

## Педагогические чтения

Васькова Е.В. учитель-логопед  
Пугачева Л.А. учитель-логопед  
МДОУ «ЦРР – детский сад «Дружба»

### Доклад.

Тема: **«Использование головоломок в коррекционно-развивающей работе учителя-логопеда»**

Одним из главных показателей готовности ребенка к школе является уровень его умственного развития. Наблюдения из практики показывают, что дошкольники испытывают затруднения в умении делать умозаключения, выводы, принимать логические решения, у части детей слабо развиты конструктивное, пространственное мышление. Поэтому проблема интеллектуального развития и воспитания детей является одной из самых актуальных проблем педагогики. У дошкольников с хорошо развитым интеллектом больше уверенности, высокий объем памяти и внимания, они лучше подготовлены к школе.

В соответствии с целевыми ориентирами ФОП современный ребенок должен не только много знать и уметь применять знания на практике, но и быть интеллектуально развитым, инициативным, самостоятельным, способным на творческий подход к любому делу. «В труде, в учении, в игре, во всякой творческой деятельности нужны человеку сообразительность, находчивость, догадка, умение рассуждать – все то, что метко определяется одним словом «смекалка». Её можно воспитать и развить систематическими и постепенными упражнениями». Доказано и подтверждено временем: для сохранения работоспособности мозга на долгие годы, необходимо его тренировать.

Как известно, с самого рождения ребенок видит, реагирует на звуки, но, чтобы ребенок развивался, его необходимо учить рассматривать, слушать и понимать то, что он воспринимает; анализировать, делать выводы, умозаключения. Из множества заданий и упражнений, которые

предлагает взрослый ребенку, головоломки – одно из действенных средств умственного развития.

Что вообще такое головоломки и откуда они берут своё начало?

**Головоломки** — это задачи и загадки, для решения которых требуются сообразительность, умение нестандартно мыслить и знания в определённой области. Многие головоломки созданы народной мудростью в незапамятные времена. В течение тысячелетий человека сопровождали предметы, применение которых требовало не только физических навыков, но и интеллектуальных усилий. Это сейчас мы их можем назвать играми-головоломками, а в ту пору они предназначались зачастую совсем не для игры, а носили утилитарный или сакральный (культовый, ритуальный) характер. Кто-то использовал головоломки, как запор для сундуков, кто-то как средство занять жену, чтобы она не скучала, пока муж на войне. Благодаря изобретателям и современным технологиям история головоломок не окончена. Они были и остаются показателем культуры человечества.

В чем же польза головоломок? Они обладают рядом характерных особенностей:

- Во-первых, головоломка – это интересная игра.
- Во-вторых, ребенок, выбирая варианты решения головоломок, невольно становится самостоятельным, целеустремленным, наблюдательным.
- В-третьих, ребенок, который умеет играть с головоломками, научится быстро читать, писать, считать и решать задачи.
- В-четвертых, головоломки способствуют интеллектуальному развитию, а именно таких качеств, как сообразительность, находчивость, а также развитию математических способностей.
- головоломки формируют умения рассуждать, делать умозаключения, строить причинно-следственные связи, развивают коммуникативные навыки и связную речь.
- Так как решения головоломок чаще всего нестандартные, это позволяет развивать воображение и творческие способности

ребенка, формирует умение находить выход из любой ситуации, в то же время мыслить последовательно и системно.

Работая с несколькими целевыми группами (нормотипичные дети, дети с ОВЗ, имеющие тяжёлые нарушения речи), мы можем использовать головоломки в разных образовательных областях: познавательное развитие, речевое, социально-коммуникативное и решать с их помощью различные образовательные задачи.

Использование головоломок позволяет сделать занятия более разнообразными, интересными, увлекательными, они дают возможность найти индивидуальный подход к каждому ребенку, подобрать задание по его возможностям и интересам, развивать умственные способности параллельно с речью.

Используя головоломки можно параллельно решить достаточно много и логопедических задач: автоматизация или дифференциация звуков, закрепление и обобщение материала по лексическим темам, совершенствование грамматического строя речи и т.д.

Существуют различные виды головоломок: механические, печатные, устные, головоломки с предметами. Конечно многие учителя-логопеды используют в своей работе игры-головоломки, такие как лабиринты, разрезные картинки, пазлы, логопедический танграм, 4 лишний, головоломки на дифференциацию предметов по форме, цвету и т.д. Они всем известны и доступны.

Но сегодня мы хотели вам рассказать о других головоломках, с которыми мы познакомились, когда наше учреждение стало инновационной площадкой «Мир головоломок». Они дали возможность еще больше разнообразить наши занятия и сделать их более интересными.

## **Словесные игры-головоломки**

Универсальная научно-популярная энциклопедия «Кругосвет» обозначает словесные головоломки, как загадки, построенные на материале слов. Как и все игры-головоломки, словесные способствуют развитию мышления, сообразительности, тренируют мозговые процессы, кроме того, словесные головоломки развивают быстроту

мыслительных процессов, слуховое внимание, расширяют кругозор и словарный запас. Среди множества словесных головоломок, дошкольникам доступны головоломки «Да-нетки», шарады, загадки с подвохом, ребусы в картинках.

## ДА-НЕТКИ

Игра-головоломка «Да-нетки» одна из самых популярных, в нее с интересом и азартом играют как дети, так и взрослые. Это загадки, которые необходимо распутать при помощи вопросов, ответы на которые однословные «да», «нет». Благодаря такому условию, произошло название игры. Немаловажную роль в поисках правильной отгадки играет интуиция, способность искать верный путь. Эту игру можно предлагать детям, начиная с пяти лет, когда ребенок готов взять на себя роль ведущего и способен соотнести ответ с вопросом.

### *Этапы обучения игре «Да-нетки»*

На первом этапе обучения, взрослый берет на себя роль ведущего, объясняет правила, знакомит с алгоритмом постановки вопросов. Если предмет определен (например, ведущий говорит: «Это игрушка»), тогда первый вопрос направлен на признак предмета (форма, размер, цвет, фактура и т.д.), второй вопрос – на действие (что он делает, что с ним можно сделать). Если предмет не определен (например, ведущий говорит: «Это предмет»), тогда первый вопрос направлен на то, к какой группе он относится (например, дети спрашивают: «Это игрушка?» ...мебель, растение, посуда и т.п.), а далее признак, действие. Загадывают сначала знакомые предметы, фрукты, овощи и т.д., затем можно усложнить задачу и загадать природные явления, профессии, технику, числа. Можно загадывать предметы, ориентируясь на их пространственное расположение. Тогда вопросы будут отражать расположение загаданного предмета (например, «Этот предмет находится слева от ...?» или «Это предмет находится между ... и ...?»). Усложнением послужит ограничение количества задаваемых вопросов.

На втором этапе обучения воспитатель предлагает детям стать ведущими. Сначала ведущими становятся дети, более активные, решительные, обладающие хорошим словарным запасом, постепенно можно назначать на эту роль всех детей по очереди. Выбирать ведущего можно по желанию, а также использовать считалку, стрелочку, совместный общий выбор детей. Ребенок – ведущий загадывает предмет, опираясь на картинный материал, при отгадывании демонстрирует картинку с изображением загаданного предмета. Освоив игру, ребенок-ведущий загадывает, опираясь на свой опыт.

Третий этап предполагает включение ситуаций в загадку. Сначала ситуация загадывается и озвучивается взрослым. Затем ребенку-ведущему предлагается выбрать и загадать ситуацию по картинке (картинкам).

**Да-нетки» позволяют детям научиться правильно формулировать вопрос, расширяют активный словарный запас, кругозор, развивают интуицию, воображение, воспитывают социально-коммуникативные навыки. Не требует специальной подготовки, её можно включать в образовательную деятельность с целью закрепления материала, повышения интереса к теме.**

*«Это предмет мебели?»*

Это есть у вас дома? (да)

Туда складывают одежду? (нет)

Это сделано из дерева? (да)

Это мягкое? (нет)

Это стоит в спальне? (нет)

За этим можно есть? (да)

*Ответ: стол.*

## ШАРАДЫ

Слово «шарада» произошло от французского «charade» – слово, которое нужно найти. Чаще всего такая словесная игра-головоломка представлена стихотворным текстом. Сущность ее – отгадать слово, которое состоит из двух (или нескольких) коротких слов (слогов, имеющих самостоятельное значение). В шараде дается описание каждой ее части (короткого слова), а потом – смысл всего слова. С шарадами можно знакомить детей с 6-7 лет, когда они знакомы с делением слова на части. С детьми можно играть в головоломки-шарады, предлагая как стихотворный текст, так и текст, написанный прозой.

### *Этапы обучения игре «Шарады»*

На первом этапе обучения, взрослый берет на себя роль ведущего, знакомит с правилами игры. Объясняет, что нужно отгадать длинное слово, состоящее из двух коротких слов. Сначала используются картинки с изображением предметов, объектов, обозначающих отдельные короткие слова. Дети составляют длинное слово, соединяя два коротких. На этом этапе происходит расширение словаря, формирование слоговой структуры слова.

Усложняя игру, взрослый дает обозначение коротких слов, не называя их, без опоры на картинки. Например, «Первый слог – кричит ворона, а второй – в пруду на дне. Если соединить их вместе – повесить можно на стене». Ответ: картина.

На втором этапе обучения воспитатель предлагает детям стать ведущими. Сначала взрослый дает ребенку-ведущему картинку-подсказку длинного слова, ребенок-ведущий загадывает детям короткие слова. Например, «Первый слог – голос мышки, второй – у жука-носорога. Если соединить их вместе – вкусная печеная еда с начинкой внутри». К концу дошкольного возраста можно предлагать детям шарады с буквами: отгадать слово, убрав или заменив начальную (конечную) букву.

**«Шарады» учат детей объяснять значение слов, расширяют словарный запас, способствуют развитию аналитико-синтетической деятельности, воспитывают волевые качества.**

### **ЗАГАДКИ С ПОДВОХОМ**

Это интересные словесные головоломки, которые содержат непредсказуемые ответы. Чтобы отгадать такую головоломку, необходимо внимательно выслушать загадку, ответить не сразу, а подумать, опираясь на имеющиеся представления об окружающем мире. Загадки с подвохом всегда вызывают положительные эмоции, азарт и удивление. Они интересны как взрослым, так и детям. Их легко придумать ребенку старшего дошкольного возраста. Для этого необходимо объяснить ребенку принцип игры: содержание вопроса всегда не соответствует действительности. Далее, на примере готовой загадки с подвохом, взрослый вместе с детьми анализирует, спрашивая у детей, что неправильно в загадке, чего не бывает на самом деле. Так, дети понимают, как можно самим придумать загадку.

**Загадки с подвохом развивают у ребенка внимание, сообразительность, чувство юмора, предпосылки к развитию нестандартного мышления.**

**Может ли голубь назвать себя птицей?**

**Почему воробей может съесть горсть пшена, а лошадь нет?**

### **Головоломки-лабиринты**

Лабиринты стали привлекательными головоломками для всех возрастов, в том числе и для дошкольников. Нарисованные на бумаге они доступны и привлекательны. В процессе их решения дети имеют возможность найти выход из нестандартной ситуации, и не зависимо от размера и уровня сложности лабиринта, сущность его остается неизменной – пройти по затейливым хитро переплетённым дорожкам и найти из него выход или добраться до обозначенного места.

Лабиринт – это великолепное упражнение для развития ребёнка, он ставит его перед выбором пути к достижению поставленной цели. Чтобы пройти лабиринт, необходимо практически включить все психические процессы. Это и логическое мышление, зрительное восприятие, способность охватить лабиринт целиком, и применение ориентировки в пространстве, концентрации внимания, сосредоточенность и целеустремленность, а также задействование и мелкой моторики.

### **Игра-головоломка «Слагалица»**

автора-изобретателя В.И. Красноухова состоит из 7 плоских геометрических фигур. Площадь каждой фигуры соответственно составляет 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8 условных единиц. Общая площадь всех деталей игры – 28 условных единиц. Детали упакованы в коробочку, которую в некоторых заданиях можно использовать как элемент игры. Игру-головоломку «Слагалица» рекомендуем использовать в работе с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Сущность игры для дошкольников – воссоздать на плоскости силуэты предметов и объектов «по образцу», «по памяти», «по схеме», «по сплошной заливке» или создать новый образ.

#### **Задачи:**

1. Формировать умение выделять разнообразные свойства и отношения деталей (форма, величина, расположение в пространстве).
2. Формировать умение действовать в соответствии с предлагаемым алгоритмом; ставить цель, составлять собственный алгоритм, самостоятельно создавать новый образ; обнаруживать несоответствие результата и цели; корректировать свою деятельность.
3. Развивать целостное зрительное восприятие, память, образное мышление, произвольное внимание, познавательный интерес и любознательность.
4. Воспитывать уверенность в себе, в своих возможностях, целенаправленность, умение планировать свои действия, на достижение конкретной цели, стремление доводить начатое дело до конца.
5. Воспитывать умение дружески взаимодействовать со сверстниками и взрослыми; желание помогать друг другу во время игры.

**Использование игр-головоломок «Слагалица», «Репка» на логопедических занятиях способствует развитию лексико-грамматических категорий речи, актуализации словаря детей, автоматизации поставленных звуков.**

# ПУГОВИЦЫ

При выполнении игр-упражнений происходит первичное знакомство с данным набором пуговиц, дети запоминают, чем они отличаются друг от друга (цветом, количеством дырочек), чем похожи (формой, размером, материалом). Выполняя упражнения, дошкольники приобретают опыт выполнения заданий в соответствии с инструкциями, карточками-схемами и карточками-инструкциями.

**Предлагаемые задания способствуют развитию зрительного внимания и восприятия, мыслительных операций, мыслительной деятельности, что очень важно и необходимо при решении головоломок. Используя в работе набор Пуговицы, отрабатывается темпо-ритмическая сторона речи, ведется подготовка к обучению грамоте.**

Выполнения игры-упражнения дети смогут приобрести уверенность в себе и в возможностях выполнять любые хитрые задания. Практика показала, что этот набор так же подходит для работы с неговорящими детьми (алаликами).

## **Упражнения:**

- Найди ошибку в ряду
- Продолжи ряд
- Что лишнее
- Разложи круги

## **Загадки-шифровки**

Для выполнения задания необходимо владеть операциями анализа и синтеза. *Анализ* – процесс расчленения *целого* на части, установление связей и отношений между частями. *Синтез* – процесс мысленного соединения в единое целое частей предмета или его признаков, полученных в процессе анализа. Анализ и синтез неразрывно связаны друг с другом и являются одними из основных мыслительных операций.

## **Головоломки с пуговицами**

Мы предлагаем вашему вниманию не просто дидактические игры, а головоломки с пуговицами. Предназначены они для детей от 5 до 7 лет. Условно они разделены на 3 группы.

Первая группа – раскладывание пуговиц по заданным условиям.

Вторая группа – на перемещение пуговиц.

Третья группа – раскладывание пуговиц по заданным условиям с опорой на карточки-инструкции.

Владимир Иванович Красноухов: «Головоломки – это модели проблемных ситуаций, с которыми потом ваши дети в жизни будут сталкиваться». Сама жизнь подтверждает правдивость сказанного, ведь сегодня их можно встретить в самых простых, незамысловатых бытовых вещах.

*Позвольте ребенку получить удовольствие  
от самостоятельно найденного решения и порадитесь  
его успехам!*