Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества «Ирбис»
Кировского района г.о. Самара

Секция «Педагогическое мастерство»

Статья на тему

«Развитие пространственного восприятие и творческого мышления у детей дошкольного возраста в работе с геометрическими головоломками»

Сенникова Юлия Сергеевна,
педагог дополнительного образования
МБУ ДО ЦДТ «Ирбис»
Тел.8-964-988-38-87, 954-53-11
sennikovaulia@yandex.ru

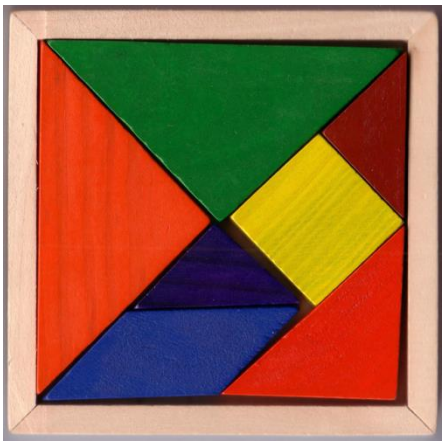
Самара, 2021

«Развитие пространственного восприятие и творческого мышления у детей дошкольного возраста в работе с геометрическими головоломками»

Сенникова Юлия Сергеевна,
педагог дополнительного образования
Муниципального бюджетного учреждения
дополнительного образования
«Центр детского творчества «Ирбис»
городского округа Самара

В настоящее время актуальным является развитие творческого, изобретательского мышления и воображения в раннем, дошкольном периоде. Многочисленными исследованиями ученых в области психологии и педагогики доказано, что интенсивное развитие воображения происходит именно в этом возрасте. Наиболее подходящим видом продуктивной деятельности для развития творческого и пространственного мышления, а так же навыков конструирования и развитие аналитико-синтетической деятельности является работа с геометрическими головоломками. Существует огромное разнообразие данных головоломок: «Колумбово яйцо», «Танграм», «Пентамино», «Стомахион», «Волшебный круг», «Сфинкс», принцип у них один - собрать из частей заданное целое.

Дети дошкольного возраста на занятиях по развитию пространственного мышления и воображения проявляют большой интерес и увлеченность в работе с геометрическими головоломками, но наиболее эффективной, на мой взгляд, оказалась геометрическая головоломка «Танграм», так как она является наиболее доступной для восприятия детей дошкольного возраста.



Танграм или «семь дощечек мастерства» — древняя китайская головоломка, представляет собой квадрат состоящий из семи геометрических фигур: треугольники разного размера, квадрат и ромб. Изготовить данную головоломку можно самостоятельно из картона или бумаги, а можно купить уже готовый деревянный или пластиковый набор.

Основной целью работы с танграмом является развитие пространственного восприятия, мышления и формирование последовательности (алгоритмизации) действий. Работа с геометрической головоломкой позволяет решить ряд задач, а именно:

- соотносить заданные качества предмета с образцом;
- видоизменять объект по заданным параметрам, получая при этом новый с заданными свойствами;
- планировать свою деятельность, представлять свою модель;
- находить и выделять необходимый объект из многообразия предложенных вариантов;

-развивать аналитико-синтезирующую деятельность, выделить составные части объекта, соотносить их с инструкцией;

-сформировать зрительно-пространственное восприятие, наблюдательность и сосредоточение.

- развитие мелкой моторики за счет работы с мелкими деталями танграма;

- развитие навыков математики и счета: на уровне подбора деталей для модели приходиться иметь дело с фигурами разных размеров, сравнением деталей по величине и счетом;

-формирование самостоятельности и самоконтроля ребенка, творческого мышления и воображения.

На занятиях по работе с танграмом применяются следующие методы: метод работы по образцу, метод подбора и рассуждения, педагогическое наблюдение, диагностические игры, создание проблемной ситуации.

Наиболее подходящими средствами обучения были выбраны демонстрационные и технические.

Кроме того, для эффективной работы с головоломками необходимо использование следующих учебно-наглядных пособий и оборудования: интерактивная доска, ноутбук, геометрическая головоломка «Танграм» для каждого учащегося (пластиковый или деревянный набор).

Работу с танграмом можно разделить на несколько этапов: знакомство с головоломкой, коллективной сбор заданной фигуры из танграма, работа в парах, самостоятельный сбор танграма.

На первом этапе происходит знакомство ребят с Танграмом, делается небольшой экскурс в историю в виде сказочного путешествия во времени, во времена правления китайского императора, дети которого очень любили собирать из танграма различные фигурки людей, животных, и т.д. Далее предлагается сама головоломка. Дети вместе с педагогом рассматривают его, изучают фигуры, из которого он состоит, обращают внимание на цвет, размер, пробуют собрать.

На следующем этапе происходит коллективный сбор фигуры по образцу. В процессе этого этапа дети под руководством педагога рассуждают, анализируют и подбирают необходимые геометрические фигуры для создания заданного образа. Во время осуществления второго этапа, очень эффективной является взаимодействие детей с интерактивной доской и обучающим материалом. Поскольку работа с интерактивной доской позволяет ребенку свободно перемещать фигуры, подбирая необходимое расположение, составить фигуры в соответствии с образцом, продолжить или отменить какое-либо действие, а музыкальное и звуковое сопровождение подбадривает ребят и добавляет элемент игры.

На третьем этапе ребятам предлагается собрать танграм в паре. Помогая друг другу, совместно размышляя и взаимодействуя, дети справляются с головоломкой и учатся эффективному сотрудничеству и взаимопомощи. После того, как ребятам удается собрать танграм, можно переходить к следующему этапу. Но важно отметить, что торопиться к переходу на следующий этап не нужно. Дети должны освоить алгоритм работы с танграмом в коллективной работе.

Четвертый этап работы предполагает наличие у ребенка четкого представления последовательности своих действий, умение выделять главные, центральные детали, которые в дальнейшем будут доработаны второстепенными элементами. Этот этап является наиболее ответственным и требует от ребенка повышенного внимания и самостоятельности. Как правило, ребята, хорошо освоившие предыдущий этап не испытывают затруднений.

Таким образом, в процессе работы с танграмом, дети проявляют высокую вовлеченность, интерес и активность. Происходит интенсивное развитие пространственного восприятия и мышления. На занятиях с геометрическими головоломками дети учатся быть последовательными в своих действиях, представлять результат и видеть шаги для его достижения. Применение информационных технологий, в данном случае интерактивной доски, позволяет расширить творческие возможности, как педагога, так и детей и оказывает положительное влияние на развитие познавательных процессов, творческого мышления и воображения. Работа с геометрическими головоломками будет эффективной, как на занятиях с детьми дошкольного возраста, так и в работе с учениками начальных классов.