

ПОЛИМИНО В ИГРАХ И ГОЛОВОЛОМКАХ

Колесникова Екатерина Викторовна

Россия, Мурманская область, г. Мурманск, МБОУ г. Мурманска «Гимназия № 2», 7 класс

Аннотация

В данной работе рассмотрена возможность использования полимино в создании головоломок и дидактических игр.

Объектом исследования является полимино.

Предметом исследования выбрано использование полимино для создания головоломок и дидактических игр.

Цель исследовательской работы состоит в том, чтобы на основе собранного теоретического материала создать варианты головоломок на основе полимино и апробировать их применение на уроках и во внеурочное время.

Гипотеза исследования состоит в том, что существует возможность применения принципов построения головоломок на основе логической игры «Полимино» для создания дидактических игр и использования их в процессе обучения в школе.

В работе применялись следующие методы исследования:

- теоретический анализ учебной и научной литературы по теме исследования;
- эксперимент по созданию головоломок на основе полимино;
- апробация применения дидактических игр на основе созданных головоломок в процессе обучения.

Практическая значимость данной работы исходит из широчайших возможностей применения принципов построения головоломок на основе логической игры «Полимино» для интеллектуального развития обучающихся, формирования мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности.

Ключевые слова: математика, полимино, головоломки, дидактические игры.