

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ІГРИ НІКІТІНИХ



ІСТОРИКО-ПЕДАГОГІЧНА ДОВІДКА

- Історико — педагогічна довідка Борис Павлович та Олена Олексіївна Нікітіни — класики вітчизняної педагогіки й автори низки розвивальних ігор для дітей. Саме вони на прикладі своєї сім'ї ще в радянські часи показали, що, ламаючи застарілі стереотипи у вихованні, можна допомогти дитині стати самостійною, гармонійно розвиненою особистістю. Науковці з 60-х років ХХ століття стали відомими у СРСР, а пізніше — у Німеччині, Японії та інших країнах. У період найбільшої популярності (70-ті — 80-ті роки ХХ ст.) книжки Нікітіних розходилися мільйонними тиражами, у їхній будинок щорічно приїздило до 1000 гостей, на зустрічі й лекції в різних містах Радянського Союзу приходили сотні людей. Багато хто вважає, що саме самовіддана праця Нікітіних привернула увагу громадськості до унікальних можливостей раннього розвитку дітей і свого часу заклала основи для того, що тепер називається «свідомим батьківством».



БАЗОВІ ПРИНЦИПИ ВИХОВАННЯ У СІМ'Ї НІКІНІНИХ:

- ⊙ мінімум медичного втручання;
- ⊙ природна фізична культура тіла;
- ⊙ ранній початок;
- ⊙ ранній інтелектуальний розвиток;
- ⊙ сила, спритність та... обережність;
- ⊙ широка сфера діяльності;
- ⊙ разом з дітьми;
- ⊙ розвиваючі ігри.

МЕТОДИЧНА ІНФОРМАЦІЯ

- ◎ Методика Никітіних сприяє повноцінному розвитку дітей, базується на різноманітних іграх із кубиками, цеглинками, квадратами, конструкторами. Вона загальнодоступна, і кожен може її використовувати. Методика ґрунтується на тому, що гальмувати і прискорювати розвиток дитини не можна, слід лише стежити, як розвивається дитина, і допомагати їй у цьому. Перша умова успішного розвитку — ранній початок. Тому Никітіні пропонують використовувати свої ігри з раннього віку. Безліч завдань дитина вирішує сама.

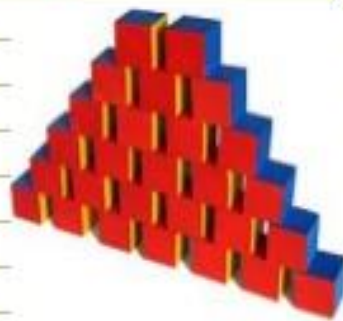
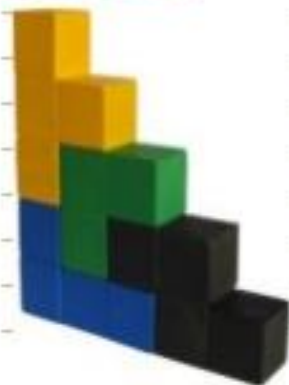
У розвиваючих творчих іграх Нікітіна об'єднані основні принципи



від простого до
складного



самостійно за
здібностями

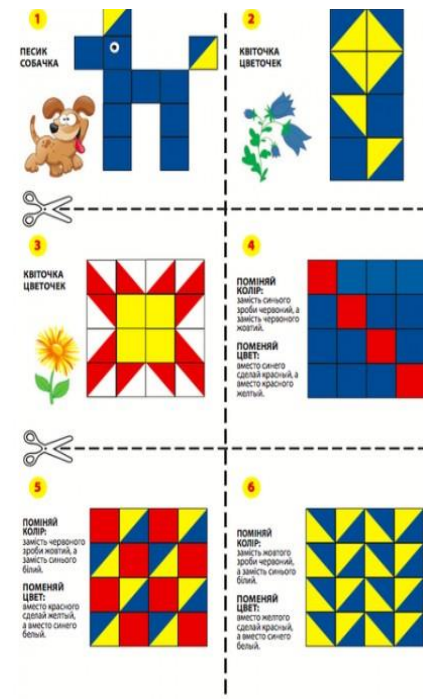
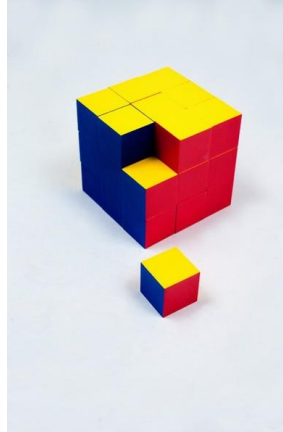


ЗАВДАННЯ ДАЮТЬСЯ В РІЗНІЙ ФОРМІ:

- у вигляді малюнка;
- у вигляді моделі;
- у вигляді креслення;
- в усній або письмовій формі.

ІГРИ:

- Чудо-куб
- Кубики для всіх
- Унікуб
- Склади візерунок
- Дроби
- Склади квадрат(1,2,3 рівні).
- Танграм



МЕТА РОЗВИВАЮЧИХ ІГОР НІКІТІНИХ:

- ⦿ розвиток уваги,
- ⦿ зорової пам'яті,
- ⦿ довільності (уміння грати за правилами і виконувати інструкції),
- ⦿ просторового мислення та уяви,
- ⦿ словесно-логічного мислення,
- ⦿ наочно-образного мислення,
- ⦿ здатність до комбінування творчих здібностей,
- ⦿ сформованості сенсорних еталонів кольору, розміру та форми, сприйняття.

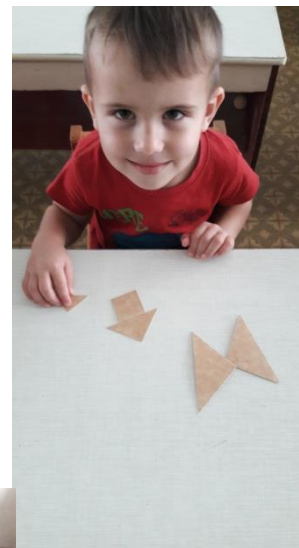
РОЗВИВАЮЧІ ІГРИ НІКІТІНИХ: КУБИКИ, ГРА ТИПА «ТАНГРАМ».

- Танграм - старовинна китайська головоломка, яка вже не одну сотню років популярна у різних куточках світу. Танграм - це головоломка, яка складається з семи плоских геометричних фігур, що складаються у різні форми.
- Завдання головоломки — створити задану форму (на підставі лише обрису силуету) з використанням всіх фігур, які заборонено накладати один на один. Набір для гри в танграм - це квадрат, поділений на 7 простих фігур (танів). Залежно від того, як їх скласти, можна побачити найрізноманітніші силуети - ялинки, хатинки, зайця, собаки, kota, людини. Одними з найскладніших завдань є формування простих фігур - прямокутника та трикутника.



ЕТАП 1

Для початку можна скласти зображення з двох-трьох елементів. Наприклад, з трикутників скласти квадрат, трапецію. Дитині можна запропонувати порахувати всі детальки, порівняти їх за розміром, знайти серед них трикутники. Потім можна просто прикладати деталі один до одного і дивитися, що вийде: грибок, будиночок, ялинка, бантик, цукерка і т.д.



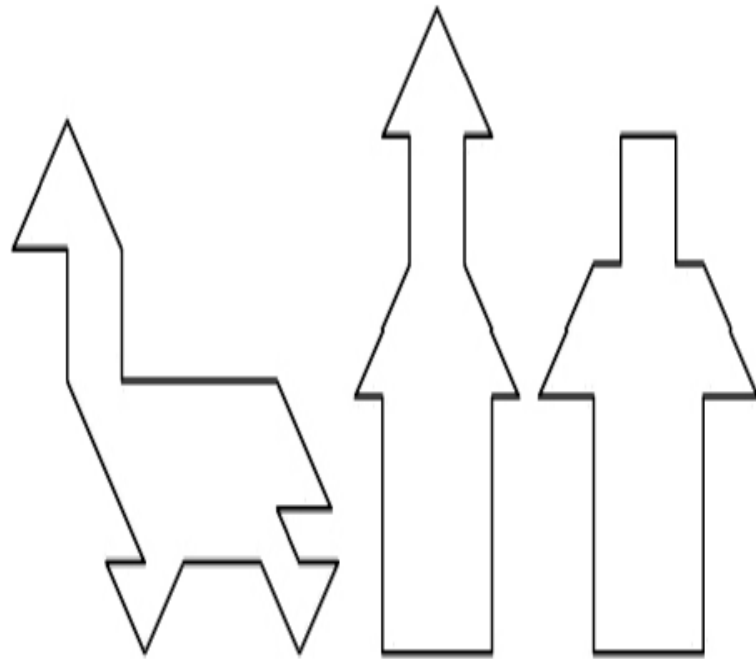
ЕТАП 2

Трохи пізніше можна переходити до вправ зі складання фігурок за заданим прикладом. У цих завданнях потрібно використовувати всі 7 елементів головоломки. Почати краще зі складання зайця — це найпростіша із зазначених фігур.



ЕТАП 3

Більш складним і цікавим завданням є відтворення зображень за зразками-контурами. Ця вправа вимагає зорового розподілення форми на складові частини, тобто на геометричні фігури. Такі завдання можна пропонувати дітям 5-6 років.



ЕТАП 4

Тут вже діти можуть збирати зображення за своїм задумом. Картинка спочатку замислюється подумки, потім збираються окремі частини, після цього створюється вся картинка.

