|  |  |
| --- | --- |
| 1 слайд | Здравствуйте. Я, О.М.В. Вы прибыли на станцию «Никитина». Предлагаю вашему вниманию  «"Развивающие кубики Б.П. Никитина» как метод игровой технологии в логико-математических играх» |
| 2 слайд. | Борис Петрович и Елена Алексеевна педагоги-новаторы, разработали интересную систему развивающих игр.  Каждая игра Никитиных представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью: кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева.  Развивающие игры педагогов содержат в себе принцип «от простого к сложному», так как именно он должен быть толчком к развитию ребенка. |
| 3 слайд | В серию входят игры: «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Уникуб», «Кубики для всех» и др. |
|  | Игра «Кирпичики».  Материалом  для  игры  служат  8 деревянных или пластмассовых кирпичиков и 30 чертежей-заданий, по которым надо строить модели. Как и в других играх, задания подобраны в порядке возрастания сложности. Первые задания можно предложить даже 3–4-летним детям, а последние будут сложны и для некоторых школьников.  В игре выполняются 3 вида заданий: построить модель из кирпичиков по чертежам-заданиям, сделать чертежи по построенной модели, сконструировать новые модели и составить чертежи к ним. |
|  | «Сложи квадрат»  Игра состоит из 36 разноцветных квадратов, один из которых целый и служит образцом-ориентиром, а остальные 35 разрезаны разными способами. Первые несколько квадратов разрезаны на 2 части, следующие – на 3 части, более сложные квадраты состоят из 4-7 частей. Все квадраты поделены на три уровня сложности по 12 квадратов.  Основная задача игры - складывание целых квадратов из одноцветных фрагментов различной формы, начиная с самых простых. |
|  | «Кубики для всех» - одна из лучших игр для развития пространственного мышления. Игра будет интересна детям любого возраста.  Игра состоит из 7 разных деревянных фигур (такой объёмный «тетрис»), каждая из которых окрашена в свой цвет, и 70 заданий, расположенных по принципу «от простого к сложному».  Начинать играть в Кубики для всех можно с малышами 2-3 лет.  Основная задача в данной игре - складывать из фигур модели постепенно возрастающей сложности по рисункам-заданиям. Рисунки-задания специально сделаны бесцветными, чтобы ребенок сам подобрал необходимые фигуры и собрал модель.  Играя в эту игру, ребенку предстоит собрать более ста интересных моделей! Этот процесс может длиться несколько лет, поскольку последние задания не сразу поддадутся даже взрослому. |
|  | «Уникуб». Эти универсальные кубики вводят малыша в мир трехмерного пространства. Игра чрезвычайно эффективна для развития математического мышления ребенка, что позволит ему в будущем легче овладевать алгеброй, геометрией, черчением и другими точными науками.  Широкий диапазон заданий Уникуба одинаково сильно увлекает и детей и взрослых.  Игра состоит из 27 деревянных кубиков, окрашенных по-разному в три цвета: красный, желтый и синий, и 60-ти оригинальных заданий.  В Уникуб можно играть, начиная с 3 – 4 лет. |
|  |  |
|  | игра «Сложи узор». Особенность конструкции кубиков «Сложи узор» является создание плоскостной картинки на объемном материале.  Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Кубики имеют 6 граней, каждая грань окрашена в разные цвета. Основных 4 цвета: красный, синий, желтый, белый. Особенности кубиков Никитина заключаются в том, что две грани кубика комбинируются двумя цветами. Красным и белым треугольниками и другая грань желтым-синим треугольниками. Это позволяет составлять узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия.  В Сложи Узор можно играть, начиная с 1,5- 2 лет. |
|  | Развивающие игры Никитина, как и любой метод игровой технология, имеет свои этапы.  1. Отбор, разработка или подбор игры (выбор игры)  2. Включение детей в игровую деятельность (придумывание сюжета, задание к игре)  3. Осуществление игры  4. Подведение итогов. (сравнение с образцом, схемой) |
|  | Развивающие игры Никитина имеют определенные правила |
|  | 1. Прежде чем дать задание детям, обязательно попробуйте выполнить их сами. |
| 2. Начинайте с простого. Всегда начинайте игру с заведомо легких и посильных для малыша задач. Успех в самом начале – обязательное условие. |
|  | 3. Не объясняйте, не показывайте, и не рассказывайте детям, как именно они должны выполнить задание. У каждого ребенка свое видение игры, свой алгоритм решения. Дайте детям проявить собственную находчивость и смекалку |
| 4. Развивающие игры - игры творческие. Все задания дети должны делать самостоятельно. Надо набраться терпения и не подсказывать ни словом, ни вздохом, ни взглядом, ни жестом! Дайте возможность думать и делать все самим и отыскивать ошибки тоже. |
|  | 5. Радуйтесь успехам малыша, поддержите его похвалой. Но обязательно покажите ему где и что он может сделать лучше. Похвалить можно и за несделанное задание, если вы видите, что ребенок потратил на него много времени и сил. Поддержите его.  6. Ни пресыщения, ни принуждения. Когда у ребенка остывает интерес к игре, еѐ надо «забыть» на одну –две недели, а потом «случайно» показать, чтобы ребенок вспомнил о ней. Возвращение к игре часто бывает похоже на встречу со старым другом. |
|  | Уважаемые коллеги вы познакомились с развивающими играми Никитина. |
|  | Я предлагаю более подробно познакомиться с игрой «Сложи узор». Особенность конструкции кубиков «Сложи узор» является создание плоскостной картинки на объемном материале.  Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Кубики имеют 6 граней, каждая грань окрашена в разные цвета. Основных 4 цвета: красный, синий, желтый, белый. Особенности кубиков Никитина заключаются в том, что две грани кубика комбинируются двумя цветами. Красным и белым треугольниками и другая грань желтым-синим треугольниками. Это позволяет составлять узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. |
|  | Сейчас я бы хотела перейти к практической части нашего мастер-класс. Предлагаю вам поработать в месте со мной и более подробно узнать об игре «Сложи узор».  Жил-был Косолапый мишка в красивом домике, где было 2 комнаты. В 1 –комнате стены желтого цвета. Мишка решил постелить ковер такого же цвета, как и стены в комнате из 4 кубиков. |
|  | Какой формы ковер? Какого цвета? |
|  | Во второй комнате стены красно-белые цвета. Цвет ковра совпадает с цветом стен. Составьте ковер их 4 кубиков для красно белой комнаты. Расположив кубики так, чтобы получился узор. |
|  | На что похож узор? |
| «Стол для гостей» | Косолапый Мишка ждет гостей. Зайченка круглый хвост и лисенка острые ушки. У него есть синий стол из 4 –х кубиков. Нужен еще один, точно такой же, но красного цвета. |
|  | Что можно сказать про размер столов? Какой они формы? Как вы думаете, зачем медвежонку понадобился второй стол? Ведь за одним столом гости и хозяин спокойно смогли уместиться. За стол, какого цвета усядутся гости? |
|  | Игра «Столы для гостей»- у Медвежонка Косолапые Лапки есть стол. Дети действуют по образцу. Какого он цвета? Какой формы? Медвежонку понадобился еще один стол точно такого же цвета и формы, но больше по размеру. Как вы думаете. Для чего Медвежонок приготовил большой стол?» |
| Игра «Убираем кубики в шкаф». | А теперь давайте представим, что коробка это шкаф. Мы будем убирать с вами кубики в шкаф.  В шкафу четыре полки. На левую верхнюю полку мы убираем четыре кубика такого же цвета, как спелый лимон. На правую верхнюю полку- четыре кубика такого же цвета, как чистый снег. На нижнюю левую полку –четыре кубика такого же цвета, как море. На нижнюю правую полку- четыре кубика такого же цвета как спелый помидор. |
|  | Что можно сказать о размере полок? На что похоже изображение? Где стоит этот шкаф? |
| Загадочное изображение. | Сейчас мы будем составлять изображение с помощью графического диктанта.  Положите перед собой синий кубик.  Над синим- красный.  Между синим и красным- синий.  Слева от красного –красно-белый красными треугольником справа наверху.  Справа от красного-красно-белый кубик красными треугольником слева наверху.  Над красным –красный кубик.  Над двуцветными- тоже красные.  Слева от синих белые кубики и справа от синих- тоже белые. Что получилось? На что похоже изображение? Расскажите, как и где используется придуманный предмет? |
|  |  Игра «Загадочные полоски»- выкладываем в коробки горизонтальные ряды. Первый ряд снизу- красный, над красным- не белый и не желтый, на самом верху- белый. Какого цвета будет ряд, расположенный под белым? На что похоже изображение? |
|  | На что похоже изображение? Расскажите, как и где используется придуманный предмет? |
|  | Давайте поработает с Линией симметрии, особенность игры в том, что она может быть двух сторонней.  Составьте исходное изображение.  Сначала мы добавляем кубики справа так, как будто рисунок отразился в зеркале. Что напоминает этот узор? |
|  | Теперь надо добавить кубики слева. Не забывайте, что мы сравниваем только наш ряд. На что похоже? |
| Игра «История про рыбку | Попробуйте составить рассказ с опорой на данные вопросы. Где Живет рыбка? Чем питается? Что любит делать? Как спасается от врагов?  А теперь сделайте так, чтобы рыбка была красная, а фон белый. |
|  | У вас получилось |
|  | Спасибо за помощь, проходите за свои места.  Давайте подведем итоги, с помощью игры «Закончи предложение». Возьмите, пожалуйста, кубик, читаете начало предложение и придумываете конец. |
|  | Наш мастер-класс подошел к концу. Я надеюсь, что вас заинтересовала данная методика. Благодарю за внимание. Ваши вопросы. |
|  |  |