

Обобщение опыта работы по применению педагогической технологии развивающих игр Никитина Б.П. в рамках работы инновационной площадки «МИР ГОЛОВОЛОМОК»

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.

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;
- Овладение навыками пространственного ориентирования и пространственного мышления;
- Учить создавать внутренний план действий;

- Учить логическому и образному мышлению, умению распознать и построить образ;
- Формировать умения действовать по словесным инструкциям и чертежам.

Развивающие:

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

Воспитывающие:

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

Технология основана на построении, моделировании творческого процесса, создании микроклимата, где проявляются возможности для развития творческой стороны интеллекта 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.

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.

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

СЛОЖИ КВАДРАТ (СК)

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

КИРПИЧКИ (К)

Эта игра — своеобразная гимнастика для ума. Она не только знакомит детей с основами черчения, но, главное, развивает пространственное мышление ребенка. Материалом для игры служат 8 деревянных или пластмассовых

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

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

- развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;
- их задания – ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;
- поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;
- развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

Игры с кубиками Никитина развивают 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.

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 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 «пищу» 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.

Развивающие игры и кубиками Никитина разовьют у детей:

- логическое и образное мышление;
- творчество;
- умение работать со схемой;
- умение распознать и построить образ;
- способность к самостоятельности;
- 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 действий 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.

ВНЕДРЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

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

- 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.