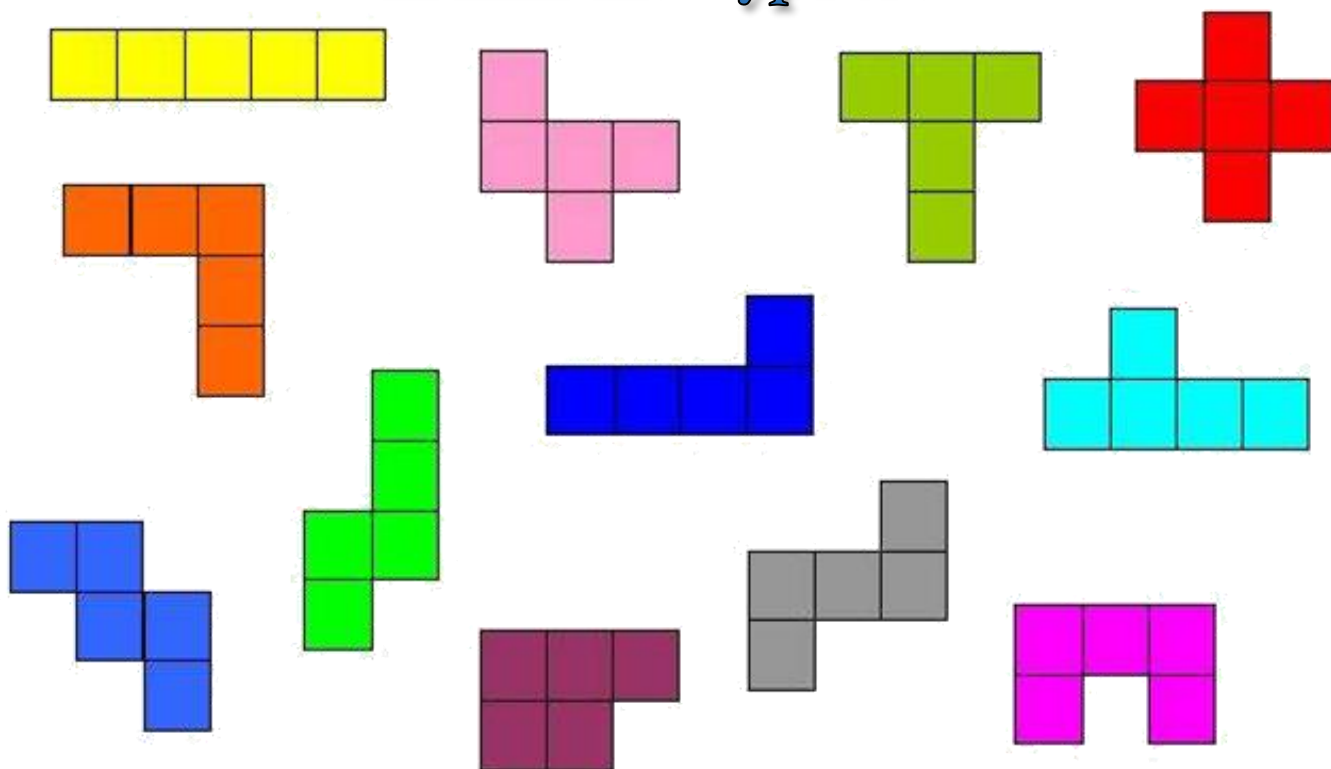


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД СТРЕЖЕВОЙ» СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ  
«СОЛНЫШКО»

**Организация коррекционно-  
образовательной деятельности со  
старшими дошкольниками  
посредством игры  
«ПЕНТАМИНО»**

педагог-психолог: **Ольга  
Ильинична Гурьева**



2023 – 2024

Запатентовал головоломку «Pentomino» Соломон Голомб, житель Балтимора, математик и инженер, профессор университета Южная Калифорния. Игра состоит из плоских фигур, каждая из которых состоит из пяти одинаковых квадратов, соединенных между собой сторонами, отсюда и название. Игровой набор «Пентамино» состоит из 12 фигурок. Каждая фигура обозначается латинской буквой, форму которой она напоминает. Суть игры заключается в построении из плоских геометрических фигур различных силуэтов – животных, людей, растений, транспорта, предметов окружающего мира.

Исследования учёных показали, что игры-головоломки развивают у детей самостоятельность, способность автономно, независимо от взрослых решать доступные задачи в разных видах деятельности, а также способность к элементарной творческой и познавательной активности. Игры позволяют детям осваивать средства познания: эталоны, цвета, формы, величины, способствуют накоплению логико-математического опыта, овладению способами познания: сравнением, обследованием, уравнением, счетом.

Используя в играх геометрический материал, у детей развиваются не только логика, но и творческое воображение, конструктивные навыки, зрительная память, пространственное мышление. Для успешного развития логического и пространственного мышления у дошкольников со старшего дошкольного возраста используют игру «Пентамино».

Логические игры математического содержания воспитывают у детей познавательный интерес, способность к творческому поиску, желание и умение учиться.

«Пентамино» конструируется на основе современного взгляда на развитие математических способностей ребенка. К ним относится стремление ребенка получить результат: собрать, соединить, измерить, проявить инициативу, и творчество; предвидеть результат; изменить ситуацию; активно не отвлекаться; действовать практически и мысленно; оперировать образами; устанавливать связи и зависимости, фиксировать их графически. Игра способствует развитию внимания, памяти, речи, воображения и мышления ребенка, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают детей к обучению, коллективному поиску, активности в преобразовании игровой ситуации.

#### **Задачи:**

1. Называть составляющие фигуры;
2. Составлять простые изображения;
3. Сравнить фигуры по общему признаку;
4. Составлять фигуры по образцу (схеме);
5. Учить составлять фигуры с целью получения новой;
6. Учить видоизменять фигуры;
7. Ориентироваться в пространстве;
8. Составлять силуэт по собственному замыслу;
9. Учить творчески мыслить, строить умозаключения, проявлять фантазию.

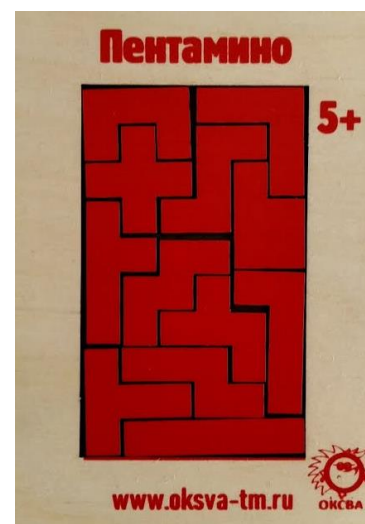
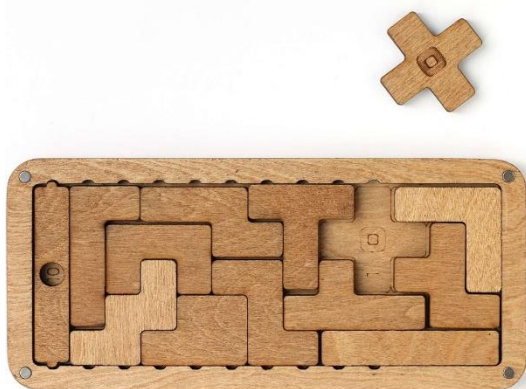
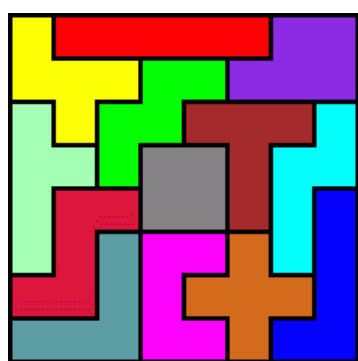
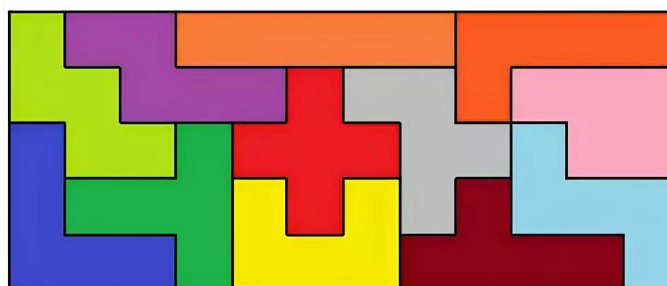
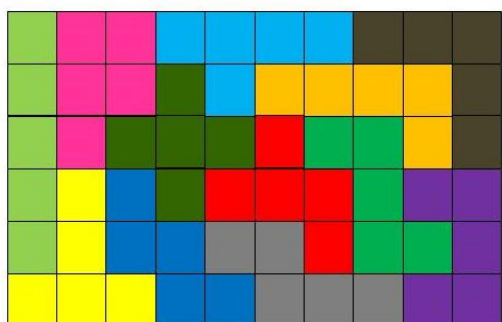
#### **Знакомить с игрой «Пентамино» надо постепенно.**

Вначале ребенок должен узнать название игры, рассмотреть набор деталей. В процессе знакомства с игрой дети упражняются в различении и правильном назывании

этих деталей (многие дети придумывают названия всем 12-ти деталям игры). Привлекательность этой игры в том, что различная степень сложности позволяет учитывать, как возрастные, так и индивидуальные способности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки. В процессе игры ребенок воссоздает на плоскости силуэты предметов по предложенному образцу или собственному замыслу.

Самые простые задачи первой группы дети без труда смогут решать, если ежедневно упражнять их в составлении геометрических фигур

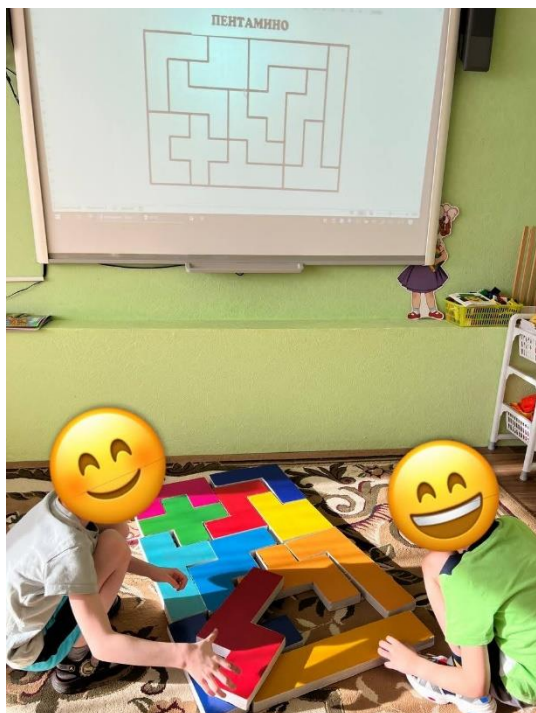
В начальный период обучения детей 5 лет решению простых задач на смекалку они самостоятельно, в основном практически действуя с деталями, ищут путь решения. Для развития у детей умения планировать ход мысли следует предлагать им высказывать предварительные суждения или действовать и рассуждать одновременно, объясняя способ и путь решения.



**На первом этапе** освоения игры проводится ряд упражнений, направленных на развитие у детей пространственных представлений, элементов геометрического воображения, на выработку практических умений в составлении новых фигур путем присоединения одной из них к другой. Детям предлагаются разные задания: составлять фигуры по образцу, устному заданию, замыслу, определить деталь наощупь, нарисовать деталь, выбрать правильную среди предложенных, заполнить квадрат или прямоугольник по образцу.

Эти упражнения являются подготовительными ко второму этапу освоения игры - составлению фигур по расчлененным образцам. Для успешного воссоздания фигур необходимо умение зрительно анализировать форму плоскостной фигуры и ее частей.





**Процесс решения задач второй группы** гораздо сложнее. Нужно запомнить и осмыслить характер преобразования и результат (какие фигуры должны получиться и сколько) и постоянно в ходе поисков решения соотносить его с предполагаемыми или уже осуществленными изменениями. Необходим зрительный и мыслительный анализ задачи, умение представить возможные изменения в фигуре. Конструируя из различного материала, дети дошкольного возраста включают в работу максимальное количество анализаторов, что в свою очередь позволяет добиваться положительных результатов в развитии пространственных функций. Эти задания всегда интересны детям, повышают работоспособность на занятиях, развивают творческие и речевые способности детей. В свою очередь, головоломки имеют тысячелетнюю историю, т. к. склонность к геометрическим загадкам свойственна людям разных эпох и национальностей.

Дети часто допускают ошибки в соединении фигур по сторонам и в пропорциональном соотношении. Содержание работы на втором этапе развертывания игр - это обучение детей анализу образца и словесному выражению способа соединения пространственного расположения частей. Затем следуют упражнения в составлении фигур. В случае затруднений дети обращаются к образцу. Он изготавливается в виде схемы такой же по размеру фигуры, как и наборы фигур, имеющиеся у детей. Это облегчает на первых занятиях конструирование, а затем анализ и проверку воссозданного изображения с образцом.

От решения задач-головоломок с помощью педагога (частичные подсказки, наводящие вопросы, подтверждение верного хода решения) дошкольники переходят к

самостоятельным действиям. Дети 6-7 лет могут сами придумывать элементарные задачи на смекалку. Для этого педагогу необходимо побеседовать с ними о том, как придумываются такие задачи, что в них задано (какая-либо фигура, какое преобразование требуется осуществить (видоизменить фигуру, уменьшить или увеличить количество деталей, вращать их, переворачивать).

Игру частично включаем непосредственно в содержание занятий по формированию элементарных математических представлений «Познание», «Математические ступеньки» в старшей и подготовительной к школе группах с целью активизации детской мысли, развития логического мышления, выработки умения догадываться, сообразительности, что необходимо каждому человеку для жизни, трудовой деятельности. При этом следует соблюдать строгую последовательность в усложнении самих задач, требований к поисковым действиям детей. От занятия к занятию уточняется и усложняется анализ задач, характер поиска решения, уровень проявления самостоятельности мышления, сочетание действий и рассуждений.

Таким образом, для успешного освоения программы школьного обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Интеллектуальная деятельность, основанная на активном думании, поиске способов действий, уже в дошкольном возрасте при соответствующих условиях может стать привычной для детей.

**Третий этап** освоения игры - это составление фигур по образцам контурного характера, нерасчлененных силуэтов. При условии обучения данный тип заданий доступен детям 6-7 лет. За играми на составление фигур по образцам следуют упражнения в составлении изображений по собственному замыслу.

Сначала игра может быть частью занятия в течение 5-7 минут. После этого можно вводить элемент соревнования и предоставлять головоломки для самостоятельной деятельности детей. Это позволяет проводить математические досуги, викторины, где дети играют до 20-40 минут.

Играя с головоломками, конструируя из данного материала, дети также закрепляют разнообразный речевой материал. При составлении рассказов по результатам конструирования, у детей заметно расширяется качественный словарь: формируются умения согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе и падеже; употреблять прилагательные сравнительной и превосходной степени (один предмет широкий, другой шире, третий самый широкий). Дети составляют простые и сложные предложения, рассказы о своих действиях при выкладывании той или иной картинки.

Следующий этап по усложнению игр-головоломок - подбор речевого материала к картинкам: загадки, веселые короткие стишки, скороговорки, чистоговорки, считалки, физминутки. Речевой материал к схемам для игр-головоломок подбирается так, чтобы загадки, стихи, скороговорки были короткими, веселыми, меткими, интересными, чтобы они легко воспринимались и запоминались детьми, чтобы дети получили эмоциональную разрядку и отдых.

В игре «Пентамино» всегда имеется возможность неожиданного расширения и обогащения ее замысла в связи с инициативой, проявляемой дошкольниками, вопросами, предложениями. Умение удержать игру в пределах ограниченного времени является большим искусством. Можно уплотнить время, прежде всего, за счет сокращения своих объяснений. Ясность, краткость описаний, рассказов, реплик является основным условием успешного развития игры и выполнения решаемых задач.



Благодаря играм-головоломкам удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных детей дошкольного возраста. В начале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

При использовании игр-головоломок широко применяются различные предметы и наглядный материал, который способствует тому, что занятия проходят в веселой, занимательной и доступной форме.

Для успешной работы с игрой «Пентамино» педагогу необходимо выполнять некоторые заповеди:

- поощрять все усилия ребёнка и само его стремление узнать новое;
- избегать отрицательных оценок результатов деятельности ребёнка;
- сравнивать результаты работы ребёнка только с его же собственными достижениями.

