

## Игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК»



Игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК» способствует развитию познавательных процессов, овладению экспериментально-поисковой, конструктивной и математической деятельности детей.

Данный игровой набор создан с целью создания методической помощи взрослым в организации технологии smart - тренинга для дошкольников с использованием игр-головоломок обучения умению добиваться поставленной цели, развитию познавательных потребностей.

Рекомендуем начать знакомство с играми - головоломками с игры -упражнения «По образцу» — из деталей головоломки сами соберите любой придуманный вами образ или понравившийся вам образ по одной из предложенных схем, покажите ребенку, что у вас получилось — рассмотрите вместе с ним образ, дайте ему название, перечислите детали, из которых он выполнен, ответьте их пространственное расположение. Затем предложите ребенку, глядя на ваш образец, выложить такой же образ.

Усложняя задачу, предложите ребенку игру-упражнение «По памяти» — попросите его запомнить собранный вами образ, детально рассмотрев его, закройте бумагой, или поставьте настольную ширму. Предложите ему по памяти собрать такой же.

Эти игры-упражнения помогут дошкольнику познакомиться с деталями головоломки, принципом их соединения, а также подготовят к более сложному этапу— пониманию, «прочтению» схем.

При работе с играми - упражнениями «Собери по схеме», прежде всего, предложите ребенку рассмотреть схему с контурным делением образа (карточка с литерой А), назвать детали, их пространственное расположение; глядя на схему, собрать образ, конструкцию. Если ребенку сложно собирать предложенный образ глядя на схему, облегчите ему выполнение задания — предложите сначала накладывать детали на схему. Когда он с этим будет легко справляться, можно переходить к сборке, глядя на схему, а затем по памяти.

По мере того, как ребенок осваивает сборку по схеме с контурным делением, у него все лучше развивается способность к анализу, синтезу, выстраиванию образов, а значит, можно переходить к следующему этапу – игре - упражнению с элементами головоломки «Заверши образ». Предложите ребёнку рассмотреть незаконченную схему, подумать, на что она похожа, и завершить образ, выбрав необходимые детали. Данное упражнение - головоломка даст ребенку возможность проявить самостоятельность в решении, используя ранее приобретенный опыт, развить воображение. Знакомя детей с объемными головоломками, используйте такой прием, как «Манипуляции с деталями головоломок», который поможет дошкольникам зрительно и осязательно познакомиться с деталями игры, найти сходства и различия, провести их квалификацию по форме, цвету, величине, оперируя такими понятиями, как длина, ширина и высота.

В завершении освоения игр-упражнений ребенок ознакомится с элементами игр-головоломок, поймет их суть и место в игре, станет более самостоятелен при решении логических задач, а значит будет готов достигнуть более сложной цели.

При решении головоломок обращайте внимание на количество звездочек. Только после того, как ребёнок справился с головоломкой первого уровня, можно переходить к следующему, более сложному.

Используйте серию карточек с заданием разного уровня сложности, которые обозначены звездочками: одна звёздочка — легкий, две звёздочки—средний, три звёздочки—сложный.

В комплект входят карточки трех видов:

- со сплошной заливкой изображения, они отмечены номером (без литеры) и являются головоломкой;

- с контурным делением на части, они отмечены номером и литерой «А»- являются логическим упражнением

- с незаконченным образом отмечены номером и литерой «Б» - являются головоломкой с элементами логического упражнения.

Одна из карточек является сюжетной картинкой, на ней изображены знакомые детям образы. Геометрическая головоломка на плоскости выполняется в одной проекции. Можно рассмотреть схему со сплошной заливкой, предложить наложить детали на схему, подбирая разные варианты расположения деталей.

Объемные головоломки привлекают формой, объемом деталей. Предложите ребенку собрать конструкцию, опираясь на схему, выполненную в 2 D, рассмотрев детали головоломки и совершив с ними различные действия. Следующий вариант решение объемной головоломки более сложный - это сбор фигуры в 3-D формате.

Эти материалы откроют ребенку интересный «МИР ГОЛОВОЛОМОК», и помогут организовать и провести занятия использованием современной технологии смарт-тренинга.