



- **Технология развивающих игр**  
**Б.П. Никитина.**

- Колобова Л.И.

группу педагогов, чтобы повторить опыт Макаренко. В том же году встретил свою будущую жену, Лену Алексеевну.



и заведующей Б  
На протяжении с  
Никитины продс  
школах, детских

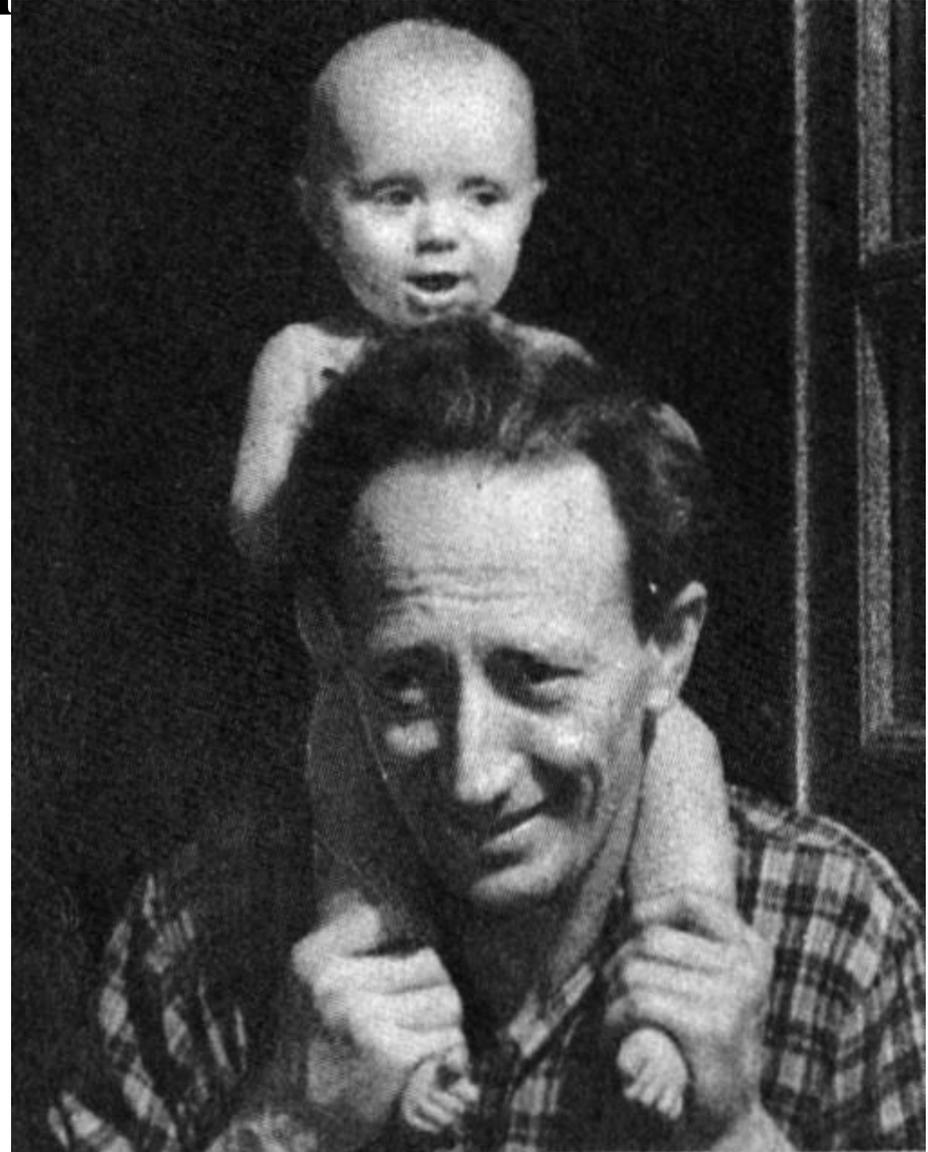
Борис Павлович Никитин родился в 1916 году на Северном Кавказе в семье кубанского казака. В 1941 году окончил Военно-воздушную академию им. Н.Е. Жуковского, служил в истребительной авиации. В 1949 году вышел в отставку и начал научную и педагогическую работу в НИО Министерства трудовых резервов, затем – в Институте теории и истории педагогики, НИИ психологии и Институте трудового обучения и профориентации АПН. В 1958 году организовал группу педагогов, чтобы повторить опыт Макаренко. В том же году встретил свою будущую жену, Лену Алексеевну.

Л.А.Никитина родилась в 1930 году в поселке Большево Московской области. В 1948 году окончила Болшевскую среднюю школу с золотой медалью, в 1954 году – Московский областной педагогический институт. Два года работала учительницей в селе Воеводское Алтайского края. С 1956-го по 1960 г. работала в московской железнодорожной школе № 40. С 1960-го по 1980 г. – библиотекарем и заведующей Болшевской библиотекой.

На протяжении сорока лет (1958 – 1998 г.г.) их семейной жизни и творчества Никитины продолжали научные исследования и педагогическую практику в школах, детских садах и в собственной семье, воспитав семерых детей.

# Методические советы Б. П. Никитина.

- ребенку не навязывается никакой определенной программы обучения, он погружается в мир игры, в котором волен выбирать сферу деятельности;
- ребенку не объясняется новая игра, он вовлекается в нее с помощью сказки, подражая старшим, участвуя в коллективных играх; освоение новой игры, как правило, требует активного участия старших; в дальнейшем ребенок может заниматься самостоятельно;
- перед ребенком ставятся задачи, которые постепенно усложняются; ребенку нельзя подсказывать, он должен иметь возможность думать самостоятельно; если ребенок не может справиться с заданием, нужно вернуться к легким, уже сделанным



# Основные принципы системы

## НИКИТИНЫХ.

То, что у нас сложилось, назвать системой, видимо, еще нельзя. Но основные принципы, которыми мы руководствуемся, выделить можно.

Во-первых, это легкая одежда и спортивная обстановка в доме: спортснаряды вошли в повседневную жизнь с самого раннего детства, стали для них как бы средой обитания наравне с мебелью и другими домашними вещами.

Во-вторых, это свобода творчества детей в занятиях. Никаких специальных тренировок, зарядок, уроков. Ребята занимаются сколько хотят, сочетая спортивные занятия со всеми другими видами деятельности.

В-третьих, это наше родительское равнодушие к тому, что и как у малышей получается, наше участие в их играх, соревнованиях, самой жизни.

Все эти принципы были выработаны в практике жизни, в общении с

# Развивающие игры

- В большинстве своем эти **игры представлены в виде головоломок**, направленных на распознавание и достраивание образов, т. е. на развитие логического и образного мышления. Их можно назвать спортивным комплексом для ума, для **развития творческих способностей ребенка**.

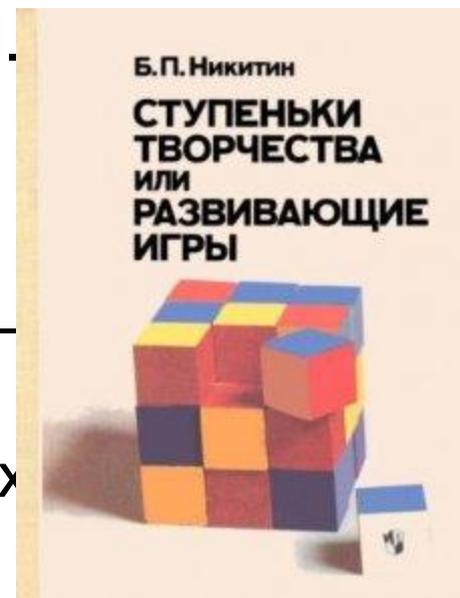
«К сожалению современное обучение развивает в детях только одну сторону – исполнительские способности, а более сложная и важная сторона – творческие способности человека отдаются воле случая и остаются на плавающем уровне. Это наша

# Развивающие игры

- \* 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.;
- \* 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;
- \* Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному;
- \* 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);
- \* Постепенное возрастание трудности задач позволяет ребенку подняться до потолка своих возможностей, где развитие идет наиболее успешно.

# Библиография:

- Никитин Б.П. Развивающие игры. – М.: Педагогика, 1985.
- Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. – М.: Просвещение, 1991.
- Никитина Л.А. Мама или детский сад. – М.: Просвещение, 1990.
- Никитины Л. и Б. Мы и наши дети. – М.: Молодая гвардия, 1979.
- Никитины Л. и Б. Мы, наши дети и внуки. – М., 1989.
- Никитины Л. и Б. Резервы здоровья наших детей. – М.: Физкультура и спорт, 1990.
- Б. П. Никитин, “Детство без болезней” С.- П. 1996.
- Л. А. Никитина, “Отчий дом” 1982.



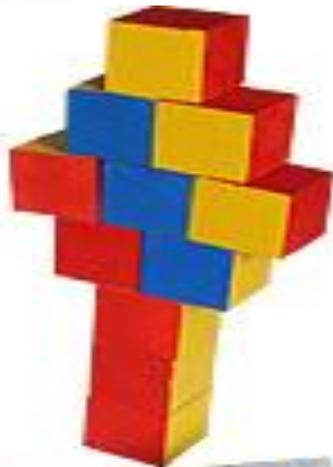
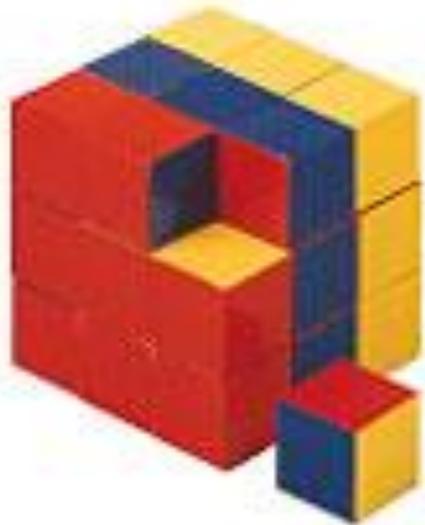
# «Сложи узор»



Набор для конструирования состоит из 16 деревянных кубиков (длина ребер - 3 см) с 8 видами раскраски граней, а также двух тетрадей с заданиями.

*Способствует развитию пространственного мышления и логики.*

**«Уникуб»** Набор для конструирования состоит из 27 деревянных кубиков с красными, синими и желтыми гранями. К ним прилагается блокнот с заданиями, состоящий из 47 постепенно усложняющихся рисунков-образцов.



*Развивает: логику;  
целостное восприятие  
объекта;  
способность представлять  
трехмерные объекты.*

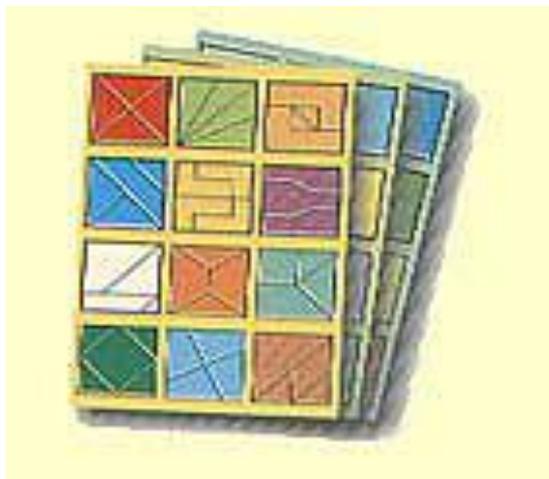
# «Сложи квадрат»

Набор состоит из 20 квадратов разных цветов из плотного картона.



*Способствует развитию восприятия формы.*

- Развивает:***
- *Основы черчения;*
  - *Основные навыки геометрии;*
  - *Конструкторские навыки;*
  - *Ощущение форм;*
  - *Воображение;*
  - *Комбинирование.*



# «Основной набор»



В комплект входят 144 цветных деревянных блока, 1 зеркало, 2 квадратные карточки с расчерченными планами для фундамента строительной конструкции и 30 проектов-заданий.



*Развивает:  
восприятие формы;  
начальное умение читать  
чертеж предмета.*

# «Числовые башни»

В комплекте - деревянные бруски с цифрами красного и синего цвета от 2 до 10. На обратной стороне этих брусков обозначен состав чисел от 2 до 10.



$$3 + 3 + 2 = 8$$

*Помогает:*

*в усвоении состава чисел*

*(в пределах 10);*

*в закреплении представлений о*

*четных и нечетных числах;*

*в формировании понятия*

*"пяток";*

*в дифференциации понятий*

*"столько же", "больше",*

# «Гео»



В набор входят 7 деревянных блоков различной конфигурации, составленных из 27 кубиков и раскрашенных в 7 основных цветов спектра.

*Способствует развитию способности представлять и строить трехмерные объекты.*

# «Кирпичики»

В комплект входят 8 одинаковых деревянных брусков и блокнот с 48 заданиями. Можно моделировать различные виды объектов и строить архитектурные сооружения из восьми элементов.



*Способствует развитию и тренировке навыков составления и чтения чертежа предмета.*



Разделить или раздробить целый круг оказалось удобным и для игры. А пользуясь в игре целым кругом и его частями, малыши приобретают и многие представления о дробях, об их соотношениях.

# Развитие мелкой моторики



# «Шарик в лабиринте»

Два деревянных круга с прорезями, представляющими собой серпантин, по которому движется шарик. В один комплект включены 6 различных вариантов лабиринта.

*Комплект для развития координации движений.*



# «Мольберт Пабло»

К мольберту (на магнитной основе) прилагаются 50 магнитных деталей пестрой окраски и разнообразной формы.

*Помогает: снять нервное напряжение, агрессивность, детские страхи, другие личностные проблемы детей. .*

*Развиваются:  
воссоздающее воображение;  
устная речь;  
коммуникативные навыки.*



# «Найди фигурке место»

Основа развивающей игры - деревянная плата, в которой вырезаны контуры различных фигур. Участники (от 1 до 4 человек) выбирают фигурки из матерчатого мешочка и должны с закрытыми (завязанными) глазами найти на плате место для этой фигурки.



*Формируются и корригируются:*

*тактильные ощущения,*

*тактильная память;*

*умение сравнивать наощупь и*

*идентифицировать формы различных объектов.*

# «Крестики-нолики»

Набор состоит из скрепленных между собой деревянных стоек и кубиков красного и синего цвета (длина ребра - 3 см). У каждого из двух игроков - кубики одного цвета.

*Игровая задача:* поочередно делая ход, собрать линию из 4 одинаковых кубиков: по горизонтали, вертикали или диагонали в любом направлении.

*Повышается уровень  
распределения внимания.*

*Развивается логическое мышление.*



# Игровые технологии в младшем

школьном возрасте.  
Для младшего школьного возраста

характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

При этом игровой сюжет помогает активизировать учебный процесс, осваивать

