



Е.Ю. ИВАНОВА, воспитатель МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 7 “Елочка”», го Подольск, магистрант Института педагогики и психологии образования Московского городского педагогического университета

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ ГОЛОВОЛОМОК И СКАЗОК

Логическое мышление — одна из важнейших задач воспитания дошкольника, согласно ФГОС дошкольного образования. Развитие ума дошкольника, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые легко позволяют усваивать новое, нужно развивать, **и лучше всего делать это в игровой форме.**

Л. Береславский и А. Береславская предлагают методике «Раннего развития детей» [2]. Задания для учеников самые разнообразные: методика насчитывает более 5 тысяч упражнений, сгруппированных по 40 темам. Обучение проходит в игре и обязательно на фоне положительных эмоций, которые активизируют мышление и делают его более эффективным. Во время занятий с помощью специально подобранной системы игр и упражнений происходит накопление интеллектуальной информации. И поэтому в будущем, вместо того чтобы начинать решение любых задач «от печки», с нуля, дети легче справляются с ними с помощью давно знакомой и усвоенной информации. А когда крохи подрастают, они начинают осваивать более серьезные знания. Не каждый взрослый сможет быстро решить те логические задачки, которые дети 3–4 лет щелкают как орешки.

Они объединяют предметы по общему признаку. Например, за игрой «Что в мешочке?». Ребенок достает из мешочка поочередно 8–12 предметов (составляющих 4–5 групп) и раскладывает их по коробочкам: наклейки, фишки, кубики, палочки.

Мартин Гарднер считал, что элемент игры, который делает занимательную математику занимательной, может иметь форму головоломки, состязания, фокуса, парадокса, ошибочного рассуждения или обычной математиче-

ской задачи с «секретом» — каким-либо неожиданным или забавным поворотом мысли [4].

Головоломка — непростая задача, для решения которой, как правило, требуется сообразительность, а не специальные знания высокого уровня.

Благодаря играм-головоломкам ребенок получает возможность активно включиться в продуктивную и игровую деятельность. Данные игры проявляют активность детей в рамках нестандартной, неоднозначной ситуации, когда необходимо обнаружить скрытые, «закодированные» пути решения поставленных задач.

Н.Т. Вейлерт, О.А. Еник, Е.А. Полянская считают, что в возрастной период от 3 до 7 лет у ребенка формируется способность мысленно расчленять видимые предметы на части, а затем объединять их в единое целое [5]. Ребенок дошкольного возраста учится, помимо контура, выделять структуру предметов, их пространственные особенности и соотношения частей.

Современные дети живут и развиваются в эпоху новых компьютерных технологий [3]. Особую ценность сегодня приобретает развитие способности самостоятельно и творчески мыслить. Практика показывает, что минимум трудностей испытывают при дальнейшем обучении не те дети, у которых хорошие показатели в усвоении величин, знаний цифр и их свойств, а те, кто хорошо «схватывает» новый материал. Это происходит потому, что, сталкиваясь с новой задачей, проблемой, ребенок теряет, не зная, как применить свои знания в сложной ситуации. Поэтому одна из важнейших задач дошкольного образования — развитие таких мыслительных умений и способностей детей, которые позволяют им легко осваивать новое.



Дошкольное детство — это радость, игра, это период первоначального раскрытия творческих и познавательных сил ребенка. «Жизнь ребенка полна лишь тогда, когда он живет в мире сказок, творчества, воображения, фантазии, а без этого он засушенный цветок», — говорил В.А. Сухомлинский [6, с. 22]. Сказка дает детям необходимую гамму переживаний, создает особенное, ни с чем не сравнимое настроение, вызывает добрые и серьезные чувства. «Сказка, — писал В.А. Сухомлинский, — развивает внутренние силы ребенка, благодаря которым человек не может не делать добра, то есть учит сопереживать» [6, с. 55].

В трудной, но занимательной, интересной ситуации концентрируется внимание, активизируются психические процессы — память, мышление, т.е. умственная деятельность. Радость от игровой деятельности постепенно перейдет в радость от обучения. Когда учиться интересно — хочется учиться, пишет О.Сидловская [7].

Радостно учиться со сказками, решать как логические задачи, так и творческие (вмешаться в жизнь героев и самому придумать, спланировать, вообразить новую сказку, новые приключения для героев) предлагается в игре Н.А. Козыревой «Теремок сказок» [8]. Старшие дошкольники, выполняя последовательно дидактические игровые задания со сказочными героями, учатся понимать причинно-следственные связи в окружающем мире, развивают творческую активность и интеллект [9].

Нами разработана методика «Сказочные головоломки», которая позволяет объединить сказки и головоломки для решения следующих задач познавательного развития дошкольников среднего и старшего возраста:

- развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации;
- формирование познавательных действий, становление сознания;
- развитие воображения и творческой активности;

- формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.);

Для этого мы используем материал любых известных головоломок, например, игры-головоломки «Вьетнамская игра», «Листик», «Колумбово яйцо», «Танграм», лабиринты. Лабиринт — головоломка с различными вариантами сложности. Цель лабиринта — найти дорогу от входа до выхода. Лабиринты мы готовим с ребятами совместно в свободной деятельности. Для этого раздаем детям ксерокопии лабиринтов, а они рисуют или создают аппликацию, на листочках героев той сказки, по которой нам предстоит работа, или ребята сами рисуют различные пути по схемам (в подготовительной группе можно создать лабиринт при помощи графического диктанта).

Лабиринт ставит ребенка перед выбором в заведомо сложной ситуации, из которой ему необходимо найти выход, а значит, преодолевать себя, не останавливаться и идти до конца. При этом ребенок развивает в себе такие качества, как целеустремленность, устойчивость в трудных жизненных ситуациях, которые пригодятся ему в жизни [9].

Мы используем «Математический планшет» или «Геоконт» В.В. Воскобовича. Это дидактическая игра в виде квадратного поля со столбцами, на которые натягиваются разноцветные резиночки. Также это универсальное пособие, занятия с ним тренируют различные виды мышления: не только логическое и пространственное, но также образное и творческое. «Математический планшет» является своеобразным полем для исследований ребенка, реализации его собственных идей.

Предлагаем вводить знакомство с играми-головоломками через любую знакомую для детей сказку. Именно при помощи сказки дети в игровой форме могут избавиться от страхов, побороть боязнь, стать уверенными и самостоятельными.

Нами разработаны схемы по созданию из головоломок сказочных героев и предметов для различных сказок.

Использование сказочных игр и головоломок начинаем с детьми среднего дошкольного возраста, когда у ребенка сформированы знания о геометрических фигурах, их величине, размере и цвете. Приведем пример использования данной методики в средней группе.

Материал:

1. Игры-головоломки «Вьетнамская игра», «Листик», «Колумбово яйцо», «Танграм».
2. «Математический планшет» — 2 шт.
3. Нарисованные на листах бумаги лабиринты (заранее подготовленные с детьми).
4. Ручки по количеству детей.
5. Разработанные нами схемы предметов из сказки «Курочка Ряба» — домик маленький и большой, дед, бабка, курочка Ряба, мышка.

Проведем знакомство с головоломками через сказку «Курочка Ряба».

1-й этап работы по методике — словесный.

Давайте расскажем нашу сказку: «В маленьком деревенском домике жили-были дед и бабка...»

Дошкольники начинают вспоминать сказку про курочку Рябу.

2-й этап работы по методике — образно-символический.

Подходят к столу. Для начала сказки нам потребуется домик, соберем мы его с использованием мировой головоломки танграм (мы работаем по цветному образцу).

Всем знакома головоломка «Танграм», в переводе с китайского «семь дощечек мастерства». При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое — необходимо использовать все семь фигур «Танграма» и второе — фигуры не должны накладываться друг на друга.

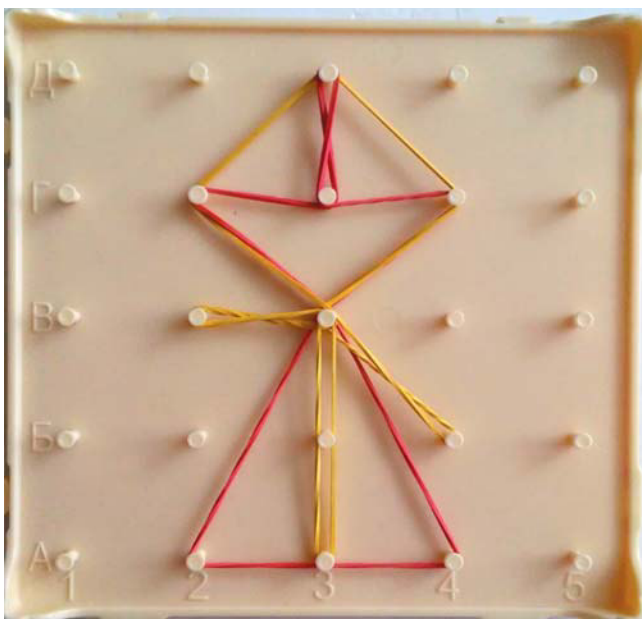
Фигура, которую мы хотим получить, используя «Танграм», задается в виде силуэта или внешнего контура (по схеме).

Кто жил в маленьком домике? Дети отвечают на вопрос.

3-й этап работы по методике — знаково-символический.

Для создания этих героев нам понадобится «Математический планшет», один для бабки, другой для дедки. Дети создают героев на математическом планшете по схеме.

Возвращаемся к нашей сказке: «И была у них...»



Математический планшет. Бабка



Мозаика «Листик». Мышка

4-й этап работы по методике — образно-символический.

Предлагаем вам собрать курочку, используя «Вьетнамскую игру».

Что нам известно о «Вьетнамской игре»? Это 7 замысловатых элементов с обтекаемыми контурами, получившиеся в результате деления круга на части. Суть игры заключается в построении из плоских геометрических фигур различных силуэтов — животных, людей, растений, предметов окружающего мира.

5-й этап работы по методике — выбор.

Итак, наша курочка появилась. Что же происходило дальше. Курочка снесла яйцо.

Для создания яйца предлагаем вам самим выбрать головоломку. Да, лучше всего подойдет «Колумбово яйцо». Что происходило дальше?

6-й этап работы по методике — знаково-символический.

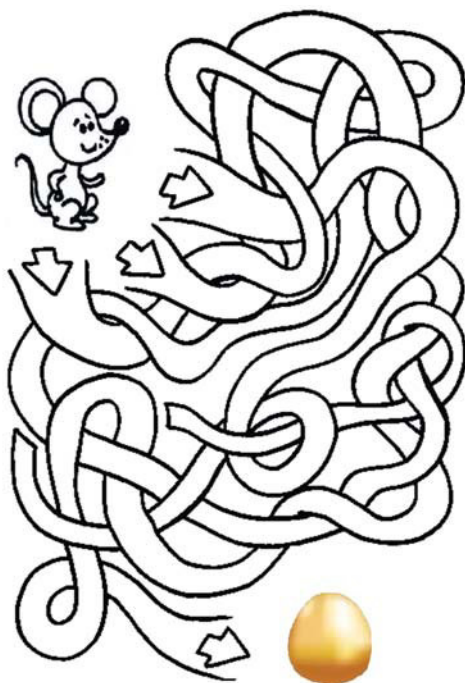
В «Математические планшеты» вводим желтые круги из набора, символизирующие яйцо. Играя, дети могут перекладывать его с руки на руку. Чтобы не потерять творческий интерес детей, предложим им вносить небольшие коррективы (дополнения в сюжет).

7-й этап работы по методике — словесно-творческий.

Расскажем нашу сказку по-новому.

8-й этап работы по методике — знаково-символический.

Для создания мышки предлагаем использовать головоломку мозаику «Листик». Эта головоломка из геометрических фигур сложной конфигурации, разделенная на 9 элементов. Суть игры заключается в построении из плоских



Лабиринт

геометрических фигур различных силуэтов — животных, людей, растений, предметов окружающего мира, с мелкими частями.

9-й этап работы по методике — предметно-действенный.

Захотела мышка яичко себе забрать, но как к яичку незаметно подобраться? Поможет мышке путь найти.

У каждого ребенка на столе есть свой лабиринт, и каждый из вас поможет найти свой путь к яичку.

Что произошло в сказке, когда появилась мышка? Яйцо разбилось.

10-й этап работы по методике — знаково-символический.

Немного истории.

Выражение «Колумбово яйцо» обозначает неожиданный, смелый выход из затруднительного положения или неординарное, остроумное решение сложной задачи. В средней группе эта игра интересна как репродуктивное воображение: на изображение чего похожа деталь? Обведи фигуру карандашом и дорисуй недостающие фигуры.

11-й этап работы по методике — воображение.

Используя головоломку «Колумбово яйцо», мы можем добавить воображаемых героев сказки. Каких?

12-й этап работы по методике — преобразование.

Тесно им стало в маленьком домике, и они все вместе отправились строить большой дом (предлагаем детям собрать большой дом с усложнением).

Здесь нам снова потребуется танграм, из него мы перестроим маленький дом в большой.

На этом наша сказка подошла к концу, все герои сказки остались счастливыми.

И дети при использовании головоломок остаются довольными, так как всем удается поучаствовать в этом увлекательном процессе.

13-й этап работы по методике — итоговый.

Предлагаем детям привести все головоломки в исходный вид, разложить все детали головоломок по своим корбочкам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, в игре со сказкой «Курочка Ряба» дети проявили творческую активность, развили воображение, любознательность, познавательную активность. Также предложенная методика позволила детям закрепить знания первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира в свободной игровой форме.

По разработанной методике мы проводим занятие со сказками «Теремок», «Колобок», «Рукавичка», постепенно усложняя задания по уровню развития детей. Также проводим семинары и методические объединения для педагогов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Береславский Л., Береславская А. Современные игровые методики развития интеллекта. Занимательные задания для детей 2–6 лет. М.: Школьная пресса, 2015. (Сер. Развиваем внимание, память, логику).
2. Гарднер М. Математические головоломки и развлечения. М.: Оникс, 2014.
3. Найбауэр А.В. Какие они — дошкольники XXI века? Краткий обзор материалов современных исследований // Дошкольное воспитание. 2018. № 3. С. 62–67.
4. Развитие познавательных способностей у детей дошкольного возраста на математическом содержании: Учеб.-метод. пос. 2-е изд., доп., испр. / Н.Т. Вейлерт, О.А. Еник, Е.А. Полянская / Под ред. З.А. Михайловой. Тольятти: Форум, 2008.
5. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. Киев: Радянська школа, 1974.
6. Сидловская О. Сказка в развитии дошкольника // Ребенок в детском саду. 2001. № 3. С. 80–83.
7. Козырева Н.А. Теремок сказок // Обруч. 2015. № 2. С. 21–23.
8. Козырева Н.А. Развитие творческой позиции старших дошкольников // Вопросы психологии. 2007. № 2. С. 80–91.
9. Проходим лабиринты: развиваем логику. М.: АСТ, 2016.