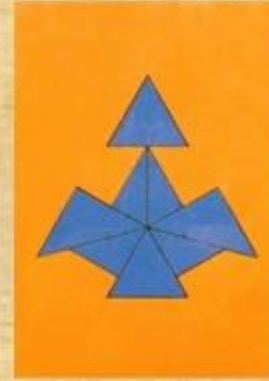
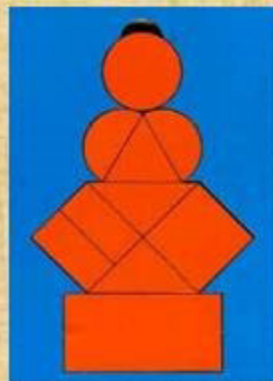


**Головоломка  
как инструмент развития  
образного мышления  
и основ волевых качеств  
у детей  
дошкольного возраста**

*Авторский коллектив:*

*заведующий ГБДОУ № 7 Красильникова Т.Н.,  
старший воспитатель ГБДОУ № 7 Федянина А.А.,  
педагог-психолог ГБДОУ № 7 Перельман В.Е.*





Геометрические головоломки – игры из геометрических фигур, позволяющие составлять различные изображения – людей, животных, транспорт, предметы обихода и многое другое. В классическом варианте для построения образа объекта используются все детали игры.

Классические головоломки:

Танграм

Колумбово яйцо

Головоломка Пифагора

Архимедова игра

Монгольская игра

Вьетнамская игра

Листик

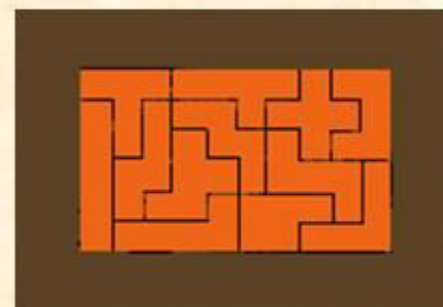
Пентамино

Гексамино

и др.



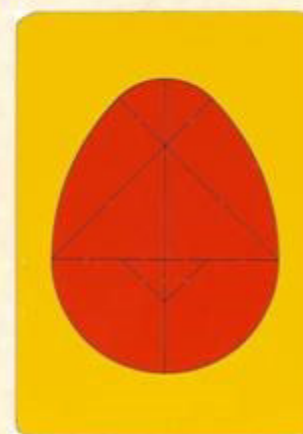
Танграм



Пентамино



Вьетнамская игра



Колумбово яйцо



Работа с упорядоченным геометрическим материалом является хорошим подспорьем для развития образного мышления и эмоционально-волевой сферы дошкольников.

Но классические геометрические головоломки («Танграм», «Пентамино», «Пифагор», «Колумбово яйцо» и др. сложны для освоения детьми дошкольного возраста.

Поэтому были разработаны головоломки-мозаики «Абрис», «Прямоугольники», «Круги, овалы», «Треугольники» с учетом особенностей восприятия и развития детей данной возрастной группы.





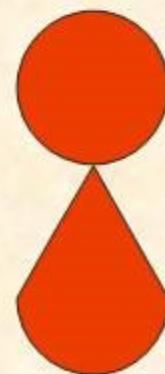
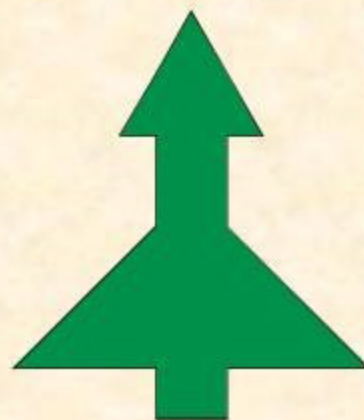
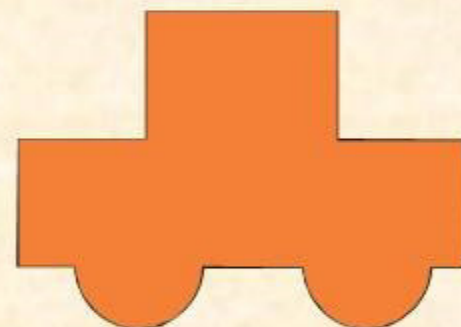
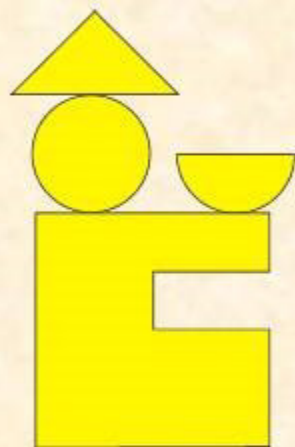
**Методика использования  
для развития образного мышления и  
эмоционально-волевой сферы дошкольников**

# **Геометрические ГОЛОВОЛОМКИ**

**«Абрис» и серия «Геометрия в ладошках»**

(автор – В.Е.Перельман, педагог-психолог ГБДОУ  
детский сад №7 Приморского р-на СПб)

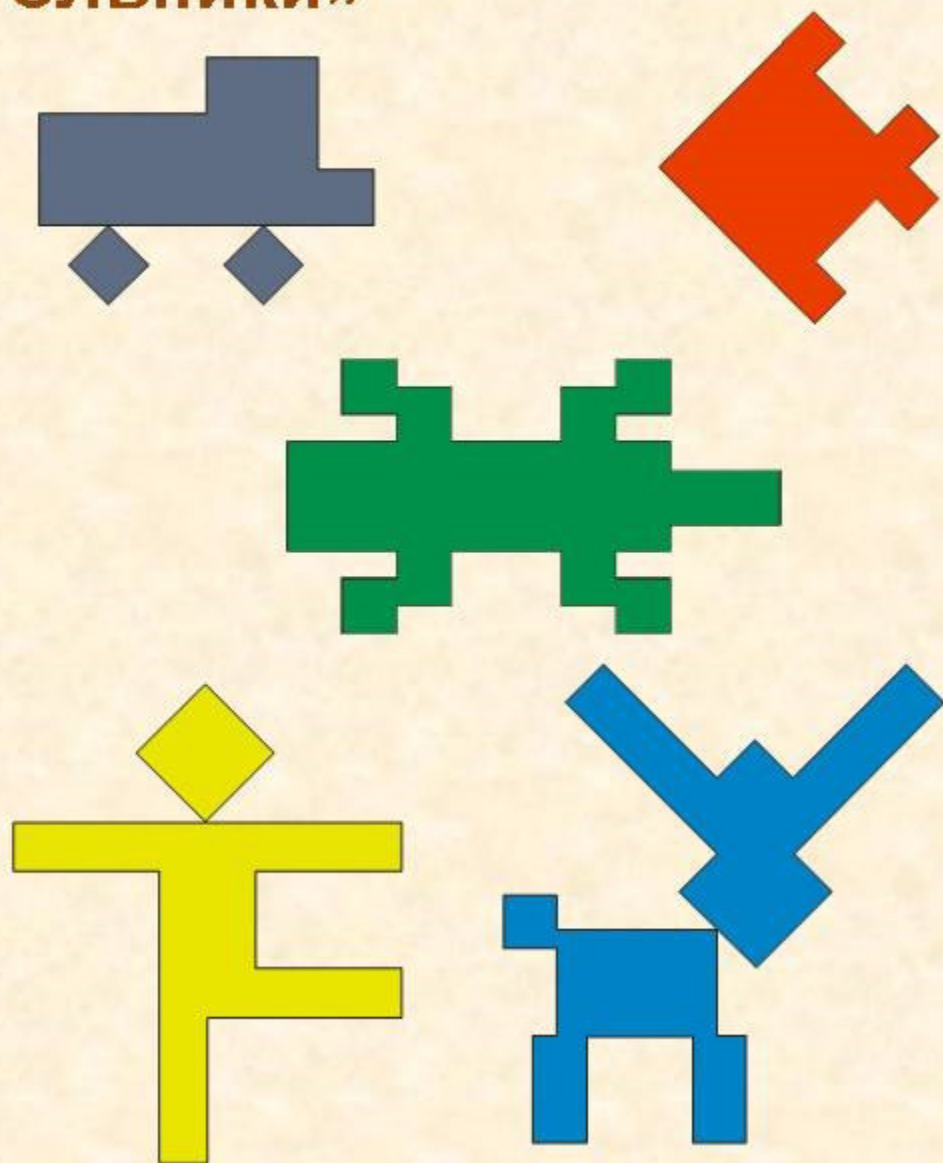
# Игра «Абрие»



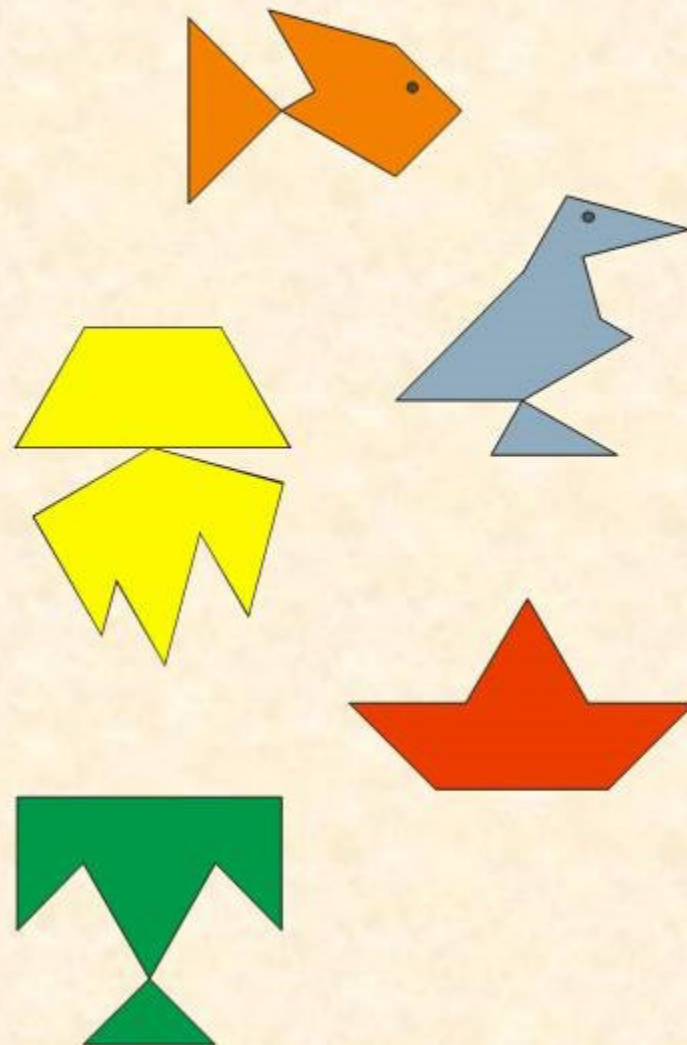
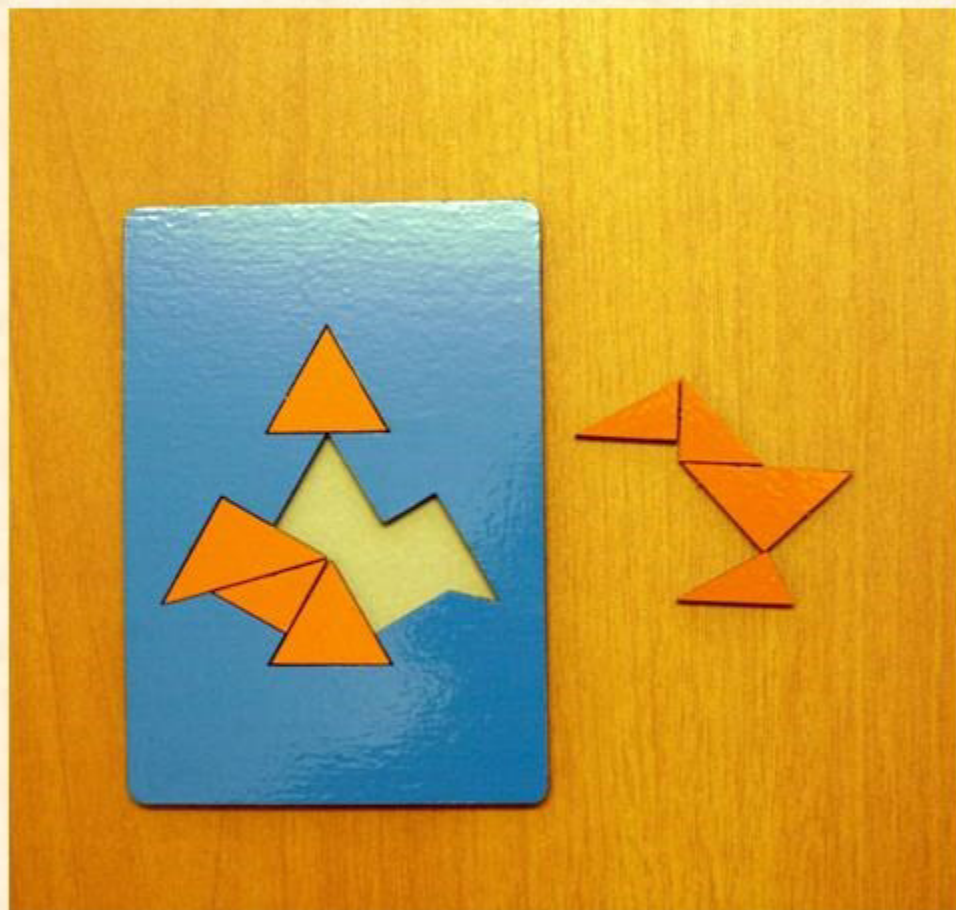


# Серия «Геометрия в ладошках»

## «Прямоугольники»



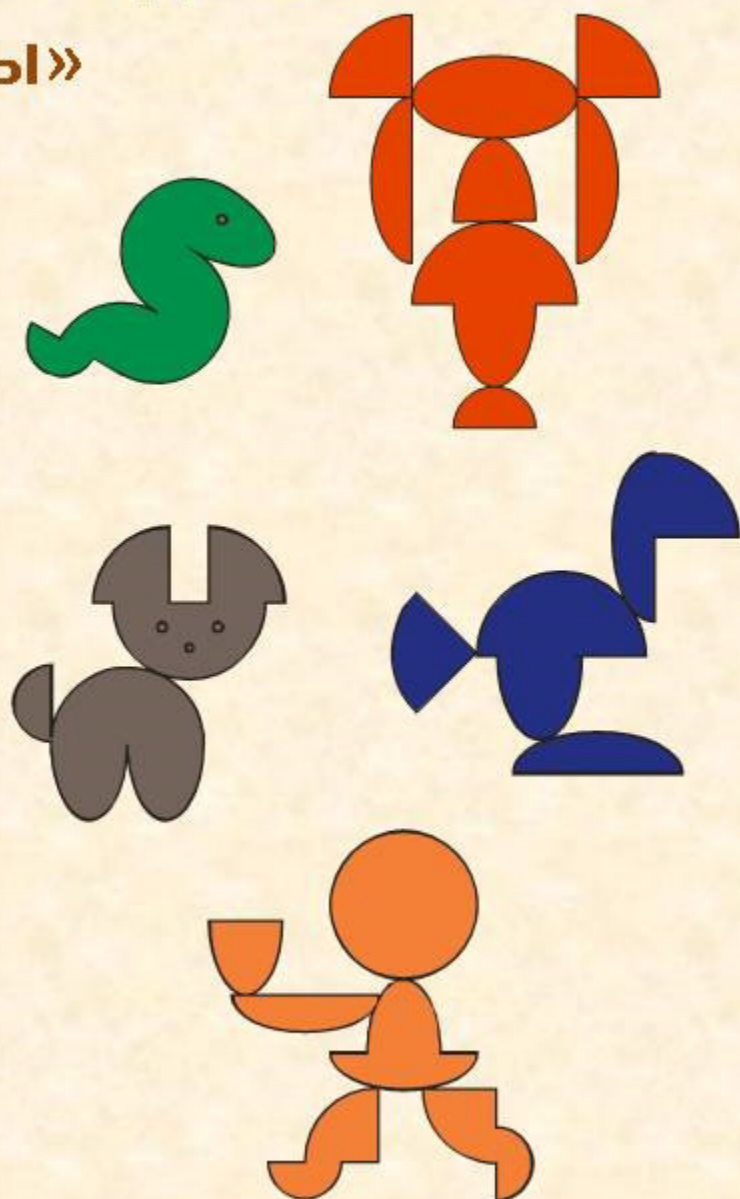
# Серия «Геометрия в ладошках» «Треугольники»





# Серия «Геометрия в ладошках»

## «Круги, овалы»

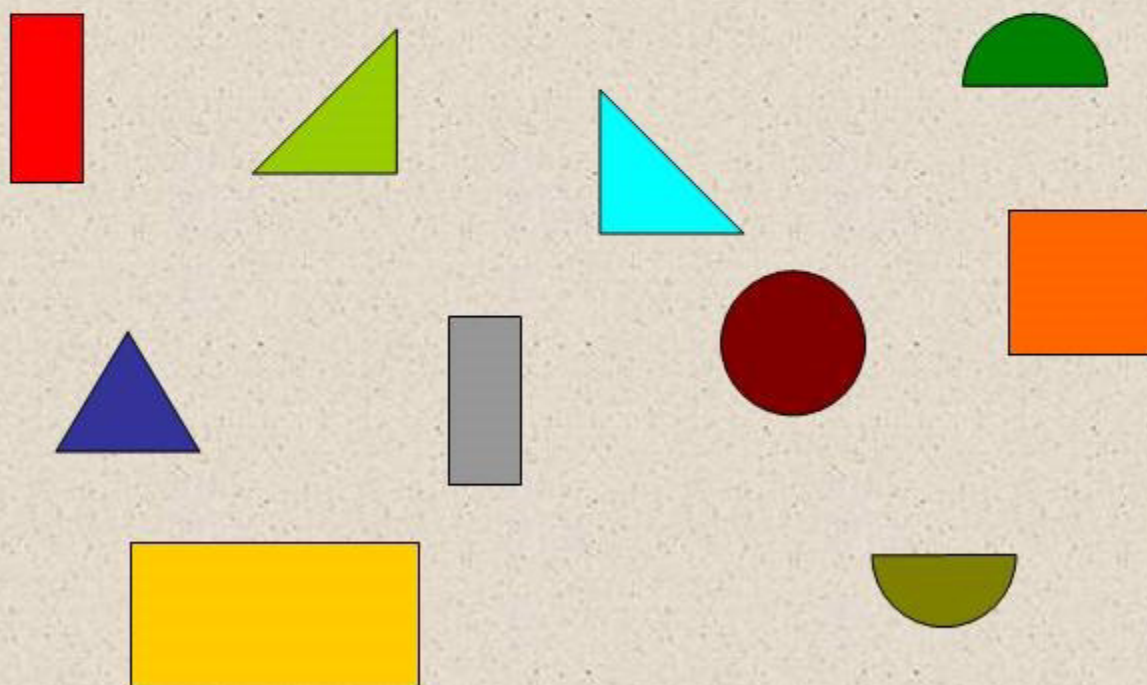




## **Основные особенности разработки:**

- соответствие возрастным особенностям и потребностям детей дошкольного возраста**
- гибкость (возможность использования в работе с детьми разного уровня развития)**
- креативность (возможность включения фантазии и творчества педагога и ребенка)**
- комплексное развитие когнитивно-эмоциональной сферы**

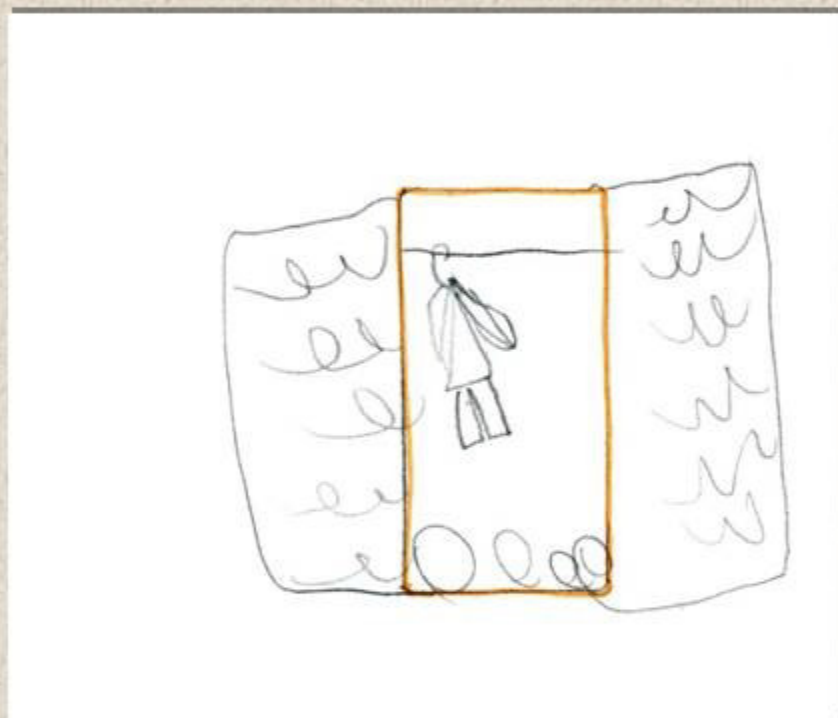
# Общие принципы работы с геометрическими головоломками





# Начало работы

Создание образов при ограничении материала



Шкаф для одежды  
(дорисовка из  
прямоугольника)



Елка

Телевизор

Дом

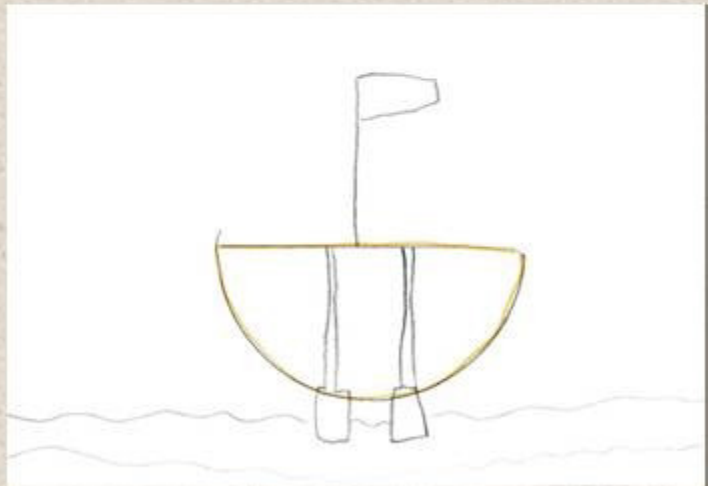
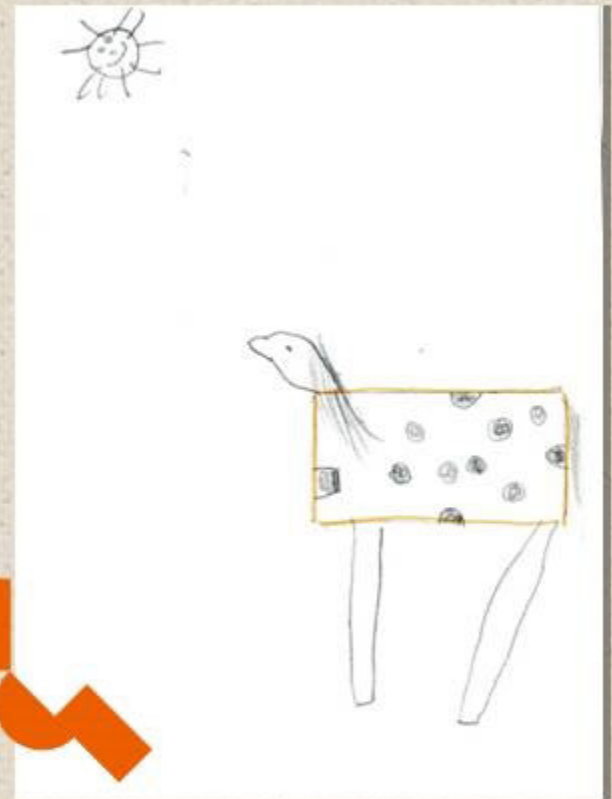
Палатка

Дорожный  
знак

Моделирование  
из счетных палочек

# Начало работы

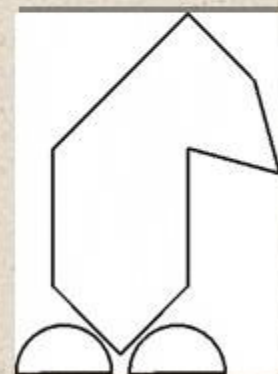
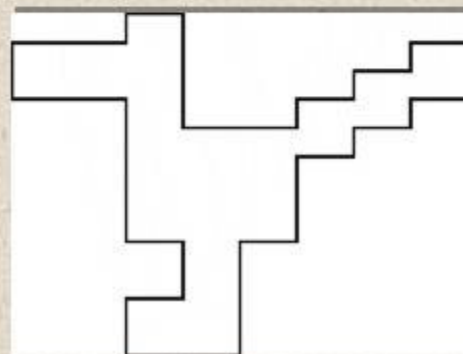
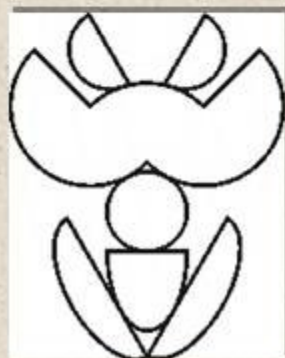
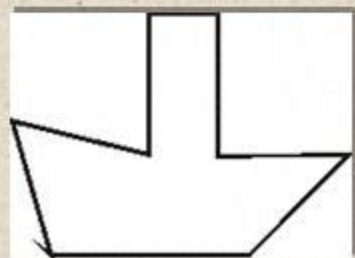
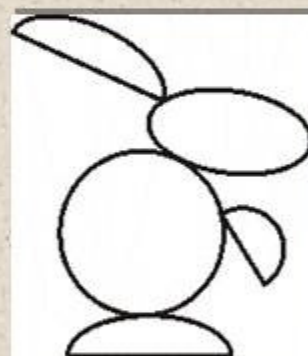
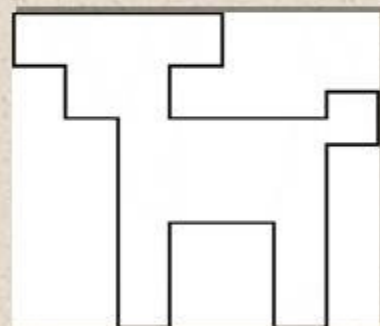
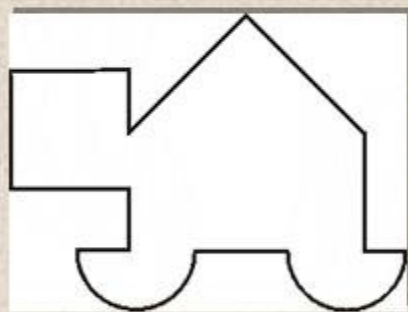
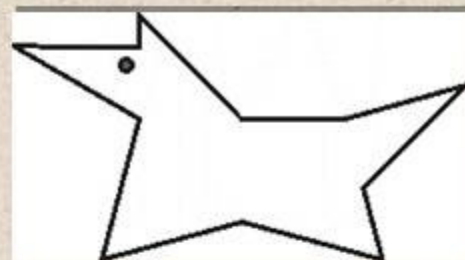
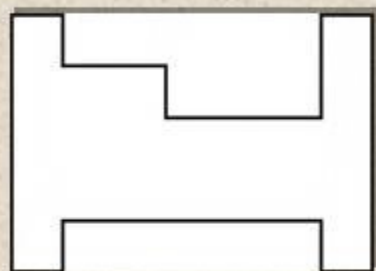
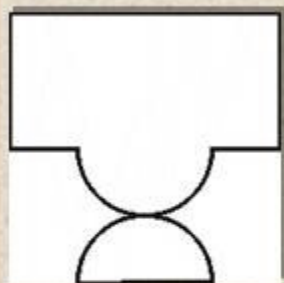
*Знакомство с фигурами, поиск образа, его усложнение*





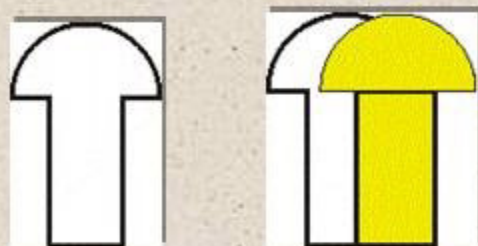
# На что похоже?

*Рассматривание образцов*

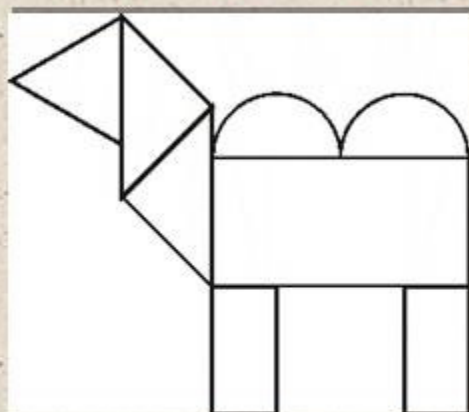


# От простого к сложному

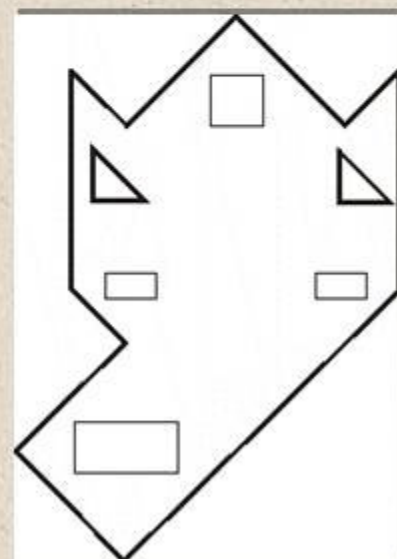
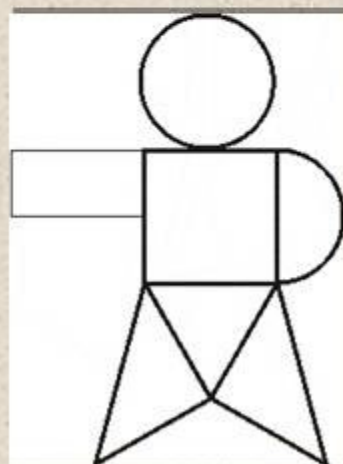
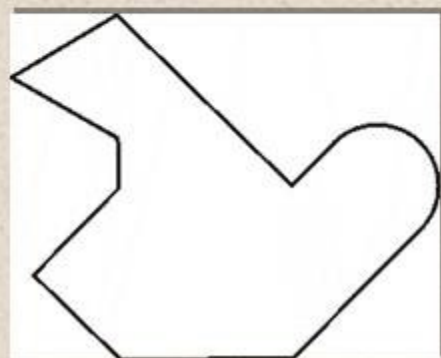
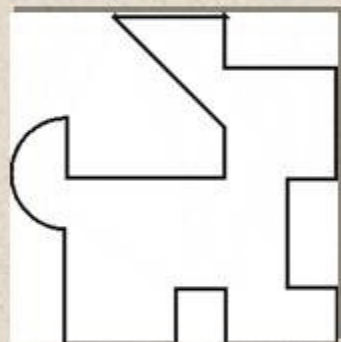
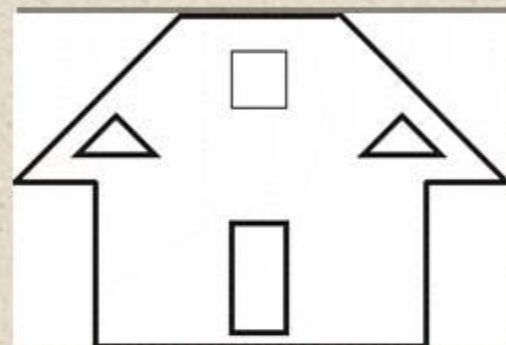
*Наложение*



*Подбор фигур по рисунку*



*Подсказка выбора фигур*

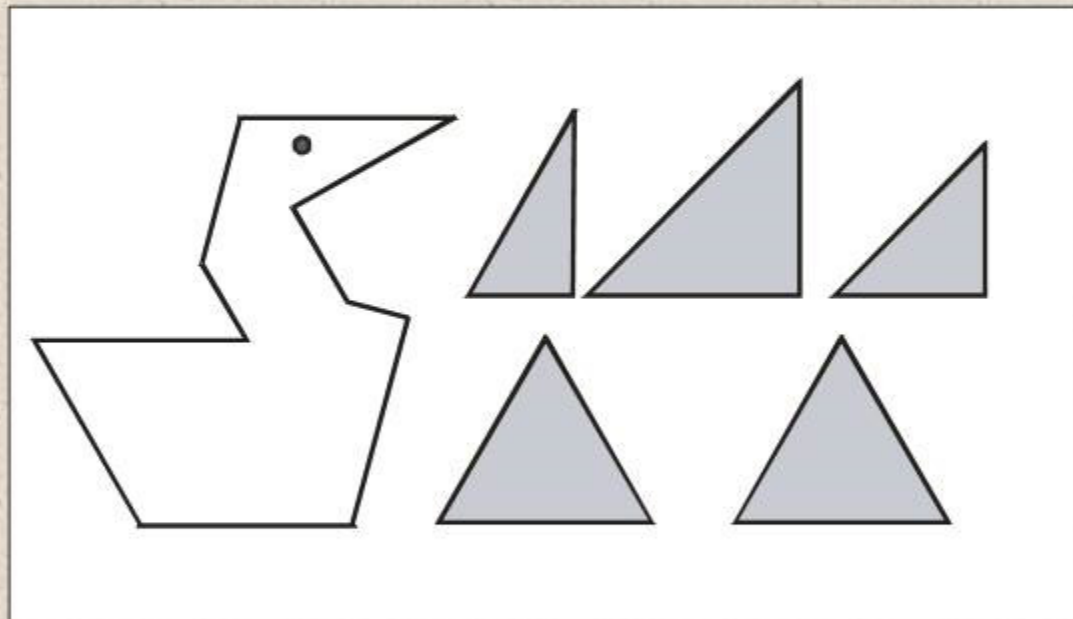


*(игра «Абрис»)*



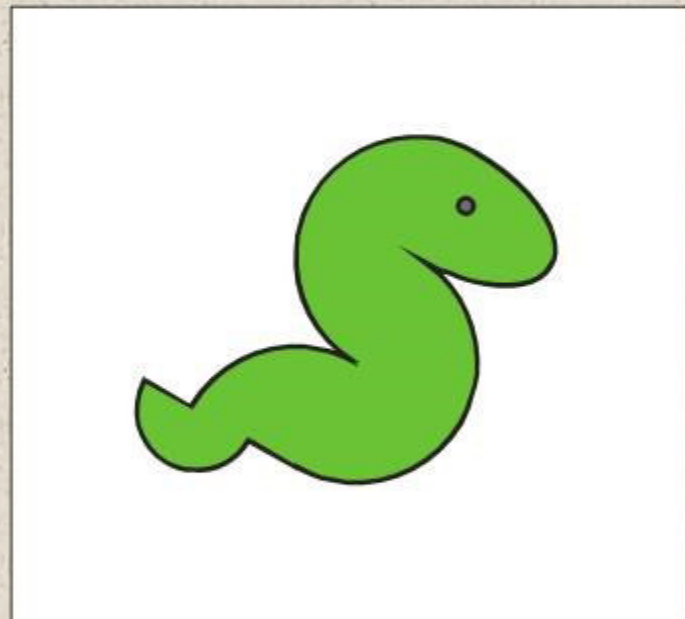
# От простого к сложному

Вариант подсказки выбора фигур  
(«Треугольники»)



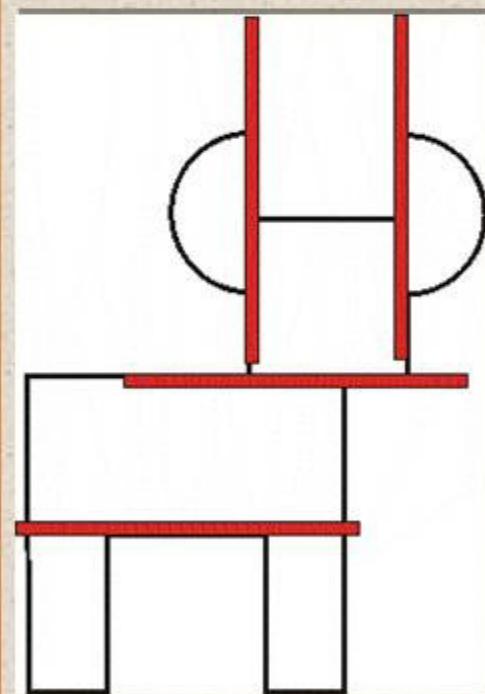
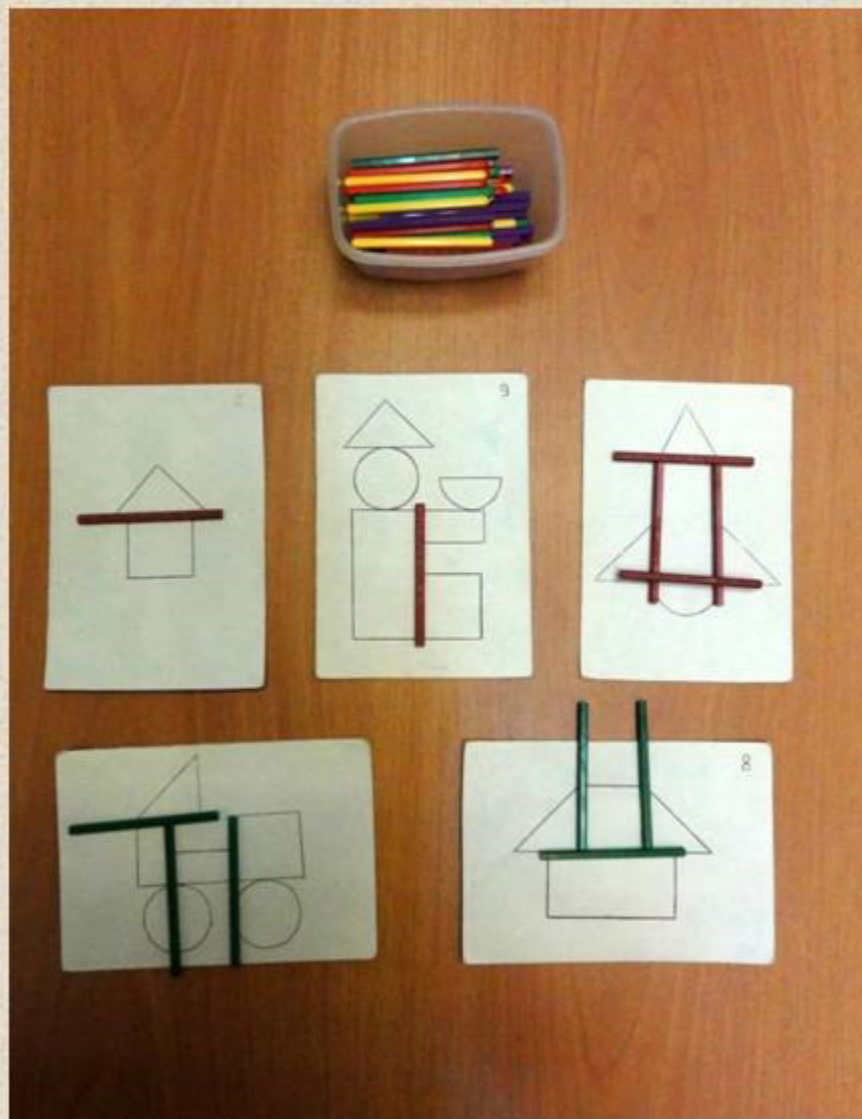
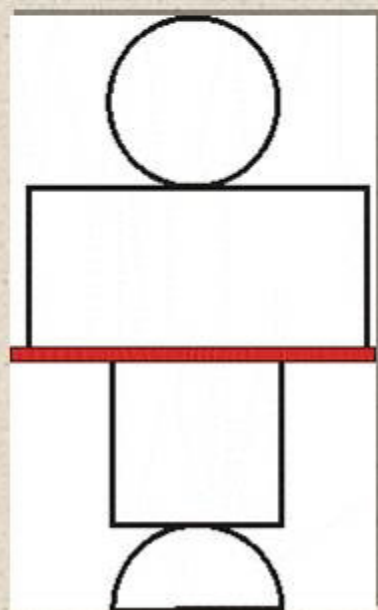
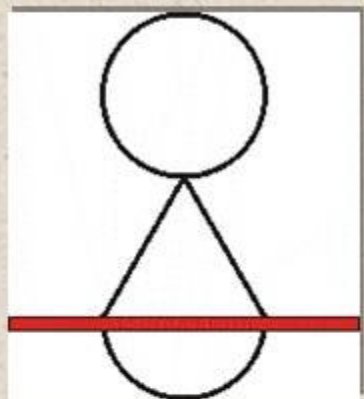
Гусь

Собирание по образцу только под  
зрительным контролем  
(«Круги, овалы»)



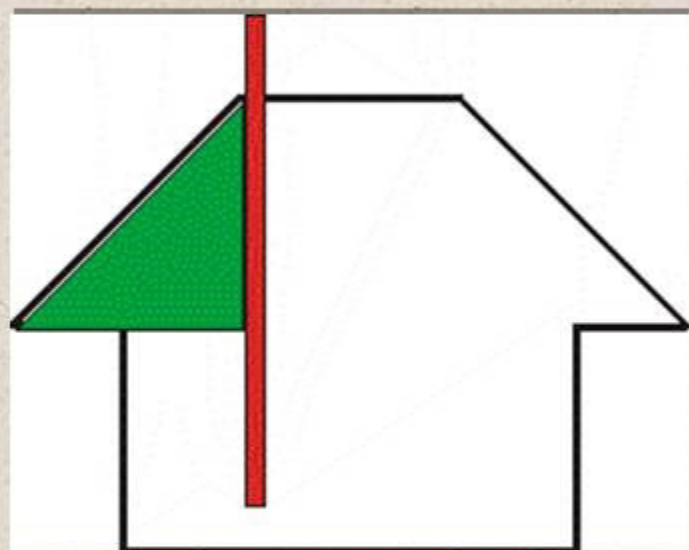
Червячок

# «Палки-помогалки»



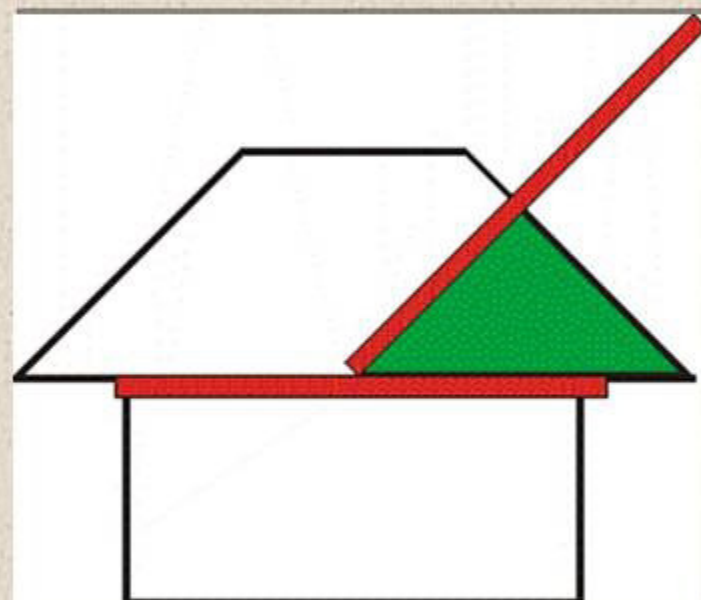


# «Палки-помогалки»



Правильно.

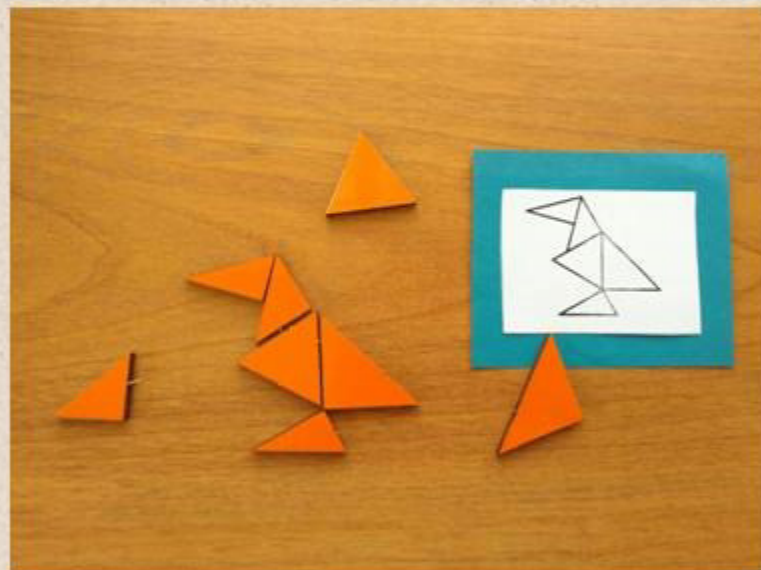
Работу можно продолжать



Неправильно.

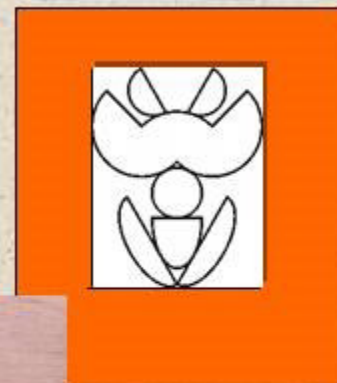
Можно увидеть, что никакая фигура из имеющегося набора не встанет рядом с выделенной

# Переходим к масштабированию



«Треугольники»

Круги, овалы



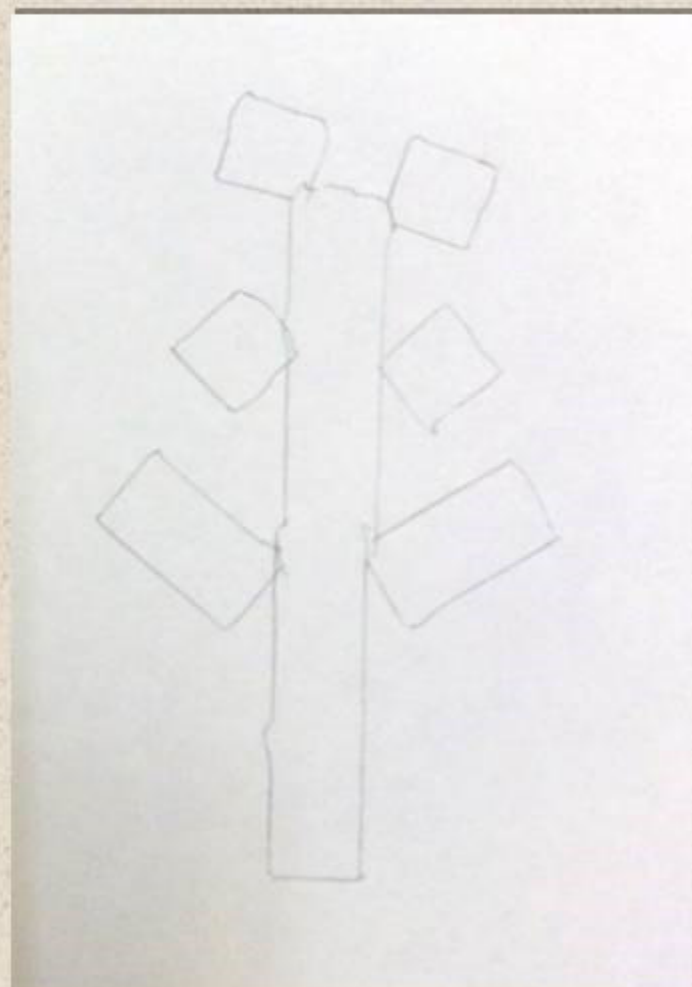


# И вновь создаем образ...

На примере игры «Прямоугольники»



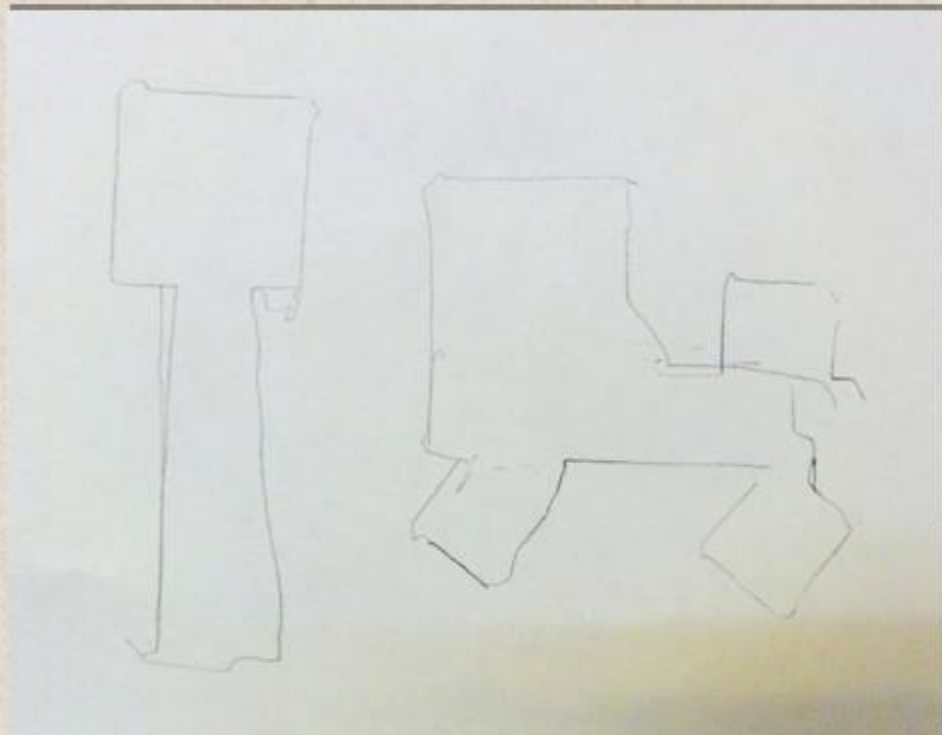
Ворота



Дерево

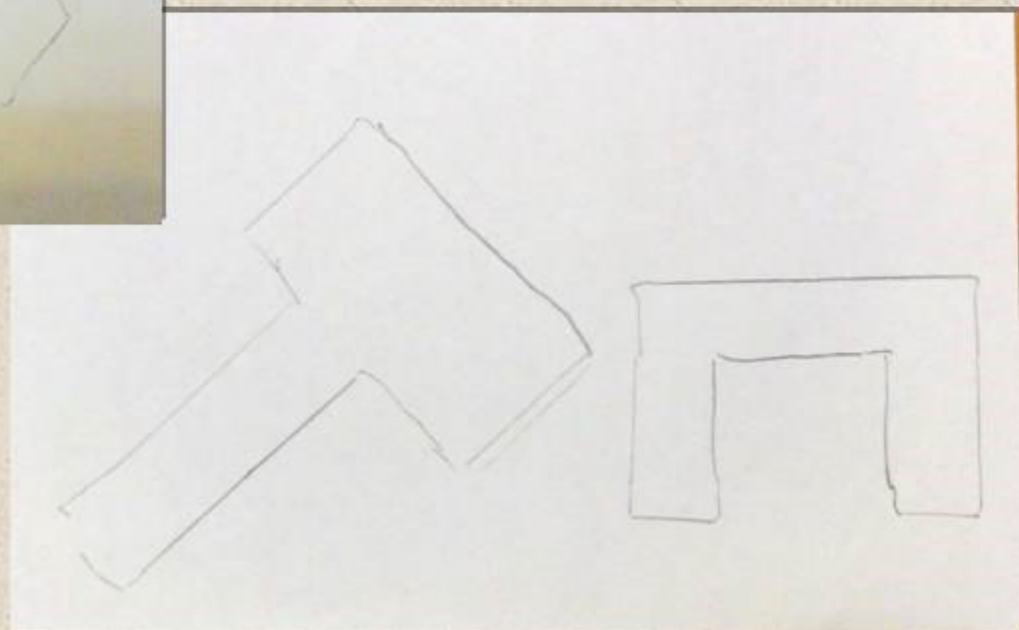
# И вновь создаем образ...

На примере игры «Прямоугольники»



Дорожный знак и машина

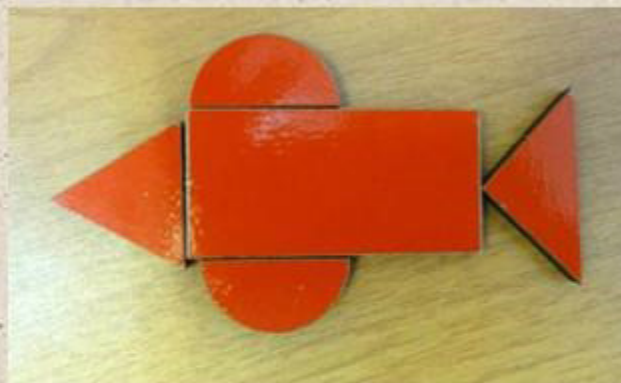
Молоток и стол





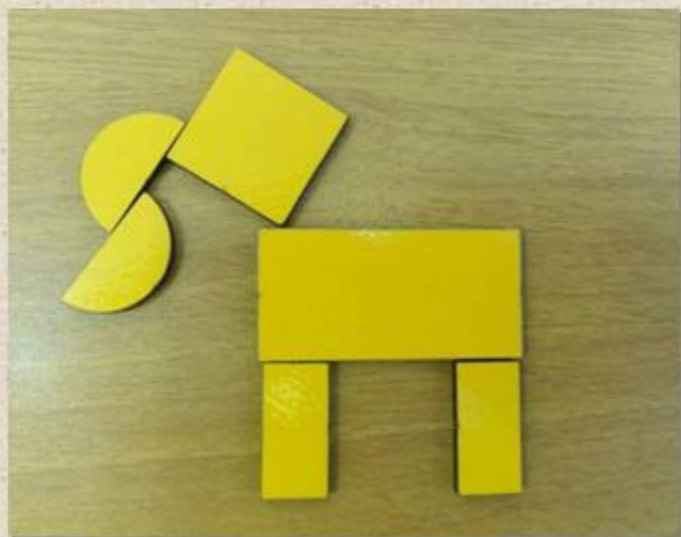
# И вновь создаем образ...

На примере игры «Абрис»

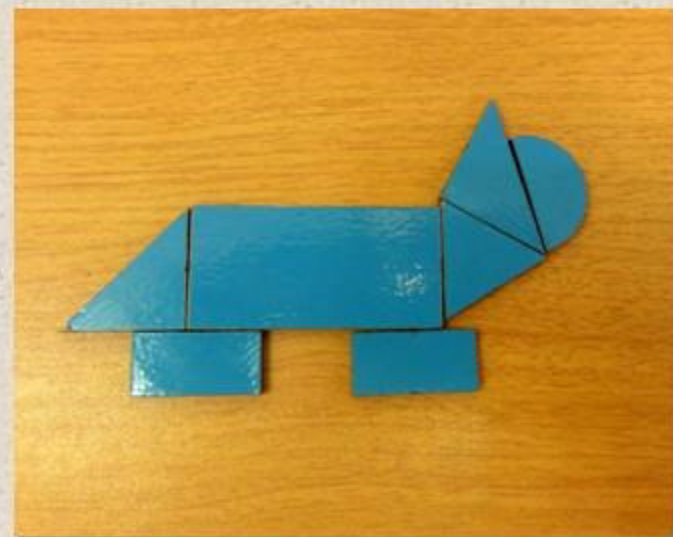


Рыбка

Слон

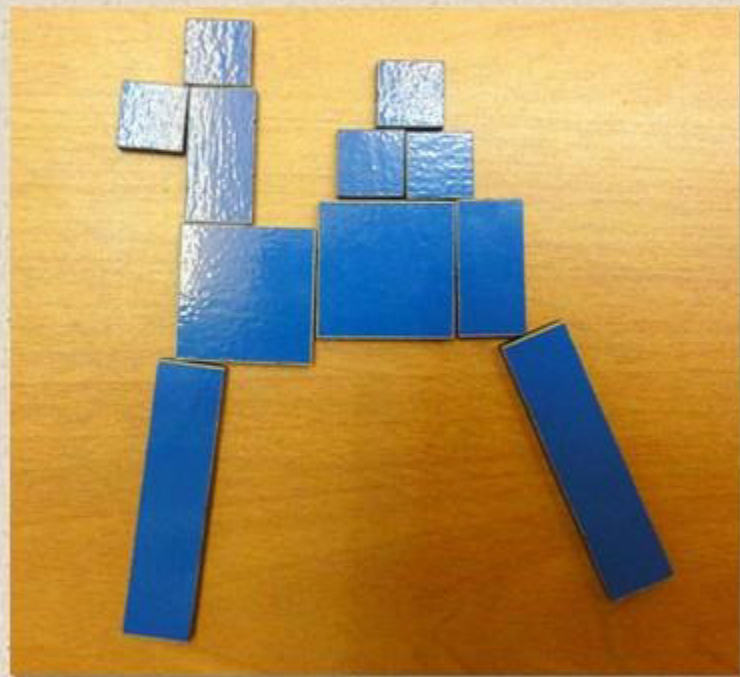


Кошка

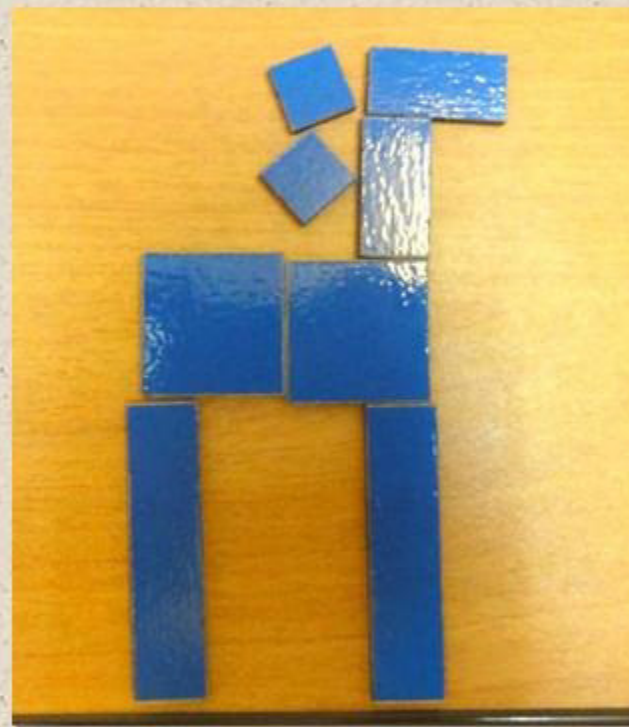


# И вновь создаем образ...

На примере игры «Прямоугольники»



Верблюд



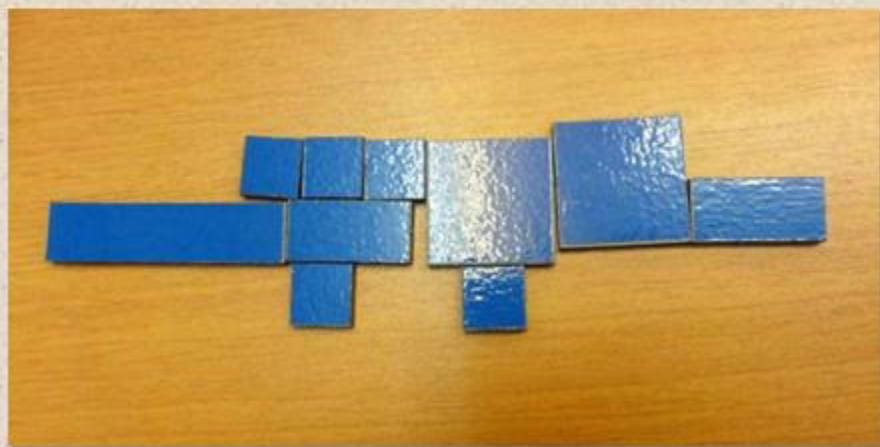
Лошадка



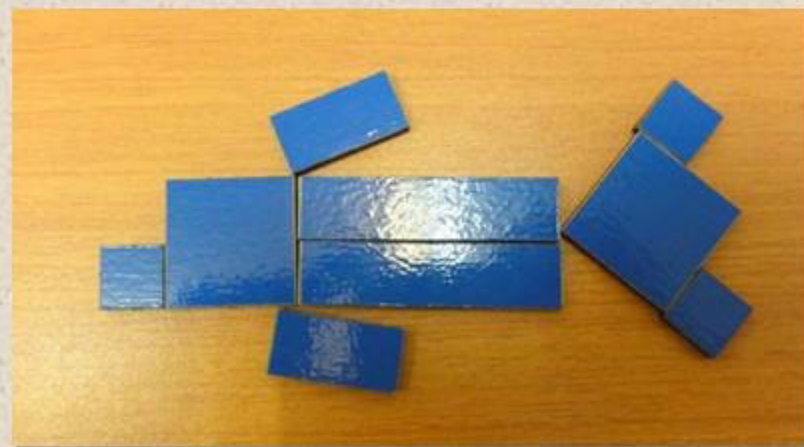
# И вновь создаем образ...

На примере игры «Прямоугольники»

Бабочка



Крокодил



Дельфин

# И вновь создаем образ...

На примере игры «Треугольники»



Заяц



Утка



Собака

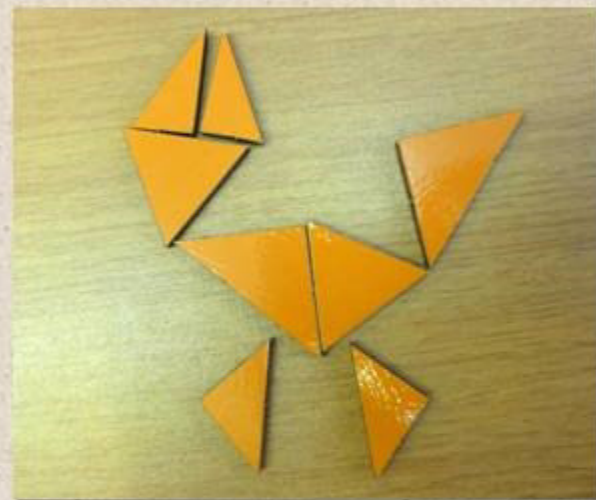


# И вновь создаем образ...

На примере игры «Треугольники»



Котенок



Лиса



Улитка

**Все четыре игры можно собрать в одну  
большую геометрическую мозаику**





## Геометрические головоломки предоставляют:

- Конструктивный материал
- Базовые формы, которые ребенок видит вокруг и использует в других видах деятельности
- Элемент игры: а что получится, если...

### Ребенок, играя:

- Выделяет фигуру из фона
- Выделяет основные детали образа
- Анализирует пространственное расположение фигур
- Фантазирует
- Оперирует образами мысленно и наглядно
- Проявляет волевые усилия
- Получает удовольствие от интеллектуальной деятельности

# Использование игры «Абрис» и комплекта «Геометрия в ладошках» в образовательном процессе





## Использование игры «Абрис» и комплекта «Геометрия в ладошках» в образовательном процессе

Аналогичным продуктом, используемым в ДОУ, является «Танграм», входящий в РППС подготовительных групп. Освоить эту головоломку в стандартном виде могут не все дети группы. «Абрис» (головоломка, предваряющая серию «Геометрия в ладошках»), доступна для начального освоения детям средних групп.

Поскольку методика работы с геометрическими головоломками направлена не на формирование навыка, а на развитие когнитивно-эмоциональной сферы, в качестве диагностической методики для оценки эффективности методики было использовано наблюдение и качественная оценка действий детей. По результатам наблюдений:

Дети, осваивающие материал по данной методике:

- начинают лучше выделять фигуру из фона
- проявляют интерес к произвольному фантазированию
- научаются выделять основные визуальные признаки объектов
- проявляют настойчивость в решении поставленных задач
- от 1/3 до 1/2 детей подготовительных групп начинают пользоваться рациональными приемами решения поставленных задач



# Этапы использования геометрических головоломок в образовательном процессе

Первый этап: знакомство с игрой, стимулирование воображения

## Примеры заданий

- знакомство с игрой (рассматривание и называние деталей),
- «чудесный мешочек» - найди по образцу, найди по названию, скажи (покажи), что нашел
- «превращение» фигур – обводка и дорисовка, дорисовывают и взрослый, и ребенок
- рассматривание контурных образцов – на что похоже?
- собираение фигур наложением, кто может – по образцу, разбитому на детали, простые фигуры - по контурному образцу



# Этапы использования геометрических головоломок в образовательном процессе

Второй этап: стимулирование постановки и достижения цели, использования вербальных инструкций

## Примеры заданий

- собираение комплекта на место, в «коробочку»
- «на что похоже?» - отдельные детали, вербальный вариант
- самостоятельная обводка и дорисовка, взрослый помогает на первых пробах
- обводка и дорисовка двух сложенных фигур
- собираение геометрических фигур по вербальному заданию («Абрис» - 2 круга, 3 квадрата, второй большой прямоугольник)
- самостоятельное собиание по образцу
- собираение сложных фигур наложением с вербальной помощью взрослого
- собираение сложных фигур с рисованной подсказкой расположения деталей
- придумывание собственных фигур из комплекта деталей, их обводка



# Этапы использования геометрических головоломок в образовательном процессе

**Третий этап:** развитие восприятия относительных размеров , стимулирование применения отдельных приемов решения поставленных задач (использование счетных палочек для разбивки на детали, сначала использовать большие детали, искать в изображении знакомые геометрические фигуры, которые можно собрать из двух деталей))

## Примеры заданий

- собрание геометрических фигур по вербальному заданию («Треугольники» - «три горы и три крыши» - третий равносторонний и третий прямоугольный треугольники)
- собрание по памяти простых фигур
- разбивка фигуры на детали с помощью счетных палочек
- собрание масштабированных картинок, разбитых на детали
- собрание масштабированных картинок с рисованной подсказкой расположения деталей
- самостоятельное собрание масштабированных картинок



## Действия, способствующие развитию произвольности и эмоционально-волевой регуляции

Действия ребенка	Сфера развития произвольности
манипуляции с деталями головоломки	двигательная регуляция, зрительно-моторная координация
направленный поиск, «Чудесный мешочек»	направленность внимания
понимание инструкции	концентрация внимания, понимание и анализ речи
сопоставление с образцом	зрительный контроль, самоконтроль
сопоставление с воображаемым объектом (на что похоже?)	репродуктивное воображение
собрание по памяти	зрительная память
собрание придуманной фигуры, дорисовка, самостоятельное использование освоенных приемов	осознание и использование собственного опыта
выполнение задания в целом	настойчивость, сознательное управление своими действиями

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**