**Головоломки - это заумно или интересно?**

*«В основу воспитания должна быть*

*положена личная деятельность ученика,*

*а всё искусство воспитателя*

*должно сводиться только к тому,*

*чтобы направлять и регулировать эту деятельность».*

*(Л.С.Выготский)*

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования предъявляет определенные требования к дошкольному образованию:

- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования (далее - индивидуализация дошкольного образования) (п. 1.4.2. ФГОС ДО);

- возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития) (п. 1.4.8. ФГОС ДО);

- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности (п.1.4.7. ФГОС ДО);

- реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка (п. 1.2.4 ФГОС ДО);

- создания благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром (п.1.6.4. ФГОС ДО);

Кроме того в Красноярском крае реализуется Концепция развития дошкольного образования на период до 2025 года, в которой, применительно к моей педагогической находке, обращается внимание на такие приоритеты, как индивидуализация образовательного процесса и развитие начал технического образования.

Ориентируясь на требования регламентирующих документов, и, понимая, что наиболее эффективно решать цели и задачи образовательной программы интегрируя содержание разных ее областей в тех видах деятельности, которые будут интересны детям конкретного возраста, поставила для себя цель и задачи по ее реализации.

Цель: обогащение образовательной среды средствами, обеспечивающими интегративный подход и принцип индивидуализаци в реализации образовательной программы.

Задачи:

1. подобрать средства образовательной деятельности с учетом интересов и возможностей детей;
2. разнообрасить образовательные средства с использованием разных материалов;
3. продумать возможные способы использования образовательных средств с учетом принципов индивидуализации и интеграции;
4. осуществлять педагогическое наблюдение для дальнейшего обогащения среды с учетом детских инициатив.

Учитывая интерес детей своей группы к конструкторской деятельности решила начать с использования на занятиях по формированию математических представлений игру-головоломку «Танграм». Увидев интерес и познавательную активность детей к игре, в дальнейшем «нашла» сначала для себя, а потом и для детей другие виды головоломок: «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра».

Для того, чтобы обеспечить принцип индивидуализации образовательного процесса, не смотря на то, что классические «Танграм», «Колумбово яйцо» и т.п. имеют определенный размер, было решено, что эти головоломки должны быть разных размеров и возможно из разных материалов. Сделано это было с учетом того, что одному ребенку интересно действовать и играть с более мелкими деталями, другому с более крупными; кому-то за столом, кому-то на полу, кому-то на магнитной панели; одному или вместе со сверстниками; с разными текстурами с учетом своих предпочтений. Для удобства использования они хранятся в контейнерах и конвертах и находятся в свободном доступе для детей.

Ознакомление детей с этими головоломками началось не с рекомендуемого классического варианта изучения, когда идет ознакомление с квадратом, его деталями, например, в «Танграме», обращением внимания из каких фигур состоит, сколько фигур в квдрате, какого они размера и т.п., а с игровых ситуаций, например, когда Снеговик отправил задание-сюрприз «Что с этим можно сделать?». Вначале дети имели возможность поиграть с геометрическими фигурами, попридумывать и повыкладывать какие-либо образы, а уже затем их познакомили с тем, что из этих фигур собирается квадрат.

Ознакомление с играми-головоломками «Колумбово яйцо» и «Вьетнамская игра» также осуществлялось через самостоятельные игровые действия детей после появления этих головоломок в среде группы. А вот знакомство с тем, что из них можно сделать овал и круг соответственно случилось на основе имеющихся в контейнерах схем-моделей, по которым изготавливались детели и они были оставлены в контейнере для педагогов, чтобы не запутаться самим. Дети начали действовать по такому же принципу и вышли на то, что получились овал и круг.

От детей же поступила инициатива, что данные схемы-модели стоит оставить для того, чтобы легче было собирать детали по соответствующим контейнерам после игры, т.к. в каждом контейнере хранятся детали от определенной головоломки определенного размера из разных материалов.

Вариант головоломок из обычного, гофрированного, бархотного картона и плотного фетра для игры за столом сделан разного цвета и размера и размещен по типу контейнеров в прозрачных конвертах. Это также дает возможность детям самостоятельно и легко убирать детали по местам после игры.

Подобная организация хранения способствует тому, что у детей формируется умелость прибирать рабочее место на уровне навыка и привычки, что в свою очередь формирует такое значимое личностное качество, как самостоятельность.

Наблюдая за детьми обратила внимание, что дети предлагают разные варианты действий: прикладывают фигуры друг к другу, сравнивая стороны по длине; накладывают друг на друга, сопоставляя величину и форму; придумывают разные образы, и не только в плоскостном формате, но и при постройке объемной фигуры; преобразуют в новый образ, при этом каждый ребенок может добавлять что-то свое; рассказывают, что у них получается и на что похоже, начинают придумывать сюжеты и т.п.

В процессе подобной деятельности моей задачей было поддерживать детские инициативы, направлять дальнейшее развертывание с помощью вопросов проблематизирующего и выясняющего характера, предлагать свои варианты образов и диалогов, организовать предметно-пространственную развивающую среду на основе детских инициатив с целью решения задач разных образовательных областей программы.

Вместе с возможностью поэкспериментировать с деталями головоломок вначале детям были предложены и схемы-модели возможных образов из деталей той или иной головоломки, но без определенной установки на что это похоже, не ограничивая их фантазию.

Это позволило обеспечить ребенку возможность увидеть разные образы и обосновать, почему он так решил.

Затем детям было предложено создавать схемы-модели, по аналогии с готовыми схемами-моделями. Для этого, обратив внимание на то, что дети пытаются зарисовывать созданные из деталей головоломок образы на бумаге от руки, пополнила среду трафаретами геометрических фигур, побуждая использовать их и детали головоломок меньшего формата, как шаблон. Созданными детьми схемемами-моделями пополняется картотека схем-моделей, начатая педагогом. Этот вид деятельности предусмотрен для того, чтобы формировать логическое, в том числе пространственное мышление, развитие мелкой моторики рук, а также обеспечить направленность детей друг на друга: они сами начинают придумывать задания для сверстников «Сложи такую же фигуру», создают схемы-модели по своим придуманным и созданным образам, пытаются отобразить их на бумаге, используя шаблоны и трафареты.

Очень ценно то, что вроде простые, иногда забытые, игры-головоломки при определенных условиях позволяют так обеспечить самостоятельную детскую деятельность, что они всегда могут найти разнообразные варианты их использования, а педагог при должной включенности решать образовательные задачи.

В результате реализации моей педагогической находки по обогащению развивающей предметно-пространственной среды она обогащена с учетом детских интересов на основе педагогического наблюдения и обеспечивает интеграцию содержания разных образовательных областей и субъектность образования (ребенок сам становится субъектом своего образования).

Промежуточным результатом использования игр - головоломок в формате моей педагогической находки, как результат формирования детских компетентностей, является:

- дети используют математические знания, способы и средства при использовании игр-головоломок, как один из вариантов познания окружающего мира ;

- они способны к произвольным умственным действиям; логическим операциям анализа, сравнения, обобщения, систематизации, классификации и другим, оперируя предметами разными по величине, форме, количеству;

испытывают познавательный интерес к использованию игр-головоломок в разных видах деятельности, фантазируют, предлагают пути решения проблем;

проявляют инициативу и самостоятельность в процессе придумывания новых образов, сюжетов сказок, схематических изображений того или иного образа;

проявляют инициативу в общении со сверстниками при организации совместной деятельности, слушает и понимает взрослого, способен действовать по правилу или образцу в разных видах деятельности.

Мы видим, что в результате использования в образовательной практике подобных видов игр - головоломок и создания условий не ограничивающих полет детской фантазии действительно охватывается содержание всех образовательных областей программы, и при таком подходе именно ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования, а также обеспечивается образовательный результат по реализации содержания образования с учетом возрастных возможностей и интересов детей группы.