**Дистанционные интерактивные ресурсы в совместной работе с родителями по включению игрового набора «Мир головоломок»**

**в образовательную деятельность.**

**Чумаева Галина Геннадьевна-методист.**

**Лобанова Юлия Александровна – учитель-логопед.**

**Фоминова Татьяна Александровна – учитель-дефектолог.**

*Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 200 «Волшебный башмачок» городского округа Тольятти* [*mood180@yandex.ru*](https://mail.yandex.ru/?win=170&clid=2136398&uid=73239890#compose?to=%22%D0%A1%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%B4%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%2012%22%20%3Cmood180%40yandex.ru%3E)

Включение игр-головоломок в образовательный процесс позволяет повысить интерес к деятельности, мотивацию детей и разнообразить формы проведения занятий.

Непосредственными участниками образовательного процесса являются родители, включение которых существенно улучшает образовательный процесс и позволяет достичь наибольших результатов обучающихся.

Привлечение родителей к деятельности с головоломками имеет несколько преимуществ.

Во-первых, родители, знакомясь с конкретными целями и задачами головоломок, получают больше информации об образовательном процессе своего ребенка. Что в свою очередь позволяет лучше понять, какими навыками и умениями он владеет.

Во-вторых, участие родителей позволяет им увидеть интересы своего ребенка и выявить способности:

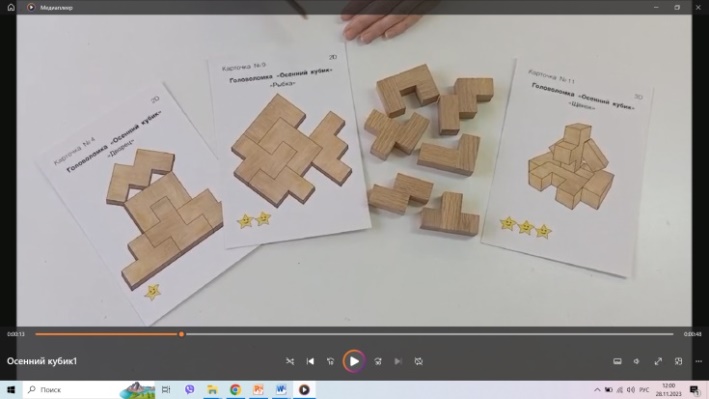
- технические (в процессе создания постройки)

- интеллектуальные (продумывании всех этапов деятельности)

- художественные (в творческом оформлении и обыгрывании новых построек).

В третьих, совместная деятельность способствует укреплению и развитию взаимоотношения между родителями, педагогами и детьми.

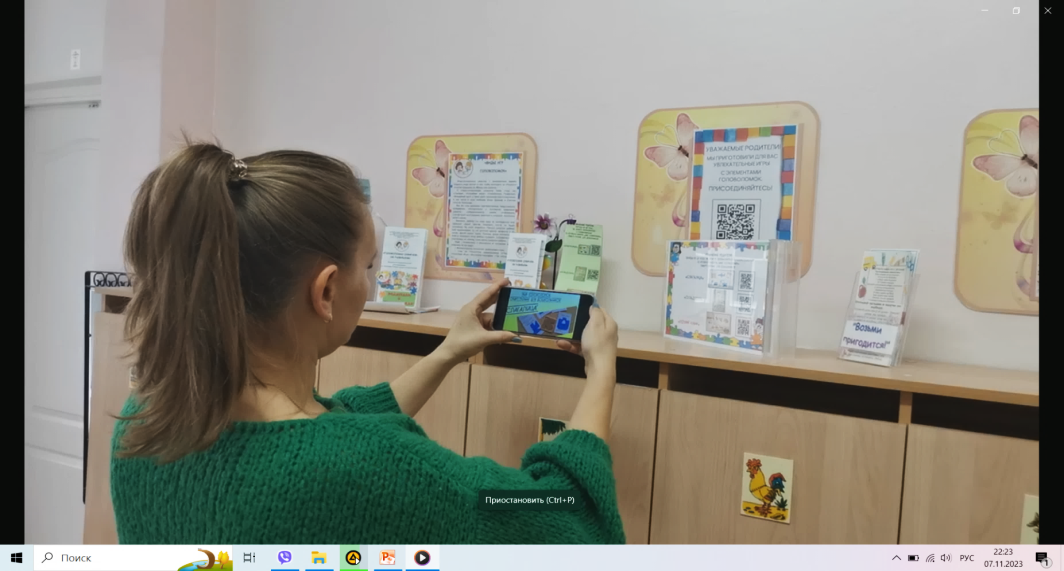
Включение родителей в совместную деятельность начиналась со знакомства с игровым набором. Педагогами нашего детского сада были разработаны видеоролики обучающего характера по головоломкам: «Слагалица», «Осенний кубик», «Складушки» и размещены в облачном хранилище.



**Рис 1. «Обучающий видеоролик по головоломке» «Осенний кубик»**

Для удобства и доступности получения родителями ознакомительной информации, ссылки на мультимедийные источники были закодированы. Наглядные интерактивные плакаты и буклеты с QR-кодом разместили на информационном стенде в раздевалке.

Родители в любое удобное время имели возможность познакомиться с приемами работы с конкретной головоломкой (в раздевалке, ожидая ребенка или дома).



**Рис 2. «Сканирование QR-кода родителем»**

После ознакомления с головоломками родителям были предложены новые QR-коды с интерактивными квест-играми, содержащими в себе задания на развитие: пространственного и логического мышления, внимания, зрительной памяти, подготавливающие к продуктивному взаимодействию с головоломками.



**Рис. 3 «Сканирование QR-кода квест-игры»**

**Рис 1. «Обучающий видеоролик по головоломке» «Осенний кубик»**

За каждое выполненное задание квеста, ребенок получает часть разрезной картинки. Из полученных частей собирается изображение схемы, как итоговый результат прохождения квест-игры.

**Рис 1. «Обучающий видеоролик по головоломке» «Осенний кубик»**

Предмет, изображенный на ней, ребенок собирает из деталей головоломки уже в группе.

**Рис 2. «Сканирование QR-кода родителем»**



**Рис. 4 «Каталог квест-игр»**

**Рис. 3 «Сканирование QR-кода квест-игры»**

Постройка фотографируется педагогом и оформляется в папку достижений дошкольника.

Чтобы информировать родителей о разнообразных формах работы дошкольников с головоломками, был создан собственный информационный канал УМКИ – ГоловоЛУМКИ на «YouTube» канале.

Интернет страница посвящена головоломкам, а именно реализации игрового набора «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников».



**Рис.5 «QR-код на информационный**

**«YouTube» канал» УМКИ – ГоловоЛУМКИ**

Родители знакомятся с различными событиями практической деятельности детей в детском саду, фотографиями и видеороликами, фрагментами занятий с применением игр-головоломок.

Это позволяет выявить конкретные интересы и способности своего ребенка, чтобы в дальнейшем развивать необходимые навыки, предоставляя дополнительные возможности для их использования вне дошкольного учреждения.

Литература

1. Мир головоломок. Смарт-тренинг для дошкольников. Методические рекомендации. Электронное издание. – Москва: ВОО «Воспитатели России», 2021. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM) (30,2Mb).-Текст: электронный.
2. Никитин Б.П. "Ступеньки творчества. Развивающие игры", Самокат 2018- 384 с.
3. Ращикулина, Е. Игры-головоломки в развитии мышления дошкольников / Е. Ращикулина // Дошкольное воспитание. – 1990. - №3. – 27-31 с.
4. Щетинина А.М., Смирнова Н.П. Формирование умственных действий у дошкольников: Методическое пособие. - Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2000. - 116 с.