

Технология развивающих игр

Игрушки, игры - одно из самых сильных воспитательных средств в руках общества. Игру принято называть основным видом деятельности ребенка. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Вы думаете, что вы просто покупаете игрушку? Нет, вы проектируете при этом человеческую личность!

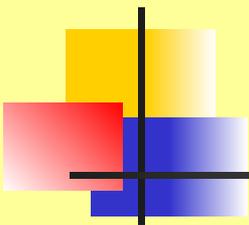
Б.П.НИКИТИН

Сообщение подготовлено по книге Б.П. Никитина "Развивающие игры"



- Борис Павлович Никитин и Елена Алексеевна Никитина авторы известной методики развития детей с помощью целой серии интеллектуальных игр.
- Никитин Борис Павлович, известен по выступлениям в печати о воспитании детей, книгам об опыте применения и использования в своей семье развивающих игр, которые позволяют успешно решить задачу развития творческих способностей ребенка.

Что такое развивающие игры для детей?



Сущность и особенность развивающих игр

- 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.



Сущность и особенность развивающих игр

- 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.**

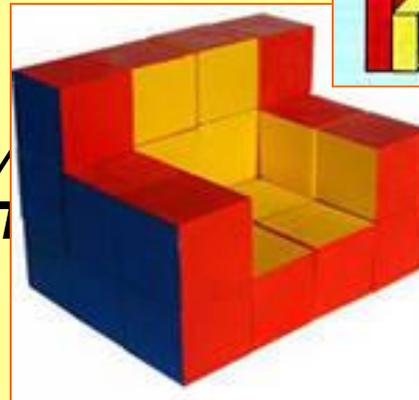
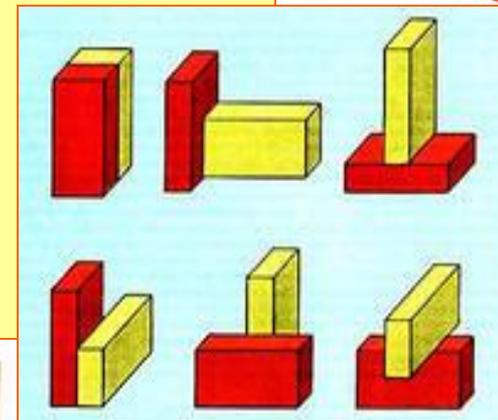
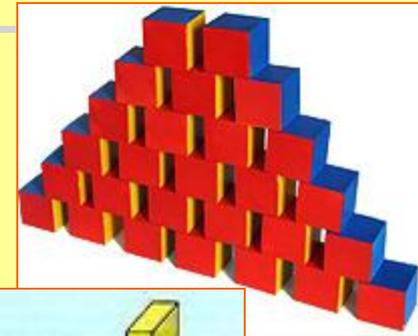


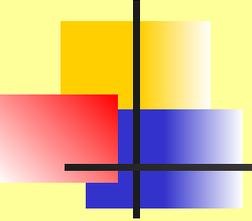
Сущность и особенность развивающих игр

- Задачи имеют очень **широкий диапазон трудностей**: от доступных иногда двух - трехлетнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости). 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.

Сущность и особенность развивающих игр

- **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**.





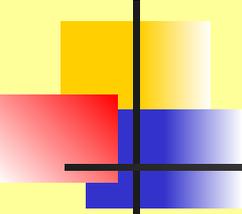
Главная особенность развивающих игр

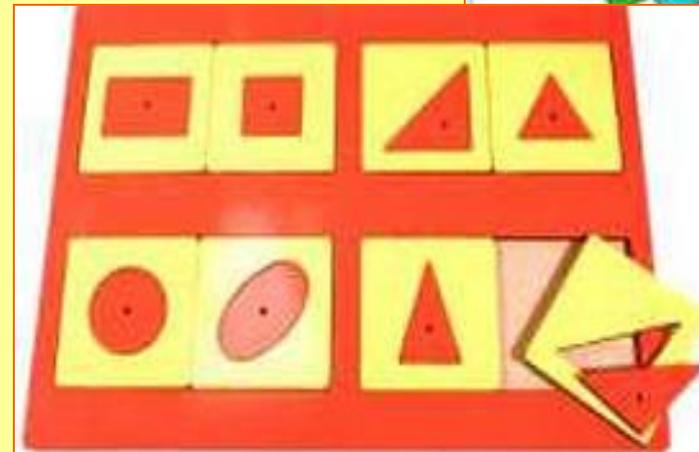
- ***Объединение*** одного из основных принципов обучения ***от простого к сложному*** с очень важным принципом творческой деятельности ***самостоятельно по способностям,*** когда ребенок может подняться ***до «потолка»*** своих возможностей.

С какой игры начинать?

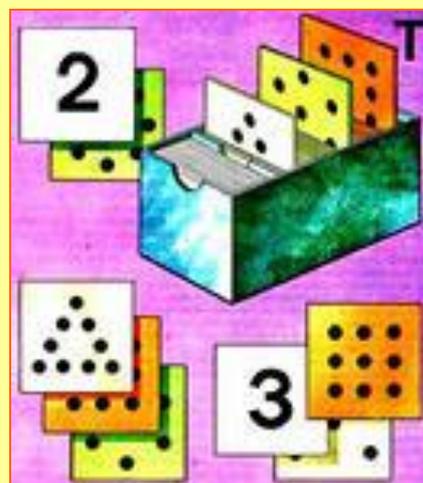
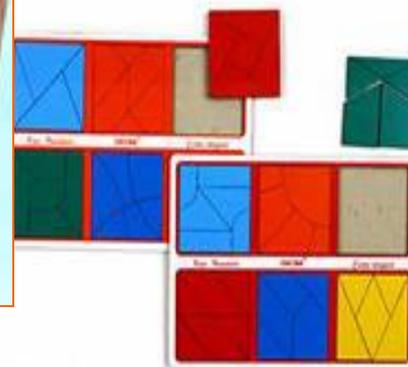
- Лучше начать с заведомо более легких, которые малышу явно под силу. И в первый раз даже закончить, не доходя до трудных и непосильных заданий. Если речь идет о малыше 1 - 3 лет, пожалуй, лучше начать с игры «Сложи узор»

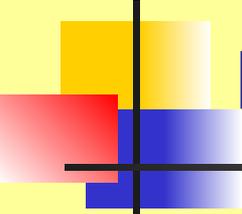


- 
- После того как освоены первые задания игры «Сложи узор», через неделю-другую можно ввести в строй следующую игру – «Рамки и вкладыши Монтессори» .



- Затем постепенно вводить "Уникуб", "Кубики для всех", "Сложи квадрат", "Обезьянка", "Точки", "Внимание", "Кирпичики", "КБСАМ" - именно в этой последовательности даны игры в книге Никитина.
- Этот порядок лишь ориентировочный.
- Вводить игры следует постепенно и в "нужный момент".





Метод "ледокола", или шаг назад - два шага вперед.

- Если задание не преодолевается, то завтра стоит начать игру с более легких или с уже преодоленных заданий и только в конце подойти к трудному, пока неодолимому.
- Иногда приходится пропустить неподатливое задание и взять какое-нибудь из следующих, стоящих после, но не всегда обязательно более трудных.

Когда игры себя исчерпают?

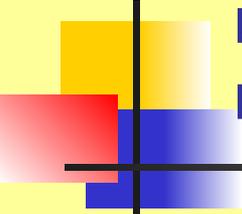
- Объективный критерий - количество выполненных малышом заданий. Чем большее число заданий он выполнил самостоятельно, тем дальше он продвинулся в своем развитии.



Но остаются еще две существенные ступени развития.

- Первая - сокращение времени, которое требуется ребенку на выполнение заданий.
- Вторая ступень развития начинается с собственного творчества.



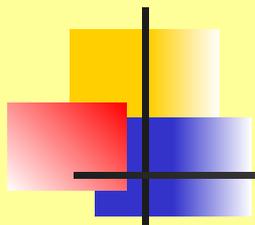


«Сначала я открывал истины, известные многим, затем стал открывать истины, известные некоторым, и наконец стал открывать истины, никому еще не известные».

К.Э. Циолковский

«Видимо это и есть путь становления творческой стороны интеллекта, путь развития изобретательского и исследовательского таланта. Наша обязанность – помочь ребенку встать на этот путь. Этому прямо и служат развивающие игры».

Б.П. Никитин



Спасибо за внимание!