

**Швецова Татьяна Витальевна**

старший воспитатель

МБДОУ «Д/С №18 «Аленушка»

г. Шумерля, Республика Чувашия

**КОД РОДНОГО КРАЯ:**  
**РАЗВИТИЕ ИНЖЕНЕРНОГО МЫШЛЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ**  
**ЧЕРЕЗ ГОЛОВОЛОМКИ О ЗАПОВЕДНОЙ ЧУВАШИИ**

***Аннотация:** в статье рассматривается интеграция регионального компонента и современных педагогических технологий. Предлагается система игр-головоломок (танграм, геоборд, логические блоки), направленных на знакомство детей старшего дошкольного возраста с особо охраняемыми природными территориями Чувашской Республики. Описывается, как через решение нестандартных задач формируется познавательный интерес к малой родине.*

***Ключевые слова:** дошкольное образование, инновационные технологии, игры-головоломки, региональный компонент, экологическое воспитание, Чувашская Республика, танграм, геоборд.*

*Введение.*

Вызовы современного образования.

Сегодня перед педагогом стоит сложная задача: как привить ребенку любовь к родному краю не через пассивное слушание, а через активную деятельность? В век клипового мышления простой рассказ о заповедниках малоэффективен. Мы живем в Чувашии – крае дубрав, рек и уникальных памятников природы, таких как национальный парк «Чаваш вармане» или озеро Сюткюль. Но как «оживить» эти образы в сознании ребенка?

Ответом стало внедрение инновационной практики: использование развивающих игр-головоломок с краеведческим содержанием. Это не просто игры, а инструмент, где рука учит мозг, а абстрактные схемы превращаются в конкретные образы флоры и фауны Чувашии.

*Основная идея: «От геометрической фигуры к образу Родины».*

Головоломка – это всегда вызов. Ребенок не получает готовую картинку, он должен воссоздать её сам. Если наполнить абстрактные схемы смыслом («Мы строим не просто треугольник, а клин летящих журавлей над Волгой»), механическая деятельность превращается в исследование.

Мы выделили три блока игр, которые работают как инновационный педагогический инструмент:

1. Логическая игра «Сложи узор»: Азбука чувашского леса.

Мы модернизировали стандартную мозаику и кубики Никитина.

Задача: детям предлагаются усложненные схемы не абстрактных фигур, а конкретных представителей Красной книги Чувашии.

Реализация: нужно выложить из кубиков рысь или филина. На первом этапе – по цветной схеме, на втором – по силуэту.

Результат: собирая изображение выхухоли по пикселям, ребенок запоминает её внешний вид. Педагог в этот момент рассказывает легенду о том, что этот зверек – ровесник мамонтов, и живет он в пойме реки Суры. Так механическая сборка обрывает эмоциональным контекстом.

2. Танграм «Заповедные тропы».

Китайская головоломка обрела чувашские черты.

Задача: используя 7 плоских фигур, дети собирают символы природы Чувашии.

Реализация: мы разработали карточки-схемы, где танграм складывается в:

- птицу (символ журавля, обитающего в заказниках);
- дерево (силуэт дуба-старожила – символа республики);
- гору (обобщенный образ рельефа Мариинско-Посадского округа).

Инновационность: это не только геометрия, но и сторителлинг. Собирая озеро Сюткюль из геометрических фигур, дети усваивают, что оно имеет карстовое происхождение и форму овала.

3. Расшифровка «QR-кодов» природы (стем-борды).

Современные дети – визуалы. Мы используем геоборды и логические планшеты.

Задача: «запрограммировать» маршрут по парку «Чаваш вармане». На поле с колышками дети надевают резинки, создавая «карту» парка.

Практика: воспитатель диктует направление (2 шага вверх – тропа экологов, 3 шага вправо – вольер с медведем), а дети создают схему. Это знакомит с топографией и расположением объектов заповедника без скучной теории.

Таблица 1

### Методические приемы и этапы внедрения

| № | Этап           | Деятельность педагога и детей                                                                                                                     | Инновационная составляющая                                 |
|---|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| 1 | Сенсорный      | Знакомство с фигурами. Игры «На что похоже?». Дети трогают деревянные детали пазлов, окрашенные в цвета чувашского флага (желтый, красный).       | Цветовой код как элемент национальной идентификации.       |
| 2 | Репродуктивный | Сборка по готовой схеме в натуральную величину. Ребенок накладывает детали на изображение глухаря или лося.                                       | Соотнесение части и целого на материале локальной фауны.   |
| 3 | Конструктивный | Сборка по уменьшенной схеме-тени. «Угадай, чей силуэт?» (барсука или куницы).                                                                     | Развитие абстрактного мышления через региональный контент. |
| 4 | Творческий     | Придумывание своей головоломки «Несуществующее животное Чувашии». Ребенок комбинирует части тел зверей и составляет про них экологическую сказку. | Стимулирование креативности и системного мышления.         |

### *Практическая значимость и выводы.*

Внедрение данной практики показало следующие результаты у воспитанников подготовительной группы:

1. Выросла познавательная мотивация: Дети стали приносить книги о животных, задавать вопросы о местных реках и лесах, вырос интерес к географии.
2. Развитие инженерного мышления: Головоломки учат анализировать схему, разбивать задачу на части и искать нестандартные решения. Это soft skills будущего.
3. Экологическое воспитание без морализаторства: ребенок, собравший руками фигурку краснокнижного сурка-байбака, никогда не причинит ему вреда, потому что он его «создал» и эмоционально к нему привязан.

### *Заключение*

Педагогическая инновация заключается не только в использовании новых гаджетов, но и в новом взгляде на привычные вещи. Игры-головоломки перестали быть просто математическим материалом. Они стали «порталом» в заповедные уголки Чувашии. Когда ребенок складывает танграм и вдруг узнает в нём очертания реки Цивиль или старого дуба, он учится видеть сложное в простом и родное в геометрическом. Именно так, через соединение логики и чувств, мы воспитываем гражданина, знающего и любящего свою малую Родину.

### *Список литературы*

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования : утв. Приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. №1155. – URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 21.08.2026).
2. Федеральная образовательная программа дошкольного образования : утв. Приказом Министерства просвещения РФ от 25 ноября 2022 г. №1028. – URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 21.08.2026).
3. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры / Б.П. Никитин. – 3-е изд., доп. – М. : Просвещение, 1990. – 160 с.
4. Михайлова З.А. Игровые задачи для дошкольников / З.А. Михайлова. – СПб. : ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2016. – 144 с.
5. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников : книга для воспитателя детского сада / З.А. Михайлова. – 2-е изд., дораб. – М. : Просвещение, 2020. – 96 с.
6. Красная книга Чувашской Республики : в 2 т. Т. 2. Редкие виды животных / под ред. Л.Н. Воронова. – 2-е изд., перераб. и доп. – Чебоксары : Чувашское книжное издательство, 2020. – 352 с.
7. Особо охраняемые природные территории Чувашской Республики / сост. А.В. Исаев, О.В. Глушенков. – Чебоксары : Новое время, 2017. – 256 с.