****

**Оглавление**

I.Пояснительная записка…………………………………………………… 3 стр.

II.Учебный план и календарно-тематический график……………………10 стр.

III.Содержание образовательной программы…………………………… 12 стр.

IV.Ожидаемые результаты освоения программы……………………… 17 стр.

V.Контрольно-измерительные материалы…………………………….. 18 стр.

VI.Список литературы…………………………………………………… 20 стр.

VII. Приложение……………………………………..…………………… 21 стр.

1. **Пояснительная записка**

Нормативно-правовая основа для разработки программы

Дополнительная образовательная программа разработана в соответствии с:

* Федеральным Законом “Об образовании в Российской Федерации’ №273-ФЗ от 29.12.2012, ФЗ №185 от 02.07.2013;
* Постановление Правительства № 527-п от 17.07.2018 г. "О внедрении системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей";
* Приказом департамента образования Ярославской области № 47-нп от 27.12.2019 “О внесении изменений в приказ департамента образования Ярославской области от 07.08.2018 г. № 19-нп «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Ярославской области”.

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.

**Направленность программы**: естественнонаучная.

**Цель**: Развивать интеллектуальные и творческие способности дошкольников в процессе игровой деятельности посредством развивающих игр Б. П. Никитина.

**Задачи программы:**

Обучающие задачи:

 Познакомить обучающихся с геометрическими фигурами и объемными

телами;

 Формировать навыки конструирования по образцу, по схеме и по

собственному замыслу; учить логическому и образному мышлению,

умению распознать и построить образ;

 Способствовать овладению навыкам пространственного ориентирования и

пространственного мышления; формировать умения действовать по

словесным инструкциям и чертежам.

Развивающие задачи:

 Развивать познавательные процессы (ощущение, восприятие, внимание,

память, логическое мышление, воображение);

 Формировать психологические предпосылки для овладения

исследовательской деятельностью;

 Развивать произвольность в управлении не только двигательными, но,

главным образом, интеллектуальными процессами, развивать

переключаемость на разные виды деятельности.

Задачи воспитания:

 Воспитывать аккуратность, усидчивость, добросовестное отношение к

работе.

 Воспитывать внимательность к выполнению заданий.

 Воспитывать уважительное отношение к своему и чужому труду.

**Новизна**, отличительные особенности программы

Новизна данной программы определяется ее направленностью на создание условий для формирования у детей математических навыков и умений, деятельностных способностей, необходимых для успешного обучения в современной начальной школе.

**Принципы и подходы** к реализации программы:

Принцип активного обучения – построение процесса обучения с использованием активных форм и методов, способствующих развитию у детей самостоятельности, инициативы и творчества (игровые технологии, работа в парах, подгруппе, индивидуально, организация исследовательской деятельности и др.).

Принцип проблемности – ребёнок получает знания не в готовом виде, а в процессе собственной деятельности.

Принцип систематичности и последовательности предполагает взаимосвязь знаний, умений и навыков.

Принцип повторения – один из самых важнейших, так как в результате многократных повторений вырабатываются динамические стереотипы.

Принцип коммуникативности – помогает воспитать у детей потребность в общении.

Принцип результативности – предполагает получение положительного результата работы независимо от уровня развития обучающегося.

Принцип индивидуализации – развитие личных качеств, через решение проблем разноуровнего обучения.

Принцип психологической комфортности – создание спокойной доброжелательной обстановки, вера в силы ребёнка.

Принцип творчества – формирование способности находить нестандартные решения.

Принцип позитивного взаимодействия с детьми – постоянное поощрение всех усилий ребёнка, его стремление узнать что-то новое и научиться новому; исключение отрицательной оценки ребёнка и результатов его действий; сравнение результатов ребёнка только с его собственными, а не с результатами других детей.

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, квадрат, уникуб, кирпичики, кубики для всех и т.д.). 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, деталей из конструкторамеханика и т.д. Предметные развивающие игры лежат в основе строительнотрудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом. Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка геометрии, чертеже, письменной пли 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.

**Категория обучающихся:** 6-7лет

**Количество обучающихся:** (от 7 до 20 детей)

**Продолжительность обучения:** 9 месяцев (с сентября по май)

**Место реализации образовательной программы:** МДОУ “Детский сад №155”

**Условия реализации программы**

Организационные условия:

Реализация программы осуществляется за рамками основной образовательной программы ДОУ на платной основе в форме дополнительного образования.

Занятия проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня.

Материально-технические условия реализации программы:

Помещение для занятий с детьми

Столы

Стулья

Комплект дидактической литературы

Магнитная доска

Мультимедиа аппаратура, магнитофон

Температура в помещении не должна быть ниже +21 градуса, имеется график проветривания

Кадровые:

Автор-составитель и исполнитель программы – Бобылёва Светлана Николаевна, педагог дополнительного образования. Образование: высшее педагогическое. Педагогический стаж работы: 21 год.

Методическое сопровождение программы:

Используемые технологии, формы, методы, приёмы:

Занятия включают различные виды детской деятельности:

 Познавательную,

 Продуктивную,

 Двигательную,

 Коммуникативную,

 Конструктивную.

В процессе реализации программы используются различные формы организации занятий.

Формы работы с детьми.

• Игра:

• Ситуативный разговор;

• Беседа;

• Рассказ;

• Проблемная ситуация.

Методы работы с детьми:

Словесный (объяснение, беседа, устное изложение, диалог, рассказ).

Практический (упражнения, выполнение работ на заданную тему, по инструкции).

Наглядный (с помощью наглядных материалов: картинок, рисунков, плакатов, фотографий).

Поисковый (моделирование).

Метод игры (дидактические игры, развивающие игры, логические задачи, игры на развитие внимания, памяти, игры- соревнования).

 Методы и приёмы, используемые в работе, соответствуют возрастным особенностям дошкольника.

Все занятия проводятся в доступной игровой форме. Часто используются сказочные мотивы, вводятся персонажи-гости, организуются путешествия. Каждое занятие имеет игровое название – тему, которая сообщается детям, и дидактическую тему, на основе которой ставятся цели данного занятия.

Перечень наглядных пособий, игр, тетрадей для работы:

1.Практические пособия «Дидактические игры – занятия в ДОУ» (младший возраст) под редакцией Е. Н. Пановой

2. Развивающие игра “Кубики для всех. Логические кубики.” (Набор из пяти вариантов)

2.1 “Уголки”

2.2 “Собирайка”

2.3 “Эврика”

2.4 “Фантазия”

2.5 “Загадка”

3. Развивающая игра “Уникуб”

4. Развивающая игра “Сложи узор”

5. Развивающая игра “Кубики. Хамелеон”

6.Цветные схемы-карточки.

1. **Учебный план**

Занятия проводятся 1 раз в неделю в течение 9 месяцев.

 Продолжительность одного занятия 30 минут, что составляет 1 академический час.

 Всего занятий - 36. Всего часов -36.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема раздела | Всего часов | Теория | Практика |
| 1. | Диагностика | 1 |  | 1 |
| 2. | Развивающая игра «Сложи узор». | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Развивающая игра «Сложи квадрат» | 7 | 2 | 5 |
| 4. | Развивающая игра «Танграм» | 7 | 2 | 5 |
| 5. | Развивающая игра «Уникуб» | 4 | 1 | 3 |
| 6. | Развивающая игра «Кирпичики». | 6 | 2 | 4 |
| 7. | Развивающая игра «Кубики длявсех» | 6 | 2 | 4 |
| 8. | Соревнования, мастер классы. Диагностика | 2 |  | 2 |
|  | Итого: | 36 | 10 | 26 |

**Календарно-тематический график**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов |
|  | Диагностика | 1 |
| 1. | Развивающая игра «Сложи узор». Складывание узора из кубиков по образцу | 1 |
| 2. | Развивающая игра «Сложи узор». Складывание узора из кубиков по образцу с последующим срисовыванием | 1 |
| 3. | Развивающая игра «Сложи узор». Придумывание своего узора из кубиков и зарисовывание | 1 |
| 4. | Развивающая игра «Сложи квадрат». Выкладываниенескольких, квадратов с предварительной классификацией деталей | 2 |
| 5. | Развивающая игра «Сложи квадрат». Изготовление новых моделей квадратов | 2 |
| 6. | Развивающая игра «Сложи квадрат». Выкладываниепредметов из деталей нескольких квадратов | 3 |
| 7. | Развивающая игра «Танграм». Знакомство с геометрическими фигурами | 1 |
| 8. | Развивающая игра «Танграм». Составление фигурпо образцу | 2 |
| 9. | Развивающая игра «Танграм». Составление фигурпо образцу без границ, обозначающих геометрические фигуры | 2 |
| 10. | Развивающая игра «Танграм». Придумывание своей фигур и зарисовывание | 2 |
| 11. | Развивающая игра «Уникуб». Классификация кубиков | 1 |
| 12. | Развивающая игра «Уникуб». Складывание моделей по образцам. | 2 |
| 13. | Развивающая игра «Уникуб». Придумываниесвоей модели | 1 |
| 14. | Развивающая игра «Кирпичики». Построение моделей по чертежу из 2-х или нескольких кирпичиков, (серии - А, В) | 2 |
| 15. | Развивающая игра «Кирпичики». Построение чертежа детали в трех проекциях (серия - С) 3 1 2 | 2 |
| 16. | Развивающая игра «Кирпичики». Построение моделей по чертежу, (серия- D) | 1 |
| 17. | Развивающая игра «Кирпичики». Создание собственной модели с построением чертежа | 1 |
| 18. | Развивающая игра «Кубики для всех». Складывание модели из объемных деталей (кубиков) по цветному образцу | 2 |
| 19. | Развивающая игра «Кубики для всех». Складывание моделей из деталей по черно-белому образцу | 2 |
| 20. | Развивающая игра «Кубики для всех». СозданиеСобственной модели. | 2 |
|  | Соревнования, мастер классы. Диагностика | 2 |
|  | Итого: | 36 |

1. **Содержание образовательной программы**

Раздел 1 Развивающая игра «Сложи узор».

Теория: закрепить представления о сенсорных эталонах цвета и формы,

соотношении целого и части; - развивать сообразительность, пространственное воображение, логическое мышление, математические и творческие способности; - учить разбивать сложное задание на несколько простых, создавая алгоритм действия в игре; - способствовать развитию таких черт характера как сосредоточенность, внимательность, находчивость, упорство в достижении цели.

1. Закрепление сенсорных эталонов цвета и формы

2. Часть и целое

3. Алгоритм действий в игре

4. Выкладывание изображений по контуру и по схеме.

5. Повторение счёта до 10

Практика:

1.Выкладывание узоров в натуральную величину одного - двух цветов ( с опорой на образец-схему)

2. Выкладывание более сложных узоров. Задания выполняют в парах, микрогруппах.

3. Придумывание своих узоров, складывание и зарисовка 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.

4. Задания: 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.

5.Рефлексия

Раздел 2 Развивающая игра «Сложи квадрат»

Теория: развивать пространственное и математическое мышление. Развивать точность, аккуратность, способность к анализу, синтезу. Закрепить знание детей о цвете, форме предметов.

1. Закрепление сенсорных эталонов цвета и формы2. Солнечный спектр (радуга)

3.Часть и целое

4. Повторение счёта до 10

Практика:

1. Складывание каждого квадрата в отдельности.(с опорой на схему)

2. Выкладывание несколько квадратов с предварительной классификацией деталей.

3. Деление квадратов на части (по-своему), зарисовка моделей.

4. Сложите квадраты в рамках по цветам, назовите их цвет и форму деталей, из которых они состоят.

5. Сложите квадраты в рамках, следуя порядку цветов в солнечном спектре (радуге): красный, оранжевый, желтый и т. д.

6. Сложите квадраты в два столбика: отдельно «теплые», отдельно «холодные».

7. Сложите квадраты не в рамках, а на столе, на полу. Лишенные степени свободы, они хуже складываются.

8. Сложите квадраты на скорость, как можно быстрее, соревнуясь друг с другом.

9. Предварительно отобрав нужные детали, сложите квадрат или несколько с закрытыми глазами.

10. Сложите квадраты из деталей разного цвета.

11. Сложите квадраты из различных деталей игр «Сложи квадрат» разных уровней сложности.

12. Составьте по расчлененной схеме фигуру-картинку, подобрав нужные части квадратов, назовите получившуюся фигуру.

13. Рефлексия

Раздел 3 Развивающая игра «Танграм»

Теория: развитие умения решать конструктивные задачи различными способами (по схеме, силуэту), развитие аналитико-синтетического мышления. Активизация словаря. Развитие мелкой моторики руки, воображения.

1. Анализ, синтез

2. Моделирование

3. Часть, целое

4. Счёт до 20

Практика:

1. Выкладывание квадрата из деталей. Выкладывание нескольких квадратов с предварительной классификацией деталей. Изготовление новых моделей квадратов. «Танграм». Выкладывание предметов из деталей нескольких квадратов.

2. Выкладывание нескольких квадратов с предварительной классификацией деталей.

3. Изготовление новых моделей квадратов.

4. «Танграм». Выкладывание предметов из деталей нескольких квадратов.

5. Возьмите детали одинакового цвета. Выложите из них квадраты. Из каких деталей получились у вас квадраты? Сколько га? А теперь проверьте, правильно ли вы га собрали.

6. Возьмите целые черные квадраты (или рамки), наложите на них детали. «Злая фея» смешала в одном пакете несколько квадратов. Разложите детали этого квадратов в кучки по цветам с учетом га номера (значка). А теперь соберите квадраты по порядку.

7. Рефлексия

Раздел 4 Развивающая игра «Уникуб»

Теория: развивать способность к анализу и синтезу плоских изображений объемных форм; - развивать пространственное мышление интеллект, внимание, умение логически мыслить и решать нестандартные задачи.

1. Анализ, синтез

2. Моделирование

3. Счёт до 20

4 .Учить складывать малый куб из 4-х кубиков синего (красного цветов).

5. Учить складывать малый куб из 8-и кубиков синего (красного цветов).

6. Учить складывать малый куб из 12-ти кубиков синего (красного цветов). 4.

7. Учить классифицировать кубики.

Практика:

1. Выкладывание из кубиков простых

моделей: разноцветные площадки, коробки, сцены и т.д.

2. Выкладывание более сложных моделей с предварительной

классификацией.

3. Классификация кубиков, раскладывание их по «сортам» в зависимости от окраски граней.

4. Складывание моделей по образцам.

5.Придумывание своей модели.

6. Рефлексия

Раздел 5 Развивающая игра «Кирпичики».

Теория:

1.Анализ, синтез

2.Что такое чертёж. «Чертеж - это 3 рисунка одного предмета (постройки), когда смотрят на него с разных сторон».

3. Моделирование

4. Счёт до 20

Практика:

1. Игра «Обезьянки».

2. Построение модели по чертежам из альбома сначала из 2-х, затем нескольких кирпичиков (серии А, В)

3. Построение моделей по чертежам серии D.

4. 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 Вариант -4 Создание собственной модели с построением чертежа )

5. Рефлексия

Раздел 6 Развивающая игра «Кубики для всех»

Теория: учить мыслить пространственными образами, уметь их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками; развивать навыки комбинаторики и пространственного мышления, учить мыслить объемными фигурами; -помогать овладеть графической грамотностью, понимать план, карту, чертеж.

1. Анализ, синтез

2.Моделирование

3. Счёт до 20

Практика:

1.Соотносение объемной детали и ее плоскостного изображения, складывание модели по цветному образцу из 2-х деталей.

2. Складывание моделей из деталей по черно-белому образцу

3. Создание собственной модели. понимания аксонометрической проекции (плоского изображения трехмерных объектов) Попробуйте создать из деталей собственную модель (постройку). Придумайте ей название и нарисуйте в альбоме.

4. Упражнения: “Стул”, “Кресло”, “Диван’, “Тяни-толкай’, “Кровать длинная’, “Кровать короткая’, “Тахта’, “Батут’, “Кровать узкая/широкая”, “Бассейны”, ‘Арки”, ‘Чум”, “Ёлка”, “Поезд”, “Тоннели”, “Замок”, “Мальчик”, “Девочка”, “Робот”, “Рыбка”, “Теремок”

5. Упражнения: “Барьер для собак”, “Дрессированная собачка с поднятой лапкой”, “Сказочный домик’, “Походная фляжка”, “Лошадка”, “Грузовой поезд”, “Пятиэтажный дом”, “Утка Кику”

 6. Рассказывание «Сказка про хозяйку, собачку и туфельку»

7. Рефлексия

1. **Ожидаемые результаты освоения программы**

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.

Игры с кубиками Никитина разовьют у детей:

• логическое и образное мышление, творчество, умение распознать и построить образ, способность к самостоятельности;

• способности к пространственной ориентировке;

• пространственное мышление;

• воображение;

• навыки конструирования;

• понимание аксонометрической проекции (плоского изображения трехмерных объектов) научат строить с использованием схем, чертежей, планов, проекций.

1. **Контрольно-измерительные материалы**

Формы контроля:

• индивидуализация (учет продвижения личности в развитии)

• устные и письменные поощрения

• накопительные баллы (за правильность выполнения задания ребенок

поощряется квадратиком красного цвета);

• соревнования;

• конкурсы;

• фотовыставки;

• открытые занятия;

• мастер-классы.

5. Оценочные материалы

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

**VII. Список литературы**

1. Богусловская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей младшего

дошкольного возраста. - М.

2. Игры для развития и коррекции. Методические рекомендации. М.: ИНТ

3. Логика и математика для дошкольников: Методическое пособие / Авт.-

сост. 4. Е.А. Носова, P.JI. Непомнящая. - СПб., Математика до школы:

Пособие для воспитателей детских садов и родителей. - СПб.,

4. "Ступеньки творчества, или Развивающие игры". Никитин Б.П. 7-е

издание, исправленное и дополненное. Издательский дом «Самокат».

Москва, 2017. Серия «Самокат для родителей»

1. **ПРИЛОЖЕНИЕ**

«Вы хотите, чтобы ваши дети были способными и талантливыми? Тогда помогите им сделать первые шаги по ступенькам творчества, но ... не опаздывайте и, помогая, ... думайте сами» «Развивающие игры – вовсе не какой-то эликсир талантливости, принимая который можно достичь желаемых результатов. Это одно из средств развития способностей. Игру принято называть основным видом деятельности дошкольника. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны личности ребенка, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Вы проектируете при этом личность» Б. П. Никитин

**Игра «Сложи квадрат»**

Цель: - закрепить представления о сенсорных эталонах цвета и формы, соотношении целого и части; - развивать сообразительность, пространственное воображение, логическое мышление, математические и творческие способности; - учить разбивать сложное задание на несколько простых, создавая алгоритм

действия в игре; - способствовать развитию таких черт характера как сосредоточенность, внимательность, находчивость, упорство в достижении цели.

Варианты игры

1. Сложите квадраты в рамках по цветам, назовите их цвет и форму деталей, из которых они состоят.

2. Сложите квадраты в рамках, следуя порядку цветов в солнечном спектре (радуге): красный, оранжевый, желтый и т. д.

3. Сложите квадраты в два столбика: отдельно «теплые», отдельно «холодные».

4. Сложите квадраты не в рамках, а на столе, на полу. Лишенные степени свободы, они хуже складываются.

5. Сложите квадраты на скорость, как можно быстрее, соревнуясь друг с другом.

6. Предварительно отобрав нужные детали, сложите квадрат или несколько с закрытыми глазами.

7. Сложите квадраты из деталей разного цвета.

8. Сложите квадраты из различных деталей игр «Сложи квадрат» разных уровней сложности.

9. Составьте по расчлененной схеме фигуру-картинку, подобрав нужные части квадратов, назовите получившуюся фигуру.

**Игра «Сложи узор»**

Цель: -развивать способность к анализу и синтезу изображений, пространственного мышления, мелкой моторики и фантазии; - развивать логическое мышление; - развивать воображение, стимулируем конструктивное творчество детей; - развивать умение работать со схемой, выкладывать на схему и рядом; В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий: - учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков; - ставится обратная задача: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. - придумывать новые узоры из девяти или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнять уже творческую работу. Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в достаточно широком диапазоне. Варианты игры: 1. Выкладывать узор из 16 кубиков. 2. Выкладывать узор по образцу. 3. Выкладывать узор по образцу на время. 4. Выкладывать узор, используя творческое воображение

Методика проведения игры «Сложи узор»

1. Ребята, в этой игре всего 16 кубиков. – Посчитайте их. Сколько всего кубиков в коробке? (16) 2. Рассмотрите их: у кубика 6 граней, т. е. сторон посчитаем их. (6) А) Передняя сторона (грань) – Какого цвета? (Красная) Б) Задняя грань – Какого цвета? (Желтая) В) Две боковые грани – Какого цвета? (Г) Верхняя грань – Какого цвета? Д) Нижняя грань – какого цвета? (3. Возьмите любой кубик и найдите у кубика белую грань и покажите (красную, желтую, синюю) 4. Покажите кубик – с красно-белой гранью, с желто-синей гранью. 5. Все 6 граней окрашены в 4 цвета – это для того, чтобы составлять цветные узоры. 6. Вы хотите научиться составлять узоры? Но тогда подойдите ко мне и посмотрите, как нужно правильно составлять узор. Объясняю: - Сначала мы с вами будем составлять узоры из 9 кубиков, а потом из 16. Вот узор из 9 кубиков (сама делаю узор по карточке) - Сколько в первом ряду кубиков? (3) - Сколько во втором? (3) - Сколько в третьем? (3) - Сколько всего кубиков? (9) - Какого цвета первый верхний кубик? - Второй? - Третий? - Во втором ряду, какого цвета первый кубик? - Во втором? В третьем? - В третьем ряду, какого цвета первый кубик? - Во втором? В третьем? \_ Так сколько рядов в квадрате из девяти кубиков? (3 ряда) - Посчитайте ряды? Считаем - 1,2,3 – Красивый получился узор? (Да) - На что он похож? (…) 7. А теперь Вам первое задание: раздаю узоры – карточки, а Вам нужно будет по узору на карточке сложить точно такой же узор из кубиков. 8. Дать 2 старых узора – 1 новый. Задания: 1. По узору складываем точно такой же узор из кубиков. 2. Глядя на узор из кубиков – нарисовать этот узор в тетради. 3. Придумать самим новые узоры и зарисовать, чтобы не забыть. 4. Изменять узор по цвету: если на карточке узор состоит из красно белых граней, то можно сделать желто-синий. 9. Чтобы не мешать, кто справился с заданием 3-4 ребенка – организовать соревнование (кто быстрее соберет узор).

Конспект занятия «Прощание с журавлями». Цель: развитие умения решать конструктивные задачи различными способами (по схеме, силуэту), развитие аналитико-синтетического мышления. Активизация словаря. Развитие мелкой моторики руки, воображения. Воспитание взаимопомощи и умения работать в коллективе. Материал: комплекты развивающей игры: кубики Б.П. Никитина

«Сложи узор», схема «птичий клин» Ход

Педагог: – Какое сейчас время года? – Какие осенние месяцы вы знаете? – Какой сейчас осенний месяц? – Как можно назвать осень в ноябре? – Какие изменения в природе происходят осенью? – А вы знаете, что нам подарили фотоаппарат?

Мы так обрадовались, и нам поскорее захотелось сделать несколько фотографий. Самые красивые фотографии получаются на природе, поэтому несколько дней мы наблюдали за птицами, их отлетом на юг. Давайте посмотрим, какие фотографии у нас получились. (Демонстрация картинок с изображением различных видов перелета птиц). Педагог: Сейчас я вам предлагаю построить птичий клин с помощью кубиков. Конструирование птичьего клина по схеме с помощью кубиков Б.П. Никитина «Сложи узор». Конспект занятия «Буратино в гостях» Цель: с помощью игры «Сложи узор» развивать способность детей к анализу и синтезу; учить по узорам – заданиям складывать такой же узор из кубиков (4шт,9шт). В игре «Сложи квадрат» учить различать не только цвета, но и их оттенки, складывать из каждой кучки кусков один квадрат такого же размера, как неразрезанный образец (из 2,3,4,5 частей); тренировать сообразительность при решении проблемы частей целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположении. Вырабатывать умение узнавать и различать форму плоских фигур и их положение на плоскости (игра, «Рамки и вкладыши»). В игре «Обезьянка» развивать внимание, учить точно, копировать действия ведущего. Воспитывать интерес к развивающим играм, побуждать детей к усиленной умственной деятельности. Развивать речевую активность. Активировать словарь; названия геометрических фигур (квадрат, треугольник, круг), названия основных цветов (красный, синий, белый, желтый); кубик, кирпичик. Материал: развивающие игры по Б.П.Никитину «Сложи узор», «Сложи квадрат»; набор кирпичиков к игре «Обезьянка»; «Рамки и вкладыши».

Ход: в гости к детям пришёл Буратино. Буратино - Здравствуйте, ребята! Вы меня узнали? Что это такое у вас на столах? Воспитатель - Буратино, это у нас интересные, необычные игры. Буратино - А ребята научат меня в них играть? Как называется эта игра и как в неё играть? Дети - Буратино, эта игра «Сложи квадрат». Сначала нужно все части (кусочки) разложить по цвету, а потом из каждой кучки кусков сложить один квадрат. Все квадраты должны быть одинакового размера. Буратино - А кусочки все одинаковые? Дети - Нет, здесь есть кусочки квадратной, треугольной и ещё др. форм. Буратино - А как играть вот в эту игру? Воспитатель - Это игра «Сложи узор». Узоры выкладывают из кубиков. У кубика одна сторона красная, другая синяя, третья белая, четвертая жёлтая, и ещё две двухцветные: уголок белый и красный, синий и жёлтый. Сначала нужно внимательно рассмотреть узор на карточке, потом сложить такой же узор из кубиков. Буратино - Ой, как интересно! А тут ещё какие-то игры. Воспитатель - Это игра «Закрой окошко» («Рамки и вкладыши»). Нужно найти окошки (вкладыши) такой же формы и цвета, что и домики (рамки). Буратино - Ребята, вы так интересно все рассказывали. Мне бы ещё научиться в них играть. Воспитатель - Сейчас тебе ребята покажут, как они умеют играть, а ты внимательно смотри и учись. (игры детей по желанию (с муз. сопровождением)). Буратино - Какие вы молодцы! Я хочу вам показать, с кем я к вам пришёл (показ игрушечной обезьяны) и рассказать про неё одну историю. - Сидела в комнате маленькая обезьянка и не узнала, что ей делать. В комнате было тихо- тихо, и, хотя она вертела головой во все стороны, ничего интересного она не увидела. И стало ей скучно- скучно ... И вдруг услышала она за дверью чьи-то шаги, спряталась в уголок и стала внимательно смотреть. Открылась дверь, вошёл маленький мальчик, подошёл к буфету, открыл дверцу и что-то достал в красивой бумажке. Как только мальчик отвернулся, обезьянка подскочила к буфету, открыла дверцу и тоже достала что-то в красивой бумажке. Мальчик разворачивает в красивую бумажку, и она тоже. Мальчик откусывает кусочек, и обезьянка откусывает; мальчик улыбается, и обезьянка улыбается. Это оказалась шоколадная конфета. И так обезьянке понравилось, что она стала все делать точь-в-точь как мальчик. А вы сумеете делать как обезьянка? Воспитатель- Буратино, наши ребята могут тоже быть маленькими «обезьянками». У меня есть вот такие кирпичики, мы сейчас с ними поиграем. Ребята будут обезьянками, а я мальчиком. Если хочешь, то тоже можешь с нами поиграть (игра «Обезьянка»). Буратино -Хорошо, ребята, у вас, интересно. Но мне пора уходить. Вы показали мне разные интересные игры. Я хочу угостить вас тоже вкусными конфетами и оставить свою обезьянку погостить у вас. До свидания!

**Игра «Уникуб»**

Цель: - развивать способность к анализу и синтезу плоских изображений

объемных форм; - развивать пространственное мышление интеллект, внимание, умение логически мыслить и решать нестандартные задачи.

Варианты игры

1. Складывание площадки из 9-ти кубиков.

2. Складывание площадки из 16-ти кубиков.

Усложнение работы с игрой «Уникуб»

1. Учить складывать малый куб из 4-х кубиков синего (красного цветов).

2. Учить складывать малый куб из 8-и кубиков синего (красного цветов).

3. Учить складывать малый куб из 12-ти кубиков синего (красного цветов). 4.

Учить классифицировать кубики.

Задания к игре «Уникуб»

У-1. Сложи кубики в коробку. Знакомство с «Уникубом» можно начинать поразному: с самыми маленькими (1,5–3 года) лучше начинать с укладки кубиков в коробку. Сначала это может быть просто укладывание всех трех слоев по очереди и закрывание полной коробки крышкой. Но малыши быстро начинают различать разницу в цвете и тогда предпочитают какой-то один цвет. Тогда выполнить задание У-1 можно так: «Давай сложим так, чтобы все донышко в коробке было красным!» – и, конечно, обрадоваться, если получилось хорошо.

Огорчает малышей только кубик без красных граней. Его можно уложить последним и в середине, чтобы было похоже на фонарик.

У-2. Кто сумеет сложить кубики так, чтобы донышко было синим, серединка – желтой, а верх – красным? Малышу можно показать рисунок в книге.

У-3. Красный поезд. Нужно сложить из кубиков поезд, как показано на рисунке.

Крыши, стены вагонов и электровоз – красные (с тех сторон, которые видны на рисунке). Положите, а лучше поставьте или повесьте вертикально перед малышом рисунок У-3. Длина поезда может быть и точно такая, как на рисунке, и больше. Это зависит от настроения «машиниста». В этом задании точность в числе кубиков можно не соблюдать. Главная трудность задания для 3-летнего малыша – одновременно следить за двумя плоскостями и к тому же отбирать подходящие кубики (с 2 и 3 красными гранями). Если же он раньше выполнял задание «Сложи узор», это задание для него будет сравнительно легким. Но если он сделает красными только крыши вагонов, а стенки получатся не у всех вагонов красными, похвалите его: «Хорошо маляры покрасили крыши – все красные. А теперь посмотрим, как маляры покрасили стенки». И «идите2 указательным и средним пальцами вдоль поезда. Остановитесь около вагона со стенкой другого цвета и подумайте: «Посылать ли вагон в перекраску или нет? Решение должен принять сам «машинист».

 У-4. Желтая квадратная коробка. Малыш должен решить, какие кубики надо взять, чтобы и 4 боковые грани были желтыми. Варианты - синяя и красная коробки.

У-5. Кто сложит квадратную площадку из 9 кубиков? Это игровая площадка для дошкольников. Все 4 боковые грани желтые. Уникуб 9

У-6. Кто построит синюю квадратную площадку из 16 кубиков? Это может быть спортплощадка для школьников. Все грани, кроме нижней, синие.

У-7. Кто построит красную квадратную сцену для летнего театра из 25 кубиков?

Здесь уже надо различать, какие «сорта» кубиков надо укладывать по периметру и какие в центр модели, иначе может не хватить кубиков нужного цвета.

У-8. Классификация по красным. Разложите кубики по «сортам» или лучше сложите «три поезда». В первом поезде все вагоны с одной красной крышей, во втором – с красными крышами и одной красной стенкой, в третьем – с красной крышей и двумя красными стенками. Получаются три поезда разной длины и один тепловоз (кубик без красных граней). С классификации начинается серьезное овладение «Уникубом», поэтому ее можно дать даже раньше, т. е. после выполнения первых трех заданий, особенно в том случае, если малыш уже считает до 3–5 и может различать «сорта» кубиков. Мы не придумали названия каждому «сорту» кубиков и пользуемся плодами детского словотворчества: «однушка красная», «двушка синяя», «трешка желтая» и «нулевка». В этих названиях ясно видно, по какому цвету шла классификация и сколько граней этого цвета есть на кубике. Малышей такая терминология устраивает, и, складывая квадратную сцену для летнего театра (У-6), они сразу говорят: «По углам я поставлю «красные трешки», между ними «красные двушки», а в середину можно класть «красные однушки» и что останется». Предварительная классификация кубиков по красному, синему или желтому цвету значительно облегчает выполнение любого задания, поэтому часто малыши по собственной инициативе, перед тем как приступить к новому заданию, делают такую классификацию. При этом они уже понимают, какой цвет лучше выбрать и делать ли классификацию полностью или отобрать одни «трешки» или «двушки».

У-9. Посчитайте, сколько вагонов в поезде, где у вагонов только красные крыши (сколько в «Уникубе» «красных однушек?»). Сколько вагонов в поезде с красными крышами и одной красной стенкой? (Сколько «красных двушек»?)

Сколько вагонов в третьем поезде? (Сколько «красных трешек»?) Из кубиков какого «сорта» можно сложить малый куб (из 8 кубиков) одного цвета?

У-10. Три беговые дорожки на стадионе из 9 кубиков разного цвета. Боковые грани имеют цвет прилегающей дорожки.

**Игра «Кубики для всех»**

Цель: -учить мыслить пространственными образами, уметь их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками;

- развивать навыки комбинаторики и пространственного мышления, учит мыслить объемными фигурами; -помогать овладеть графической грамотностью, понимать план, карту, чертеж.

Варианты игры

1. Складывать модель по предложенному образцу из 2-3х фигур.

2. Складывать модель по предложенному образцу из 4-5х фигур.

3. Складывать модель по предложенному образцу из 6- 7х фигур.

4. Творческое придумывание и складывание новых фигур.

Игра «Кубики для всех». «Сказка про хозяйку, собачку и туфельку» В одном доме жила-была женщина. И была у этой женщины собачка. Однажды женщина - хозяйка собачки - вернулась домой, поужинала, почистила зубы, помылась и легла спать в свою кроватку. Но, прежде чем лечь, она сняла с себя... что? Одежду. А еще? Конечно, обувь, точнее, туфельки. И, пока она спала, собачка утащила одну туфельку и спрятала ее. А теперь давайте отыщем в квартире спрятанную туфельку. Мы знаем, что в комнате стоял стол и два кресла.

Так куда же собачка спрятала туфельку?

Ответ: под стол.

Конспект занятия «Гуси-лебеди»

Цель: развивать пространственное и математическое мышление. Развивать точность, аккуратность, способность к анализу, синтезу. Закрепить знание детей о цвете, форме предметов. Воспитывать сочувствие и желание помочь героям.

Материал: игры Б.П. Никитина «Дроби», «Вкладыши Монтессори», «Уникуб», «Сложи узор», «Сложи квадрат». Игрушечная печка, яблоня, ежик, синяя лента, куклы Машенька и Иванушка. Ход Воспитатель: Ребята, к нам в гости пришла Машенька, она плачет, как вы думаете, что у нее случилось? (ответы детей) Унесли гуси-лебеди ее братца. И она не знает, как его найти. Ребята, вы согласны помочь Машеньке? Дети: Да. Воспитатель: Тогда нам нужно всем вместе отправиться в путь и отыскать ее братца. Давайте все возьмемся за руки и пойдем искать Иванушку. (Пока идем, звучит музыка леса). Воспитатель: Ой, ребята, что я вижу это же печка. Давайте спросим у печки, не видела ли она, куда гуси-лебеди полетели. Дети: Печка, ты не видела, куда гуси-лебеди полетели? Печка: Соберите бревнышки для меня, тогда скажу. Воспитатель: Таня, ты будешь собирать синее бревнышко, Саша, ты красное и т.д. Игра «Уникуб». После того как все выполнят задание, воспитатель уточняет, кто из детей какого цвета собирал бревнышко. Воспитатель: Ребята, печка, говорит, что гуси-лебеди полетели в ту сторону (показывает направление рукой). Дети благодарят печку. Воспитатель: Нам пора идти дальше. Возьмемся за руки и пойдем.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, это же яблоня. Давайте спросим у нее, не видела ли она, куда гуси-лебеди полетели. Дети: Яблоня, ты не видела, куда гуси-лебеди полетели? Яблоня: Ребята, я скажу, куда полетели гуси-лебеди, только помогите мне. Налетел ветер, и все яблоки упали. Соберите все яблоки.

Игра «Дроби». Воспитатель: Ребята, вы помогли яблоне, и она указывает нам, куда полетели гуси-лебеди. Давайте поблагодарим яблоню и пойдем дальше.

Воспитатель: Ребята, посмотрите это же речка. Давайте спросим у нее, не видела ли она, куда гуси-лебеди полетели? Дети: Речка, ты не видела, куда гуси-лебеди полетели? (Речка показывает) Воспитатель: Ребята, а как нам переправиться через речку. Дети: Сделать лодку. Игра «Сложи узор». Воспитатель: Ребята, вы справились с заданием, и мы можем отправляться дальше. Дети берутся за руки.

Воспитатель: Ой, кто это нас встречает? Отгадайте загадку. Сердитый недотрога живет в глуши лесной. Иголок очень много, а нитки не одной. Дети: Ежик.

Воспитатель: Ребята, ежик просит помощи. Разбиты все кирпичи на дороге. Помогите ежику собрать их. Игра «Сложи квадрат». Воспитатель: Ребята, вот мы и подошли к избушке Бабы-яги. Надо попросить ее, может она отдаст нам Иванушку. Дети: Баба-яга, отдай нам Иванушку. Баба-яга: Отдам я вам Иванушку, если вы подберете к каждой двери ключик. Ключик подбирайте, двери открывайте и Иванушку забирайте. Игра «Вкладыши Монтессори». Дети подбирают ключи, и Баба-яга отдает Иванушку. Машенька: Ребята, спасибо, что вы помогли мне и спасли моего братца. Нам пора идти домой. Да и вам пора возвращаться. Дети берутся за руки и возвращаются в группу.

**Игра «Внимание», «Внимание - Угадайка»**

Цель: - развивать внимание, зрительную память, точность, аккуратность, навыки счета, графические способности; - учить рисовать все фигуры одного роста (одной величины, например, в 2, 3 или 4 клетки и т. п.); - все фигуры в ряд - на одной горизонтальной линии или в колонку – по вертикали; -учить рисовать фигуры последовательно, друг за другом; - одна серия показать 3 фигуры 4-ю отгадать самим

**Игровой турнир по развивающим играм Б.П. Никитина**

Цель: Заинтересовать детей играми, вызвать радостное настроение. Развивать память, внимание, логическое мышление; добиваться самостоятельного выполнения заданий. Тренировать в развитии цветоощущения и сообразительности при решении проблемы целого и его частей, их взаимоотношений и взаиморасположение (в игре «Сложи квадрат»). Учить анализировать закономерности окраски кубиков, учить точности, аккуратности, предусмотренной (в игре «Уникуб»). Развивать способность к анализу и синтезу, способность к комбинированию (в игре «Сложи узор»). Закреплять представления о дробях, как о частях круга, об их соотношениях. Вырабатывать умение узнавать и различать форму плоских фигур и их положение на плоскости (в играх «Дроби» и «Рамки и вкладыши Монтессори»).

Материал: развивающие игры по Б.П.Никитину «Сложи квадрат», «Уникуб»,

«Сложи узор», «Дроби», «Рамки и вкладыши Монтессори».

Ход: Воспитатель. - Дети, сегодня мы пойдём в игротеку, где есть много разных и интересных игр, в которые мы можем поиграть. (в комнате с играми сидит Незнайка и разбирает кубики) - Ой, здесь уже кто-то есть. Здравствуйте! Кто это? (Незнайка) - А что ты тут делаешь? Мы вот пришли с ребятами поиграть в игры. Незнайка. - А мне вот Знайка дал какие-то кубики и сказал, что они необычные, чуть ли не волшебные. А я не вижу ничего необычного. Вон какую башню построил, ну и что? Ничего интересного нет. Воспитатель. - Ну-ка Незнайка, покажи, что у тебя за кубики. Ребята, посмотрите какие кубики, они нам знакомы, и мы действительно знаем, что они необыкновенные. Давайте, мы их сначала правильно разложим по коробкам (кубики с разных игр перепутаны).

Воспитатель. - Ребята, в какую игру можно поиграть с этими кубиками? («Сложи узор»). А вот эти кубики, Незнайка, к другой игре - «Уникуб». Посмотри они все разные, есть двухцветные и трёхцветные. Воспитатель. - Ребята, что можно сделать из этих кубиков? (различные модели и конструкции).

- Незнайка, а наши ребята как раз умеют играть в эти игры. Так же они играют и в другие, и все они очень интересные. Поэтому мы и пришли в игротеку, и если хочешь, то давай вместе с ребятами посмотрим, какие ещё игры здесь есть («экскурсия» по выставке «развивающих игр). Воспитатель. - Незнайка, а ты хочешь научиться правильно играть в эти игры и узнать какие они интересные? (Конечно) - Ребята, а мы с вами вот что придумаем: мы проведём игровой турнир, посоревнуемся командами, а чья команда выиграет, та и будет учить потом Незнайку. (Деление детей на 2 команды, название команд (герои «Солнечного города»). Воспитатель. - У нас все готово для турнира, и давайте вспомним правила игры «Сложи квадрат» (отобрать все кусочки по цвету или по номерам, затем из этих кусочков сложить целый квадрат). - А какие правила в игре «Сложи узор»? Что нужно сделать? (подбирая грани кубика по цвету правильно сложить рисунок, узор)

- Что нужно делать в игре «Уникуб», как играть? (надо внимательно рассмотреть рисунок, отобрать кубики с гранями нужного цвета, а затем построить модель, чтобы совпадали по цвету со всех сторон). - Поэтому нужно быть очень внимательными, чтобы все задания были выполнены правильно. Кто быстрее в команде выполнит задание - получает 2 фишки, а другие игроки по 1 фишке. Незнайка. - А у меня как раз есть мои друзья - человечки из Цветочного города (пластмассовые фигурки), они и будут фишками для победителей. Воспитатель.

- Правильно, в какой команде будет больше человечков, та и будет победителем нашего турнира. - А теперь, кто хочет собирать квадраты? (из обеих команд по 3 человека). - Кто хочет собирать конструкции и модели в игре «Уникуб»? (по 2 человека). - А остальные по очереди будут собирать рисунки в игре «Сложи узор» (по 3 человека) - Занимайте свои места. Начинаем наш турнир. (Те дети, которые в команде выполнили своѐ задание, по желанию самостоятельно играют в игры «Дроби», «Рамки и вкладыши», «Пифагор», «Танграм», «Колумбово яйцо», и другие, которые находятся в «Игротеке». В конце турнира награждение победителей медалями).

Конспект занятия «Путешествие в горы» Программное содержание: развивать способность к анализу и синтезу изображений, пространственного мышления, мелкой моторики, умение логически мыслить и решать нестандартные задачи, познакомить с соотношением целого и части.

Оборудование: набор кубиков «Сложи узор», «Уникуб», игра «Сложи квадрат», индивидуальные маршруты.

Ход: Приглашаю детей в очередное путешествие в горы (дети рассматривают индивидуальные маршруты движения). Обращаю внимание детей на их исходное положение на маршруте. В соответствии с местонахождением ребенка на маршруте начинаем движение. Дети выбирают номер игры и складывают узор в соответствии с правилами. По окончании выполнения задания ребенок отмечает на маршруте свой результат. Аналогично проводят игры «Уникуб» и «Сложи квадрат». В конце занятия подвожу итог: дети сравнивают, кто из них выше поднялся по своему маршруту в горы.