**Развитие креативного мышления у дошкольников с ТНР посредством использования технологии «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников**

В настоящее время в дошкольной педагогике наблюдается повышенное внимание к развитию технического творчества детей. Современные дети живут в период технического прогресса и окружены большим количеством компьютеризированной техники. Для них доступны различные гаджеты, интерактивные игрушки, и разнообразные развивающие конструкторы, которые в полной мере активизируют и развивают творческий потенциал ребенка.

Конструктивное творчество - это процесс деятельности, в результате которого ребенок экспериментирует с объектами и в итоге создаются новые модели. В развитии технического творчества дошкольника основную роль играет овладение детьми различными способами конструирования.

Наряду с разнообразными современными развивающими играми - эффективным средством, раскрывающим интеллектуальный, творческий и технический потенциал ребенка дошкольника являются игры - головоломки.

Проанализировав литературу по данному вопросу и свой опыт работы, группа педагогов нашего детского сада пришли к выводу, что в наше время дошкольники все чаще неусидчивы, непоследовательны в достижении своих целей, а находясь дома, дети большую часть времени проводят за современными «гаджетами», вследствие чего не имеют возможности **творить, развивать воображение.** Исходя из этого, определили, что необходимо создать условия для **развития у детей интереса к техническому творчеству. В** решении этой актуальной проблемы поможет использование игрового набора «Мир головоломок» в организованной образовательной и самостоятельной деятельности **детей.**

Цель: **способствовать развитию технического творчества и конструктивных способностей детей старшего дошкольного возраста посредством** организованной образовательной деятельности и свободного применения освоенных **способов**в различных ситуациях самостоятельной деятельности.

Достижение цели осуществляется через решение следующих задач:

* Расширять опыт **действий** с использованиемразнообразных видов игр-головоломок.
* Формировать устойчивый интерес к  играм –головоломкам.
* Создавать условия в группе для активной созидательной деятельности **детей**, желания придумывать, изобретать, проявлять свои личные качества с использованием **игр-головоломок.**
* Поддерживать инициативу, активность, самостоятельность каждого ребёнка как **творческой**личности с учётом индивидуальных особенностей.
* Воспитывать волевые качества личности – терпение, самоконтроль, адекватную самооценку.
* Содействовать **развитию** пространственного и  **логического мышления,** сенсомоторных **навыков,** потребности в **творческой** деятельности и в стремлении доставить радость окружающим людям.
* **Способствовать**реализации содержания образовательной деятельности **детей**с использованием игр-головоломок.
* Повышать психолого-педагогическую компетентность родителей в вопросах **игр-головоломок** через организацию активных форм взаимодействия.

Реализация идеи с использованием **игр-головоломок**  осуществляется в трёх направлениях и состоит из нескольких частей:

- составление перспективного плана работы с учётом **технического уровня развития детей**, проведение организованной образовательной деятельности.

- реализация расширения и углубления содержания **конструкторской**деятельности детей старшего **дошкольного возраста.**

- активное обучение педагогов **технологии,** как за счет курсовой подготовки, так и организации обучающих семинаров-практикумов, мастер - классов, открытых занятий и т. д.

Путем мониторинга было выявлено, что дети самостоятельно выполняют постройку, используя образец, схему, правильно выбирают детали **головоломки.** Обучающимся не требуется помощь при определении их в пространственном расположении. Большинство **детей способны** самостоятельно разработать замысел в разных его звеньях (название предмета, его назначение, особенности строения, а также проявляют готовность к диалогу и сотрудничеству при работе в паре. Отмечается старание при изготовлении моделей, настойчивость в решении **конструктивных задач**, стремление к новым формам деятельности.

Положительная динамика **развития способностей к творчеству в конструктивной**деятельностипозволиласделать вывод: **конструктивная**деятельность посредством **игр-головоломок** – эффективное средство активизации **творческого мышления дошкольников.**

**Данная**  деятельность **способствовала развитию у детей** самостоятельности и активности, **творческого** мышления и пространственного воображения, критичности, формированию интереса к изобретательству; речевому **развитию**(активизации активного словаря, выстраиванию монологической и диалогической речи); воспитанию толерантности друг к другу и волевых качеств (трудолюбия, ответственности, целеустремленности, терпения); росту самооценки, гордости за свой труд.

Источники:

1. Мир головоломок. Смарт-тренинг для дошкольников. Методические рекомендации. Электронное издание. – Москва: ВОО «Воспитатели России», 2021.
2. Рудавина О. С., Гамова Е. Н., Омельченко Е. И. Инженерно-техническое творчество как инструмент развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста // Инновации и разработки в сфере гуманитарных и социально-экономических наук: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции 30 июня 2021г.: Белгород: ООО Агентство перспективных научных исследований (АПНИ), 2021. с. 65-69. URL: <https://apni.ru/article/2630-inzhenerno-tekhnicheskoe-tvorchestvo-kak-inst>.