***Использование педагогической технологии***

***развивающих игр Бориса Павловича Никитина***

***в организации непосредственно образовательной деятельности***

***в разновозрастном детском сообществе «Светлячок»***

***(Центр развития ребёнка – детский сад № 5 «Колокольчик»***

***города Белёв Тульской области)***

***«Понимание атома - это детская игра по сравнению с пониманием детской игры» -***

высказывание физиолога Х. Хогленда,

в котором выражено и огромное уважение к проблеме детской игры,

и ясное представление о чрезвычайной сложности этой проблемы.

***Игрушки, игры*** – одно из самых ***сильных воспитательных средств*** ***в руках общества.*** Игру принято называть основным видом деятельности ребёнка. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер.

***Требуются игры нового типа*** - игры, моделирующие сам творческий процесс и создающие свой микроклимат, где появляются возможности для развития творческой стороны интеллекта: ***чтобы игра увлекала малыша, дала ему здоровую «пищу» для ума, и при этом достаточно сложную, чтобы эта сложность возрастала вместе с ростом ребёнка, опережая его развитие, вела бы его за собой.***

У ребёнка много игрушек, а он не играет ими. Главная причина в том. что игрушки себя «исчерпали». Элемент новизны исчез.

***Многие игры не опережают развитие ребёнка, а лишь удовлетворяют его сиюминутные потребности.***

***Главная особенность развивающих игр*** - удалось объединить один из основных принципов обучения ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ с очень важным принципом творческой деятельности САМОСТОЯТЕЛЬНО ПО СПОСОБНОСТЯМ, когда ребёнок может подняться ДО ПОТОЛКА СВОИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ.

В развивающих играх разрешается 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»,* ребёнок развивается наиболее успешно;

- в-четвёртых, 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 вместе с детьми, взрослые должны приобрести умение – сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам;

которые соответствуют **пяти основным условиям развития способностей**.

При этом игры развивают разные ***интеллектуальные качества***:

- внимание, память, особенно зрительную;

-умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал;

- способность к комбинированию, т.е. умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов;

- умение находить ошибки и недостатки;

- пространственное представление и воображение, способность предвидеть результаты своих действий.

В совокупности эти качества, видимо, и составляют то, что называется ***сообразительностью, изобретательностью, ТВОРЧЕСКИМ СКЛАДОМ МЫШЛЕНИЯ***.

***Б. П. Никитин предложил пять условий успешного развития ребенка:***

* ***первое условие*** успешного развития – раннее начало;
* ***второе важное условие***, насколько это возможно, - заранее окружить ребенка такой средой отношений, которые бы стимулировали самую разнообразную его творческую деятельность;
* ***третье, чрезвычайно важное, условие*** успешного развития вытекает из самого характера творческого процесса, который требует максимального напряжения сил. Способности развиваются тем успешнее, чем в своей деятельности человек добирается до «потолка» своих возможностей и постепенно поднимает этот «потолок» все выше и выше;
* ***четвертое условие***: ребенку надо предоставлять большую свободу в выборе деятельности, в чередовании дел, в продолжительности занятий, в выборе способов работы и т.д.;

- ***обязательное выполнение пятого условия***: ненавязчивой, умной, доброжелательной помощи взрослых. Самое сложное здесь, пожалуй, заключается в том, чтобы не превращать свободу в безнаказанность, а помощь – в подсказку

***1.Сложи узор***

Развиваются важные ***мыслительные операции***:

способность к анализу и синтезу, которые необходимы будут почти во всякой интеллектуальной деятельности;

способность к комбинированию, которая необходима для конструкторской деятельности.

С какой игры начинать – зависит от возраста и уровня развития ребёнка.

Самые простые узоры - из 4-х кубиков с одноцветными гранями, постепенно усложняют, переходя к 2-х цветным граням.

Переход к 2-х цветным граням – ***резкий скачок*** в уровне сложности. ЕГО МОЖНО СГЛАЖИВАТЬ, включая задания из других серий, но с одноцветными гранями: СУб - 1,2,3,4; СУв – 1.

***Как играть:***

Способ игры зависит от возраста и уровня развития ребёнка.

Детям младшего возраста нравится копировать, делать так же, как

старшие.

Первое и важное, что надо помнить, прежде чем начать игру, *как вы достали кубики из коробки*. Это обязательно отложится в голове у ребёнка.

Можно 3-4-х летнему ребёнку уже в коробке выложить узор, какой ему предстоит складывать.

Можно предложить ребёнку выложить узор на образце или ребёнок выложил дорожку – с целью проверки предложить наложить образец на узор.

Когда ребёнок привыкнет к этим играм, поймёт, что и как необходимо делать, а взрослые за это время научатся «чувствовать малыша», тогда встанет задача научиться наблюдать за самостоятельным его движением и продвижением.

Главное умение «чувствовать малыша» - важное умение для руководства развитием в любой области.

* *Играем.*

*Например,* в первый день – сложить 4 дорожки и 4 квадрата;

на 2-ой день - несколько простых (из тех, которые складывал раньше) узоров и затем уже новые.

И так каждый раз: «для разгона» надо сложить несколько прежних, уже покорившихся узоров и только потом давать новые.

При переходе к 2-х цветным узорам, вначале сложить узоры : СУб - 1,2,3,4; СУв – 1, а затем уже другие.

Можно также давать задания для самостоятельного составления узоров;

использовать в играх соревнования с другими детьми;

усложнять задания для старших детей – сложить узор по образцу, но использовать грани другого цвета.

***2.Точечки***

Развитие ***математического мышления; обучение счёту; усвоение нумерации***.

**Задания к игре:**

Разложить квадраты по цвету:

- перевернуть все квадраты лицевой стороной вверх, чтобы были видны точки,

- собрать все квадраты лицевой стороной, чтобы вышло 4 стопки,

- разложить в 4 ряда, чтобы каждый ряд был одного цвета.

Разложить квадраты чуть-чуть по порядку.

Разложить красные (зелёные) квадраты по порядку (вначале до 3-х, 4, 5 и т.д. точек),

Разложить все квадраты по порядку. Задания: кто быстрее найдет квадрат с 5,3, 7,2 и т.д. точками.

Разложить квадраты с цифрами по порядку.

Разложить квадраты с точками и с цифрами соответственно их числовому обозначению.

***3.Сложи квадрат***

Развитие ***цветоощущения и сообразительности;***

***составление из частей целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположений.***

1. Сначала дать образец СК-1, и СК-2, если различает цвета можно дать сразу 4 квадрата.

2. Увеличивать число квадратов, прибавляя по 1-2 новых.

3. Смешивать кусочки от квадратов, чтобы у ребёнка была возможность рассортировать их сначала по цвету, а затем сложить квадраты как обычно. последовательно разбирая каждую кучку..

4. Смешивать кусочки от 5-10 квадратов и даже более (до 15 квадратов, в зависимости от возможностей ребёнка, затем разложить квадраты в кучки не только по цвету, но и в порядке номеров (когда дети уже считают и знают цифры), а затем сложить квадраты как обычно, последовательно разбирая каждую кучку.

5. Самый сложный вариант – разобрать по цвету и уложить в порядке номеров все 23 квадрата, кусочки которых предварительно перемешаны.

6. Для усвоения нумерации чисел от 1 до 24, перевернув все части квадратов тыльной стороной вверх, раскладывать их не по цвету, а по номерам на каждой части квадрата.

7. Задание на время: кто быстрее соберёт.

***4.Внимание (В).***

***Внимание – угадайка (ВУ)***

Развитие у ребёнка ***способности видеть и запоминать увиденное (В). /Развитие у ребёнка внимания и зрительной памяти/***

Развитие ***сообразительности, умения сравнивать, анализировать и открывать скрытые зависимости, последовательности, связи, логику изменения фигур (ВУ).***

Фигуры-задания разделены на серии по 6 фигур, сложность возрастает от первых номеров к последующим и от первых серий к последним.

В игре **«В»** на несколько секунд показывают какую-нибудь фигуру, четкий контур или условный знак, а затем его убирают, ребёнок должен как можно точнее его нарисовать.

Методика проведения. Взрослый говорит ребёнку: «Когда я скажу слово «Внимание», я покажу одну картинку, но … через 3 секунды спрячу. Вам нужно запомнить её и нарисовать. Приготовились…» Приблизительно 20-30 секунд даётся на выполнение задания.

6 заданий вполне достаточно для одной игры, для старших детей 8-10 заданий.

\* Показывать фигуры – задания следует один раз, а вот время можно изменять (время показа), увеличить до 5 – 8 секунд. Надо следить только затем, чтобы не начиналось обычное срисовывание, когда можно посмотреть на образец и 2, и 3 раза, дорисовывая его по частям.

***4.1.Внимание – угадайка (ВУ)***

Развитие ***сообразительности, умения сравнивать, анализировать и открывать скрытые зависимости, последовательности, связи, логику изменения фигур (ВУ).***

Дополнение к заданиям: при рисовании фигур проследить, как они изменяются при переходе от одной к другой.

***Обязательно*** рисовать их в один ряд и последовательно друг за другом.

***Методика проведения.*** Перед началом игры детям необходимо дать установку:

а) все фигуры должны быть одной величины, например, в 2, 3, или 4 клетки (если в тетради или на листочках в клетку);

б) все фигуры в ряд – на одной горизонтальной линии или в колонку – по вертикали. Можно изменять порядок от игры к игре, чтобы дети умели пользоваться и тем, и другим способом;

в) рисовать последовательно. т.е. *ставить рядышком –* около 1-й фигуры – 2-ую, около 2-ой – 3-ю, около 3-ей – 4-ую.

В первый раз дайте только одну серию. Сначала показывайте фигуры по одной, как в игре «Внимание», а дальше скажите: «А четвёртую нарисуйте сами! Кто догадается, какая она?»

**Показать**  4-ую фигуру необходимо только **при проверке**, причём для этого положите сразу все 4 фигуры в ряд (или в «колонку»), чтобы была видна закономерность.

Спросите у детей, какую закономерность они обнаружили,а затем уже приступайте к проверке.

\* Тем, кто справляется успешно, можно давать и 2, и 3 серии заданий.