«Вы хотите, чтобы ваши дети

были способными и талантливыми?

Тогда помогите им

сделать первые шаги по ступенькам творчества,

но … не опаздывайте

и, помогая … думайте сами»

Б.П.Никитин

Игровые технологии как эффективный метод обучения согласно требованиям ФГОС.

Образовательные стандарты дошкольного образования ставят во главу воспитательно-образовательного процесса индивидуальный подход к ребенку через игру. Факт повышения роли игры как ведущего вида деятельности дошкольника и отведение ей главенствующего места положителен, так как в последние годы в связи с социальными изменениями в обществе, информатизацией, а также усиленной подготовкой ребёнка к обучению в школе из мира детства игра уходит. Сегодня дошкольное образование призвано вернуть в детство игру познавательную, исследовательскую, творческую, в которой ребёнок учится общаться, взаимодействовать, с помощью которой он познаёт мир, отношения объектов и людей в этом мире. Игру, в которой ребёнок «примеряет» на себя разные роли, в которой развивается его речь, память, внимание, мышление, эмоции, воображение. Таким образом, главная особенность организации образовательной деятельности в ДОУ на современном этапе - это уход от учебной деятельности, повышение статуса игры, как основного вида деятельности детей дошкольного возраста, включение в процесс эффективных форм работы с детьми, одной из которых являются современные педагогические технологии, что дает возможности для позитивной социализации ребенка, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками в ходе соответствующих видах деятельности.

Современная личностно-ориентированная тенденция в педагогике, получившая свое отражение в Федеральных государственных образовательных стандартах дошкольного образования, связана с выходом на первый план личностно-ориентированного развития и самореализации ребенка в различных видах детской деятельности. Самореализации личности и получению удовлетворения от деятельности способствуют индивидуальные достижения ребенка. В какой деятельности ребенок-дошкольник может проще всего достигнуть ситуации успеха, получить удовольствие и удовлетворение? Конечно же, в игровой деятельности, наиболее соответствующей дошкольному детству. Поэтому самый эффективный путь развития дошкольника – обогащение его игрового опыта, интеграция игры с другими видами детской деятельности.

Игровые технологии – являются фундаментом всего дошкольного образования. Игровые педагогические технологии – это различные педагогические игры, которые имеют четко поставленную цель обучения и соответствующий ей результат. Цель игровой технологии – не менять ребенка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Принципиально важной стороной в педагогической технологии является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение взрослых. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: «Не рядом, не над ним, а вместе!» Его цель-содействовать становления ребенка как личности.

Технология-это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве «толковый словарь».

Педагогическая технология-это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т. Лихачев).

К числу современных образовательных технологий можно отнести:

1.Технологии проектной деятельности

2.Технология исследовательской деятельности

3.Технология ТРИЗ

4.Информационно-коммуникационные технологии

5.Технология проблемного обучения в школе

6.Технология портфолио дошкольника

7.Технология интегрированного занятия

8 .Личностно-ориентированные технологии.

9.Технология разноуровневого обучения

10.Игровые технологии.

Сегодня я хочу остановиться на одной из видов игровых технологий, это **технология развивающих игр Б.П. Никитина.**

Борис Павлович Никитин (1916—1999) и Елена Алексеевна Никитина (1930-) воспитали семерых детей по собственной, нетрадиционной системе воспитания (от которой весь подмосковный поселок Болшево, где жила семья Никитиных, был в шоке). Впервые о них начали говорить в конце 50-х годов 20 века. Борис и Елена считаются русскими педагогами-новаторами, их методики воспитания применяются и сегодня. Именно Никитины в 1960—1970 годы заложили основы родительской педагогики, они первые начали говорить о необходимости раннего развития.

Программа игровой деятельности состоит из набора ***развивающих игр***, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.

Каждая игра представляет собой ***набор задач***, которые ребенок решаете помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами Монтессори , уникубом, планами и картами, квадратами, наборами«Угадай-ка»,таблицами сотни, «точечками», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками и т.д. и т.п. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом.

Задачи имеют очень ***широкий диапазон трудностей***: от доступных иногда двух-трех летнему 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.

**Методические советы Б.П. Никитина**

•Ребенку не навязывается никакая определенная программа 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 ставится ряд задач, 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 заданиям или временно оставить эту игру.

•Если ребенок достиг потолка своих возможностей или утратил интерес к игре, нужно ее на время отложить.

***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***.

В развивающих играх - 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***, когда ребенок может подняться ***до «потолка»***своих возможностей.

**Суть методики**

Методика Никитиных построена на убеждении, что у каждого ребенка уже с детства есть колоссальные способности к любой деятельности, и главное - успеть реализовать их. В противном случае способности угаснут. По мнению авторов, лучше развиты способности и навыки у малышей, которые тренировались практически с рождения.

Борис Павлович Никитин - основоположник идеи, подразумевающей, что обязанностью каждого из родителей является создание правильной развивающей среды и «опережающих» условий для детей с самого раннего возраста

Игры Никитина замечательны тем, что в них можно играть всей семьей. Возраст определяется только степенью сложности заданий. Некоторые задачи под силу деткам с одного года (и даже для совсем маленьких тоже можно придумать задания!), а с некоторыми непросто справиться даже взрослым. Тем более приятно, когда малыши, рано начавшие играть в эти игры, успешно выполняют сложные задания!

С помощью развивающих игр дошкольники учатся чтению, счету, операциям с дробями, элементам черчения они способствуют развитию сообразительности, логики, пространственного воображения и т.п.

Главное отличие — это многофункциональность игр и безграничный простор для творчества. Игры учат детей, переходя от простых к более трудным заданиям, получать радость и удовлетворение от умственной деятельности

Любые игры только тогда дают результаты, когда малыши**играют с удовольствием**, с интересом

Используя в занятиях с ребенком никитинские развивающие игры, следует придерживаться **определенных принципов**(по книге Б.Никитина «Ступеньки творчества или развивающие игры»):

1.Игра должна **приносить  радость** и ребенку, и взрослому.

2. Заинтересовывайте ребенка  игрой, но **не заставляйте** его  играть, не доводите  занятия играми **до пресыщения**.

3. Развивающие игры - **игры  творческие.** Все задания дети  должны делать самостоятельно.

4. Чтобы ощутить **сравнительную  трудность задач**, прежде чем давать

задания детям, обязательно *попробуйте  выполнить их сами*.

5.Обязательно начинайте  с **посильных задач** или с  более простых частей их. *Успех  в самом начале - обязательное  условие*.

6. Если ребенок не справляется  с заданием, значит, *вы переоцениваете  уровень* *его* *развития.*

7. Если в семье не  один ребенок, то каждому надо  по комплекту игры, лучше всего, если будут коробки для всех  играющих.

8. В каком п**орядке давать  игры?** Автор бы начал с игры *«Сложи узор» или «Рамки и  вкладыши Монтессори».*

9. Увлечения детей приходят  «**волнами»,** поэтому, когда у ребенка  остывает *интерес к игре, «забывайте»*  об игре на месяц-два и даже  больше.

10. **Берегите игры**, не ставьте  их по доступности вровень  с остальными

 игрушками.

11. Для самых маленьких (1,5-3 года) **оживляйте игру**сказкой или рассказом, давайте «имена» (вдвоем с малышом, конечно) узорам, моделям, рисункам, фигурам, придумывайте, фантазируйте, пока ребенка не начнет увлекать сам процесс преодоления трудностей в решении задач, достижения желанной цели.

12. *Чем больше развито  у малыша какое-то качество, тем  сильнее жаждет оно  проявления*.

13. Создавайте в игре  **непринужденную обстановку**. 14.Когда складывание узоров  или моделей по готовым заданиям  уже освоено, переходите к *придумыванию  новых.*

**В результате работы по данной**технологии:

1. Тренируется память, что поможет во взрослой жизни ребенка.

2. Малыш учится быстро реагировать, думать, что позволит принимать правильные решения.

3. Развивается настойчивость, и ребенок научится постепенно продвигаться к цели.

4. Расширяется познание окружающего мира, развивается пространственное мышление, воображение, чувство симметрии.

5. Кубики Никитина хорошо действуют на развитие моторики детей.

6. Способствуют сплочению детского коллектива, так как если у ребенка не получается выстроить рисунок по схеме, то другие тут же спешат на помощь!

Что же все таки представляют из себя эти чудо-игры? Рассмотрим несколько самых распространенных .

**Сложи узор**.

Никитин советует начинать игру с ними с полутора лет. С такими маленькими детишками из кубиков можно выкладывать дорожки: синие, красные, желтые. Затем ребенок учится укладывать кубики в коробку определенным цветом вверх. И только после этого малыш приступает к выполнению простых узоров.

В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий.

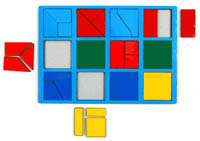
Сначала ребенок знакомится с кубиками и совершает простые игровые действия. Затем детям предлагается составить по образцу простые рисунки *«елочка»*, *«окно»*,*«бабочка»*. Ну а в дальнейшем ребята выкладывают рисунок самостоятельно, с опорой на схему. Конечный этап - ребенок должен уметь самостоятельно придумать схему рисунка

*В этой игре хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу - важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности, и способность к комбинированию*

**«Уникуб».** Эти универсальные кубики вводят малыша в мир трехмерного пространства. Развитие пространственного мышления позволит ребенку в будущем овладевать черчением, стереометрией, начертательной геометрией.

«Уникуба» может увлекать детей 2—15 лет.

Задания в «Уникубе» весьма трудны и требуют больших затрат времени и сил, поэтому надо рассчитывать умственные и физические возможности ребенка.

**«Сложи квадрат».** Игру следует усложнять постепенно.

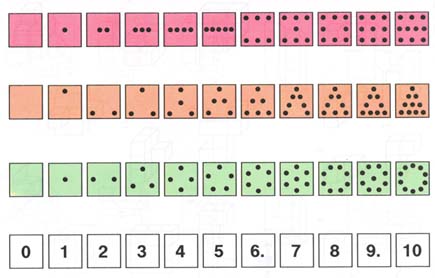
Знакомство с игрой можно начать с 9-10 месяцев и позже, вводим понятия "целое" и "часть".

**"Кубики для всех"**

Игра помогает овладеть графической грамотностью, понимать уже до школы план, карту, чертеж.



**Дроби**. Дети постоянно сталкиваются с понятиями целое/часть в повседневной жизни, с самого рождения. многие представления о дробях С их помощью можно повторить цвета, посчитать вкладываемые кусочки, при этом можно сделать разноцветный кружок, сравнить их между собой.



**Точечки**

Игра развивает

математическое мышление, обучает навыкам классификации, счета и нумерации. Точечки. На квадратные разноцветные карточки нанесены точки от нуля до десяти. Кроме того, есть карточки с цифрами. Сначала ребенку нужно раскладывать квадраты по цвету, потом по порядку: от 0 до карточки с десятью точками (или цифрами) и т.д.

«Точечки» можно показывать ребенку уже с года, он с удовольствием будет пытаться собрать их в стопочки, или засунуть в коробку, или выговорить названия цифр, которые ему постоянно повторяет мама.

Придумать новые задания.