

*Воеводина Ольга Серафимовна,
старший воспитатель,
МБОУ ЦО «Школа-сад №7»,
г. Ханты-Мансийск*

ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«УМНИКИ И УМНИЦЫ»

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа дополнительного образования «Развитие творческих способностей детей, посредством интеллектуальных игр логико-математического содержания «Умники и умницы» (далее — Программа) разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО). Программа определяет содержание и организацию образовательной деятельности детей по познавательному развитию и направлена в первую очередь к личности ребенка, его всестороннему развитию, созданию благоприятных условий для раскрытия способностей детей дошкольного возраста. Программа направлена на развитие когнитивной сферы дошкольников. Именно развитие данных процессов обеспечивает основу успешности обучения. Программа разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155);
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций».

1.1. Актуальность программы

Современному обществу нужны люди, обладающие широким запасом знаний, мыслящие конструктивно и оригинально, умеющие находить выход из разных ситуаций. Человек, способный предложить нетрадиционный подход к той или иной проблеме, намного привлекательнее для современного общества, чем инертный, но исполнительный работник. Поэтому уже с детства в ребенке необходимо формировать способность развивать оригинальность мышления. Кроме того, программы школы сегодня таковы, что ребенок почти с первых дней обучения сталкивается с разнообразными задачами достаточно высокого уровня сложности. Без хорошей интеллектуальной подготовки первокласснику приходится трудно. Эти факторы указывают на то, что проблема познавательного развития важна сегодня, как никогда.

Теоретической базой программы является рассмотрение основных закономерностей развития логического мышления у детей дошкольного возраста и раскрытие содержания понятия «развивающая игра».

В основе программы, лежат идеи отечественных и зарубежных педагогов - психологов по проблемам развития мышления: Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна, В.В Давыдова, А.И. Мещерякова, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожца, Ж. Пиаже, и др. Мышление - высшая ступень познания человеком действительности, основой мышления являются ощущения, восприятия и представления. Через органы чувств информация поступает в мозг. Содержание информации перерабатывается мозгом. Наиболее сложной (логической) формой переработки информации является деятельность мышления. Решая мыслительные задачи, человек размышляет, делает выводы и тем самым познает сущность вещей и явлений, открывает законы их связи, а затем на этой основе преобразует мир.

Таким образом программа ориентирована на раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

1.2. Педагогическая целесообразность

«Игра - это прекрасный метод развивающего обучения» (Л. Выготский).

Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности. Занятия по развитию логического мышления дошкольников основаны на игре. Игры логического содержания активизируют умственную деятельность, формируют умение планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, проявляя при этом творчество. В процессе игры моделируются логические структуры мышления, создаются благоприятные условия для применения полученных представлений. Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится ясно и четко мыслить, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на пути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Игры и игровые упражнения дают возможность проводить время с детьми живо и интересно. К ним можно возвращаться неоднократно, помогая детям усвоить новый материал и закрепить пройденный.

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

1.3. Отличительные особенности

Программа является модифицированной, так как составлена на основе учебных пособий Никитина (Сложи узор, сложи квадрат, и т.д.) и увлекательных головоломок, в которой использованы специальные игры, позволяющие успешно развивать интеллектуально - творческие способности детей. Программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своём разнообразии имеют общую идею и обладают характерными особенностями.

Каждая игра — это набор задач, которые ребёнок решает с помощью фигур из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом.

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

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

2. СОДЕРЖАНИЕ. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1. Цель и задачи программы

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

Задачи программы

Обучающие:

- Овладение навыками пространственного ориентирования и пространственного мышления;
- Учить логическому и образному мышлению, умению распознать и построить образ;

- Формировать умения действовать по словесным инструкциям и схемам.

Развивающие:

- Развитие познавательных процессов (ощущений, восприятия, внимания, памяти, логического мышления, воображения);
 - Развитие произвольности в управлении не только двигательными, но, главным образом, интеллектуальными процессами;
 - Развивать творческую активность, пространственное мышление, фантазию, воображение.

Воспитывающие:

- Формировать интерес и положительную мотивацию обучения;
- Воспитывать аккуратность, усидчивость, добросовестное отношение к работе;
- Воспитывать внимательность к выполнению заданий.

Сроки реализации программы.

Программа рассчитана на 2 года обучения. Занятия проводятся 2 раз в неделю, продолжительность занятия для дошкольников 25- 30 мин. Занятия проводятся с дошкольниками 5-7лет по подгруппам по 8-10 человек.

Обучение детей происходит поэтапно:

1 этап – старшая группа (5 - 6 лет)

2 этап – подготовительная к школе группа (6 -7 лет)

Таблица 1. Учебный план

Возраст детей	Количество часов в неделю	Итого по курсу
5-6 лет	2	68 ч.
6-7 лет	2	68 ч.

Содержание программы

Для развития конструктивной деятельности и интеллектуально-творческих способностей детей в учреждении можно использовать

развивающие игры серии «Кубики Никитина» и увлекательные головоломки («Сложи узор», «Сложи квадрат», «Кубики для всех», «Танграм», «Колумбово яйцо» и др.) Работу с кубиками рекомендуется начинать с наборов «Сложи узор» и «Сложи квадрат», а затем постепенно добавляются новые наборы.

1. Развивающая игра «Сложи узор». Комплект состоит из 16 деревянных кубиков одинакового размера, уложенных в коробку. Грани кубиков окрашены по-разному в 4 цвета, что позволяет составлять из них множество вариантов цветных узоров. К игре прилагаются образцы - задания: из 4-х кубиков (серия А), из 9-ти кубиков (серия В) и из 16-ти кубиков (серии С, D). Задания даны с постепенным усложнением. Начинать игру можно индивидуально с детьми, на основе подражания.

На начальном этапе детям предлагают узоры в натуральную величину одного - двух цветов, чтобы малыш мог для проверки закрыть узор кубиками. При этом предлагают подумать, на что похож узор, вместе придумывают ему название: паровозик, елка, цветок и т. д. На втором этапе дети складывают более сложные узоры. Задания выполняют в парах, микрогруппах. Сколько узоров предлагается ребенку за одну игру - зависит от его настроения и возможностей. Игра строится на волне интереса на протяжении нескольких дней. Начинается с нескольких предыдущих узоров, чтобы ребенок побывал в ситуации успеха. Затем предлагаются новые узоры, ребенку дается возможность достичь своего потолка возможностей. Через некоторое время про игру «забывают», чтобы не было пресыщения. Следующий этап - творческий. Дети придумывают свои узоры, складывают и срисовывают их в индивидуальный альбом на листочках в крупную клетку.

Вариант – 1. Складывание узора из кубиков по образцу.

Вариант – 2. Складывание узора из кубиков по образцу с последующим срисовыванием.

Вариант – 3. Придумывание своего узора из кубиков.

Развивать внимание, способность к анализу и синтезу; мелкую моторику и начальные навыки счета, умение различать цвета и геометрически е фигуры; развивать ориентировку по клеточкам; навыки самопроверки; развивать воображение и способность к комбинированию посмотрите внимательно на узор. На что или кого он похож? Какого цвета у него детали? Сложите из кубиков точно такой же узор. Сколько кубиков вам для этого понадобится? Посмотрите внимательно на узор. На что или кого он похож? Сложите из кубиков точно такой же узор. Нарисуйте этот узор по клеточкам у себя на листочке. Придумайте свой узор из 9 (16) кубиков. Сложите его. Как вы его назовете? Зарисуйте узор по клеточкам у себя в альбоме.

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

3. Развивающая игра «Танграм». Детали переворачиваются обратной стороной - черной (бесцветной). Из фигурок выкладывают предметы (животные, растения и т.д.) сначала по образцу, затем придуманные самостоятельно.

Вариант – 1. Выкладывание квадрата из деталей.

Вариант – 2. Выкладывание нескольких квадратов с предварительной классификацией деталей.

Вариант – 3. Изготовление новых моделей квадратов.

Вариант – 4. «Танграм».

Выкладывание предметов из деталей нескольких квадратов. Развивать внимание, способность к анализу и синтезу; мелкую моторику и начальные навыки счета, умение различать цвета и геометрически е фигуры; развивать способность к классификации; навыки самопроверки; развивать воображение и способность к комбинированию ю. Возьмите детали одинакового цвета. Выложите из них квадраты. Из каких деталей получились у вас квадраты? А теперь проверьте, правильно ли вы собрали. Возьмите целые черные квадраты (или рамки), наложите на них детали. «Злая фея» смешала в одном пакете несколько квадратов. Разложите детали этого квадратов в кучки по цветам с учетом номера (значка). А теперь соберите квадраты по порядку. Проверьте, правильно ли вы это сделали: сначала у себя, а потом друг у друга Придумайте, как можно по-другому разделить квадрат на части. Разрежьте 1 квадрат на части. Зарисуйте свою модель. Для этого возьмите второй квадрат - целый, наложите на него детали и обведите карандашом. А) Посмотрите на картинки. На кого или на что они похожи? Из каких фигурок они сложены? Переверните детали квадратов черной (бесцветной) стороной кверху. Выложите такие же картинки у себя на столе. Б) Придумайте свои картинки, выложите га из деталей, а потом зарисуйте на листочке.

4. Развивающая игра «Колумбово яйцо» основная фигура – овал. Главная фигура поделена на определённое количество частей (10 частей):

- четыре треугольника (два больших и два маленьких);
- две фигуры, похожие на трапецию, с закруглённой одной стороной;
- две больших и две маленьких фигуры, похожие на треугольник, с закруглённой стороной.

Игра «Колумбово яйцо» для дошкольников имеет следующие правила:

- ребёнку необходимо использовать все детали, выкладывая новую фигурку;

- части геометрической головоломки следует прикладывать друг к другу (не накладывать одну на другую, пересекаться они не должны).

Можно предложить детям выкладывать силуэты на белом листе бумаги, а после просто обвести их по контуру. Потом можно будет дополнить рисунок необходимыми деталями и сделать фон. Это поможет разнообразить игру и поспособствует развитию творческого воображения ребёнка.

Постепенное усложнение игры.

Сначала ребёнка необходимо познакомить с такой игрой, как «Колумбово яйцо». Следует рассмотреть с ним детали, назвать основные части, поговорить об их форме, размере, поискать сходство с другими фигурами и так далее. Пусть ребёнок сам повертит все части в руках, попробует сложить из них различные комбинации.

Следующий этап – беседа о том, на что могут быть похожи эти фигурки, что из них можно сложить. Например, треугольники с закруглённой стороной напоминают крылья птицы, маленькие треугольники – клювик и проч. Таким образом ребёнок учится соотносить и сравнивать части головоломки с окружающими его предметами, выделять общее, анализировать и систематизировать. Затем ребёнка можно попросить изобразить какую-либо фигуру животного или птицы, показав ему схему с прорисованными частями. Малыш должен на столе составить силуэт по этому образцу. Далее происходит постепенное усложнение, и ребёнок работает уже со схемами без прорисованных частей.

Таблица 2. **Примерное тематическое планирование занятий**

№ п/п	Наименование тем	Количество часов	
		1 год 5-6 лет	2 год 6-7лет
1	Вводное занятие	1	1
2	Развивающая игра «Сложи квадрат»	16	10
2.1.	Знакомство с геометрическими фигурами	2	
2.2.	Складывание квадрата в отдельности	4	2
2.3.	Выкладывание нескольких квадратов с предварительной классификацией деталей	4	6
2.4.	Изготовление новых моделей квадратов	2	2
3	Развивающая игра «Танграм»	14	16
3.1.	Составление фигур по образцу	8	4
3.2.	Составление фигур по образцу без границ, обозначающих геометрические фигуры	6	10
3.3.	Придумывание своей фигур и зарисовка		2
4	Развивающая игра «Сложи узор».	20	18
4.1.	Складывание узора из кубиков по образцу	12	10
4.2.	Складывание узора из кубиков по образцу с последующим срисовыванием	6	6
4.3.	Придумывание своего узора из кубиков и зарисовка	2	2
5	Развивающая игра «Клумбовое яйцо»	14	20
5.1.	Составление фигур по образцу	8	8
5.2.	Составление фигур по образцу без границ, обозначающих геометрические фигуры	6	10
5.3.	Придумывание своей фигуры и зарисовка		2
6	Соревнования, мастер классы	2	2

7	Итоговое занятие	1	1
	Итого	68	68

3. СИСТЕМА ОТСЛЕЖИВАНИЯ УСПЕШНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

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

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

Творческие игры 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.

Оценочные материалы

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

Таблица 3. Приемы оценивания.

ФИ ребенк а	Развитие внимани я	Развити е памяти	Развитие восприяти я (цвет, форма, размер)	Развитие мышлени я	Общий уровень усвоения программ ы
1.					
2.					
3.....					

3-балла задания выполняются правильно и самостоятельно, внимание удерживается в течении всего времени.

2-балла задания выполняются с помощью взрослого, или частично, внимание удерживается частично

1-балл задания не выполняются. внимание отсутствует.

Общий уровень усвоения программы.

От 9-12 баллов - высокий

От 6-9 баллов - средний

От 4-6 баллов - низкий

Методическое обеспечение

Успешной реализации программы, достижению поставленных целей и задач способствует наличие в кабинете и использование на занятиях специального оборудования, пособий, инструментов и материалов.

- Наборы и инструкции для каждого обучающего «Колумбово яйцо», «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Танграм», «Уникуб», «Кубики для всех»,
- Интерактивные планшеты
- Компьютер
- Разработки занятий

Библиографический список

1. Михайлова З. Игровые задачи для дошкольников. ФГОС / Изд. Детство-Пресс, 2016 г.
2. Носова Е.А. Логика и математика для дошкольников: Методическое пособие / Авт.- сост. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. – Изд. Детство-Пресс, 2004 г.
3. Ступеньки творчества. Развивающие игры / Борис Никитин. - Москва: Самокат, 2017 г.
4. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста. Москва: Просвещение, 1991 г.