломки – задачи, полное условие которых может быть сообщено в устной форме, не требующие для решения привлечения никаких дополнительных предметов (загадки, шарады, данетки и т.п.). Устные головоломки. Это головоломки, условие которых может быть передано в устной речи без привлечения каких-либо дополнительных предметов. К ним можно отнести: ребусы, загадки, шарады, парадоксы. Первый слог - местоименье, Второй - весенний месяц яркий, В конце частица для смягченья, В целом - остров очень жаркий. (Я-май-ка)

2. Головоломки с предметами.

Это головоломки, в которых активно используются обычные бытовые предметы: головоломки со спичками, монетами, карточные головоломки.

3. Механические головоломки. Это класс головоломок, которые специально были изготовлены как головоломки. Это всевозможные проволочные головоломки, головоломки типа Кубика Рубика, пазлы пентамино и др.

4. Печатные головоломки. Это те головоломки, для которых необходима бумага и карандаш.

Таким образом, на протяжении дошкольного возраста у ребенка развиваются следующие логические операции мышления: анализ, классификация, обобщение, синтез, сравнение. Развитие логических операций мышления влияет не только на интеллектуальное, но и общее развитие ребенка, развиваются положительные черты характера, работоспособность, планирование деятельности, самоконтроль, интерес, желание учиться. Все это крайне необходимо для дальнейшей жизни ребенка. Достаточная подготовленность мыслительной деятельности положительно повлияет на снятие психологических перегрузок при дальнейшем обучении в школе, сохранит здоровье ребенка. Smart (по-русски «умная») тренировка – это тренировка с умом.

Авторские головоломки

1. Логическая головоломка Красноухова «Складушки».

Головоломка 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 или стороны совпали по цвету.

2. Головоломка «Слагалица».

Игра-головоломка «Слагалица» состоит из 7 игровых элементов и коробочки. Суть игры: 1. Составление жанровых картинок. 2. Составление фигур по заданным силуэтам. 3. Составление фигур с заданными свойствами. 3. Головоломка «Осенний кубик». Представляет собой набор из 6 деревянных игровых элементов. Суть игры – составление конструкций 2D и 3D моделирования. Головоломка предполагает решение нескольких задач, для выполнения которых нужно использовать все имеющиеся детали.

3. Головоломка «Осенний кубик».

Представляет собой набор из 6 деревянных игровых элементов. Суть игры – составление конструкций 2D и 3D моделирования. Головоломка предполагает решение нескольких задач, для выполнения которых нужно использовать все имеющиеся детали.

4. Головоломка «Гала-куб».

В состав головоломки "Гала-куб" входят: деревянная коробочка и 8 рабочих элементов (это кубики и параллелепипеды). Перед вами две замысловатые задачи, которые нужно разгадать. Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора.

5. Головоломка «Репка».

Представляет собой набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации, уложенных в коробочку. Суть игры – составление различных образов из элементов набора путем наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов