

МУНИЦИПАЛЬНО БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД «КАЛЕЙДОСКОП»

# Педагогическая технология развивающих игр Никитина

(Автор: Б.П. Никитин)

Составитель: Знаменская О.В.,

воспитатель ПКК

п. Ильинское – Усово, г.о. Красногорск – 2024 г.

## Содержание:

<b>ГЛАВА 1. Теоретическая часть.....</b>	<b>1</b>
Введение.....	2
Актуальность.....	3
Теоретические аспекты.....	6
<b>ГЛАВА 2. Описание технологии.....</b>	<b>11</b>
<b>ГЛАВА 3. Внедрение технологии.....</b>	<b>20</b>
Перспективное планирование по использованию развивающих игр Никитиных младшая группа.....	25
Перспективное планирование по использованию развивающих игр Никитиных средняя группа.....	26
<b>ГЛАВА 4. Практическая часть.....</b>	<b>27</b>
Открытое занятие по ФЭМП «В гости к коту Ваське» (младшая группа).....	28
НОД «Поможем щенку найти маму. Игры с кубиками Никитина (младшая группа).....	29
НОД по ФЭМП «В гостях у феи» (средняя группа).....	30
Мастер-класс на тему «Игровая технология «Кубики Б.П. Никитина» как условие развития».....	31
Фотоочет.....	32
Анализ исследования.....	35
Список используемой литературы.....	37

# ГЛАВА I.

## ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

### 1. Введение

В своей работе с детьми я использую развивающие игры Б.П. Никитина. Борис Павлович и Елена Алексеевна Никитина известны у нас в стране и за рубежом как авторы нетрадиционной системы воспитания детей. Эта система, органично сочетая в себе эстетическое и интеллектуальное развитие, трудовое воспитание и физическую культуру, позволяет достичь разностороннего, гармоничного развития ребенка.

Частью системы Никитиных являются развивающие игры, способствующие развитию сообразительности, логики, пространственного воображения, математических, конструкторских и прочих способностей и приемов мышления. Главное при этом - творчество: ребенок сам, выполняя различные задания, делает множество открытий и приучается к самостоятельному, творческому мышлению.

По мнению Никитиных, родителям необходимо позаботиться об интеллектуальном развитии ребенка с самого раннего возраста, так как формировать новые приемы мышления в старшем возрасте значительно труднее. С помощью развивающих игр еще дошкольники учатся чтению, счету, операциям с дробями, элементам черчения, конструкторским приемам и т.п.

Педагогическая технология развивающих игр Никитиных такова, что малыши легко усваивают тот материал, который обычно трудно дается в школе. Поначалу может показаться, что занятия с детьми по системе Никитиных требуют слишком много времени. Это не так. Трудный момент - начало новой игры. Он требует от родителей особых педагогических приемов, и по этому поводу дается ряд методических советов. Позже, когда ребенок освоит новую игру, он будет заниматься самостоятельно.

Играя в развивающие игры, дети все время заняты увлекательными делами, объединены общими интересами, старшие помогают младшим, так что и у родителей высвобождается время на свои дела. Развивающие игры интересны детям разного возраста и даже взрослым.

Главное отличие — это многофункциональность игр 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.

## 2. Актуальность.

Современное общество, предъявляет требование к человеку, умение быть гибким, инициативным, креативным. Именно развитие логического мышления, формированию которого способствуют игры Б.П. Никитина, позволяет приобрести данные качества. Оно способно выделять главные, сущностные черты, выходить за пределы чувственного опыта и путём рассуждений дать возможность выявить такие черты объективной деятельности, которые не были предметом ощущения, восприятия и представления. Логическое мышление, как форма абстрактного мышления, позволяет организовать мыслительные процедуры таким образом, чтобы отталкиваясь от истинных данных чувственного познания, получить истинные заключения.

Технология развивающего обучения игр Б.П. Никитиных – это принципиально иное построение учебной деятельности, ничего общего не имеющей с репродуктивным обучением, основанном на натаскивании и зазубривании. Суть её концепции заключается в создании условий, когда развитие ребенка превращается в главную задачу, как для педагога, так и для самого ученика.

При таком обучении дети не только овладевают знаниями, навыками и умениями, но учатся прежде всего способам их самостоятельного постижения, у них вырабатывается мышление, воображение, внимание, память, воля

Стержневой идеей развивающего обучения является *опережающее развитие мышления*, что обеспечивает готовность ребенка самостоятельно использовать свой творческий потенциал.

В центре внимания педагога в рамках развивающего обучения оказывается не объяснение нового материала, а поиск приемов эффективной организации учебно-познавательной деятельности детей по его добыванию. Для педагога большую ценность представляет не сам результат, а отношение ребенка к материалу, желание не только изучать его, узнать новое, но реализовать себя в познавательной деятельности, достичь желаемого.

*Педагогическая технология развивающих игр (автор Б.П. Никитина)* направлена на развитие творческих способностей детей дошкольного возраста; она создает условия для опережающего развития способностей детей.

**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;
- 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.

Технология основана на построении, моделировании творческого процесса, создании микроклимата, где проявляются возможности для развития творческой стороны интеллекта ребенка. Данный процесс осуществляется в ходе развивающих игр. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков,

квадратиков из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. Дети играют с мячами, веревками, 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 ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются, в основном, только исполнительские черты в ребенке.

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», ребенок развивается более успешно;
4. развивающие игры могут быть разнообразны по содержанию, создают атмосферу свободного и радостного творчества;
5. не вторгаясь в игру ребенка взрослый создает тем самым условия для развития детской самостоятельности.

### **3. 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 (рис. 10). 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  $60^\circ$ ).
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  $75^\circ$ ).
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  $90^\circ$ ).
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.

## Глава II

### ОПИСАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

#### Особенности развивающих игр Б.П. Никитина.

1. Каждая игра представляет собой **НАБОР ЗАДАЧ**, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т. д.

2. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т. п., и таким образом знакомят его с **РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ**.

3. Задачи расположены примерно в порядке **ВОЗРАСТАНИЯ СЛОЖНОСТИ**, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.

4. Задачи имеют очень **ШИРОКИЙ ДИАПАЗОН ТРУДНОСТЕЙ**: от доступных иногда 2—3-летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости).

5. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку **ИДТИ ВПЕРЕД** и совершенствоваться **САМОСТОЯТЕЛЬНО**, т. е. **РАЗВИВАТЬ** свои **ТВОРЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ**, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские черты в ребенке.

6. Нельзя поэтому объяснять ребенку способ и порядок решения задач и **НЕЛЬЗЯ ПОДСКАЗЫВАТЬ** ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребенок учится все брать сам из реальной действительности.

7. **НЕЛЬЗЯ ТРЕБОВАТЬ** и добиваться, чтобы с первой попытки ребенок решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или даже больше.

8. **РЕШЕНИЕ ЗАДАЧИ** предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т. е. **В ВИДЕ** видимых и осязаемых **ВЕЩЕЙ**. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и **САМОМУ ПРОВЕРЯТЬ ТОЧНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ**.

9. Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и родителям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т. е. **ЗАНИМАТЬСЯ**

12

**ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ** более высокого порядка.

10. Развивающие игры позволяют каждому подняться **ДО «ПОТОЛКА» СВОИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ**, где развитие идет наиболее успешно.

В развивающих играх - 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:

*во-первых*, развивающие игры могут дать «пищцу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;

*во-вторых*, их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;

*в-третьих*, поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;

*в-четвертых*, 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;

*в-пятых*, играя в эти игры со своими детьми, папы и мамы, воспитатели незаметно для себя приобретают очень важное умение — сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него, то что он может и должен сделать сам.

**Правила при работе с развивающими играми Б.П. Никитина, которых должен придерживаться педагог.**

- 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.

### **Метод «Ледокола»**

Начинать игру лучше всего с заданий, достаточно легких для ребенка, чтобы он чувствовал удовлетворение от успешной работы. Но вот он добрался до трудного задания и, несмотря на все усилия, сегодня его не одолел. Как же быть завтра? Начинать с этого трудного? Нет, лучше попробовать взять препятствие «с разгона», т. е. начать игру с более легких или с уже преодоленных заданий и только в конце подойти к трудному, пока неодолимому. Так ледокол пробивает себе дорогу во льдах, если лед очень толстый и крепкий: отойдет немного назад, а потом снова вперед и набирает скорость по уже пробитой дороге, пока на полном ходу не врежется в целый лед. И крошит его, пока не потеряет инерцию и не остановится. Тогда снова

отходит немного назад, и опять все сначала. Метод «ледокола» нужно использовать в развивающих играх, так как он вселяет в ребенка веру в собственные силы и учит самостоятельности. Ну а если и метод «ледокола» не помогает, если в лед вмерз целый айсберг? Как быть? Нужно «обойти» этот айсберг. Просто пропустить неподатливое задание и взять какое-нибудь из следующих, стоящих после, но не всегда обязательно более трудных. И есть, наконец, еще выход из трудного положения — оставить эту игру до нового увлечения.

### **Этапы освоения игры с детьми и роль взрослого на каждом из них.**

**Комплект «Сложи узор»** 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 3-хлетнего возраста, 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: дорожка, пила, фонарик, паровозик, елка, цветок и т. д. В своей работе я использую альбом с заданиями для малышей, в котором все задания представлены в игровой форме.

*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.

Комплект «Сложи квадрат» 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) в наших играх они сложены в машинки. Все детали с обратной стороны – светло-коричневые. 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 - машинку). 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. В нашем детском саду эта игра имеет три уровня, они различаются по сложности. 1 уровень самый простой, а 3 самый сложный.

**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.

### **Рамки и вкладыши Монтессори.**

Рамку с вкладышами с самого начала называют по форме отверстия в ней (круг, квадрат, треугольник и т. д.). В зависимости от возраста малыша и



уровня его развития подбираются задания и количество рамок. Вначале подбирают задания полегче, а потом все труднее и труднее, пока не добиваются до “потолка возможностей” малыша, чтобы дать ему напряжение в полную меру сил. К сожалению, здесь нет такой постепенной “лесенки” заданий, как в игре “Сложи узор”, и задания надо подбирать самому папе или маме, пользуясь умением “чувствовать возможности” малыша. Потому сначала лучше всего родителям познакомиться со всеми заданиями, выполнить некоторые из них, чтобы почувствовать их сложность, а потом уже предложить их малышу.

**1. Найди вкладыши к рамкам и вставь их.** Это самое любимое задание у детей. Главное, с первых встреч с игрой ребенок должен понять задачу – плотно закрывать отверстия вкладышами, т. е. находить отверстие точно такой же формы, что и вкладыш, и поворачивать его до совпадения, до точного совмещения.

Для детей более старшего возраста это же задание можно дать как задачу: “сложить 4-этажный дом с 4 окошками на каждом этаже”. Здесь само раскладывание рамок на столе или на коврик в 4 ряда по 4 рамки в каждом является заданием для малыша, сборка и укладка их в коробку после игры – тоже, поэтому не надо делать это взрослому, пусть делает сам ребенок.

Если есть несколько комплектов игры и задание уже всем знакомо, можно устроить соревнование.

**2. Обведи контур фигуры.** Сначала лучше обводить контур по рамке, это намного легче, чем по вкладышу. А из фигур легче всего обводить круг и эллипс, очень трудно – звездочку.

**3. Обведи вкладыши.** Обводить вкладыши карандашом намного труднее, чем рамки. Карандаш легко “отъезжает” от вкладыша, особенно на углах фигуры. Получаются “хвостики”, которые портят сразу вид контура. Видимо, из-за этого малыши, уже умеющие делать контуры по вкладышам, обычно предпочитают рамки. Борьба с этим не следует, но, чтобы укрепить руку ребенка и развить его внимательность, надо научить его делать контуры и по вкладышам.

Можно и тут применить игровую ситуацию: дозор из 5 человек идет по крепостной стене, стена узкая, легко упасть. Сорвался карандаш – дозор лишился одного солдата. Сколько солдат доберется до конца?

**4. Раскрась фигуры цветным карандашом.** Чаще всего это задание выполняется одновременно со вторым. После того как ребенок нарисует

несколько контуров фигур по рамке или вкладышу, ему можно дать задачу закрасить их цветными карандашами. Основная трудность закрашивания в том, что малышам трудно не выходить за контур, водить карандаш от линии до линии. Но здесь есть опять спасительный “секрет”, узнав который малыш станет делать контур с четкими границами. Он состоит в том, что поверхность фигуры сначала закрашивают вблизи контура штрихами, параллельными линиями контура. Сам контур становится широким, в 3–4 мм, и тогда внутреннюю часть можно закрашивать уже смело. Не спешите “передать секрет”, малыш сначала должен увидеть разницу в окраске, когда она сделана знающим “секрет” и им самим, он должен оценить эту разницу и тогда найти способ делать так же. Если этот “секрет” ребенок откроет сам, тогда он приобретет для него особую ценность и запомнится на всю жизнь.

Цвет окраски лучше подбирать соответственно тому предмету, который изображает контур. Если это солнышко, то оно будет желтым, оранжевым или красным, если арбуз, то зеленым или полосатым, а если это воздушный шарик, то любым. Хорошо, когда малыш сам выбирает цвет. У него свои планы, о которых взрослые не всегда могут догадаться, и поэтому свои решения.

**5. Сделай орнамент из фигур.** Орнаменты (украшения, обычно из повторяющихся элементов) можно делать как из одинаковых, так и из разных фигур, как с одним, так и с двойным контуром, располагая фигуры в линейку веером, цветком, накладывая их частично друг на друга или располагая отдельно. Здесь широкий простор для фантазии, но надо показать несколько образцов, например, детские рисунки.

#### **Развивающие игры и кубиками Никитина развивают у детей:**

- логическое и образное мышление;
  - творчество;
  - умение работать со схемой;
  - умение распознать и построить образ;
  - способность к самостоятельности;
- 18
- развивают ориентировку в пространстве;
  - развивают внимание и воображение;
  - анализ и синтез;
  - глазомер и умение достраивать до целого;
  - умение работать с чертежом и графические навыки;

- умение соотносить изображения с реальным объектом;
- способность визуализировать цель и предвидеть результат;
- навыки конструирования.

**Развивающие игры Никитиных можно использовать в различных видах деятельности:**

- игровая;
- исследовательски-познавательная;
- изобразительная;
- конструирование;
- двигательная.

**Методы и приемы технологии развивающих игр Никитиных:**

- *Игровые методы:*

- вхождение в воображаемую ситуацию, образное оживление игровой ситуации,
- принятие роли и выполнение действия в соответствии с принятой ролью,
- выполнение практических действий по получению необходимой информации.

- *Диалогические методы:*

- беседа,
- «вопросы – ответы»,
- формулировка выводов.

- *Методы обучения:*

- показ способа действия (после выполнения задания),
- проблемная ситуация,
- упражнение.

Эти уникальные игры существенно облегчают подготовку к школе, помогают укрепить в малышах творческое начало, дают мощный импульс к активному познанию себя и окружающего мира. Развивающие игры Никитиных фактически не имеют возрастных ограничений. Начинать заниматься можно с 1–2 лет, а многие задания оценят и взрослые любители головоломок. Игры помогают легко освоить многие учебные темы до школы,

успешно применяются на школьных уроках, а также в работе с детьми с особенностями развития. В Западной Европе их также используют для реабилитации больных и продления интеллектуальной активности в старческом возрасте.

## Глава III.

### ВНЕДРЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

#### Соотнесение актов учебного цикла в рамках развивающего обучения и этапов технологии развивающих игр Никитиных.

Акты учебного цикла	Этапы технологии развивающих игр	Деятельность детей	Деятельность педагога
<b>Ориентировочно-мотивационный:</b> совместная постановка учебной задачи, мотивация на предстоящую деятельность	<b>Предварительный</b>		Обеспечивает доступность игр для детей, их привлекательность.
	<b>Ориентационный</b>	Наблюдает.  Наблюдает.	Предлагает вниманию ребенка игру.  Иницирует желание ребенка поиграть через наблюдение за игрой взрослого.
<b>Поисково – исследовательский практический:</b> педагог приводит детей к самостоятельному постижению нового материала, формулированию выводов, их фиксированию в модельной форме.	<b>Содержательно – операционный</b>	Рассматривает игры. Интересуется ими.  Осуществляет свободную игровую деятельность.	Предлагает ребенку игры более легкие, не доходя до трудных (ориентируясь на возраст, уровень развития ребенка, его интерес). Обеспечивает сменяемость видов деятельности ребенка за счет использования разнообразных игр.
<b>Рефлексивно-оценочный акт:</b> осознание учеником недостаточности имеющихся в распоряжении способов умственных действий или знаний.	<b>Ценностно – волевой</b>	Оценивает получившейся результат с образцом. Анализирует, что не получилось, в случаи неудачи.	Осуществляет позитивную оценку реально достигнутых успехов ребенка в сочетании с предвосхищающим настроем на новые действия.  Обеспечивает эффект новизны, на основе уже известного (предлагает известные и новые игры). Организует физическую разминку, двигательную

			<p>активность в непринужденной обстановке.</p> <p>Использует метод «ледокола» - каждый день начинает с уже освоенного, затем предлагает неизвестное более трудное.</p> <p>Осуществляет образное «оживление» игровой ситуации.</p>
--	--	--	---

21

Таким образом, деятельность детей и педагога в рамках всех этапов методики в полной мере соответствуют всем актам учебного цикла в рамках развивающего обучения.

### **Внедрение технологии**

- Использование технологии в непосредственно образовательной деятельности с детьми по ФЭМП и РПВД.
- Картотека дидактических игр для работы с детьми в режимных моментах.
- Открытый просмотр для педагогов ДОУ.
- Консультация для родителей.
- Мастер-класс для родителей.

### **Формы организации детской деятельности**

**1. Развивающие игры Никитиных.** Организовывать и проводить эти игры можно следующим образом.

Эту игру характеризует единый динамичный сюжет с наличием интриги и логично выстроенной мотивацией, побуждающей ребенка к действию или самостоятельному решению задачи.

Вопросы, задания ставит не взрослый, а сказочный герой, которому по сюжету необходимо решить какую-либо проблему. Ребенок, как правило, является активным участником игры, а не просто слушателем, отвечающим на поставленные вопросы. Игру можно разворачивать перед детьми, как сказку в картинках.

**2. Интегрированные игровые занятия.**

Интеграции поддаются следующие виды деятельности: развивающие игры плюс математика и экологическое образование, развивающие игры плюс

развитие речи и математика, развивающие игры плюс математика и предметный мир, и многое другое. Развивающие игры добавляют в эти виды занятий действия с реальным результатом и игровую мотивацию.

Взрослый на таких занятиях выступает в роли организатора поискового процесса, активизирующего память, восприятие, воображение, разные формы мышления ребенка, часто являясь партнером по игре. Перед ребенком необходимо ставить вопросы и задания, которые побуждают его не только к четкому выполнению заданных упражнений, но и к придумыванию своих задач, поиску новых решений, приучая таким образом к самостоятельности.

### **3. Совместная игровая познавательная деятельность.**

Совместная деятельность педагога и детей - это еще одна форма организации детской деятельности, которой следует уделять достаточно много времени в педагогическом процессе.

### **4. Самостоятельная игровая деятельность.**

Этот вид деятельности чрезвычайно важен для развития ребенка. В самостоятельных играх тренируются умения, совершенствуется ручная умелость и интеллект, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

### **Предметно-развивающая 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 Младшая группа**

Месяц	Название игры	Задачи
сентябрь	Рамки и вкладыши Монтессори: «Закрой окошки в домике».	Развивать мелкую моторику рук, умение узнавать и различать форму плоскостных фигур.
	Сложи узор: «Построим поезд», задание СУ(А) 1-1; 1-2; 1-3.	Развивать умение различать цвета (красный, желтый, синий, белый), наглядно-действенное мышление.
	Кирпичики. Знакомство с кирпичиками, игра без рисунков и заданий.	Развивать пространственное мышление; конструирование.
	Сложи квадрат. 1 уровень. Задание 1, 2.	Развивать логическое мышление, умение достраивать до целого.

октябрь	Рамки и вкладыши Монтессори: «Домик для феи»	Развивать умение узнавать и различать форму плоскостных фигур, глазомер.
	Сложи узор: «Построим башенку, дорожку».	Развивать цветовое восприятие, воображение.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Утюг».	Развивать пространственное мышление, конструирование.
	Сложи квадрат. 1 уровень. Задание 2, 3.	Развивать умение различать цвета, умение достраивать до целого.
ноябрь	Рамки и вкладыши Монтессори. Сложи дорожку от Ежика к Медвежонку.	Развивать мелкую моторику рук, умение узнавать и различать форму плоских фигур.
	Сложи узор. Задания из альбома: «Телефон», «Телевизор», «Чемоданы».	Развивать умение различать цвета, творческие способности.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу К-3 «Буква Т».	Развивать наглядно-действенное мышление, конструирование.
	Сложи квадрат. 1 уровень. Задание 3, 4.	Развивать логическое мышление, умение достраивать до целого.
декабрь	Рамки и вкладыши Монтессори: игра «Покажи фигуру».	Закреплять умение зрительно узнавать и различать форму рамок и вкладышей.
	Сложи узор. Задания из альбома: «Грузовики», «Роботы», Штанга». Игры по схемам СУ(А) 2-1, 2-2, 2-3.	Развивать наглядно-действенное мышление, мыслительные операции сравнение, анализ, синтез.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Скамейка».	Развивать внимание, воображение, глазомер.
	Сложи квадрат. 1 уровень. Задание 4, 5. Сложи елочку.	Развивать умение различать цвета, узнавать и находить геометрические формы, воображение.
январь	Рамки и вкладыши Монтессори: игра «Покажи фигуры с уголками».	Развивать умение узнавать и различать форму плоских фигур (зрительно и на ощупь).
	Кирпичики. Собери модель по чертежу	Развивать пространственное мышление, конструирование.



	«Кроватка».	
	Сложи квадрат. 1 уровень. Задание 5, 6. Сложи парусник.	Развивать логическое мышление, умение достраивать до целого, воображение.
февраль	Рамки и вкладыши Монтессори: игра «Чего не стало».	Развивать зрительную память, логическое мышление.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Стол».	Развивать умение читать чертеж по трем проекциям.
	Сложи узор. Задания из альбома: «Грибок», «Флажок», «Рыбки».	Развивать цветовое восприятие, умение считать, чувство симметрии.
	Сложи квадрат. 1 уровень. Задание 6,7. Разложи кусочки по цветам.	Развивать логическое мышление узнавать и находить геометрические формы: квадрат, треугольник.
март	Рамки и вкладыши Монтессори: сложи 2-3 рамки.	Развивать умение находить рамку с отверстиями такой же формы, что и вкладыш.
	Кирпичики. Построим мебель для домика кукол.	Развивать пространственное мышление, внимание, воображение, память.
	Сложи узор. Задания из альбома: «Карандаш», «Светлячки», «Цыпленок».	Развивать наглядно-действенное мышление, воображение, цветовое восприятие.
	Сложи квадрат. 1 уровень. Моделирование из кусочков: самолет, дом, машина, птица.	Развивать умение узнавать и находить геометрические формы, творческие способности, цветовое восприятие.
апрель	Сложи узор. Задания из альбома: «Загадка», «Звездочки», «Стол», «Кресло».	Развивать умение считать, воображение, цветовое восприятие.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Диван».	Развивать пространственное мышление, конструирование.
	Сложи узор. Задания из альбома: «Человечек», «Водяной пистолетик». Сложи печенье для Степашки игры по схемам СУ(А) 3-1, 3-2, 3-	Развивать наглядно-действенное мышление, воображение, целеустремленность и усидчивость.

	3. Сложи квадрат. 1 уровень. Задания 8, 9, 10. Игра подбери окошки для машинок.	Развивать умение достраивать до целого, умение различать оттенки цветов.
май	Рамки и вкладыши Монтессори: «Рассели геометрические фигуры по домикам»	Развивать умение узнавать и различать форму плоских фигур (зрительно и на ощупь).
	Сложи узор: «Построим полосатый поезд». Задания из альбома: «Коврики и подушки», «Дорожка к морковке», «Дорожка к сыру», «Лесенка».	Развивать умение соединять кубики нужными уголками, умение комбинировать, целеустремленность и усидчивость.
	Кирпичики. Собери модель по чертежу «Балкончик».	Развивать умение читать чертеж по трем проекциям.
	Сложи квадрат. 1 уровень. Задания 10, 11, 12. Сложи печенье в форме квадрата для Карлсона.	Развивать умение достраивать до целого, умение различать оттенки цветов, воображение.

**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	Побуждать создавать на основе

	занятие «Обезьянка».	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-	Развивать умение считать, логическое мышление, концентрацию

	этажный дом с четырьмя окошками на каждом этаже».	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 больше фигур на одном листе».	Развивать мелкую моторику, концентрацию внимания, умение владеть карандашом, 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	Развивать способность к комбинированию, зрительную память, целеустремленность и

(бабочка), 12 (лодка).	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.

## ГЛАВА IV

### ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

## Конспект ОД по математическому развитию

### младших дошкольников

**Тема:** «*В гости к коту Ваське*».

**Цель:** Развивать познавательный интерес через опытно - экспериментальную деятельность.

**Задачи:**

**Образовательные.**

- Закреплять знания о геометрических фигурах: круг, квадрат. Продолжать обследовать форму этих фигур.

- Учить находить один и много предметов в специально созданной обстановке, отвечать на вопрос «*сколько?*», **использовать слова один, много.**

- Закреплять у детей умение находить **кубик определенного цвета.**

- Накладывать на картинку столько деталей, сколько их нарисовано.

**Развивающие.**

- Развивать любознательность, память, мышление.

- Развивать умение отвечать на вопросы.

- Развивать мелкую моторику пальцев рук.

- Развивать зрительное восприятие.

- Воспитывать самостоятельность, умение осуществлять действия.

**Воспитательные.**

- Воспитывать дружелюбие, способность к совместной деятельности.

- Вызывать эмоциональный отклик на просьбу о помощи.

- Воспитывать бережное отношение к животным.

**Виды деятельности:** Игровая, познавательно- исследовательская.

**Формы организации детских видов деятельности:** Решение проблемной ситуации, игра с речевым сопровождением, отгадывание загадки, изготовление продуктов детского творчества (*дорожки*).

**Оборудование:** Домик, игрушки: кот, мышь, мешочек, **блоки Дьенеша, кубики Никитина**, карточки «*сложи узоры*», мебель: стол, стул, кровать.

**Раздаточный материал:** Геометрические фигуры ( квадрат, карточки (*коврики*), карточки «Дорожка к сыру», «Коврики» (*по количеству детей*), **кубики Никитина** (*по 6 на ребенка*),

## Ход НОД

### 1. Организационный момент.

Воспитатель: Ребята мы пришли с вами в музыкальный зал. Посмотрите, как красиво он украшен. К нам сегодня пришли гости, давайте с ними поздороваемся. Посмотрите, какая за окном чудесная погода. Я приглашаю вас поиграть.

«Солнышко»

Вот как солнышко встает,

Выше, выше, выше. (Поднять руки вверх. Потянуться)

К ночи солнышко зайдет

Ниже, ниже, ниже. (Присесть на корточки. Руки опустить на пол)

Хорошо, хорошо,

Солнышко смеется.

А под солнышком нам

Весело живется. (Хлопать в ладоши. Улыбаться)

Воспитатель: Сегодня я приглашаю вас в гости. А к кому - отгадайте.

Молоко пьет,

Песенки поет,

Чисто умывается,

А с водой не знается. (*кот*)

Воспитатель: Ребята, чтобы попасть в гости к коту, нам нужно построить дорожку из камушков. Вот и камушки лежат, а на них чертеж, в нем показано, какая дорожка у нас должна получиться. Мы с вами превратимся в строителей.

Выкладывание дорожки по чертежу. Во время строительства детям задаю уточняющие вопросы форме и цвету камушков. (На какую геометрическую фигуру похожи наши камушки?).

Воспитатель: Сейчас мы можем отправиться в путь. (*дети идут по дорожке под стихотворение*).

По дорожке мы идем

С зелеными и желтыми квадратами.

В гости к коту придем

С нашими ребятами.

### 2. Игра «Заплата для коврика».

Воспитатель: Вот мы и пришли.

Что за домик? В доме свет горит, на стульчике котик серенький сидит.

Воспитатель: Где живет котик? (*в домике*). Что есть в домике у кота? (*стол, стулья, кровать*).

Воспитатель: А еще у котика есть коврик.

Ребята скажите, какой коврик по размеру?

Какого он цвета ?

Воспитатель: Котик, мне рассказал, что с ним случилась вот такая история. Мыши прогрызли в большом коврике дырки.

Котик просит вас помочь ему поставить на коврик заплатки. Но сначала давайте сделаем пальчиковую гимнастику.



*«Кот и мыши».*

Вышли мыши как-то раз, (идут пальчики вперед)

Поглядеть который час. (сделать бинокль)

Раз- два- три- четыре (Сгибать пальцы)

Мыши дернули за гири.(двумя кулачками движения вверх и вниз)

Вдруг раздался страшный звон, (хлопнули в ладоши)

Убежали мыши вон.(бегут вперед два пальчика)

Воспитатель: Котик посмотри у тебя здесь мешочек стоит.

*«Чудесный мешочек»*

Я - чудесный мешочек,

Всем ребятам я дружок,

Очень хочется мне знать,

Как вы любите играть.

Дети достают из мешочка блоки Дьенеша.

При необходимости показать детям, как нужно подбирать заплатки и выкладывать узор.

Заплата похожа, на какую геометрическую фигуру?

Воспитатель: Ребята у котика есть котята, давайте для них выложим коврики из кубиков Никитиных. Спасибо вам ребята, что вы мне помогли поставить заплатки на коврик, и выложили красивые коврики для котят. Посмотрите, какие коврики по размеру?

Сколько больших ковриков у котика, а сколько маленьких ковриков?

Воспитатель: У меня в мешочке спряталась игрушка.

Я слышу из мешочка доноситься писк: пи – пи - пи!

Кто там пищит? Покажись нам (*достает из мешочка игрушечного мышонка*).

Узнаете - это мышонок. Наверно ты убежал от кошки. Мышонок это ты прогрыз дырочки в коврике. Мышонок просит прощения у котика он больше так делать не будет.

4. Игра *«дорожка к сыру»*.

Ребята, а мышка хочет пойти к нам в сад в гости.

Возьмем ее с собой? (*возьмем*) и поможем найти мышке сыр.

Дети садятся за столы. На столе лежат **кубики** *«Сложи узор»*, карточка с заданием *«дорожка к сыру»* на каждого ребенка.

Посмотрите, какие чудо - **кубики лежат на столе**, с разными гранями.

Какого цвета дорожка на карточке? (*синяя*)

Посмотрите внимательно, какая сторона у **кубика** вам понадобится для постройки дорожки? (*синяя*).

Воспитатель: Мы берем **кубик с синей гранью**, и ставим **кубики** точно на картинку правой рукой сверху вниз, получилась синяя дорожка.

Мы помогли мышке построить дорожку.

Теперь мышка сможет добраться до сыра.

Воспитатель: Ребята мышонку очень понравилась дорожка и он хочет с вами поиграть в игру *«Мыши водят хоровод»*.

**«Мышки водят хоровод**  
На лежанке дремлет кот  
Тише **мыши не шумите**  
Кота Ваську не будите  
Вот проснётся Васька кот  
Разобьёт наш **хоровод»**

*(кот просыпается и догоняет мышат) 2-3 раза*

5. Итог занятия.

Воспитатель: Вот мы и вернулись из нашего путешествия. Давайте вспомним к кому мы ходили в гости?

Кому мы помогали?

Кого мы помирили?

Какие игры вам больше всего понравились?

Какое у вас настроение если веселое как у солнышка, то возьмите веселый смайлик и прикрепите его к солнышку, если грустное, то к тучке. Почему у тебя грустное настроение. Теперь попрощаемся с нашими гостями и отправимся в группу.

**Конспект НОД по математическому развитию**  
**«Поможем щенку найти маму. Игры с кубиками Никитина»**  
*Младшая группа*

Программные задачи:

1. Продолжать учить детей накладывать на карточку столько **кубиков**, сколько их нарисовано, ставить **кубики** точно на картинки правой рукой слева направо.
2. Закреплять умение сравнивать 2 предмета по длине, высоте, использовать слова: длиннее, короче, выше, ниже.
3. Закреплять у детей умение находить **кубик определённого цвета**.
4. Развивать внимание, мышление.

Материал:

1. Альбом заданий от 2 до 5 лет «**ЧУДО - КУБИКИ**» для игры «*Сложи узор*»
2. Игрушки: 2 собаки большая и маленькая, жираф, зебра, зайчик, белка, ёжик, коврик.
3. Наборы **кубиков Никитина «Сложи узор»**.

Ход:

**В группе расставлены столы**, на которых лежат картинки, **кубики и сидят игрушки**, накрытые платком – это домики зверей.

Дети входят в **группу**. Кто – то плачет.

Воспитатель: Посмотрите, ребята, а кто тут плачет? (*ЩЕНОК*). Чей это ребёнок? (*Собаки*).

Щенок: я потерялся и очень голоден, **помогите мне**.

Воспитатель: А как мы можем **помочь щенку**?

Дети: **найти маму- собаку**.

Воспитатель: А давайте возьмём его с собой и поищем дом, в котором живёт собака. Нам предстоит долгий путь. Вы готовы отправиться в дальнюю дорогу и **помочь щенку найти свою маму**.

1. Воспитатель: Сначала мы пойдём по дорожкам.

- Из каких **кубиков** будете выкладывать дорожку? (*из жёлтых и синих*)

- Какая дорожка длиннее? Короче?

2. Пришли к следующему столу.

Воспитатель: - Кто живёт в этом домике? (*снимает платок, на столе сидит ЗАЯЦ*).

- Это мама **щенка**?

Но у зайчика случилось горе. Рассыпался его дом. Построим дом для зайчика.

Воспитатель: Молодцы, ребята, **помогли зайчику**, но нам надо идти дальше, искать маму **щенка**.

3. Пришли к следующему столу.

Воспитатель: - Кто живёт в этом домике? (*снимает платок, на столе сидят жираф и зебра*).

- Это мама **щенка**?

Но у жирафа и зебры тоже сломались домики. Давайте **поможем** им построим башни для жирафа и зебры.

- Чья башня выше? Почему?

- Чья башня ниже? Почему?

Воспитатель: Молодцы, ребята, **помогли жирафу и зебре**, но нам надо идти дальше, искать **маму щенка**.

4. Сели на «*машину*» (*на стульчики*) и поехали.

Пение песни под музыкальное сопровождение «*МАШИНА*».

Приехали на луг. Звучит аудиозапись «*Пение птиц*». Дети из **кубиков** путём накладывания выкладывают цветы.

Воспитатель: Молодцы, ребята, но нам надо идти дальше, искать собаку.

5. Пришли к следующему столу.

Воспитатель: - Кто живёт в этом домике? (*снимает платок, на столе сидят белка и ёжик*).

Но у белки и ёжика тоже сломались домики. Давайте **поможем им построить домики**.

Воспитатель: Молодцы, ребята, но нам надо идти дальше, искать собаку.

6. Пришли к следующему столу. (*Лист № 14*)

Воспитатель: - Кто живёт в этом домике? (*снимает платок, на столе сидит собака на коврик*).

Собака благодарит детей за то, что они **помогли щенку найти маму**. Щенок обрадовался маме, но у него нет коврика.

Воспитатель: - Как можно **помочь щенку**?

Дети: -Сделать ему коврик.

Дети под музыку выкладывают коврик.

Собака и щенок благодарят детей и угощают их.

**Конспект НОД по математическому развитию «В гостях у феи»**  
с использованием развивающих игр Н.П. Никитина и В.В. Воскобовича.  
*Средняя группа.*

**Цель:** Способствовать развитию познавательной активности, логического мышления, стремление к самостоятельному познанию и размышлению, развитию умственных способностей через логико-математические игры.

**Задачи:**

- Закрепить знания и умения детей по формированию элементарных математических представлений с использованием технологий.
- Формировать умение находить и выделять из общей массы данных фигур уже знакомые геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник).
- Закрепить название геометрических фигур.
- Учить детей конструировать предметные формы по образцу.
- Развивать память, внимание, связную речь, логическое мышление, умение работать в парах и коллективно.
- Способствовать формированию и развитию восприятия, наблюдательности, развитию тактильных ощущений, зрительному контролю ребенка за выполнением своих действий.
- Воспитывать отзывчивость, доброту, желание помогать.

**Предварительная работа:** Беседа с детьми кто такие гномы, где живут, чем занимаются. Рассмотрение иллюстраций (гномы); Д/И «Сложи узор»; развивающая игра «Геоконт»;

**Словарная работа:** пещера, кристалл.

**Материалы и оборудование:** Кубики Никитина(конструктивные схемы для построения узоров), картинки – схемы с изображением домика (для игры в «Геоконт»).

ТСО (мультимедиа, музыкальный центр); набор геометрических фигур.

**Ход Непосредственно образовательной области:**

Дети входят в группу - их встречает фея.

**Фея:**Здравствуйте ребята,

Как вы думаете, кто я «я фея волшебных гномов.

- А вы знаете кто такие гномы? (ответы детей)

**Дети:** Да, это маленькие сказочные люди, они живут в лесу, пещерах.

**Фея:** Правильно, гномы очень умные, добрые и трудолюбивые.

**Ф.** –Ребята, я узнала, что гномы задумали построить сказочный городок из маленьких домиков и украсить его разными красивыми узорами из кристаллов, но одним им не справиться, им нужна помощь.

**Ф:** - А вы хотите помочь гномам?

**Дети:** Да хотим.

**Фея:** А вы дружные, трудолюбивые?

- Тогда я вас превращу в волшебных гномов.

**Ф:** Вставайте в круг возьмитесь за руки и закройте глазки.

- Сейчас немного пошепчу, ребят я в гномов превращу.

Крибле-крабли бум (фея колдует, достает колпачки).

- А вот пещера, где работают мои гномики, но работа будет сложной и работать по одному будет тяжело, поэтому предлагаю найти себе друзей, по цвету ваших колпачков.

(деление на пары)

Ф: Но городок будет не простой, он будет построен из маленьких домиков, которые будут расположены на волшебных дощечках.

- а вы сможете помочь гномам сделать домики?

Д: да.

Ф: Вот вам дощечки с гвоздиками, резиночки вы должны по схеме сделать домик.

( игра «Геоконт»).

Ф: Из каких геометрических фигур вы сделали домик?

Д: квадрат, треугольник.

Ф: Сходите, посмотрите какие домики, построили ваши друзья.

Молодцы! Все справились.

Ф: - А вы знаете, что гномики не только работают, но и отдыхают:

**Динамическая пауза:**

(песня гномики; слайд №3)

Ф: Ах какие вы озорные и веселые. Молодцы.

Ф:- Часто гномы из кристаллов собирают красивые узоры, они украшают ими свои городки, но сегодня им попались очень сложные узоры, и как их собрать они не знают.

-Ф:- А вы хотите им помочь?

Д: да хотим.

Ф.- А чтобы узор получился правильным и красивым,

-Как вы думаете ,что для этого нужно гномам?

Д: кристаллы, рисунки, схемы.

Ф:- теперь каждая пара гномиков, выберите любой узор и принимайтесь за работу(«Сложи узор»).

(с помощью схем и кубиков выполняют задание)

Ф: А теперь сходите в гости друг к другу, проверти.

Ф: Задание было очень сложным, но вы с ним справились. Молодцы!

Ф: Вы сегодня выполнили очень много заданий и вам пора возвращаться в д/с, а чтобы выйти из пещеры, нужно выложить дорожку из геометрических фигур.

-Садитесь рядом друг с другом и выкладываете одну длинную дорожку.

(дети выкладывают логическую цепочку по образцу).

Ф: Назовите геометрические фигуры, какого они цвета?

-Проверти друг у друга. Молодцы!

Ф: Вы очень сильно помогли моим гномам:

-Как помогли?

- Что вы делали? Где были? Как называются камни? А вам понравилось?

-на память гномы дарят вам эти волшебные кристаллы.

(вручение эмблем детям)

Ф: -А теперь гномики вокруг себя повернитесь, в ребят превратитесь и в детском саду окажитесь.

## Мастер-класс на тему «Игровая технология «Кубики Б. П. Никитина» как условие развития»

*Младшая группа*

Цель: познакомить участников мастер-класса с практикой использования **развивающих игр Б. П. Никитина** в работе с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

1. Обучить педагогов и родителей играм **Б. П. Никитина**, которые способствуют **развитию** познавательной активности дошкольников.
2. Заинтересовать родителей играми **Б. П. Никитина** для использования в своей работе.

Материал: игры **Б. П. Никитина**: «Сложи узор», Большие кубики **Б. П. Никитина**.

1. Слайд (*ТЕМА*)

1. Вводное слово.

Здравствуйте.

Тема нашего мастер-класса: **Игровая технология кубики Б. П. Никитина как условие развития** познавательной активности детей дошкольного возраста.

2. Слайд (*Цитата*) незаконченная цитата

ИГРАЯ ---ДУМАЕМ

ДУМАЯ --- ....

Продолжите, пожалуйста, предложение. Да все верно.

Играя – думаем, Думаая – играем! Действительно для любого взрослого человека и ребенка игра это интересное занятие в котором мы думаем.

3. Слайд (*ИГРАЯ -ДУМАЕМ, ДУМАЯ- ИГРАЕМ*) фото с детьми выплывает

Игра – это способ познания себя и окружающего мира, **развитие** коммуникативных умений, норм поведения, формирование понятия правила. Для ребенка игра это целый мир новых открытий.

Особенно место в жизни ребенка занимают **развивающие игры**, в которых ребенок тренирует: воображение, мышление, память, **развивает** свои творческие способности.

Сегодня я предлагаю вашему вниманию **игровую технологию кубики Б. П. Никитина**.

4. Слайд (*НИКИТИНЫ*)



Борис Павлович и Елена Алексеева **Никитины педагоги - новаторы**, разработали интересную **систему развивающих игр**. **Развивающие** игры педагогов основаны на чудо-**кубиках**, содержащих в себе принцип *«от простого к сложному»*, так как именно он должен был быть толчком к **развитию ребенка**.

5. Слайд (**ЗАДАЧИ**):

**Развивающие игры Никитиных решают ряд задач:**

1) Образовательные:

-Способствовать формированию и закреплению представлений детей о цвете, форме, размере.

-Обучать детей навыкам классификации, варьировать цвет и форму.

2) Воспитательные:

-Способствовать воспитанию **саморазвивающейся личности**.

-Воспитывать аккуратность, точность, усидчивость и целеустремленность.

-Способствовать умению принимать решения самостоятельно.

3) Развивающие:

-**Развивать** у детей творческое мышление, восприятие, внимание, память.

-**Развивать** пространственное воображение, сообразительность и логическое мышление, графические способности, цветоощущение, умение анализировать, комбинировать цвета.

2. Основная часть. Знакомство с **развивающими играми Б.**

П. **Никитина**.

Какие игры **Никитиных вы знаете?** (*ответы*)

6. Слайд (*Игры Никитиных*)

К **развивающим играм Никитина относятся игры:** *«Уникуб»*, *«Кубики для всех»*, *«Сложи узор»*, *«Сложи квадрат»* и другие.

Сегодня вашему вниманию, я хочу представить **развивающую игру Б.**

П. **Никитина «Сложи узор»** и поиграть вместе с вами.

ИГРА **«СЛОЖИ УЗОР»**

Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Кубики имеют 6 граней каждая грань окрашена в разные цвета. Основных 4 цвета: красный, белый, синий, желтый. Особенность кубиков Никитина заключается в том, что две грани кубика комбинируются двумя цветами. Красным и белым треугольниками и другая грань синим и желтым треугольникам. Что позволяет составлять из них цветные узоры в огромном количестве вариантов.

Для начала работы с детьми дошкольного возраста необходимо просто рассмотреть кубики. Обратит внимание на то, в какие цвета они раскрашены.

Первые игры с кубиками для совсем маленьких: учим и закрепляем цвета и форму; считаем кубики - учим понятие количества, формируем начальные навыки счета. Дети учатся выстраивать цветные дорожки и простые узоры.

В среднем возрасте задания для детей **усложняются**. под руководством взрослого дети работают по схемам. Выстраивают различные узоры. Закрепляем навыки устного счета, формы и цвета.

Старшие **дошкольники** умеют самостоятельно выполнять задания по схемам, выстраивают логическую последовательность (*цепочку*) и проявляют творческую инициативу.

#### Практическая часть для педагогов

Сегодня мы с вами поиграем в большие кубики Б. П. Никитина, которые полезны не только детям но и взрослым. Кубики развивают познавательную активность, коммуникативные способности. Большие кубики не требуют сидения за столами и в этом их преимущество.

Предлагаю выйти 2-4 желающим поиграть и сложить узоры. Четверо участников строят фигуры за столами, а двое занимаются с большими кубиками Б. П. Никитина. (*можно даже посоревноваться, кто быстрее соберет*)

#### 7. Слайд МОРЕ

Я буду читать текст, а вы по сюжету выкладываете соответствующие узоры.

Сказка

#### 8. Слайд

МОРЕ

Жил– был старик у самого синего моря.

#### 9. Слайд ЛОДКА

И вот однажды поплыл старик на своей лодке по синему морю.

#### 10. Слайд ЗОЛОТАЯ РЫБКА

Закинул старик невод в море и попалась ему рыбка не простая а золотая рыбка.

Увидел старик золотую рыбку, обрадовался. *«Отпусти меня старче в море, любой за себя дам откуп»* –сказала золотая рыбка.

Попросил старик у рыбки для старух новые сапоги тк старые совсем **развалились** и отпустил золотую рыбку в синее море

#### 11. Слайд САПОЖОК

Пришел старик домой и увидел новые сапоги у своей старухи, подарок от золотой рыбки. Обрадовалась старуха такому подарку, и стали они жить долго и счастливо.

12 Слайд повтор ИГРАЯ –ДУМАЕМ, ДУМАЯ –ИГРАЕМ!

3. Заключительное слово.

Играя, таким образом, дети научатся понимать схемы, распознавать реальные предметы в абстрактных рисунках, придумывать сюжет сказки, рассказа, научатся **развивать сюжет**, использовать в речи разные виды предложений.

13 слайд.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

# АНАЛИЗ ИССЛЕДОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ И ИНТЕГРАТИВНОГО КАЧЕСТВА «СПОСОБНЫЙ РЕШАТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ И ЛИЧНОСТНЫЕ ЗАДАЧИ АДЕКВАТНЫЕ ВОЗРАСТУ» ДО И ПОСЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ:

Средняя группа 2023 -2024 учебный год

Оценка эффективности применения педагогической технологии развивающих игр Никитиных определена с помощью исследования познавательного развития (формирование элементарных математических представлений) детей и интегративного качества «способный решать интеллектуальные и личностные задачи, адекватные возрасту» до и после применения технологии.

Для исследования у детей интегративного качества «способный решать интеллектуальные и личностные задачи, адекватные возрасту» использовалась методика Н.Е. Веракса. Для исследования познавательного развития (формирование элементарных математических представлений) детей использовалась методика «Экспресс-анализ и оценка детской деятельности» О.А. Сафоновой.

Диагностика проводилась 2 раза – в сентябре и мае. В мониторинговом исследовании принимал участие 31 ребенок.

## Формирование интегративного качества «Способный решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), адекватные возрасту».

### Показатели развития

1. При взаимодействии с объектами окружающего мира ребенок:
  - 3 балла – использует все основные образцы внешних свойств пред-метов (сенсорные эталоны цвета, формы и величины);
  - 2 балла – частично использует образцы внешних свойств предметов;
  - 1 балл – испытывает затруднения при использовании образцов внешних свойств предметов;
  - 0 баллов – не использует образцы внешних свойств предметов.
2. При постройке различных объектов по схеме (например, дом, машина, кораблик и т. п.) ребенок:
  - 3 балла – ориентируется на схему;
  - 2 балла – использует схему с помощью педагога;
  - 1 балл – затрудняется в использовании схемы;
  - 0 баллов – не умеет использовать схему.
3. Ориентируясь по схеме в реальном пространстве (в комнате, на участке и т. д.), ребенок:

- 3 балла – пользуется его схемой самостоятельно;
- 2 балла – использует схему с помощью педагога;
- 1 балл – затрудняется в использовании схемы;
- 0 баллов – не умеет ориентироваться по схеме.

4. Обобщающие слова (например, «одежда», «посуда», «мебель», «живот-ные» и т. д.) ребенок:

- 3 балла – активно использует самостоятельно;
- 2 балла – использует, иногда требуется помощь педагога;
- 1 балл – затрудняется использовать;
- 0 баллов – не использует.

5. Причинно-следственные связи и зависимости в живой и неживой природе, в области логических и математических отношений ребенок:

- 3 балла – устанавливает самостоятельно;
- 2 балла – устанавливает самостоятельно, иногда требуется помощь педагога;
- 1 балл – затрудняется устанавливать, нуждается в помощи педагога;
- 0 баллов – не может устанавливать самостоятельно, не понимает объяснения педагога.

6. Начало и конец истории или действия ребенок:

- 3 балла – выделяет самостоятельно;
- 2 балла – выделяет с помощью взрослого;
- 1 балл – затрудняется выделять;
- 0 баллов – не выделяет.

7. Варианты развития событий (что произойдет в том или ином случае):

- 3 балла – может предвидеть самостоятельно;
- 2 балла – предвидит самостоятельно, но иногда требуется помощь взрослого;
- 1 балл – понимает, но требуются объяснения взрослого;
- 0 баллов – не может предвидеть, не понимает объяснения взрослого.

8. Характер и настроение сказочного персонажа и другого человека посредством цвета (в рисунке, аппликации), пластики (в танце, движении) и атрибутов (при конструировании) ребенок:

- 3 балла – передает самостоятельно;
- 2 балла – передает самостоятельно, иногда с помощью взрослого;
- 1 балл – затрудняется передавать;
- 0 баллов – не может передать.

9. Отвечая на поставленный вопрос, ребенок:
- 3 балла – всегда стремится самостоятельно дать ответ;
  - 2 балла – отвечает самостоятельно, но иногда повторяет ответы других или требуются наводящие вопросы взрослого;
  - 1 балл – обычно повторяет чужие ответы;
  - 0 баллов – не стремится отвечать самостоятельно.

Сводная таблица по критериям.

Критерий оценки (уровень)	Количество детей на начало года до применения технологии		Количество детей на конец года после применения технологии	
	Число	Процент	Число	Процент
высокий уровень	4	13%	10	32%
средний уровень	26	84%	21	68%
низкий уровень	1	3%	0	0%

По методике «Экспресс-анализ и оценка детской деятельности» О.А. Сафоновой по образовательной области «Познавательное развитие» (формирование элементарных математических представлений). Сводная таблица на начало и конец года.

Критерий оценки (уровень)	Количество детей на начало года до применения технологии		Количество детей на конец года после применения технологии	
	Число	Процент	Число	Процент
высокий уровень	3	10%	9	29%
средний уровень	28	90%	22	71%
низкий уровень	0	0%	0	0%

Сравнительный анализ результатов диагностики показал, что увеличилось количество детей с высоким уровнем по интегративному качеству «Способный решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), адекватные возрасту» с 13% до 32% на конец года, дети с низким уровнем отсутствуют. Сравнительный анализ по образовательной области «Познавательное развитие» (формирование элементарных математических представлений) показал, что высокий уровень увеличился с 10% до 29% на конец года, а дети с низким уровнем также отсутствуют. Положительная динамика подтверждает эффективность применения педагогической технологии развивающих игр Никитиных.

## ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Б.П. Никитин «Интеллектуальные игры». Москва, Издательство «Век # 21». 2007 г.
2. Б. Никитин «Ступеньки творчества. Развивающие игры». Москва, Самокат. 2017 г.
3. А. Коптева, А. Мокшева, С. Семченко. Методические рекомендации к комплекту развивающих игр и пособий «Развивающие игры Никитиных». Королев. 2017 г.
4. Ж. Кац «Сложи узор», варианты игр и заданий с играми Никитина. МЦНМО. 2019 г.
5. Толстикова О.В., Савельева О.В., Иванова Т.В., Овчинникова Т.А., Симонова Л.Н., Шлыкова Н. С., Шелковкина Н.А. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста: методическое пособие. Екатеринбург: ИРО. 2013 г.