

ЛОГИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ



**Выполнил: ученик 5 класса
«ГБОУ № 320 г. Санкт- Петербург»
Григорьев Никита Алексеевич**

▣ Проблема:

- В современном мире гаджетов и прочих устройств люди проводят свое свободное время, играя в компьютерные игры. А могли бы занять свой мозг чем-нибудь более интересным и полезным. Например, решением головоломок.



□ Цель работы:

- Повысить интерес к головоломкам

□ Задачи:

- Изучить научно-популярную литературу, исторические и биографические материалы по теме проекта (провести анкетирование)

□ Гипотеза:

- Математические головоломки формируют логическое мышление школьников, развивают круг интересов, не связанных с компьютером, повышают коммуникативные способности подростков

□ Ожидаемый результат:

- Расширение знаний в рамках предметной области (математики)

- Повышение интереса в освоении логических некомпьютерных игр

- Научиться собирать одну из самых популярных головоломок кубик Рубика за 1 минуту

- Помочь ученикам младших классов в овладении алгоритма сборки кубика Рубика

Виды головоломок

- Устные головоломки (загадки, шарады, логические задачи)
- Головоломки с предметами (головоломки со спичками, головоломки с монетами, карточные головоломки)
- Механические головоломки (кубик Рубика, пятнашки, танграм, пазлы)
- Печатные головоломки (кроссворд, ребус, sudoku, японский кроссворд)



ПАЗЛЫ



*Джон Спилсбери
(1761 год)*



Пятнашки



Сэм Лойд
(1891 год)



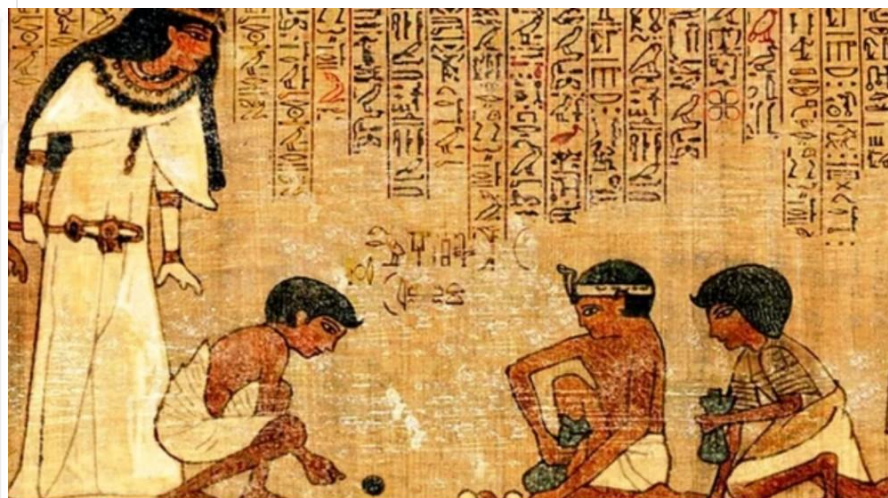
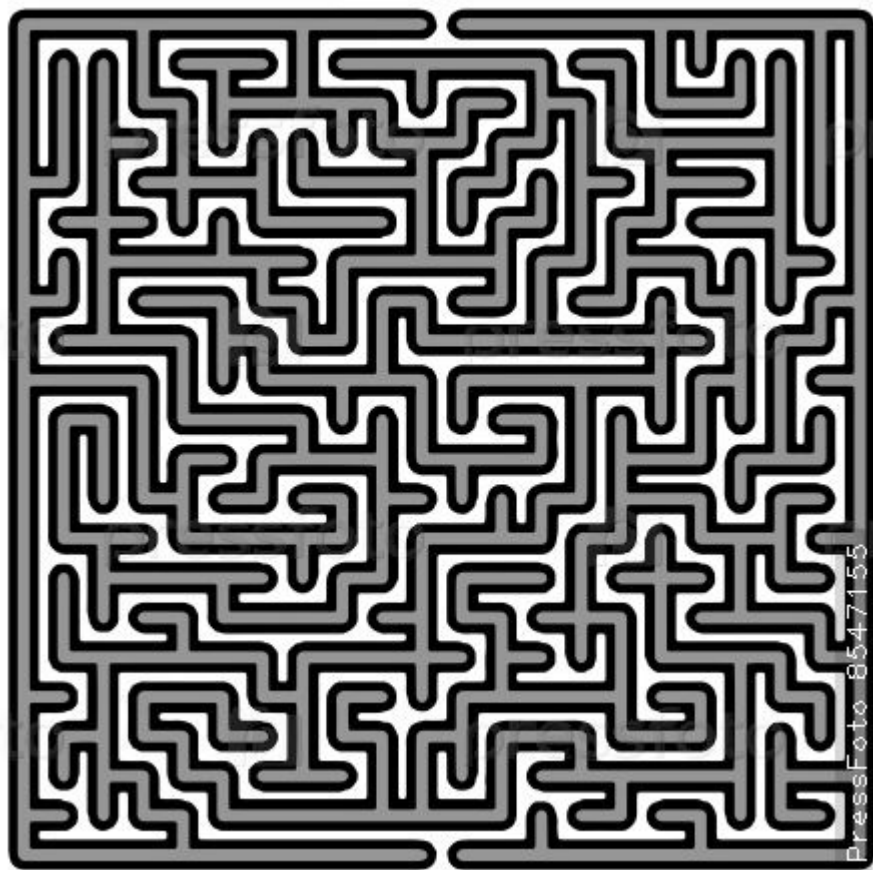
ТАНГРАМ



1813 год
в правление императора
Цзяцина.



ЛАБИРИНТ



ДРЕВНИЕ ЕГИПТЯНЕ



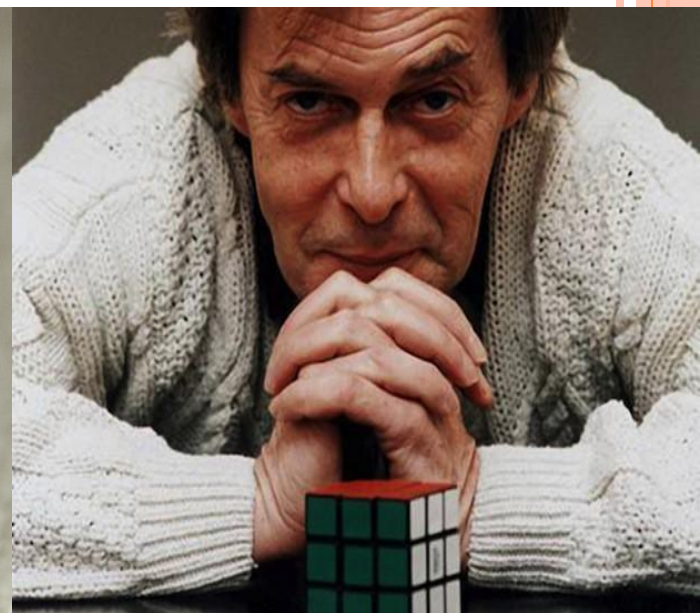
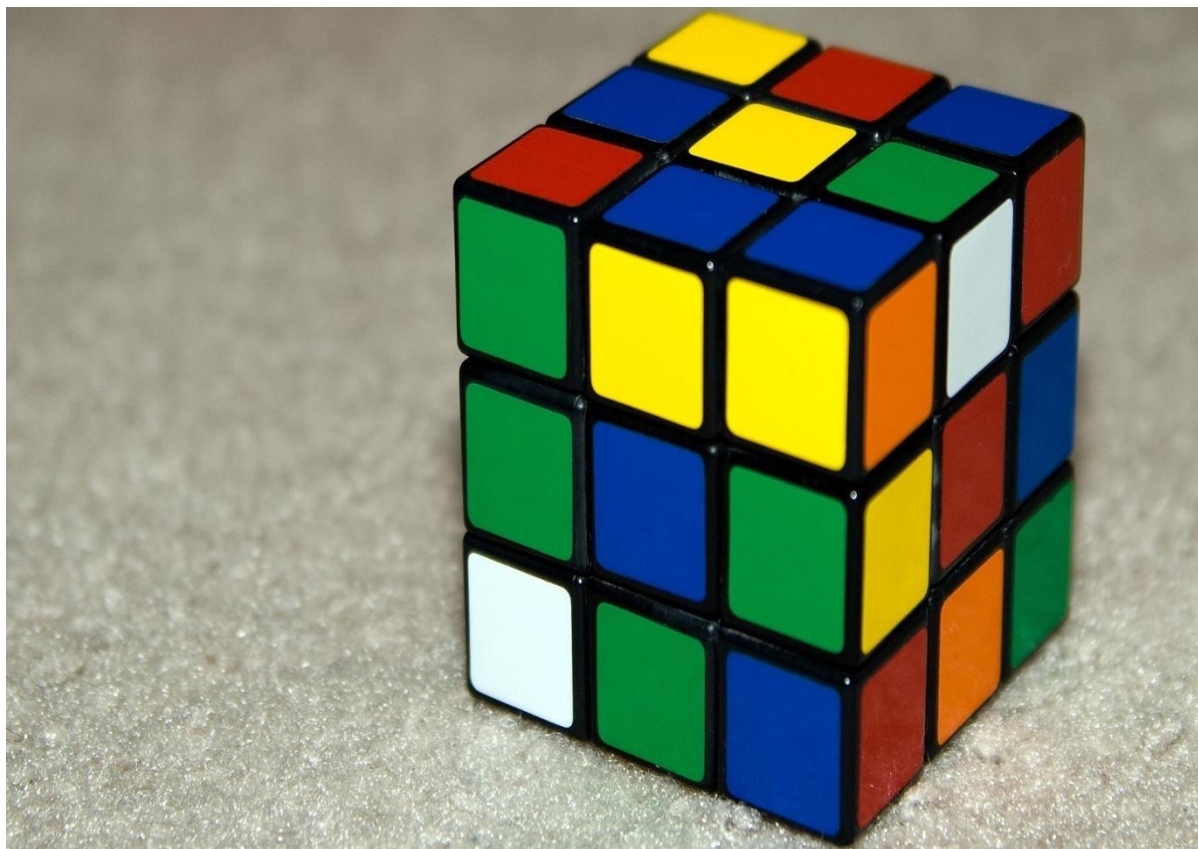
Головоломки с гвоздями



Русские плотники
17-18 века.



КУБИК РУБИКА



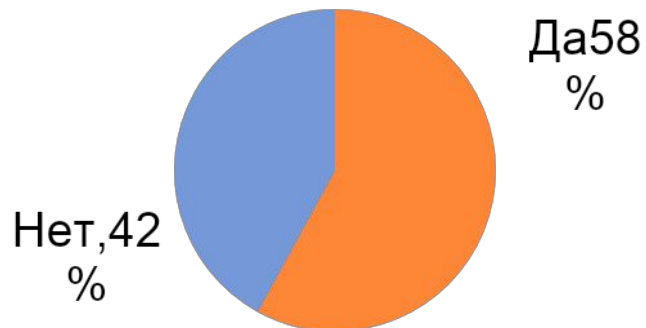
Эрнё Рубик
1974 год

Демонстрация

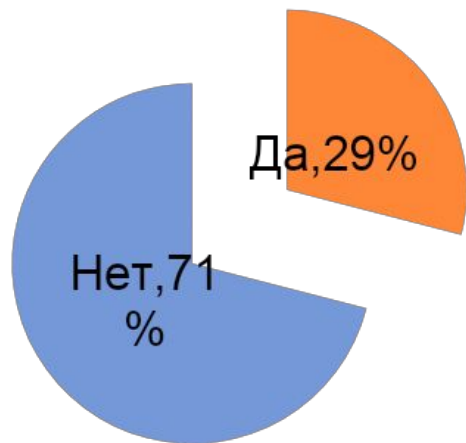


АНКЕТИРОВАНИЕ

Есть ли у вас кубик Рубика?

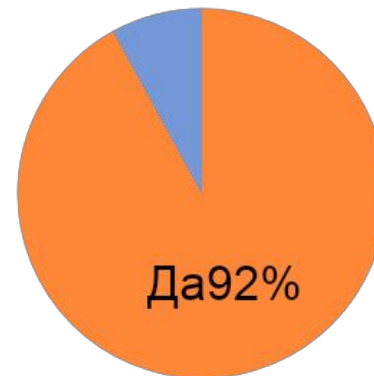


Получалось собрать?

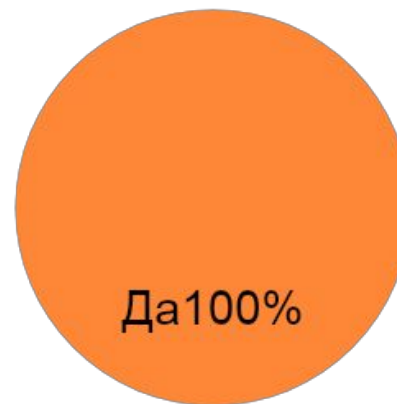


Пытались ли вы собрать кубик Рубика?

Нет 8%



Способствуют ли развитию ребенка, головоломки?



МАСТЕР КЛАСС



Что развивают головоломки?

- умение логически мыслить и анализировать
- вырабатывают терпеливость и внимательность
- стимулируют образное мышление
- повышают наблюдательность
- пробуждает скрытые возможности человека



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог проделанной работы, следует отметить, что цель и поставленные задачи проекта достигнуты. Я сам освоил новые скоростные способы сборки кубика Рубика, смог помочь тем, кто ещё не овладел алгоритмом сборки, но очень хотел научиться собирать кубик. Помимо этого хотелось отметить, что занятия головоломками намного интересней и полезней чем игра в гаджеты.

