

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА №27 "АЛЕНЬКИЙ ЦВЕТОЧЕК"
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ



ПЛАНИРОВАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОСПИТАТЕЛЯ

по теме:

**«РАЗВИТИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ
СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ Б.П.НИКИТИНА
(ДЛЯ ДЕТЕЙ 4 -5 ЛЕТ)»**



Разработала воспитатель:

Асанова Э.С

г. Симферополь, 2022 г.

Актуальность. На современном этапе развития России происходят изменения в образовательных процессах: содержание образования усложняется, акцентируя внимание педагогов дошкольного образования на развитие творческих и интеллектуальных способностей детей, коррекции эмоционально-волевой и двигательной сфер; на смену традиционным методам приходят активные методы обучения и воспитания, направленные на активизацию познавательного развития ребенка. В этих изменяющихся условиях педагогу дошкольного образования необходимо уметь ориентироваться в многообразии интегративных подходов к развитию детей, в широком спектре современных технологий.

Каждый дошкольник - маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир.

Задача воспитателей – помочь ему сохранить и развить стремление к познанию, дать пищу для развития ума ребенка.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением различных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребёнок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно готовность к мыслительной деятельности - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного периода – школьного детства.

То, что ребёнку с первых дней его жизни необходимы упражнения для развития всех мышц, понимают все. Уму также необходима постоянная тренировка. Человек, который способен конструктивно мыслить, быстро решать логические задачи, наиболее приспособлен к жизни. Он быстрее находит выход из затруднительных ситуаций, принимает рациональные решения; мобилен, оперативен, проявляет точные и быстрые реакции.

Цель технологии: Развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников в процессе игровой деятельности посредством развивающих игр Б. П. Никитина.

Задачи.

Обучающие:

- Ознакомление учащихся с геометрическими фигурами и объемными телами;
- Формирование навыков конструирования по образцу, по схеме и по собственному замыслу;
- Овладение 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.

Технология основана на построении, моделировании творческого процесса, создании микроклимата, где проявляются возможности для развития творческой стороны интеллекта ребёнка. Данный процесс осуществляется в ходе развивающих игр. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратиков из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. Дети играют с мячами, верёвками, резинками, камушками, орехами и т.д.

Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом ребенка. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, чертежа, плоской модели, инструкции и т.д. Таким образом, ребенка знакомят с разными способами передачи информации.

Задачи располагаются в порядке возрастания сложности. Задачи имеют широкий диапазон трудностей: от доступных 2-3 летнему малышу, до несложных взрослому. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребёнку идти вперёд и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где всё объясняется и где формируются, в основном, только исполнительские черты в ребёнке.

Большинство игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, позволяют детям и взрослым составлять новые варианты заданий, новые варианты игр, т.е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка. В этих играх удалось объединить один из основных принципов обучения, от простого к сложному, с принципом творческой деятельности, самостоятельно по способностям, где ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Процесс действия с развивающими играми обеспечивает выполнение 5 основных условий развития способностей:

1. развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;
2. их задания – ступеньки создают условия, опережающее развитие способностей;
3. поднимаясь каждый раз *самостоятельно* до самого «потолка», ребёнок развивается более успешно;
4. развивающие игры могут быть разнообразны по содержанию, создают атмосферу свободного и радостного творчества;
5. не вторгаясь в игру ребёнка взрослый создает тем самым условия для развития детской самостоятельности.

Теоретические аспекты.

Для развития конструктивной деятельности и интеллектуально - творческих способностей детей можно использовать развивающие игры серии «Кубики Никитина», разработанные педагогами - новаторами Еленой и Борисом Никитиными. В серию входят игры: «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Уникуб», «Кирпичики», «Кубики для всех», «Логические кубики» и др. Работу с кубиками рекомендуется начинать с наборов «Сложи узор» и «Сложи квадрат», а затем постепенно добавляются новые наборы. В своей работе я использую игры: «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Кирпичики» и развивающие рамки и вкладыши Монтессори, поскольку я работаю с детьми младшей и средней группы.

Данная педагогическая технология не является инновационной для практиков дошкольного образования, так как педагоги уже не первый год используют предложенные в ней развивающие игры в своей работе. Однако сегодня, в аспекте деятельностного подхода к образованию детей дошкольного возраста, возникла необходимость говорить об использовании развивающих игр в воспитательно-образовательном процессе детского сада, как о технологии развивающих игр - специальном построении деятельности педагога, когда все действия представлены в определенной последовательности и целостности, предполагается достижение определенного результата, ориентированного на развитие познавательных способностей детей дошкольного возраста.

Главное отличие игр - это многофункциональность и безграничный простор для творчества. Они могут заинтересовать и увлечь всех членов семьи.

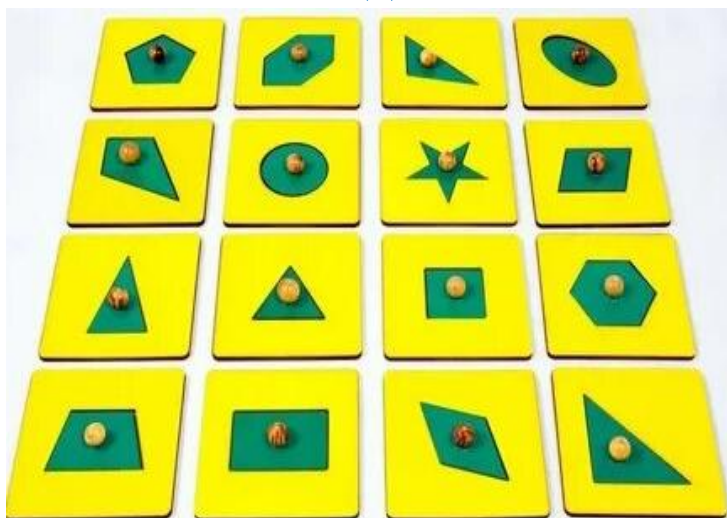
Игры учат детей, переходя от простых к более трудным заданиям, получать радость и удовлетворение от умственной деятельности, думать, порой мучиться, но обязательно добиваться цели.

СЛОЖИ УЗОР (СУ)



Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены по-разному в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1-, 2-, 3-, и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. В игре с кубиками дети выполняют 3 вида заданий. Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, нарисовать узор, который они образуют. И, наконец, третье — придумывать новые узоры из 9 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 необыкновенно широком диапазоне. В этой игре хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу, этим важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности, и способность к комбинированию, необходимую для конструкторской работы.

РАМКИ И ВКЛАДЫШИ МОНТЕССОРИ (М)

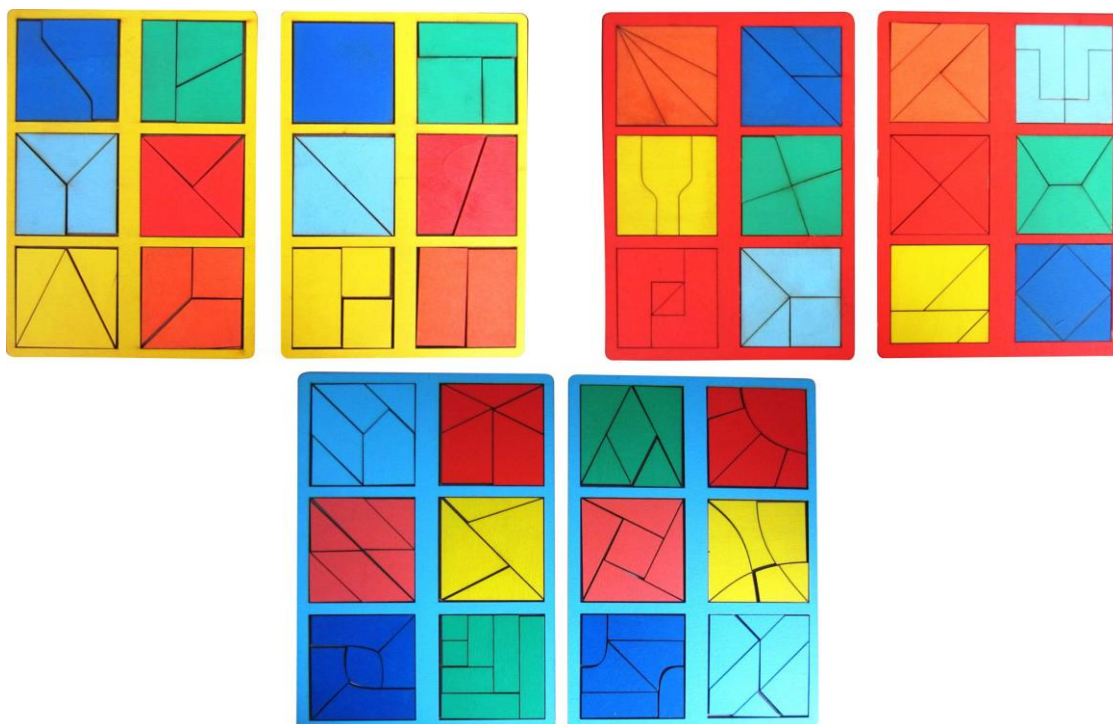


Идея этой игры взята из трудов известного итальянского педагога Марии Монтессори (1870—1952). Ей удавалось с помощью ряда своеобразных заданий и умелого применения принципа саморазвития, когда малыш занимается сам, так успешно влиять на развитие умственно отсталых детей, с которыми она занималась, что к моменту поступления в школу они по своему развитию даже превосходили нормальных детей. Тогда это так поразило ее, что она писала: «... что же надо делать с нормальными детьми, чтобы они стали слабее моих несчастных?» Игра «Рамки и вкладыши Монтессори» развивает детей в нескольких направлениях:

- 1) вырабатывает умение узнавать и различать форму плоских фигур и их положение на плоскости (зрительно и на ощупь);
- 2) готовит детей к овладению письмом и рисованием — вырабатывает умение владеть карандашом, как говорят художники, дает «твердость руки», умение проводить линии по линейке, по угольнику, по лекалу и на глаз, различать границы фигур и видеть линии-контуры;
- 3) знакомит с геометрической терминологией — названиями фигур. В эту игру можно играть даже с полуторагодовалыми и двухлетними малышами, если их развитие не слишком задержано недостатком свободы в познании мира. В возрасте 8—9 месяцев до 2 лет нехватка свободы (детям не разрешают ползать по полу) особенно сильно сказывается на развитии. Игра представляет собой набор квадратных рамок-пластинок размером 100 X 100 мм, толщиной 1,5—2 мм. В центре каждой из них вырезано отверстие, закрывающееся крышкой-вкладышем такой же формы и размера, но другого цвета. Набор состоит из следующих фигур:

1. Круг (диаметр 50 мм).
2. Квадрат (сторона 40 мм).
3. Треугольник равносторонний (сторона 50 мм).
4. Эллипс (диаметры 70 и 40 мм).
5. Прямоугольник (стороны 60 и 40 мм).
6. Ромб (сторона 40 мм и острый угол 60°).
7. Трапеция (основания 60 и 40 мм, высота 40 мм).
8. Четырехугольник неправильный (стороны 65 и 35 мм, один прямой угол).
9. Параллелограмм (со сторонами 50 и 42 мм, острый угол 75°).
10. Треугольник равнобедренный (стороны 65 мм, основание 40 мм).
11. Шестиугольник правильный (сторона 30 мм).
12. Звезда пятиконечная (диаметр описанной окружности 65 мм).
13. Треугольник прямоугольный равнобедренный (катеты 60 мм).
14. Пятиугольник правильный (диаметр описанной окружности 60 мм).
15. Шестиугольник неправильной формы (стороны 30 мм, два противоположных угла 90°).
16. Треугольник разносторонний (стороны 40, 60, 80 мм).

СЛОЖИ КВАДРАТ (СК)



Эта игра возникла из головоломки, в которой требовалось из нескольких кусочков различной формы сложить квадрат. Головоломка была трудна даже для взрослых, но за нее брались и дети, и безуспешность их попыток натолкнула нас на мысль сделать ряд более простых заданий, которые постепенно подведут к решению сложного. Получая части квадрата и задание «Сложи квадрат», малыш выполняет несколько видов работ, неодинаковых по содержанию и по степени сложности. Самые младшие начинают понимать, что из частей, иногда даже очень странной формы, можно сложить квадрат. Они понимают, что необходимо переворачивать все кусочки на лицевую сторону и отбирать части по цвету или по оттенкам цветов. Таким образом происходит тренировка в развитии цветоощущения и сообразительности при решении проблемы частей целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположений. Постепенное усложнение заданий позволяет малышу продвигаться самостоятельно, а методы «ледокола» надо применять каждый раз со знакомых и более простых заданий, как в других играх. Это делает излишним подсказку и объяснение. В своей работе я использую 1 и 2 уровень игры «Сложи квадрат».

КИРПИЧКИ (К)



Эта игра — своеобразная гимнастика для ума. Она не только знакомит детей с основами черчения, но, главное, развивает пространственное мышление ребенка. Материалом для игры служат 8 деревянных или пластмассовых кирпичиков и 30 чертежей-заданий, по которым надо строить модели. Как и в других играх задания подобраны в порядке возрастания сложности. Первые задания можно предложить даже 3—4-летним детям, а последние будут сложны и для некоторых школьников, уже начавших изучать черчение. В игре выполняются 3 вида заданий: построить модель из кирпичиков по чертежам-заданиям, сделать чертежи по построенной модели, сконструировать новые модели и составить чертежи к ним. Это уже сложная творческая деятельность. Инженеры, столкнувшись с трудными заданиями из кирпичиков, удивлялись: «Хорошая гимнастика для ума!» А девятиклассники, впервые просидев 30—40 минут над сборкой моделей по чертежам, иногда восклицали удовлетворенно: «Вот теперь понятно, зачем мы проходим черчение!» Что касается дошкольников, то они будут с гордостью строить «по настоящим чертежам» свои сооружения из кирпичиков, не подозревая, что занимаются умственной гимнастикой, как инженеры, изучают мудреный язык техники — черчение, как школьники, да еще развивают при этом свои способности.

В развивающих играх Никитиных - в этом и заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей. Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей: —развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;

–их задания – ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;

–поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;

– развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

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.

Развивающая предметно-пространственная среда.

Для эффективного решения образовательных задач по технологии «Развивающие игры Никитиных» очень важно оснастить группу комплектами игр. В условиях учреждения все игры и пособия концентрируются в одном месте - «интеллектуально-игровом центре». Он содержит такие интеллектуальные игры: «Сложи узор» 4 набора, «Кирпичики» 4 набора, «Сложи квадрат» 1 уровень и 2 уровень, «Рамки вкладыши Монтессори» 1 набор. Таким образом, оснащения группы достаточно, как для индивидуальных игр, также и для игр в подгруппах. Я имею возможность взять в методическом кабинете дополнительные наборы игр, что позволяет использовать интеллектуальные игры Никитиных и на занятия по ФЭМП и РПВД. В центре есть подборка схем разной сложности разработанных Никитиными, а также есть схемы, которые сделаны своими руками. Каждый набор также содержит альбом с заданиями и методическими

рекомендациями. Я в работе также использую и специально разработанный альбомы для детей «Сложи узор» и схемы из интернета распечатанные. Это, позволяет привлекать детей к играм, используя разнообразные сюжеты, которые обыгрываются в альбомах. Сюжеты также разные по сложности выполнения. В своей работе я использую также методическую разработку Жени Кац «Сложи узор», в которой описаны различные варианты игр и заданий с кубиками Никитина.

Развивающая среда - это не только обеспечение детей материалами для творчества и возможности в любую минуту действовать с ними.

Интеллектуально-творческому развитию детей способствует и атмосфера в коллективе. Как кружево из тоненьких ниточек, она сплетается из чувства внешней безопасности, когда ребенок знает, что его проявления не получат отрицательной оценки взрослых, и чувства внутренней раскованности и свободы за счет поддержки взрослыми его творческих начинаний



Перспективное планирование работы по использованию развивающих игр Никитиных

Средняя группа

Месяц	Название игры	Задачи
сентябрь	Рамки и вкладыши Монтессори: игра «Угадай, что это?»	Развивать умение узнавать и различать форму плоских фигур на ощупь.
	Сложи узор. Задания из альбома: «Подарки», «Воздушные змеи», «Две юлы». Игры по схемам СУ(А) 4-1, 4-2, 4-3, 4-4.	Развивать способность к комбинированию, зрительную память, целеустремленность и усидчивость.
	Кирпичики. Игра занятие «Обезьянка».	Побуждать создавать на основе плоских изображений одного предмета с 3-х сторон, объемную модель.
	Сложи квадрат. 1 уровень. Соревнование, кто первый соберет все квадраты. Игры с 4-5 рамками одновременно.	Развивать логическое мышление, способность к анализу и синтезу, способность визуализировать цель и предвидеть результат.
октябрь	Рамки и вкладыши Монтессори: игра «Вставь вкладыши в рамки на ощупь»	Развивать мелкую моторику рук, умение узнавать и различать форму плоских фигур, зрительную память.
	Сложи узор. Задания из альбома: «Бабочки», «Цветы». Игры по схемам СУ(А) 5-1, 5-2.	Развивать умение комбинировать, умение различать формы: квадрат, треугольник, прямоугольник.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Поезд».	Развивать глазомер, пространственное мышление, конструирование.
	Сложи квадрат. 2 уровень. Задание 13. Выложи рыбок большую и маленькую.	Развивать логическое мышление, творческие способности.
ноябрь	Рамки и вкладыши Монтессори: игра «Обведи контуры фигуры»	Развивать мелкую моторику рук, умение владеть карандашом, проводить линии по линейке, по лекалу, на глаз, различать границу фигуры и видеть линии-контуры.
	Сложи узор. Задания из альбома: «Гусеницы», «Домики». Игры по схемам СУ(А) 6-1, 6-2 (лесенка).	Развивать умение различать цвета, умение считать, способность к комбинированию.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Поезд».	Развивать конструирование, внимание, воображение, глазомер.
	Сложи квадрат. 2 уровень. Задание 14. Выложи елочку.	Развивать умение достраивать до целого, умение различать оттенки цветов, воображение.
декабрь	Рамки и вкладыши Монтессори: игра «Нарисуй Новогоднюю гирлянду из геометрических фигур»	Развивать мелкую моторику, глазомер, воображение, умение владеть карандашом, проводить линии по линейке, по лекалу, на глаз, различать границу фигуры и видеть

		линии-контуры.
	Сложи узор. Задания из альбома: «Горка», «Конфеты». Игры по схемам СУ(А) 7 (Красный крест).	Развивать наглядно-действенное мышление, воображение, умение различать формы: квадрат, треугольник, прямоугольник.
	Кирпичики. Построй загон для домашних животных, ворота.	Развивать пространственное мышление, конструирование.
	Сложи квадрат. 2 уровень. Задание 15. Выложи два кораблика.	Развивать логическое мышление, творческие способности.
январь	Рамки и вкладыши Монтессори: игра «Раскрась фигуры цветным карандашом»	Развивать мелкую моторику, концентрацию внимания, умение владеть карандашом, проводить линии по линейке, по лекалу, на глаз, различать границу фигуры и видеть линии-контуры.
	Сложи узор. Задания из альбома: «Одеяла». Игры по схемам СУ(А) 8 (Пила).	Развивать способность к комбинированию, зрительную память, целеустремленность и усидчивость.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Планер», «Диван».	Побуждать создавать на основе плоских изображений одного предмета с 3-х сторон, объемную модель.
февраль	Сложи квадрат. 2 уровень. Задание 16. Выложи прямоугольник и маленький квадрат.	Развивать логическое мышление, способность к анализу и синтезу, умение различать оттенки цветов.
	Сложи узор. Задания по схеме: «Домик и дорожка». СУ(А) 9 (фонарик).	Развивать воображение, мыслительные операции сравнения, анализ, синтез, цветовое восприятие.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Колодец».	Развивать пространственное мышление, конструирование, глазомер, умение работать с чертежом.
	Сложи квадрат. 2 уровень. Задание 15, 16, 17. Подбери окошечки на кораблики.	Развивать способность визуализировать цель и предвидеть результат, глазомер, сосредоточенность.
март	Рамки и вкладыши Монтессори: «Сложи 3-этажный дом с четырьмя окошками на каждом этаже».	Развивать умение считать, логическое мышление, концентрацию внимания, закреплять знание геометрических фигур.
	Сложи узор. «Цветы», сложи простые фигуры из 4 кубиков: «Буква Т», «Буква Г», «Диван», «Ракета».	Развивать наглядно-действенное мышление, воображение, умение комбинировать.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Киоск», «Ворота».	Побуждать создавать на основе плоских изображений одного предмета с 3-х сторон, объемную модель.
	Сложи квадрат. 2 уровень. Задание 18, 19, 20. Выложи прямоугольник и маленький домик, сложи квадрат из треугольников, кораблик.	Развивать логическое мышление, творческие способности.
апрель	Сложи узор. Сказка в картинках. (Женя Кац «Сложи узор»)	Развивать наглядно-действенное мышление; воображение; способность к комбинированию.
	Рамки и вкладыши Монтессори: «Кто нарисует	Развивать мелкую моторику, концентрацию внимания, умение владеть карандашом,

	больше фигур на одном листе».	проводить линии по линейке, по лекалу, на глаз, различать границу фигуры и видеть линии-контуры.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Самолет».	Развивать пространственное мышление, конструирование, внимание, воображение.
	Сложи узор. Сложи простые фигуры из 4 кубиков: «Диван», «Ракета», «Домик», «Елочка».	Развивать мыслительные операции сравнения, анализ, синтез, цветовое восприятие.
май	Рамки и вкладыши Монтессори: «Сделай штриховку в виде параллельных линий».	Развивать мелкую моторику руки, умение владеть карандашом.
	Сложи узор. Задания по схеме: «Корзинка», СУ (А) – 10 (елочка), 11 (бабочка), 12 (лодка).	Развивать способность к комбинированию, зрительную память, целеустремленность и усидчивость.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Танк», «Грибок».	Развивать пространственное мышление, конструирование.
	Сложи квадрат. 21, 22, 23, 24 уровень. Задание . Выложи орнамент на салфеточке.	Развивать творческие способности (умение решать нестандартные задачи), умение достраивать до целого.

**ПЕРСПЕКТИВНО-КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН
РАБОТЫ С РОДИТЕЛЯМИ**

Месяц	Тема	Форма проведения
Октябрь.	Папка передвижка по играм Б.П. Никитина (по возрасту 4-5 года) Игра Никитина «Сложи квадрат»	Консультация.
Декабрь	Консультация для родителей: «Кубики Никитина-играем вместе с детьми».	Родительское собрание.
Апрель	Развивающая игра «Сложи узор» (Б.П. Никитина)	Консультация.

ПЕРСПЕКТИВНО-КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ С ПЕДАГОГАМИ .

Месяц	Тема	Форма проведения
Октябрь.	Интеллектуальные развивающие игры Б.П. Никитина.	Консультация.
Декабрь	Развивающие игры Б.П. Никитина в развитии обучении дошкольников.	Консультация.
Апрель	Методический час для педагогов: «Развитие математических способностей детей средствами игровых технологий»	Консультация.