

# **Мастер - класс**

## **для педагогов на тему:**

### **«Использование развивающих игровых пособий Б.П. Никитина»**

**Цель:** познакомить участников мастер - класса с практикой использования развивающих игр Б.П. Никитина в работе с детьми дошкольного возраста.

#### **Задачи:**

1. Обучить педагогов играм Б.П. Никитина, которые способствуют развитию познавательной активности дошкольников.
2. Заинтересовать педагогов играми Б.П. Никитина для использования в своей работе.

**Материал:** игры Б.П. Никитина: «Уникуб», «Кубики для всех», «Сложи узор», «Сложи квадрат».

#### **Ход мастер - класса:**

Уважаемые коллеги, я предлагаю, чтобы наша сегодняшняя встреча прошла под девизом: «Не лишайте ребенка радости играть, помните, что вы сами были детьми».

«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 просто покупаете игрушку? Нет, вы проектируете при этом человеческую личность!» (Б.П. Никитин)

Борис Павлович и Елена Алексеевна Никитины педагоги – новаторы, жившие в Советском Союзе, разработали интересную систему развивающих игр.

Развивающая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

В развивающих творческих играх Никитина - 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».

Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

- игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста;

- задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей;

- ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи;

- игры Никитина 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;

- играя в игры Никитина с детьми, взрослые 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.

Сегодня я хочу познакомить с развивающими играми Б.П. Никитина и поиграть в них вместе с вами.

*Знакомство с развивающими играми Б.П. Никитина.*

К развивающим играм Никитина относятся игры: «Уникуб», «Кубики для всех», «Сложи узор», «Сложи квадрат» и другие.

Игра «Уникуб»

Эта игра знакомит ребенка с трехмерным пространством.

Из 27 кубиков с разноцветными гранями он складывает различные объёмные фигуры.

#### Практическая часть для педагогов

Прежде чем предлагать игру “Уникуб” ребенку, попробуйте поиграть сами.

№ 1. Осторожно высыпьте кубики на стол, положите рядом часы с секундной стрелкой или секундомер и, заметив время, сложите из всех 27 кубиков куб красного цвета (*педагоги выполняют задание*).

Если с первой попытки вам удалось это сделать за 2 минуты, у вас блестяще развито пространственное мышление. Но сначала охватите куб двумя руками и осторожно поверните его на бок, чтобы кубики не рассыпались.

Посмотрите, как окрашено «дно». Нет ли в нем квадратов другого цвета, кроме избранного вами? Если есть, то повремените гордиться, а сначала потренируйтесь. Вы почувствуете, как строг «Уникуб» в отношении ошибок: не позволяет сделать ни одной! Да и “говорит” он об ошибках тонко: “Вы где-то допустили ошибку, вот и не получается куб одного цвета”. И найти ошибку не так просто – нужна сразу хорошая “система контроля”, в один день вряд ли вы сумеете ее выработать.

№ 2. Сложите квадратную площадку из 9 кубиков. Это игровая площадка для дошкольников. Все 4 боковые грани желтые.

№ 3. Сложите красный пятиэтажный дом с окошками, с синими крышами на всех этажах и красными полами во всех комнатах. Задняя стена дома и стены комнат могут быть любого цвета.

№ 4. Сложите красный колодец. Снаружи он со всех сторон красный, а внутри синий (“вода”). К сожалению, для внутренней окраски недостает одной синей грани, и в колодце виден “песок” (одна желтая грань).

Игра «Кубики для всех»

Игра состоит из 7 фигурок, различных по форме: одна фигура из 3, а остальные из 4 кубиков каждая.

Игра учит мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками.

Практическая часть для педагогов

*– раздать задания на карточках*

Перед вами рисунок-задание, постройте из фигурок точно такую же модель, как нарисована.

*– раздать задания на карточках*

Перед вами рисунок-задание, постройте из фигурок точно такую же модель, как нарисована.

Игра «Сложи узор»

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, необходимая для конструкторской работы.

Практическая часть для педагогов

– раздать задания на карточках

№ 1. Перед вами рисунок-задание, сложите из кубиков такой же узор (лебедь, узор).

– раздать задания на карточках

№ 2. Я буду читать текст сказки, а Вы по ходу выкладывать соответствующие узоры.

«Сказка про золотую рыбку»

Жили – были 7 принцесс. У них был большой и уютный ДОМ и огромная мечта – подержать в руках ЗОЛОТУЮ РЫБКУ. И вот однажды они отправились на поиски своей мечты. Их путь лежал через густой и тёмный ЛЕС. Каждая принцесса зажгла свой ФОНАРИК, чтобы не сбиться с пути...и уже через несколько минут они оказались на красивой ЦВЕТОЧНОЙ поляне, где под лучами солнца порхали разноцветные БАБОЧКИ. Спуститься вниз к реке им помогла волшебная ЛЕСЕНКА. Они сели в ЛОДКУ и поплыли. Принцессы настолько залюбовались красотой окружающей природы, что не заметили, как к лодке подплыла ЗОЛОТАЯ РЫБКА. Все принцессы загадали желание и отпустили рыбку домой. И стали жить они долго и счастливо!

Играя, таким образом, дети научатся понимать схемы, распознавать реальные предметы в абстрактных рисунках, придумывать сюжет сказки, рассказа, научатся развивать сюжет, использовать в речи разные виды предложений.

Игра «Сложи квадрат»

Игра напоминает «пазл» - из отдельных разрозненных частей, необходимо сложить нечто целое. Этим целым является квадрат.

Игра представлена тремя вариантами различной степени сложности. Они различаются количеством составных частей квадрата. Квадрат-образец присутствует только в первом варианте. Игровые задания составлены таким образом, что по ним можно работать со всеми вариантами игры. Они расположены в порядке усложнения.

Практическая часть для педагогов

№ 1. Выложите на стол все квадраты (части) и перемешайте их.

№ 2. Рассортируйте по цвету все кусочки квадрата и разложите на кучки (попросите ребенка назвать цвета и оттенки, сосчитать).

№ 3. Теперь нужно правильно сложить квадраты (можно устроить соревнования на время между детьми).

*3. Заключительное слово.*

Никитинские игры рассчитаны на совместную игру ребенка и взрослого. Степень их вариативности высока, их можно подстраивать под себя, под свой уровень и интересы. Каждая игра предоставляет возможность подумать над тем, как ее расширить, какие новые задания к ней добавить, как ее усовершенствовать. Такая вариативность заданий заранее предусмотрена, и переход к творческой работе над самими играми будет тем успешнее, чем выше уровень творческих способностей ребенка.

*– раздать каждому по три картинки*

*4. Рефлексия «Чемодан, мясорубка, корзина».*

Итак, уважаемые коллеги, благодарю вас за участие в моём мастер - классе, хочу узнать ваше мнение о нём.

На подносе лежат рисунки чемодана, мясорубки, корзины.

Чемодан – всё пригодится в дальнейшем.

Мясорубка – информацию переработаю.

Корзина – всё выброшу.

Педагогам предлагается выбрать, как они поступят с информацией, полученной на мастер-классе.

Спасибо за внимание!

