

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 40 «Одуванчик»
653035, Кемеровская область-Кузбасс, г.Прокопьевск, ул. Макаренко,2,
E-mail: oduvanchik40@gmail.com

**УТВЕРЖДАЮ**
Заведующий МБДОУ «Детский сад № 40»
О.Н. Гаськова О.Н.Гаськова
Приказ от 31 августа 2022.№ 78

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Развивающие игры Никитиных»
для детей 6-7 лет

Составители:
Остапчук Е.Н., учитель-логопед
Фадеева О.А., старший воспитатель

Принята на заседании педагогического
совета Протокол от 30.08. 2022 г.№1

город Прокопьевск

Содержание

Пояснительная записка	3
Учебно-тематический план	5
Содержание программы	6
Диагностический инструментарий	10
Информационно-методическое обеспечение программы	11

*Расскажи мне, и я забуду.
Покажи мне, и я запомню.
Дай мне сделать самому, и я пойму»
(японская поговорка)*

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Ступеньки творчества» (далее по тексту – Программа) имеет социально – педагогическую направленность. Программа разработана в соответствии ФГОС ДО и реализуется в рамках части, формируемой участниками образовательных отношений в ООП. Составлена с использованием развивающих игр Никитиных.

Сроки реализации Программы - 1 год.

Продолжительность занятий	Периодичность в неделю	Кол-во занятий/часов
30	1	32/16

Направленность дополнительной образовательной программы предполагает в первую очередь обращенность к личности ребенка, ее всестороннее развитие, создание благоприятных условий для раскрытия способностей детей дошкольного возраста. Программа направлена на развитие когнитивной сферы дошкольников. Именно развитие данных процессов обеспечивает основу успешности обучения.

Актуальность программы. Ориентация на раннее творческое развитие в настоящее время становится особенно актуальной задачей.

Педагогическая целесообразность. Занятия по данной программе создает своеобразный микроклимат для развития творческих сторон интеллекта, развития анализа и синтеза, моделирования с использованием схем, чертежей, планов, проекций; учит детей работать по образцу, создавать новые комбинации из имеющихся элементов. Развивает концентрацию и объем внимания, воображение, умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал, формирует навыки планирования, самостоятельного оценивания и корректирования своей деятельности. В совокупности эти качества и составляют то, что называется сообразительностью, изобретательностью, творческим складом мышления. Качества, которые в будущем позволят ребенку стать инициативным, думающим работником, способным на творческий подход к любому делу, за которое он бы не взялся

Отличительные особенности. Программа является модифицированной, так как составлена на основе учебных пособий Никитина (Сложи узор СУ, кирпичики, точки Т, сложи квадрат СК). Изучив многолетний опыт работы педагога новатора Никитина Бориса Павловича, педагогические взгляды которого широко известны не только в нашей стране, но и за рубежом позволили систематизировать и обобщить «наработанный» им материал в дополнительную образовательную программу для детей дошкольного возраста, по использованию специальных игр, позволяющих успешно развивать интеллектуально - творческие способности детей.

Программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своём разнообразии имеют общую идею и обладают характерными особенностями. Каждая игра — это набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика и т.д. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом.

Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка геометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребёнку идти вперёд и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности.

Цель и задачи программы

Цель: Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей дошкольников в процессе игровой деятельности посредством развивающих игр Б. П. Никитина

Задачи программы

Обучающие:

- Ознакомление учащихся с геометрическими фигурами и объёмными телами;
- Формирование навыков конструирования по образцу, по схеме и по собственному замыслу;
- Владение навыками пространственного ориентирования и пространственного мышления;
- Учить создавать внутренний план действий;
- Учить логическому и образному мышлению, умению распознать и построить образ;
- Формировать умения действовать по словесным инструкциям и чертежам.

Развивающие:

- Развитие познавательных процессов (ощущений, восприятия, внимания, памяти, логического мышления, воображения);
- Формирование психологических предпосылок для овладения исследовательской деятельности.
- Развитие произвольности в управлении не только двигательными, но, главным образом, интеллектуальными процессами;
- Развивать переключаемость на разные виды деятельности.
- Развивать творческую активность, пространственное мышление, фантазию.
- Развивать воображение.

Воспитывающие:

- Формировать интерес и положительную мотивацию обучения.
- Воспитывать аккуратность, усидчивость, добросовестное отношение к работе.
- Воспитывать внимательность к выполнению заданий.
- Воспитывать уважительное отношение к своему и чужому труду.
- Умение осознавать ход своей деятельности, анализировать свои успехи, затруднения, ошибки.

Предполагаемый результат

Ожидаемые результаты ориентированы не только на формирование отдельных навыков, представлений и понятий у детей, но и на развитие умственных возможностей и способностей, интереса к познанию, стремление к преодолению трудностей, интеллектуальному удовлетворению. Предполагается:

- повышение уровня развития мышления (умения соотносить и сравнивать, сортировать по определенному признаку);
- повышение уровня развития памяти;
- повышения уровня развития внимания;
- обогащение словарного запаса.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование тем	Кол-во занятий	Часы
1	Вводное занятие	2	1 час
2	Развивающая игра «Точка» Т	10 1 1 1 1 1	5часов 30 30 30 30 30
4	Развивающая игра «Сложи узор» СУ	8	4часа
4.1	Складывание узора из кубиков по образцу	2 1 1	1 час 30 30
4.2	Складывание узора из кубиков по образцу с последующим срисовыванием	2 1 1	1 час 30 30
4.3	Придумывание своего узора из кубиков и зарисовывание	2 1 1	1 час 30 30
5.	Развивающая игра «Сложи квадрат» СК	4	2часа
5.1	Выкладывание нескольких, квадратов с предварительной классификацией деталей	2 1 1	1 час 30 30
5.2	Выкладывание предметов из деталей нескольких квадратов	2 1 1	1 час 30 30
6.	Развивающая игра «Кирпичики»	8	4часа
6.1	Построение моделей по чертежу из 2-х или нескольких кирпичиков, (серии - А, В)	2 1 1	1 час 30 30
6.2	Построение чертежа детали в трех проекциях (серия - С) 3 1 2	2 1 1	1 час 30 30
6.3	Построение моделей по чертежу, (серия- D)	2 1 1	1 час 30 30
6.4	Создание собственной модели с построением чертежа	2 1 1	1 час 30 30
	ИТОГО	32	16часов

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Форма организации образовательной деятельности и режим занятий

Занятия проводятся с дошкольниками 6-7 лет по подгруппам по 3-4 человека.

Предусматривается индивидуальная работа с детьми, обладающими различным уровнем психофизического и интеллектуального развития. Форма организации дополнительного образования позволяет учитывать индивидуальные способности детей, желания, состояние здоровья, уровень овладения навыками конструирования, нахождение на определенном этапе реализации замысла и другие возможные факторы.

Правила развивающих игр Б.П. Никитина.

- Игра должна приносить радость и ребёнку, и взрослому.
- Ребенка необходимо заинтересовать игрой, но не заставлять его играть, не доводить занятия играми до пресыщения. Не обижать ребёнка в игре.
- Развивающие игры-игры творческие. Все занятия дети должны делать самостоятельно. Надо набраться терпения и не подсказывать ни словом, ни вздохом, ни взглядом, ни жестом! Дать возможность думать и делать все самому и отыскивать ошибки тоже.
- Прежде чем дать задание детям, обязательно попробуйте выполнить их сами.
- Обязательно начинать с посильных задач или с более простых частей их. Успех в самом начале – обязательное условие.
- Если ребенок не справляется с заданием, значит вы переоцениваете уровень его развития. Сделайте перерыв, а через несколько дней начните с более легких заданий.
- Каждому ребенку надо дать по комплекту игры.
- Когда у ребенка остывает интерес к игре, её надо «забыть» на месяц-два, а потом «случайно» показать, чтобы ребенок вспомнил о ней. Возвращение к игре часто бывает похоже на встречу со старым другом.
- Берегите игры, не ставьте их по доступности с остальными игрушками. Ведь запретный плод сладок и ребенок просит поиграть с ней.
- Хорошо оживить игру сказкой, давать «имена» узорам, моделям, рисункам, придумывать, фантазировать, пока ребенка не увлечет сам процесс преодоления трудностей в решении задач, достижения желанной цели.
- Больше хвалите за успехи и в случае неудачи подбодрите малыша.
- Создавать в игре непринужденную обстановку. Не сдерживать двигательную активность ребенка.
- Когда уже все готовые задания выполняются, то надо переходить к придумыванию новых не только взрослыми, но и самими детьми.

Для развития конструктивной деятельности и интеллектуально - творческих способностей детей в учреждении можно использовать развивающие игры серии «Кубики Никитина», разработанные педагогами - новаторами Еленой и Борисом Никитиными. В серию входят игры: «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Кирпичики» и др. Работу с кубиками рекомендуется начинать с наборов «Сложи узор» и «Сложи квадрат», а затем постепенно добавляются новые наборы.

1. Развивающая игра «Точки» Т

Это 48 квадратов: синие - точки от 0 до 11, расположенные линейно; розовые - точки от 0 до 11, расположенные по окружности и в центре; желтые - точки от 0 до 11, расположенные по треугольнику; белые - цифры от 0 до 11.

Игра развивает математическое мышление, обучает навыкам классификации, счета и нумерации. "Точечки" можно показывать ребенку уже с года, он с удовольствием будет пытаться собрать их в стопочки, или засунуть в коробку, или выговорить названия цифр,

которые ему постоянно повторяет мама. Единственное о чем надо позаботится родителям - это укрепить пособие: желательнее наклеить точки на очень толстый картон или ламинировать.

Задания к игре:

Разложить квадраты по цвету. Высыпать квадраты на стол, а малышу сказать: "Давай наведем порядок в квадратах!" (лучше на фоне какой-нибудь сказочной ситуации). Для этого надо:

перевернуть все квадраты лицевой стороной кверху, чтобы видны были точки;

собрать вместе квадраты одного цвета, чтобы вышло четыре стопки;

разложить квадраты в 4 ряда, чтобы каждый ряд был одного цвета.

Разложить квадраты по порядку:

по цвету (рядами);

вынуть из каждого ряда квадрат без точки;

рядом с квадратами без точек положить квадраты с одной точкой (того же цвета).

Разложить розовые квадраты по порядку (сколько сможет ребенок).

Разложить все квадраты по порядку. Если ребенок умеет считать до 10, ему можно предложить разложить сначала один ряд с точками (синий или розовый), а затем перейти к раскладыванию двух и трех рядов одновременно. Для того чтобы ребенку было легче выполнить это задание, можно помочь ему вопросами:

где лежит квадрат с пятью (шестью, семью, восемью и т.д.) точками?

кто сумеет положить рядом квадраты с цифрами и квадраты с точками по порядку?

кто быстрее разложит все квадраты по порядку?

Время раскладывания всех сорока четырех квадратов в этом случае - решающий критерий. Здесь не только происходит самосовершенствование, но, главное, начинает формироваться навык быстрой систематизации беспорядочно перемешанных предметов. (Подобную работу приходится ежедневно делать почтальонам, библиотекарям, бухгалтерам и многим другим работникам, связанным с систематизацией и каталогами.)

Сколько синих (розовых, желтых, белых) квадратов в одном ряду? Из коробки нужно убрать желтый квадрат без точки и два синих (без точки и с одной точкой). В каком ряду их больше?

Сколько точек на пяти первых синих квадратах (на пяти желтых, розовых)? Сколько точек на шести, семи, восьми, девяти квадратах?

Сколько всего квадратов в игре?

Чему равна сумма чисел на квадратах с числами?

Сколько точек в 3 рядах квадратов?

Что одинакового в квадратах одного ряда?

Придумать новые задания.

Советы: Когда ребенок осваивает эту игру, следует использовать все возможности для обучения счету: "Принеси еще три чайные ложки", "А сколько у тебя белых пуговичек на курточке?", "Давай сосчитаем сколько у нас ступенек на крылечке", "Достань, пожалуйста, из корзинки еще четыре картофелины" и т.д.

2. Развивающая игра «Сложи узор» СУ

Комплект состоит из 16 деревянных кубиков одинакового размера, уложенных в коробку. Грани кубиков окрашены по-разному в 4 цвета, что позволяет составлять из них множество вариантов цветных узоров. К игре прилагаются два блокнота с образцами - заданиями: из 4-х кубиков (серия А), из 9-ти кубиков (серия В) и из 16-ти кубиков (серии С, D). Задания даны с постепенным усложнением. Начинать игру можно индивидуально с детьми, на основе подражания. На начальном этапе детям предлагают узоры в натуральную величину одного - двух цветов, чтобы малыш мог для проверки закрыть узор кубиками. При этом предлагают подумать, на что похож узор, вместе придумывают ему название: паровозик, елка, цветок и т. д. На втором этапе дети складывают более сложные

узоры. Задания выполняют в парах, микрогруппах. Сколько узоров предлагается ребенку за одну игру - зависит от его настроения и возможностей. Игра строится на волне интереса на протяжении нескольких дней. Начинается с нескольких предыдущих узоров, чтобы ребенок побывал в ситуации успеха. Затем предлагаются новые узоры, ребенку дается возможность достичь своего потолка возможностей. Через некоторое время про игру «забывают», чтобы не было пресыщения. Следующий этап - творческий. Дети придумывают свои узоры, складывают и срисовывают их в индивидуальный альбом на листочках в крупную клетку. Вариант -1. Складывание узора из кубиков по образцу. Вариант-2 Складывание узора из кубиков по образцу с последующим срисовыванием. Вариант -3 Придумывание своего узора из кубиков. Развивать внимание, способность к анализу и синтезу; мелкую моторику и начальные навыки счета, умение различать цвета и геометрически е фигуры; развивать ориентировку по клеточкам; навыки самопроверки; развивать воображение и способность к комбинированию посмотрите внимательно на узор. На что или кого он похож? Какого цвета у него детали? Сложите из кубиков точно такой же узор. Сколько кубиков вам для этого понадобится? Посмотрите внимательно на узор. На что или кого он похож? Сложите из кубиков точно такой же узор. Нарисуйте этот узор по клеточкам у себя на листочке. Придумайте свой узор из 9 (16) кубиков. Сложите его. Как вы его назовете? Зарисуйте узор по клеточкам у себя в альбоме.

3. Развивающая игра «Сложи квадрат» СК

Комплект состоит из нескольких квадратов, разрезанных на части различной формы. Детали каждого квадрата имеют свой цвет, обозначены своим значком (цифрой) и уложены в отдельные ячейки (конверты). Все детали с обратной стороны - черные. Главное требование к проведению игры - исходить из уровня развития ребенка. Начинать надо с заведомо легких и посильных задач. На начальном этапе дети учатся складывать каждый квадрат в отдельности. Маленьким детям предлагают целый черный квадрат (либо рамку по размеру квадрата). Укладывать на нем детали проще, чем на столе. Можно предложить ребенку нарисованный квадрат в натуральную величину, на котором показано как следует уложить части. На втором этапе детям предлагают выкладывать несколько квадратов с предварительной классификацией деталей. Следующий этап - творческий. Дошкольники по - своему делят квадраты на части, делают зарисовки моделей. Данный набор используется и для проведения игры «Танграм».

4. Развивающая игра «Кирпичики»

Комплект состоит из нескольких неокрашенных деревянных брусков - кирпичиков и альбома заданий. Игра вводит детей в мир моделирования и конструирования, способствует формированию основ технической грамотности, навыков чтения и построения чертежей. На начальном этапе детям можно предложить игру «Обезьянки». По подражанию они учатся складывать из кирпичиков простые модели. Затем строят модели по чертежам из альбома сначала из 2-х, затем нескольких кирпичиков (серии А, В). На втором этапе детям объясняют, что такое чертеж и как его строят. «Чертеж - это 3 рисунка одного предмета (постройки), когда смотрят на него с разных сторон». Дети рассматривают кирпичик и его проекции, зарисовывают их на листочке. На третьем этапе идет построение моделей по чертежам серии D. На четвертом - создание собственных моделей с построением чертежа. Вариант-1 Построение моделей по чертежу из 2-х или нескольких кирпичиков, (серии- А, В) Вариант-2 Построение чертежа детали в трех проекциях (серия - С) Вариант -3 Построение моделей по способствовать развитию концентрации внимания, зрительного контроля за выполнением своих действий, мелкой моторики; развивать способность к анализу и синтезу; пространственное мышление, чувство симметрии и асимметрии; навыки самопроверки; Посмотрите на рисунок. Посчитайте, сколько кирпичиков нужно для этой постройки. Сделайте эту постройку из кирпичей посмотрите на чертеж кирпичика. Чертеж - это 3 рисунка одного предмета

(постройки), когда смотрят на него с разных сторон. Возьмите по одному кирпичику и поставьте его на стол перед собой, присядьте и рассмотрите с трех сторон. Нарисуйте, каким вы увидели кирпичик спереди. Затем нарисуйте, каким вы видите кирпичик сверху и слева. чертежу, (серияD) Вариант -4 Создание собственной модели с построением чертежа. мелкую моторику; формировать первоначальные навыки планирования, развивать пространственное воображение, способность к комбинированию посмотрите на чертеж. Перед вами три вида одной и той же постройки: вид спереди, вид сверху и вид слева. Сделайте эту постройку. Придумайте, на что она похожа и дайте ей название. Попробуйте создать из кирпичиков собственную модель (постройку) и построить ее чертеж. Придумайте ей название.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Диагностика эффективности программы осуществляется на итоговых занятиях и в процессе беседы с родителями и педагогами в конце учебного года.

Приемы оценивания.

Развитие внимания.

3-балла внимание удерживается в течении всего времени.

2-балла внимание удерживается частично

1-балл внимание отсутствует.

Развитие памяти.

3-балла задания выполняются правильно и самостоятельно

2-балла задания выполняются с помощью взрослого, или частично

1-балл задания не выполняются.

Развитие восприятия (цвет, форма, размер).

3-балла задания выполняются правильно и самостоятельно

2-балла задания выполняются с помощью взрослого или частично

1-балл задания не выполняются

Развитие мышления.

3-балла задания выполняются правильно и самостоятельно

2-балла задания выполняются с помощью взрослого или частично

1-балл задания не выполняются.

Общий уровень усвоения программы.

От 4-6 баллов- низкий

От 6-9 баллов- средний

От 9-12 баллов- высокий

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Наборы и инструкции «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Кирпичики»,
2. Никитин Б. П. Развивающие игры. — М.: Педагогика, 1985. Читать»
3. Никитин Б. П. Ступеньки творчества или развивающие игры. — М.: