Глазкова Оксана Олександрівна

Інтелектуальні ігри Нікітіних

Методичний посібник

Дошкільний навчальний заклад №21 «Ластівка»

Глазкова Оксана Олександрівна

Інтелектуальні ігри Нікітіних

Методичний посібник

Хмельницький – 2017

Інтелектуальні ігри Нікітіних

Укладач:О.О. Глазкова,вихователь дошкільного навчального закладу №21 «Ластівка»

Рецензенти:

Слободян Н.В., вихователь-методист дошкільного навчального закладу №21 «Ластівка»

Бабій Н.Д., завідувачдошкільним навчальним закладом №21 «Ластівка»

Глазкова О.О.

Інтелектуальні ігри Нікітіних:методичний посібник/ О.О. Глазкова.- Хмельницький: дошкільнийнавчальний заклад №21 «Ластівка», 2017. –30 ст.

У посібнику подається система проведення розвивальних ігор з формування елементарних математичних уявлень у дітей від 3 до 7 років. Звертається особлива увага на питання організації і методики проведення ігор.

Посібник рекомендовано педагогам дошкільних закладів та всіх, хто цікавиться проблемами та напрямками сучасної освіти.

ЗМІСТ

Передмова…… 4

Теоретичні основи інноваційної діяльності ДНЗ……5

Інтелектуальні ігри Нікітіна……..8

Танграм……..14

Заняття з використанням методик Нікітіна…… 22

Додатки ……42

Список використаної література…….. 52

Передмова

Всім відомо, що для дітей, а особливо для дітей дошкільнят, найкраща форма навчання, це навчання за допомогою гри. Розвиваючі ігри дуже важливі для дітей. Дитині здається, що він просто розважається, але насправді він тренує уяву, мислення, розвиває свої творчі здібності. Працюючи над розвитком творчих здібностей учнів, на допомогу приходять розвиваючі, асоціативні ігри, творчі завдання. Ігри та заняття з кубиками Нікітіна, паличками Кюізенера, мурахою і гусеницею Зака доставляють дітям інтелектуальне задоволення. Виховують у дітей наполегливість, цілеспрямованість, силу волі. Позитивно впливають на саморозвиток дитини, її самостійність, самоорганізацію, самовизначення, самоконтроль. У процесі моделювання дитина заміщає конструкцією з паличок і кубиків реальний предмет з допомогою творчої уяви.

В іграх Нікітіна закладений величезний потенціал у розвитку творчих здібностей дітей. Адже з запропонованого набору деталей можна придумати самостійно нескінченно багато ігор.

Для початку необхідно просто розглянути кубики. Звернути увагу на те, які кольори вони розфарбовані. Ось і перші ігри з кубиками для зовсім маленьких: вчимо і закріплюємо кольору; вважаємо кубики - вчимо поняття кількості, формуємо початкові навички рахунку.

Потім можна показати, як з кубиків будувати доріжки (одноколірні, після різнокольорові). Тут відкривається великий простір для вивчення понять закономірності та послідовності.

Після освоєння цих етапів можна приступати безпосередньо до складання візерунків з кубиків.

Теоретичні основи інноваційної діяльності в ДНЗ

Нововведення, або інновації, характерні для будь-якої професійної діяльності людини і тому природно стають предметом вивчення, аналізу та впровадження. Інновації самі по собі не виникають, вони є результатом наукових пошуків, передового педагогічного досвіду окремих вихователів і цілих колективів. Цей процес не може бути стихійним, він потребує управління.

У контексті інноваційної стратегії цілісного педагогічного процесу істотно зростає роль і вихователів як безпосередніх носіїв новаторських процесів. При всьому різноманітті технологій навчання: дидактичних, комп'ютерних, проблемних, модульних та інших - реалізація провідних педагогічних функцій залишається за вихователем. З впровадженням в навчально-виховний процес сучасних технологій вихователь все більш освоює функції консультанта, порадника. Це вимагає від нього спеціальної психолого-педагогічної підготовки, так як у професійній діяльності вихователя реалізуються не тільки спеціальні, предметні знання, але й сучасні знання в галузі педагогіки і психології, технології навчання і виховання. На цій базі формується готовність до сприйняття, оцінки та реалізації педагогічних інновацій.

Поняття "інновація" означає нововведення, новизну, зміну; інновація як засіб і процес припускає введення чогось нового. Стосовно педагогічного процесу інновація означає введення нового в цілі, зміст, методи і форми навчання і виховання, організацію спільної діяльності вихователя та дитини.

У розумінні сутності інноваційних процесів в освіті лежать дві найважливіші проблеми педагогіки - проблема вивчення, узагальнення і поширення передового педагогічного досвіду та проблема впровадження досягнень психолого-педагогічної науки в практику. Отже, предмет інноватики, зміст і механізми інноваційних процесів повинні лежати в площині об'єднання двох взаємопов'язаних між собою процесів, що розглядаються до теперішнього часу поки ізольовано, тобто результатом інноваційних процесів має бути використання нововведень, як теоретичних, так і практичних, так само і таких, які утворюються на стику теорії та практики. Все це підкреслює важливість управлінської діяльності по створенню, освоєнню і використанню педагогічних нововведень. Йдеться, отже, йде про те, що вихователь може виступати в якості автора, розробника, дослідника, користувача і пропагандиста нових педагогічних технологій, теорій, концепцій. Управління цим процесом забезпечує цілеспрямований відбір, оцінку та застосування в своїй діяльності досвіду колег або пропонованих наукою нових ідей, методик. Необхідність в інноваційній спрямованості педагогічної діяльності в сучасних умовах розвитку суспільства, культури та освіти визначається низкою обставин.

По-перше, відбуваються соціально-економічні перетворення які зумовили необхідність докорінного оновлення системи освіти, методології та технології організації навчально-виховного процесу в навчальних закладах різного типу. Інноваційна спрямованість діяльності вихователів, що включає в себе створення, освоєння і використання педагогічних нововведень, виступає засобом оновлення освітньої політики.

По-друге, посилення гуманітаризації змісту освіти, безперервна зміна обсягу, складу навчальних дисциплін, введення нових навчальних предметів вимагають постійного пошуку нових організаційних форм, технологій навчання. У даній ситуації істотно зростає роль і авторитет педагогічного знання в виховательському середовищі.

По-третє, зміна характеру відносини вихователів до самого факту освоєння застосування педагогічних нововведень. В умовах жорсткої регламентації змісту навчально-виховного процесу вихователь був обмежений не тільки в оригінальному виборі нових програм, підручників, але й у використанні нових прийомів і способів

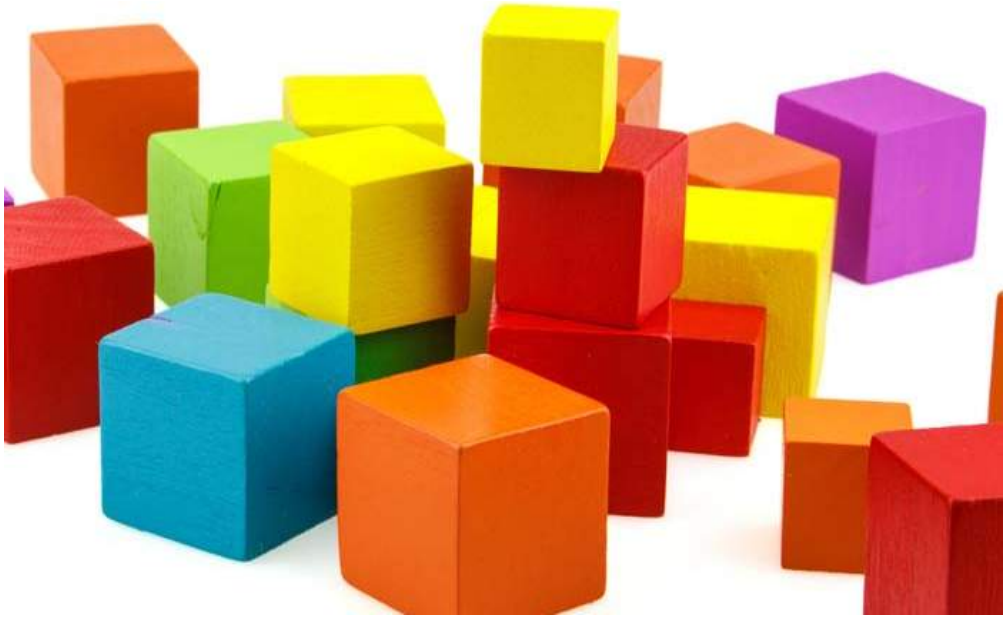
педагогічної діяльності. Якщо раніше інноваційна діяльність зводилася в основному до використання рекомендованих зверху нововведень, то зараз вона набуває все більш виборчий, дослідницький характер.

Інноваційна спрямованість діяльності вихователів включає і другу складову - впровадження в практичну педагогічну діяльність результатів психолого-педагогічних досліджень. Результати наукових досліджень з педагогіки і психології для дошкільних працівників часто залишаються невідомими через відсутність своєчасної інформації. Однією з таких інноваційних технологій є Інтелектуальні Ігри Нікітіних.

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ІГРИ НІКІТІНИХ

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 XX століття стали відомими у широких колах педагогів та батьків у нашій країні, а пізніше — у Німеччині, Японії та інших країнах. У період найбільшої популярності (70-ті — 80-ті роки XX ст.) книжки Нікітіних розходилися мільйонними тиражами, у їхній будинок щорічно приїздило до 1000 гостей, на зустрічі й лекції в різних містах 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».



Інтелектуальні ігри Нікітіних:

• дають змогу планувати заняття за принципом від простого до складного;
• стимулюють розвиток творчих здібностей із раннього дитинства;
• формують умови для випереджувального розвитку здібностей;
• створюють атмосферу вільної і радісної творчості;
• формують у батьків уміння стримуватися, не заважати малюку самостійно думати і приймати рішення.

Методика Нікітіних 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 Нікітіни пропонують використовувати свої ігри з раннього віку.
Безліч завдань дитина вирішує сама.

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»;
• «Танграм».

Принцип цих ігор досить простий. Найголовніше — послідовно рухатися від простого до складного. Спосіб гри залежить від віку і рівня розвитку дитини. У дітей раннього віку (1,5—2 роки) розвинена здатність копіювати, вони полюбляють робити так, як дорослі. Дрібні речі, маленькі малюнки їх не приваблюють. Тому Нікітіни пропонують для дітей раннього віку гру **«Кольорові кубики».** У процесі гри дитина отримує уявлення про колір, форму, кількість («один —багато»); учиться вибирати для будування стільки кубиків, скільки потрібно, надавати кубикам потрібне положення.

Побудувавши одну модель, можна переходити до наступної.

Якщо дитина засвоїла цю гру, можна запропонувати нову, складнішу.

Для 2—3 років Нікітіни пропонують гру **«Склади візерунок»**. Для гри застосовують комплект із 16 кубиків, грані яких розфарбовані в різні кольори.

Етап 1: роздивитися кубики й назвати кольори.

Етап 2: обрати візерунок для викладання.

Етап 3: полічити, скільки кубиків певного кольору потрібно для викладання візерунка.

Етап 4: вибрати кубики, що потрібні для візерунка.

Етап 5: надати цим кубикам положення, яке вони займають у візерунку.

Спочатку дитина повторює все за дорослим, а потім починає викладати візерунок самостійно й іноді створювати свої візерунки.

Якщо дитина засвоїла цю гру, за тиждень-два пропонуємо нову гру **«Склади квадрат»**. Для цієї гри застосовують розрізані на різні частини квадрати. Залежно від рівня складності, квадрат складається із 2—3,4—5 або 6—7 частин.

У процесі гри діти отримують уявлення про геометричні фігури, колір, розмір, кількість.

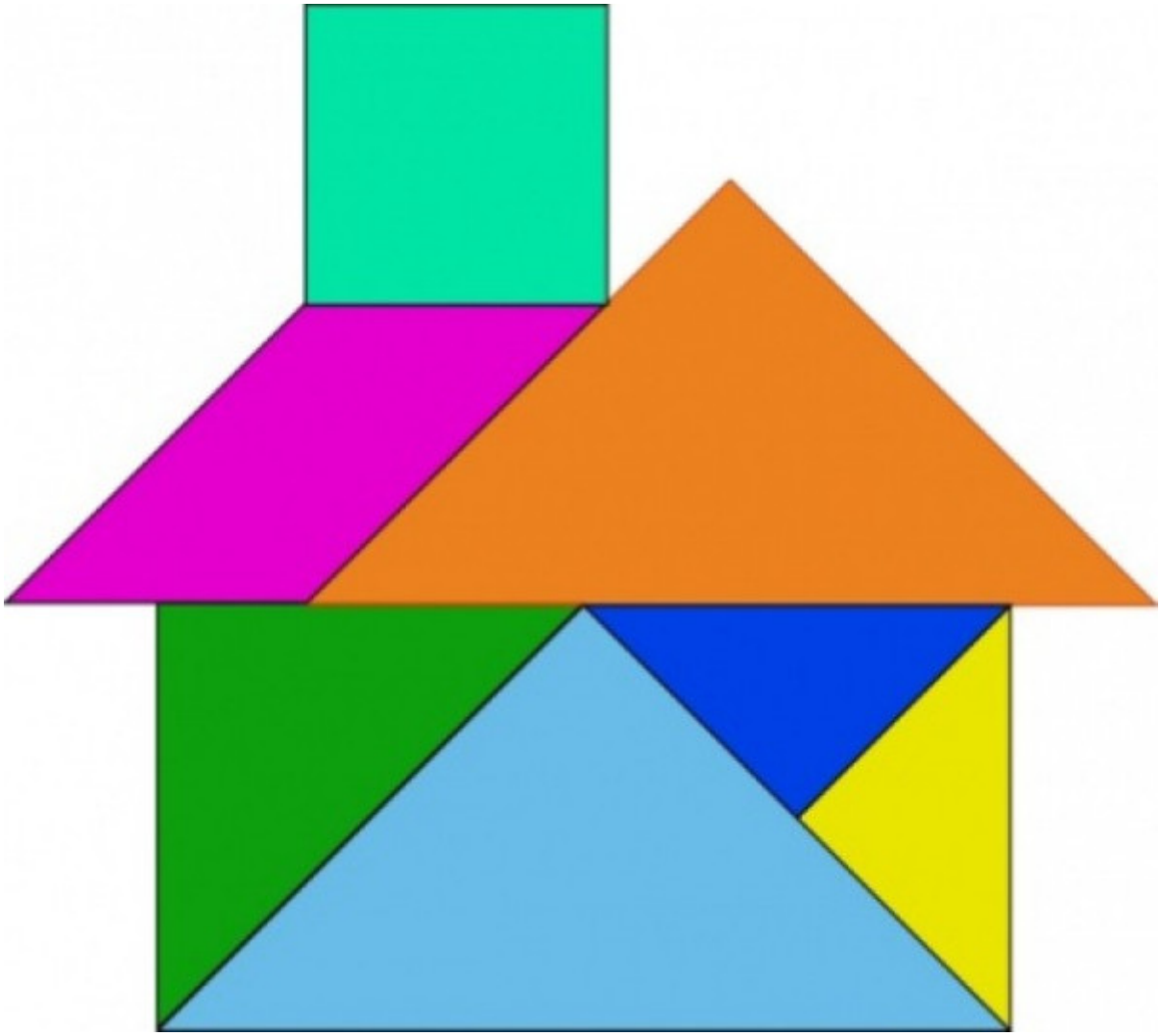
Крім того, на практиці засвоюють поняття «частина» і «ціле».
Етап 1. розглянути і назвати фігуру.
Етап 2. назвати колір фігури.
Етап 3: полічити частини квадрата.
Етап 4: роздивитися кожну частину, визначити її розмір і місце у квадраті.
Етап 5: із частин скласти цілу фігуру.
Етап 6: перевірити за зразком.

Для дітей молодшого дошкільного віку (5 років) пропонують гру **«Куточки».** Для гри використовують 27 різнокольорових кубиків, склеєних по з так, що утворюється куточок певного кольору. З цих деталей можна викладати моделі й фігури, контури букв, цифри. Можна влаштовувати змагання, хто швидше складе певну фігуру. Гра розвиває логічне мислення, кмітливість, конструкторські здібності, фантазію, просторову уяву, ознайомлює дітей з різними геометричними формами, розвиває кольоросприйняття, дрібну моторику.
У процесі гри дитина вирішує одночасно різні завдання:
• визначає, скільки куточків потрібно для побудови моделі;
• надає куточкам положення, яке вони займають у моделі;
• обирає, поєднує й розташовує кольори відповідно до моделі.
Спочатку діти виконують прості завдання із 2—3 куточків, далі завдання поступово ускладнюються.
1. Згрупувати куточки за кольором, назвати кольори.
2. Полічити, скільки вийшло груп.
3. Полічити, зі скількох кубиків складається один куточок
4. Скласти стільчик, диванчик.
5. Скласти цифру або букву.
6. Скласти фігуру протягом визначеного часу.
7.З дев'яти куточків скласти літак.
8. Придумати свої споруди, моделі.

Для дітей старшого дошкільного віку можна використати гру **«Кубики для всіх»**, або **«Танграм»**. Для гри використовують 7 фігурок різних кольорів. Гра спрямована на розвиток мислення за допомогою просторових образів та об'ємних фігур. Дитина вчиться комбінувати їх. Із фігур можна складати багато різних моделей або придумувати

різні варіанти складання однієї моделі. Дитина вчиться міркувати і прагне самостійно знаходити шляхи розв'язання завдань.
Етап 1: обрати малюнок-завдання й роздивитися його. Визначити, скільки фігурок і якого кольору потрібно.
Етап 2: визначити, як фігури розташовані в моделі.
Етап 3: надати фігурам певне положення.

ТАНГРАМ



Танграм – старовинна східна головоломка. З нею дитина вчиться аналізувати зображення, виділяти в них геометричні фігури, візуально розбивати цілий об'єкт на частини, і навпаки – складати з елементів задану модель, а найголовніше – логічно мислити.Складання за схемами сприяє розвитку посидючості, уваги, уяви, логічного мислення, допомагає створювати ціле з частин і передбачати при цьому результат своєї діяльності. Всі ці навички необхідні дитині під час навчання в школі, та й у дорослому житті.

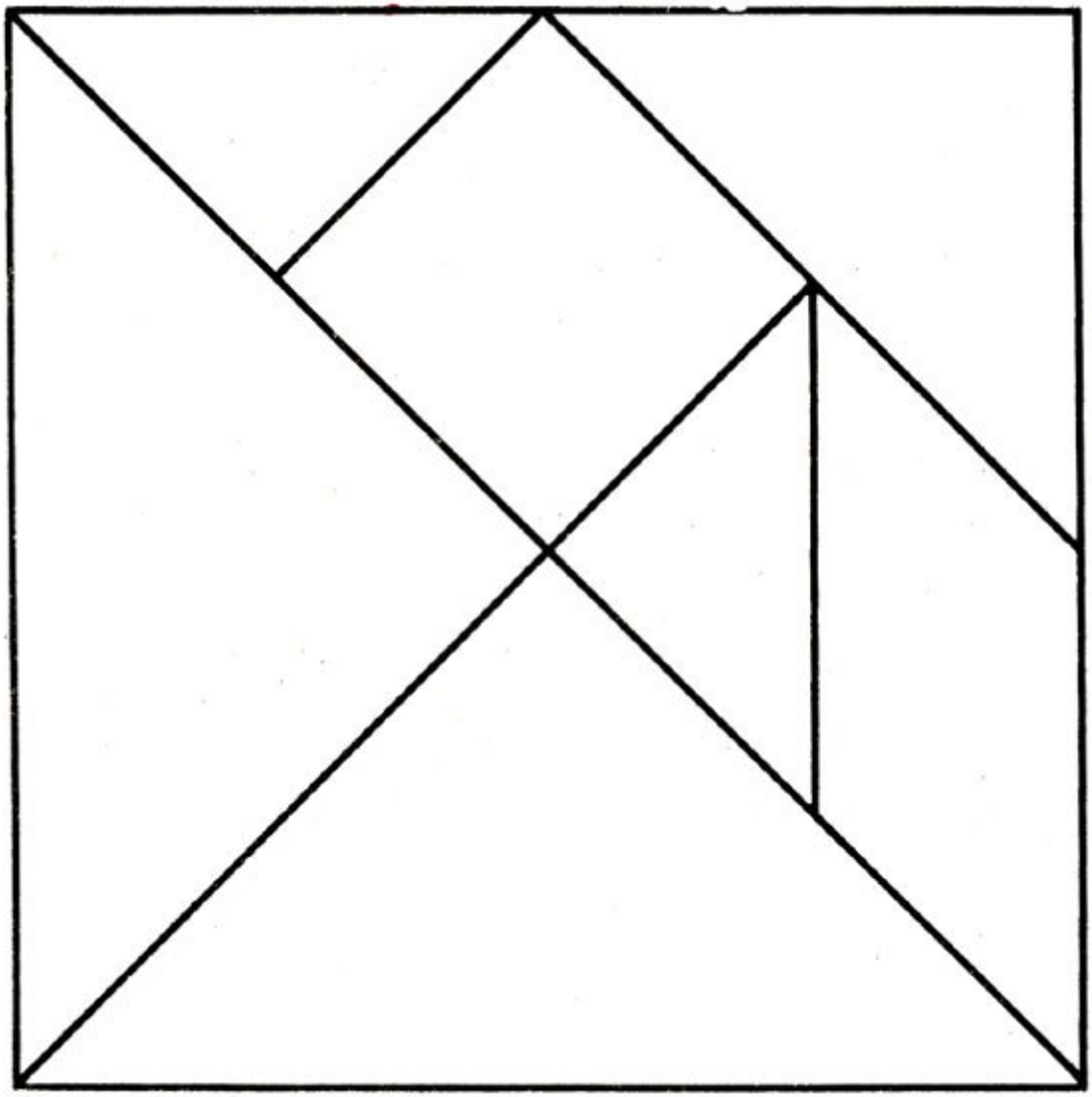
Легенда про те, як три мудреці придумали **танграм.**

Майже дві з половиною тисячі років тому у немолодого імператора Китаю народився довгоочікуваний син і спадкоємець.

Йшли роки. Хлопчик ріс здоровим і кмітливим не по літах. Одне турбувало старого імператора: його син, майбутній володар величезної країни, не хотів вчитися. Хлопчику доставляло більше задоволення цілий день бавитися іграшками. Імператор закликав до себе трьох мудреців, один з яких був відомий як математик, інший прославився як художник, а третій був знаменитим філософом, і звелів, щоб вони придумати гру, бавлячись якої, його син збагнув би початку математики, навчився дивитися на навколишній світ пильними очима художника , став би терплячим, як справжній філософ і зрозумів би, що часто складні речі складаються з простих речей. Три мудреця придумали **головоломку** «Ши-Чао-Тю» - квадрат, розрізаний на сім частин. Пізніше гру - **головоломку** завезли в Америку китайські моряки, з Америки вона вже потрапила в Європу, де і отримала свою назву ***«Танграм»,*** що в перекладі означає «тан» - китаєць, «грам» - буква.

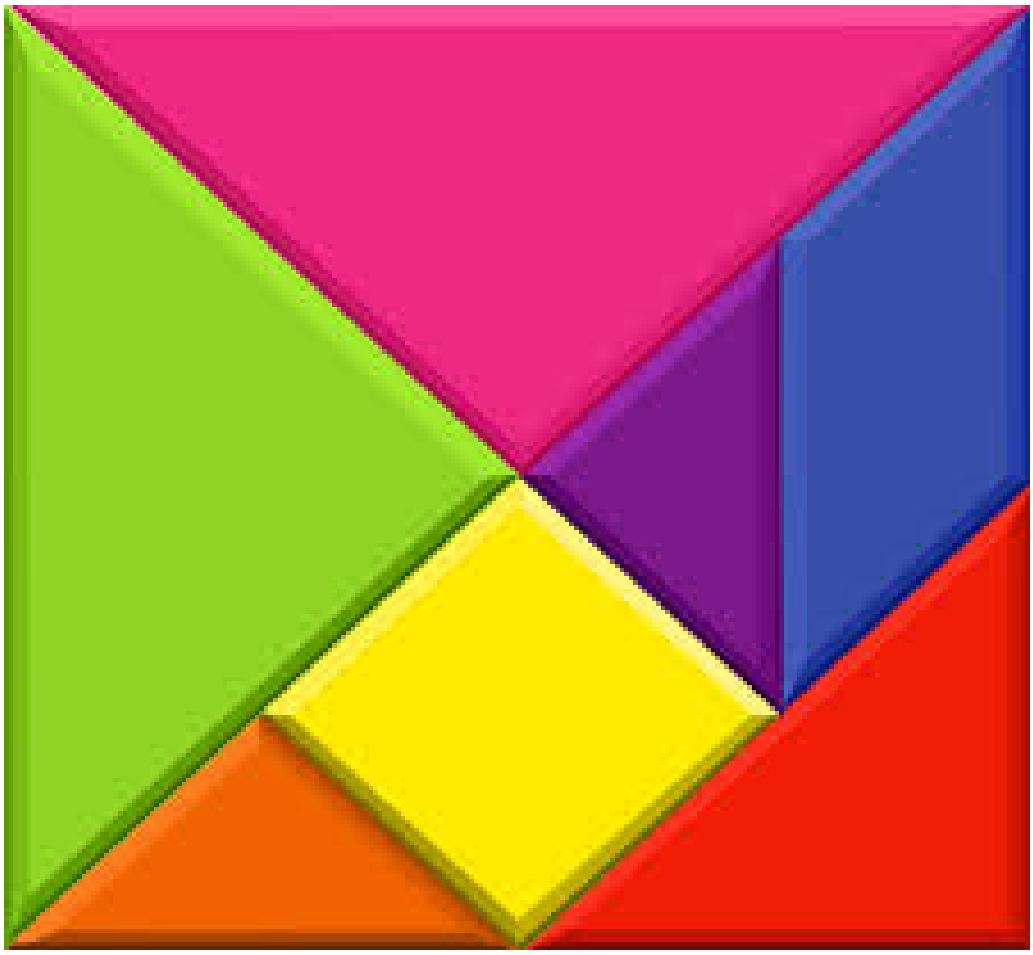
Танграм, здатний зацікавити не тільки дітей, а й серйозних дорослих - вчених і знаменитих людей.

Гра "Танграм" – одна з нескладних математичних ігор. Гра проста у виготовленні.Квадрат 10 на 10 см. з картону або пластику, однаково забарвлений з обох сторін, розрізають на 7 частин. В результаті утворюються 2 великих, 2 маленьких і 1 середній трикутники, квадрат і паралелограм. Використовуючи всі 7 частин, щільно приєднуючи їх один до одного, діти складають дуже багато різних зображень за зразками і за власним задумом.



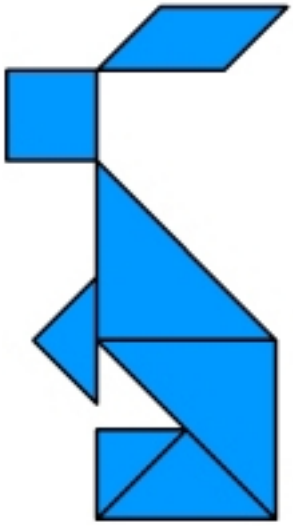
Етап 1

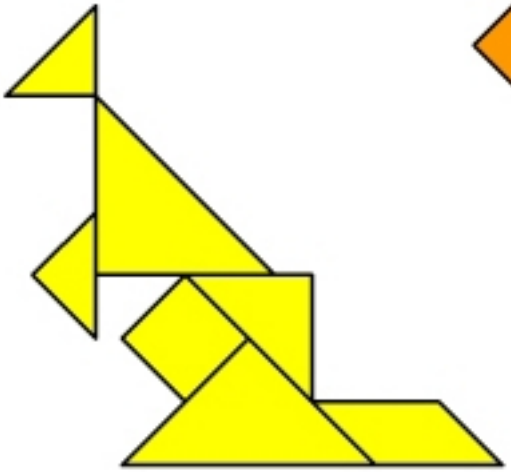
Для початку можна **скласти зображення з двох-трьох елементів.** Наприклад, з трикутників скласти квадрат, трапецію. Дитині можна запропонувати **порахувати всі детальки, порівняти їх за розміром**, знайти серед них трикутники.
Потім можна просто прикладати деталі один до одного і дивитися, що вийде: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

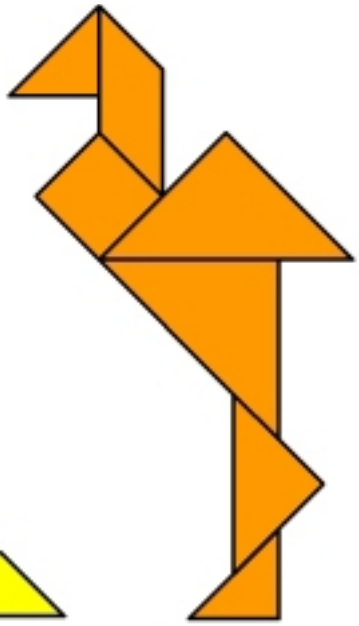


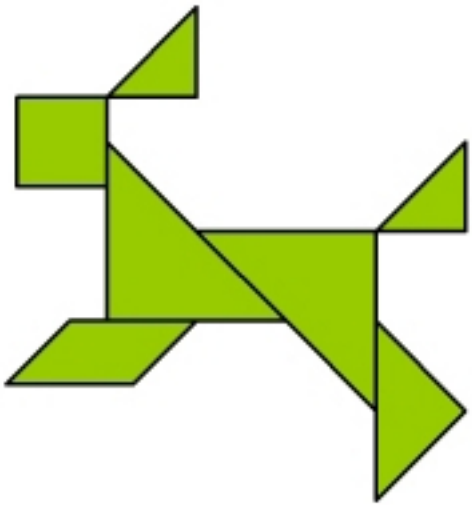
Етап 2

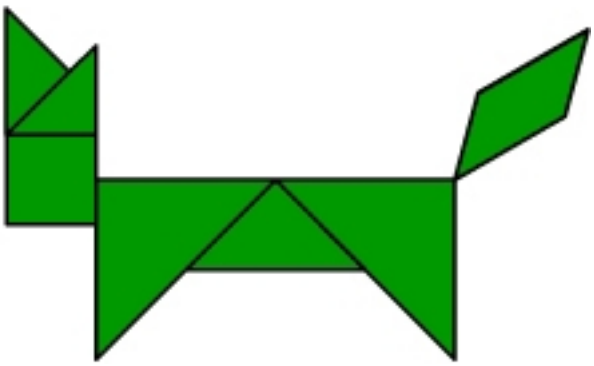
Трохи пізніше можна переходити до вправ зі **складання фігурок за заданим прикладом.**У цих завданнях потрібно використовувати всі 7 елементів головоломки. Почати краще зі складання зайця – це найпростіша з нижчезазначених фігур.





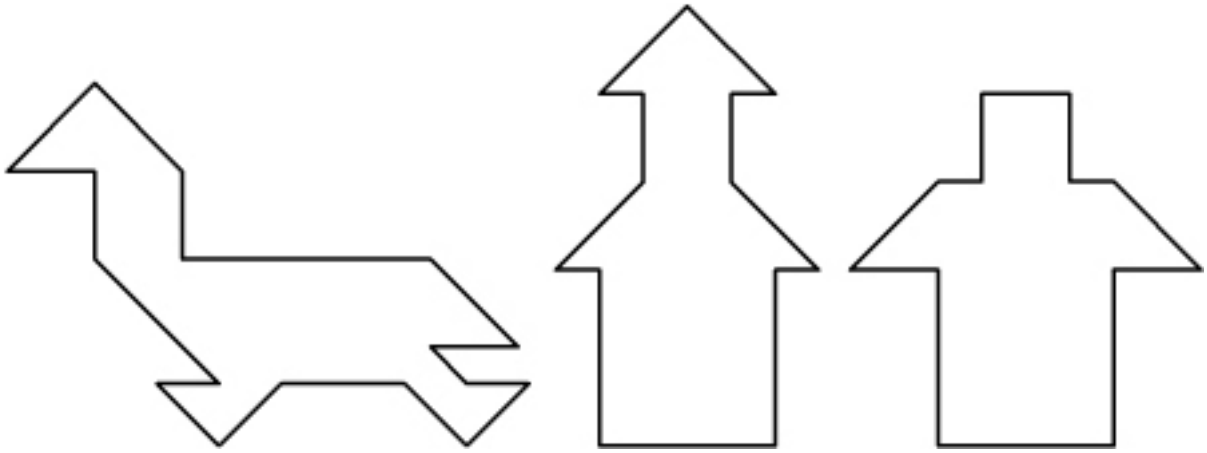




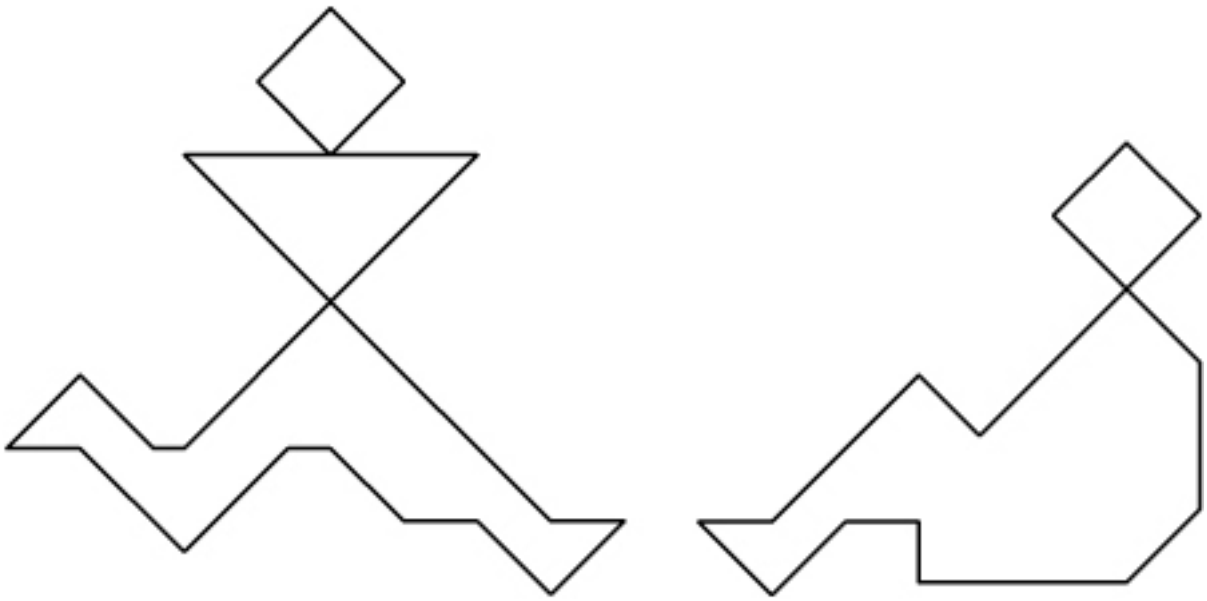


Етап 3

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.

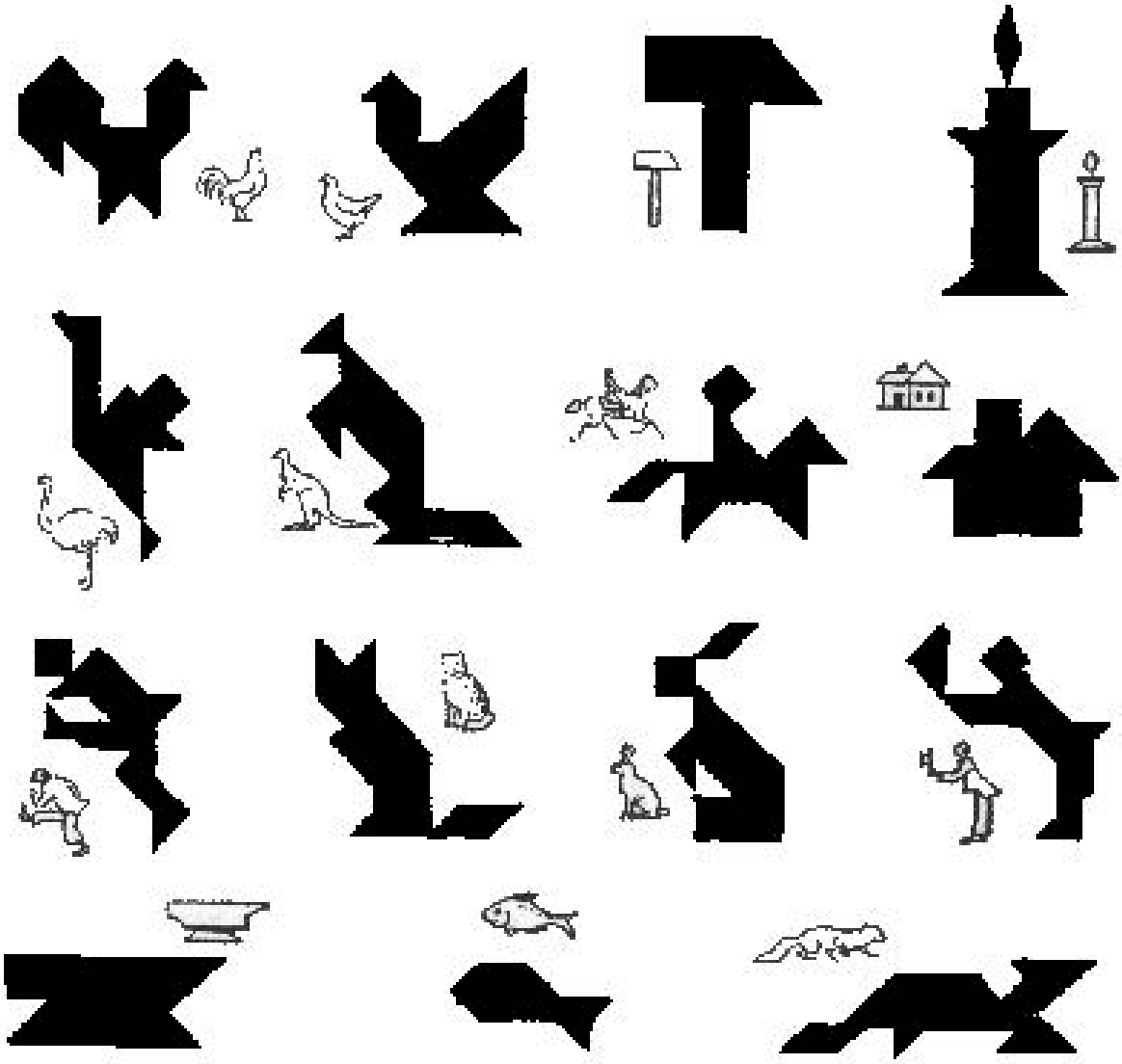


Можна прикладати різні елементи головоломки, шукаючи правильний результат. Наприклад, фігури людини, яка біжить і сидить.



Етап 4

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



Основні засади методу Нікітіних такі:

· для дітей не влаштовуються якісь спеціальні заняття, тренування тощо. Вони можуть займатися стільки, скільки їм хочеться, але значної ролі у різноманітних заняттях грають спортивні вправи;

· обстановка вдома мусить бути спортивної – спортивні снаряди мають ознайомитися з народження ввійти у життя дитині, а заняття ними має стати такою ж звичайною, як вдягатися;

· батьки обов'язково повинні брати участь у дитячих іграх і дружина мають заохочувати і хвалити малят за успіхи, й те водночас лаяти за невдачі годі було;

· батьки повинні заважати дитині розвиватися, обмежувати його, тиснути. Просто слід створити дитині умови для розвитку.

До речі, щодо умов Нікітіни вважали, що й батьки хочуть домогтися раннього розвитку, всі вони його від початку вони повинні оточити «випереджальної» атрибутикою. Наприклад, ледь малюк почав говорити про, дати їй як іграшок кубики з літерами, на стіну повісити карту світу, абетку й, звісно, полки з книжками. Отже, вважають педагоги, можна викликати у в дитини до тій чи іншій області знань. І тоді водночас інтерес може змінитися, тоді доведеться і «обстановку».

Як і інші автори методик, Нікітіни встановлюють вікові рамки, у яких можливо найефективніший розвиток інтелекту. На думку, це відбувається у віці, але у перших 3 роки. Борис Нікітін розробив власну гіпотезу необоротного вгасання можливостей розвитку здібностей (>НУВЭРС). Відповідно до неї, з роками людина втрачає здатність до розвитку, тобто ефективний розвиток країни втрачається безповоротно. Існує певний час і певні умови для найефективнішого розвитку, в кожного людини вони свої.

Значну увагу у розвитку дитини педагоги приділяють фізичному розвитку. Загартовування з дитинства (діти Нікітіних ходили снігом босоніж й у трусиках), мінімум одягу та їжі, фізичні вправи – усе це веде до того що, що мало хворіють, й те водночас не лінуються.

З іншого боку, Нікітіни розробили цілу низку розвивають настільних ігор – «Рамки і вкладки», «Унікуб», «Склади візерунок» та інших. Усі вони спрямовані в розвитку логічного творчого мислення.

Заняття з використанням методикНікітіна.

«МАТЕМАТИЧНИЙ КАЛЕЙДОСКОП»

Конспект комплексного заняття з пріоритетом логіко-математичних завдань з дітьми старшого дошкільного віку з використанням ІКТ

Характеристика заняття: фронтальне, комплексне, з пріоритетом логіко-математичних завдань, навчально-ігрове.

Інноваційна ідея заняття: ефективне використання інноваційної технології Нікітіних як специфічного дидактично-ігрового матеріалу, що дає можливість дітям накопичувати чуттєвий досвід, вирішувати численні математичні ситуації, оволодівати різними способами дій, необхідних для засвоєння елементарних математичних понять: число, лічба, вимірювання, елементарні обчислення; формувати у дошкільнят навички алгоритму, уміння порівнювати, аналізувати, узагальнювати, класифікувати.

Завдання: *навчальні:* формувати у дітей сенсорно-пізнавальну та математичну компетенції; вправляти в порядковій та кількісній лічбі, у визначенні попереднього та наступного числа; закріпити знання дітей про геометричні фігури та способи дій з ними; продовжувати вчити вирішувати логічні завдання на основі зорового сприйняття інформації та розв'язувати приклади на додавання та віднімання; удосконалювати

знання про дні тижня; вправляти в умінні розв'язувати логічні задачі та приклади.

Розвивальні: розвивати навчально-пізнавальні навички – уміння слухати, слідкувати за ходом розміркувань вихователя, цілеспрямовано здійснювати елементарну інтелектуальну та практичну діяльність; розвивати логічне мислення, уяву, увагу, пам'ять, комбінаторні здібності, кмітливість, готовність вирішувати проблемні завдання.

Виховні: виховувати активність, самостійність; вміння розмірковувати; інтерес до логіко-математичних знань.

Матеріал та обладнання:

Мультимедійне обладнання, відео фізкультхвилинка «Десять пальців маю я» іграшка калейдоскоп, м'яч, магнітна дошка, будиночки з цифрами на кожну дитину в межах 10, гра Нікітіна «Склади квадрат», геометричні фігури різної величини, форми та кольору, рецепт із картинок та цифр для гри «Приготуємо страву», роздруківки на кожну дитину на гру «Домалюй», картки із зображенням прикладів, кольорові олівці.

Попередня робота: розповідання та обговорення казки «Танграм», проведення розвивальних ігор Нікітіних, заучування вірша «Десять пальців маю я».

Хід заняття:

I. Вступна частина.

1. Організаційний момент.

Тато дуже здивував:

- Трубочку мені подарував.

Я на крісло відразу сів,

Усередину трубочки заглянув

В ній такі чудеса!

В ній така краса!

Я її трохи обертав

І картинки в ній міняв.

Відірватись день не зміг

- Відгадайте, що це?

Це не телескоп, а справжнісінький... (калейдоскоп)

2. Повідомлення теми. Діти, що це у мене? (калейдоскоп). Зараз ви по черзі подивитесь у нього. Що ж ви там побачили? (різнокольорові візерунки). А якого вони кольору? Чи бачили ви візерунки, схожі на геометричні фігури? На які? (трикутники, коло, квадрати, ромби, прямокутники і т.д.). За допомогою цієї іграшки ми з вами помандруємо цікавою математичною країною.

II. Основна частина. Тема нашого заняття «Математичний калейдоскоп».

На нас чекають різні цікаві завдання та ігри. Тож починаймо!

1. **1. Дидактична гра «Весела лічба».**

У цій грі нам допоможе м'яч.

А м'яч цей чарівний стане нам у пригоді,

Всміхніться, миленькі, - забава та й годі.

Усі у коло вставайте, веселу лічбу починайте.

Діти передають м'яч і рахують у прямому порядку.

Вихователь:

Ось м'яч зупинився на мить,

Рахунок у зворотньому напрямку біжить.

Діти рахують у зворотньому порядку.

Вихователь: Молодці! Зараз наступна гра.

1. **2. «Знайди сусідів» (будиночки з цифрами)**

Вихователь: - Гра ця незвичайна, ви бачите кольорові будиночки. В них мешкають цифри, які зовсім не знають своїх сусідів. Допоможемо нашим цифрам? *(виконання завдання)*

От, які ми молодці, допомогли цифрам знайти своїх сусідів.

Вихователь: - Наступне наше завдання

1. **3. «Тижні, шикуйсь! (дні тижня)**

Ми з вами перевіримо наскільки добре ми знаємо дні тижня. Будьте уважні!

Вранці ми із добрим ділом

День вітали..(Понеділок)

Ніченька минула скоро,

Трудовий іде..(Вівторок)

За ним спритна, молода

Поспішає..(Середа)

А четвертий день тепер,

Називається..(Четвер)

Діло добре ладиться,

Як настане..(П'ятниця)

Дома скрізь кипить робота,

Як почнеться день..(Субота)

А субота з хлібом – сіллю,

Привела сестру..(Неділю)

Вихователь: - А хто назве їх по порядку?

- Який сьогодні день?
- А який був вчора?
- А який буде завтра?

Ну що, я думаю зараз саме час всім нам відпочити

1. **4. Відео фізкультхвилинка «Маю десять пальців я»**

Вихователь: - Ну що ж відпочили? Тоді продовжуємо далі.

Наступне завдання пограти у гру

1. **5. «Склади квадрат». Закріплення уявлення про складання цілого із частин. (Інноваційна технологія Нікітіних)**

2. Кожній дитині видається конверт із геометричними фігурами, з яких складається певна картинка. Вихователь пропонує розглянути, з яких геометричних фігур складаються картинки, та скласти таку саму. Потім просить розповісти про розташування тієї чи іншої фігури на малюнку. Після простої вправи вихователь пропонує дітям продовжити роботу з геометричними фігурами за методикою Нікітіних
3. **6. «Склади квадрат».** Кожна із складових частин перемішується вихователем, після чого дитина розсортовує все по потрібним кольорам. Для цього вона вибирає купку деталей одного відтінку і поступово складає невеликого розміру квадрати. Робити це потрібно не кваплячись, і кожна частина в результаті повинна перетворитися у великий квадрат. Ця гра

виникла з головоломки, в якій було потрібно з декількох шматочків різної форми скласти квадрат. Це була досить важка головоломка, тому Нікітін вирішив зробити ряд більш простих завдань. Гра має три категорії складності. У кожну входить по 12 різнокольорових квадратів. Усі 12 квадратів розташовані на фанерці розміром з альбомний лист і як би вставлені в віконечка. Нехай це буде цілий квадрат, квадрат з двох прямокутників, з двох трикутників і - розрізаний на дві частини по ламаній лінії. Деталі потрібно або розкласти по купках (у кожній - частини одного кольору), або показати, як з двох половинок виходить цілий квадрат. Далі дитині надається можливість діяти самому. Поступово малюк освоїть цей рівень і перейде на більш складний. На думку Нікітіна, ця гра сприяє розвитку відчуття кольору, засвоєнню співвідношення цілого і частини, формуванню логічного мислення та вмінню розбивати складне завдання на кілька простих.

III.

Рефлексія.

Вихователь: - Діти, що вам найбільше сподобалося на занятті?

- Які емоції були під час заняття?

- Молодці діти, я дуже вами задоволена. На заняті були активні, відповідали вірно. Тому, ось у цій коробочці для вас сюрприз.

«ПО МАТЕМАТИЧНОМУ МОРЮ»

Мета: Виявити обсяг знань з розділів математики. Закріпити прямий, зворотній рахунок; порядкову лічбу. Систематизувати знання про вимірювання, користування умовною міркою. Формувати навички рішення ребусів, читання слів. Закріпити поняття «більше», «менше », порівну», користуючись знаками >, <, =. Формувати навички викладання предметів за допомогою геометричних фігур. Систематизувати знання про годинник. Продовжувати вчити орієнтуватися в просторі (Д/г «Рибки»). Розвивати креативність, творчість, посидючість, бажання доводити справу до кінця. Закріпити склад числа 1, 2, 3, 4, 5. Виховувати позитивне ставлення до математики.

Матеріал:

Роздатковий: набори цифр, знаків, смужок для викладання;

набори геометричних фігур;

карточки з різною кількістю морських тварин (>, <, =);

синя та червона смужки, умовна мірка (вимірювання);

годинники;

скриня, шоколадні монети;

Демонстраційний: карта- маршрут;

відповідні ілюстрації до кожного порту.

Хід заняття:

Добрий день, мої малята

Які в вас гарні оченята:

Карі, сині та сіренькі,

Ви для мене всі любенькі!

(звучить звуки моря, хвиль)

-Що це за звуки, як ви гадаєте?

-Так, це шум моря. А визнаєте, на морі відбуваються різні події, в морі живуть різні тварини, і можна знайти навіть скарб ось сьогодні я запрошую вас в мандрівку по математичному морю.

-Всі ви будете моряками, вдягніть безкозирки, шикуйтесь. Команда готова до подорожі? Перерахуватись! (діти перераховуються).

-Микита, який ти стоїш по порядку?...

-Я бачу, команда дійсно готова. Займіть свої місця.

-У кожного з вас буде свій корабель, коли ви з'єднаєте цифри по порядку, від 1 до 7, то він з'явиться.(пряма лічба)

-Наші кораблі будуть йти по визначеному курсу, але курс зашифрован. Ми зможемо його побачити тільки коли поєднаємо всі цифри в зворотньому порядку, від 9до 1. (зворотня лічба)

-Ось у мене є теж маршрут, щоб ми не заблукали нам допоможуть ось ці хлопчик та дівчинка, вони будуть зупинятися в тому місці, де ми повинні зупинитися.

-Ну щож, кораблі у нас є, маршрут визначений, можна відправлятись. Сіли всі рівненько і в путь.

-Перший порт, до якого ми причалили, називається порт «Змагань». (викладання) В цьому порту постійно відбуваються змагання між човниками, парусниками, яхтами. Давайте поспостерігаємо за

змаганнями. Сьогодні відбуваються змагання між човнами, команда зелених, та команда синіх. викладіть на верхню смужку 8 зелених човників:

-Скільки ти виклав?

-На нижню викладіть всі човники, які у вас є синього кольору: -Скількі ти виклав?

-Яких більш?

-Яких менш?

-На скільки?

-Але так не чесно, треба щоб в змаганні приймали участь рівна кількість човнів. Що треба зробити, щоб їх стало порівну?

-Скількі тепер зелених човнів?Синіх?

-Як ви це зробили?

-Ми допомогли човникам, тепер може відбуватись змагання, але нам час вирушати далі. Скрині нам ніякої не довелось побачити в цьому порту, будемо шукати далі.

-Слідуючий порт, в який ми потрапили, називається «Цифровий».(склад числа) Як ви гадаєте, хто тут живе? Тут збудовано багато будинків, в яких живуть цифри, але ще не всі цифри заселилися в будинки, треба їм допомогти.

-Цифри дякують вам за допомогу. В цьому порту теж немає скрині. Щож будемо шукати далі.

-ми потрапили до порту, який називається «Рибний». (більш, менш, рівно) Як ви гадаєте, хто тут живе? В цьому порту живе багато різних риб, дельфіни, навіть акули є. вони сперечаються, і ніяк не можуть визначити кого більш, а кого менш. Давайте допоможемо їм, і за допомогою математичних знаків розсудим їх.

-Кого більш? Меньш?

-Жителі цього порту, дякують вам за допомогою. Треба вирушати далі. Але почекайте, що це, одна рибка загубилась й неможе знайти шлях. Давайте допоможемо їй. Дидактична гра «Рибки» (орієнтування).

-Молодці, тепер рибка знайде шлях до своїх друзів. А нам треба вирушати далі, бо і в цьому порту немає скрині.

-Слідуючий порт називається «Відпочинок». (фіз..хв.) Жителі цього порту знають багато віршиків, забавлянок, ігор. Вони хочуть познайомити і вас одним із них.

Рибки весело плескали руки над столом, долоні вниз,

В чистій, свіженькій воді торкнутись кожним пальчиком столу

То зіжмуться, розіжмуться стиснути в кулачки

То зариються на дні «занирнути» руки під стіл

-Ми з вами і відпочили, і нову гру вивчили, але скрині в цьому порті немає. Треба рухатись далі.

-Слідуючий порт, до якого ми потрапили, називається «Фігурний» (геометричні фігури) Як ви гадаєте, хто тут живе? В ньому живуть різноманітні геометричні фігури. Вони такі бешкетники, весь час бігають, стрибають, а коли зупиняються, то можна побачити предмет. А давайте і ми з вами спробуємо пограти з ними. Спробуйте відобразити малюнок за допомогою геометричних фігур

(Методика Нікітіна)

-В цьому порту теж немає скрині, рухаємось далі.

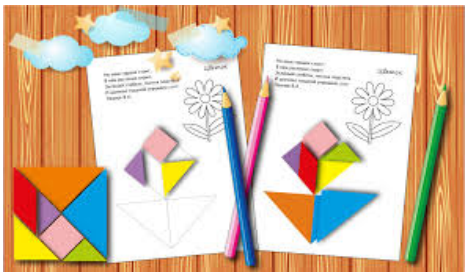
-Тепер можемо рухатись далі. Наступний порт називається «Корабельний». (викладання цифр, читання слів) В цьому порту знаходиться багато кораблів, човників, яхт і у кожного є своя назва. Але трапилось лихо. Налетів вітер і всі літери в назвах переплутались. Давайте допоможемо їм, і розшифруємо назви.

-Молодці, допомогли. Але скрині в цьому порту теж немає. Треба рухатись далі.

-Наступний порт називається «День і ніч».(частина доби) Як ви гадаєте, хто тут живе?В цьому порту живе багато різних скринь. Ось одна із них.але відкривається вона в певну годину, що ж нам в цьому допоможе? (годинник). Давайте спробуємо (називаю різні години) о 5годин 10 хвилин – грає чарівна музика

Що це? Мабуть треба спробувати відкрити її.

(відкриваю).дивиться, що в цій скрині, справжній скарб.. молодці.



"В КРАЇНІ ГЕОМЕТРИЧНИХ ФІГУР"

МЕТА:

- формувати елементарні уявлення дітей про геометричні фігури;
- ознайомити зі способами отримання інформації про геометричні фігури;
- забезпечити позитивне ставлення дітей до математичної діяльності, зокрема до вивчення геометричних фігур;
- об'єднати зусилля ДНЗ та родини щодо формування пізнавальних інтересів у вивченні геометричних фігур;
- розвивати вміння реалізувати власні задуми в практичній діяльності;
- створити умови для реалізації задуми.

ПРОГРАМОВИЙ ЗМІСТ: Закріпити набуті знання дітей про площинні та об'ємні геометричні фігури (круг, квадрат, трикутник, кулю, куб, циліндр) та їх властивості. Продовжувати формувати

вміння знаходити спільні та відмінні ознаки геометричних фігур; порівнювати фігури за величиною; доповнювати предметний малюнок деталями за допомогою штампів схожих на геометричні фігури; викладати візерунок з геометричних фігур за ескізом; вправляти в умінні ліпити об'ємні геометричні фігури з тіста за допомогою картонних форм. Закріпити вміння розрізняти об'ємні геометричні фігури. Розвивати творчі здібності, логічне мислення, пам'ять, допитливість. Виховувати самостійність, ініціативу, вміння доводити роботу до кінця.

МАТЕРІАЛ: костюми геометричних фігур, дикорація - будинки для геометричних фігур, площинні та об'ємні геометричні фігури для прикрашення торта, прапорці для малювання штампами, площинні геометричні фігури різного розміру, об'ємні геометричні фігури (куля, куб, циліндр за кількістю дітей), форми з картону для ліплення кубів, штампи, гуашеві фарби, тісто, стеки, серветки, клейонки, ескіз та макет торта, нитки.

ХІД ЗАНЯТТЯ:

Вихователь: Є чимало країн на світі: великих і малих, далеких і близьких. Та є серед них одна незвична. Це країна - Математика. В цій країні всього декілька міст і всі вони особливі. В одному місті жили цифри. в другому - знаки, а в третьому - геометричні фігури. Наша історія відбудеться саме в місті Геометричних фігур. Діти, сьогодні ви жителі міста Геометричних фігур, серед вас є і трикутники, і квадрати, круги, і прямокутники, і куля, і куб. Відшукайте

будь-ласка свої будиночки, але будьте уважні, правильно це зробити вам допоможуть їхні віконечка які схожі на геометричні фігури.

(Діти розходяться по будиночках, сідають на стільці)

Вихователь: Кожна геометрична фігура має свій будинок. Живуть фігури дружно та весело. Давайте послухаємо що вони про себе розкажуть.

(Діти читають вірші)

- Ми - *трикутники* маленькі

Ти уважно подивись,

Маєм три кути гостренькі

Їх розглянь та усміхнись.

- Три вершини по кутах

Можна пальчиком дістати,

Рівно стільки і сторін

Ось такий сімейний дім

- Ти на мене подивись,

Веселенько усміхнись.

Всі чотири є кути -

Вони схожі як брати.

- Є чотири сторони

Однієї довжини

Кожен, хто як ми - наш брат

А ім'я наше - *квадрат*

- *Куб* - фігура особлива

На всі сторони красива

Не вузька і не широка,

Рівномірна на всі боки.

- В мене як і у квадрата -

У мого старшого брата

Є чотири сторони і чотири є кути

Кути всі маю рівні, а сторони рівні тільки супротивні.

- *Прямокутник*- це вікно,

Шафа, двері, доміно

Кольорова книжечка

І м'якеньке ліжечко.

- *Круг*- фігура не проста

Без початку, без кінця

Жодного кута не маю

Та усяк мене впізнає

- Я, *куля*, кругленьку форму маю,

Я - веселий жартівник.

Може гратися зі мною

Вся малеча навкруги.

Я кочуся і стрибаю,

Бо кутів зовсім не маю.

Вихователь: В цьому місті разом з геометричними фігурами живе Королева геометричних фігур.

(до зали заходить Королева)

Королева:

- Я, Королева

Мене всі знають малюки

Того, хто хоче щось пізнати

Навчу охоче й залюбки.

- Шановні мешканці містечка, хочу вас попередити. що незабаром в нашому місті веселе свято, тож нам потрібно до нього підготуватися. Тож не барімося і берімося до роботи. Щоб наше місто виглядало ще святковіше давайте його прикрасимо гірляндою з прапорців. Ось погляньте якого прапорці зробила я.

- Що зображено на моєму прапорці?

- Які геометричні фігури використані в малюнку.*(відповіді дітей)*

*Вихователь:*для того щоб ви домалювали свої прапорці давайте сядемо за столики. *(діти сідають за столики, розглядають прапорці)*

Вихователь:- Який малюнок зображено на прапорці у...

- Якої деталі не вистачає у зображенні?

- На яку геометричну фігуру вона схожа?

- Тож виберіть відповідний штамп і домалюйте малюнок.

(діти виконують завдання)

*Вихователь:*Поки наші роботи підсохнуть давайте пограємося.

(діти стають в коло грають в гру з об'ємними геометричними фігурами)

Вихователь:А тепер давайте візьмемо прапорці і прикрасимо будиночки.

(діти прикрашають будиночки)

Королева: – Біля кожного будиночка була доріжка, але з часом вони зруйнувалися і нам потрібно їх поремонтувати.

Гра "Поремонтуй доріжки"

(потрібно викласти геометричні фігури від найбільшої до найменшої)

Королева: - Яке гарне місто чепурне, красиве. Місто ми прикрасили, а на свято завжди готують частування, от наш пекар спік торт, але не встиг його прикрасити, він просить йому допомогти. Ось він передав зразок візерунка.

Вихователь:- Діти погляньте уважно, чим прикрашений торт *(геометричними фігурами).*

- Давайте порахуємо із кількох частин він складається? *(із трьох)*

- На боковій поверхні розміщенні які геометричними фігурами? (площинні)

- А на площині? *(об'ємні)*

Вихователь:- А тепер давайте прикрасимо наш торт за зразком

(діти беруть по черзі площинні геометричні фігури та прикрашають торт)

Вихователь: - Щоб виготовити об'ємні прикраси для торта давайте сядемо за столи *(діти сідають за столи, ліплять свічки, кульки, куби)*

Виконавши роботу, діти по-черзі прикрашають торт. Порівнюють його із візерунком-зразком.

*Королева:*От ми і підготувалися до свята. Місто ми прикрасили, доріжки поремонтували, торт прикрасили. А що ж за свято без музики та співів. Тож давайте заспіваємо.

Діти виконують пісню

Наше місто дивовижне

В нім живуть фігури.

І казкові й кольорові

Між собою дружні.

Хто з дітей нас гарно знає,

Хто старанно нас вивчає.

Ми фігури найгарніші

З нами жити веселіше

Королева:- А я для вас підготувала сюрприз, давайте зробимо феєрверк з мильних бульбашок.

Гра з мильними бульбашками

Вихователь:

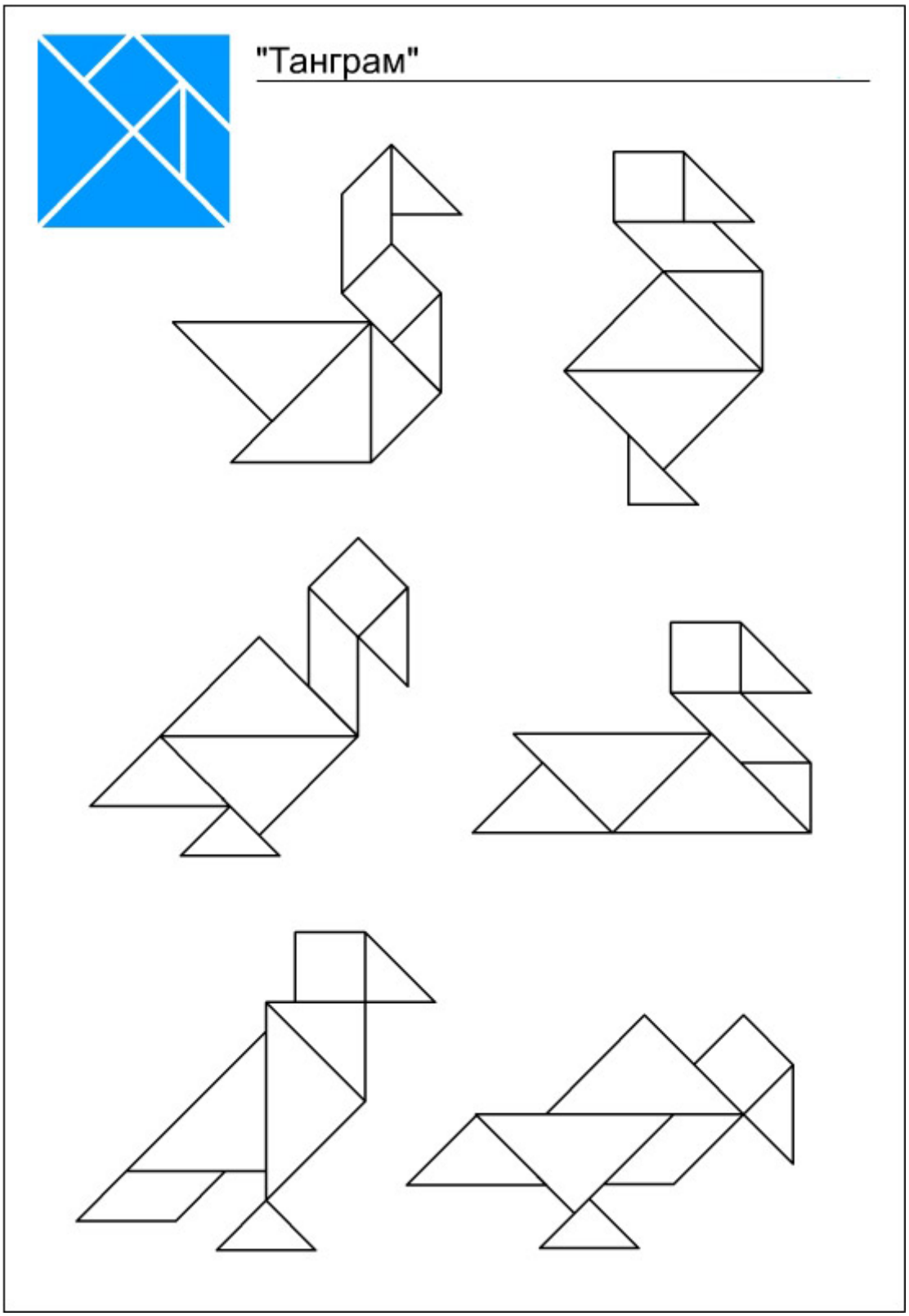
Всі ви добре працювали,

Гарно всі відповідали,

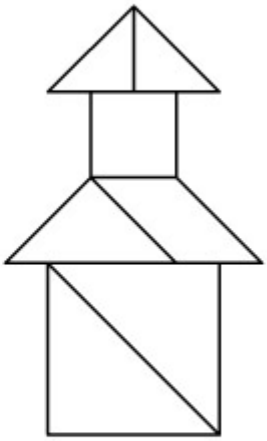
Тож скажу вам у кінці:

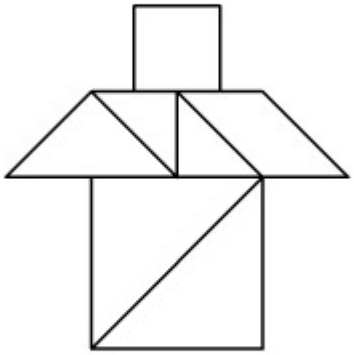
Ви сьогодні - молодці.

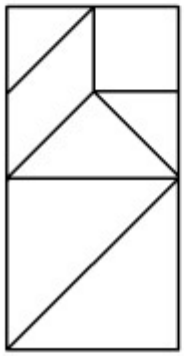
Додатки

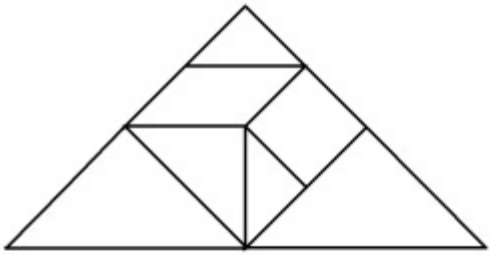


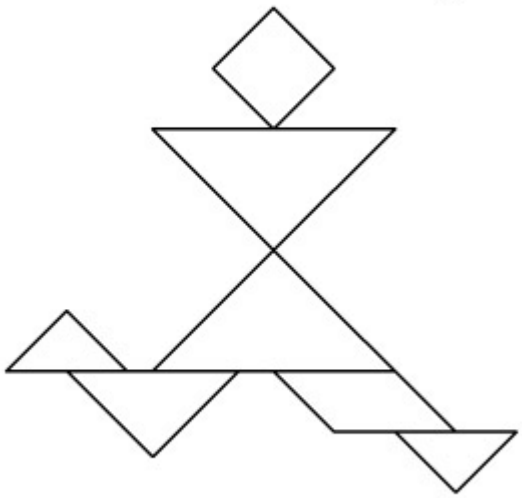
"Танграм"

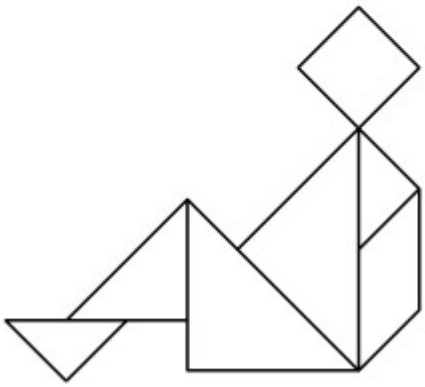


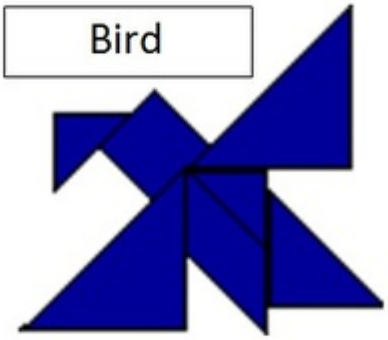


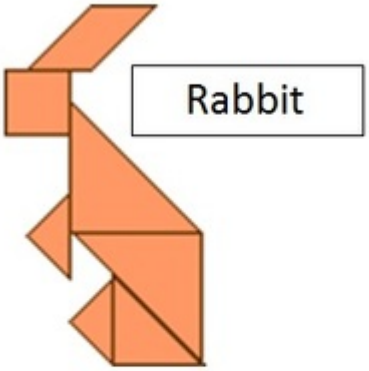


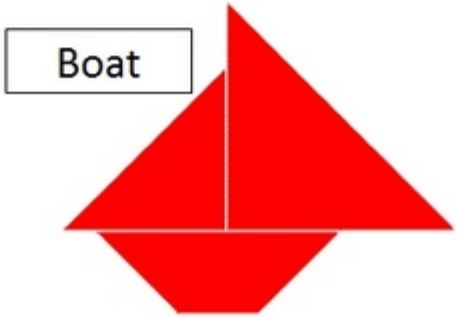


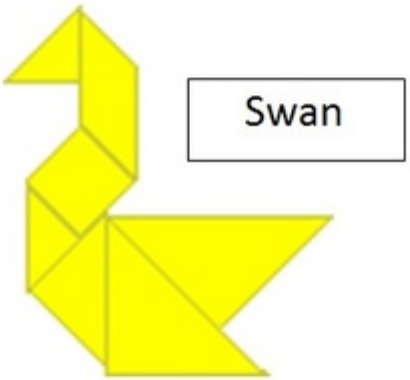


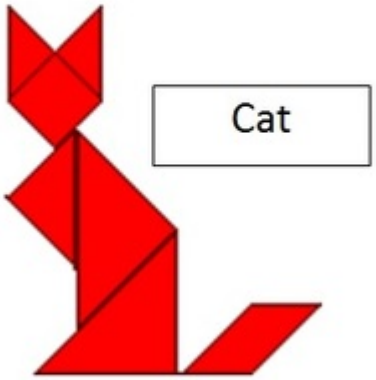


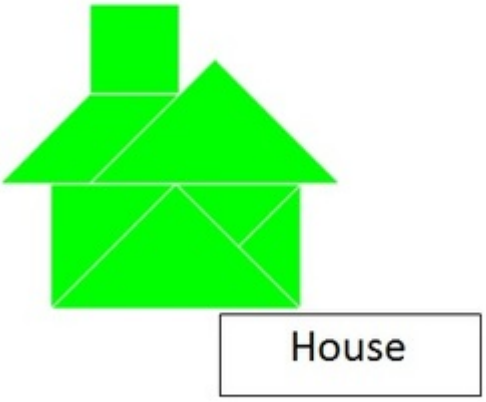

Bird

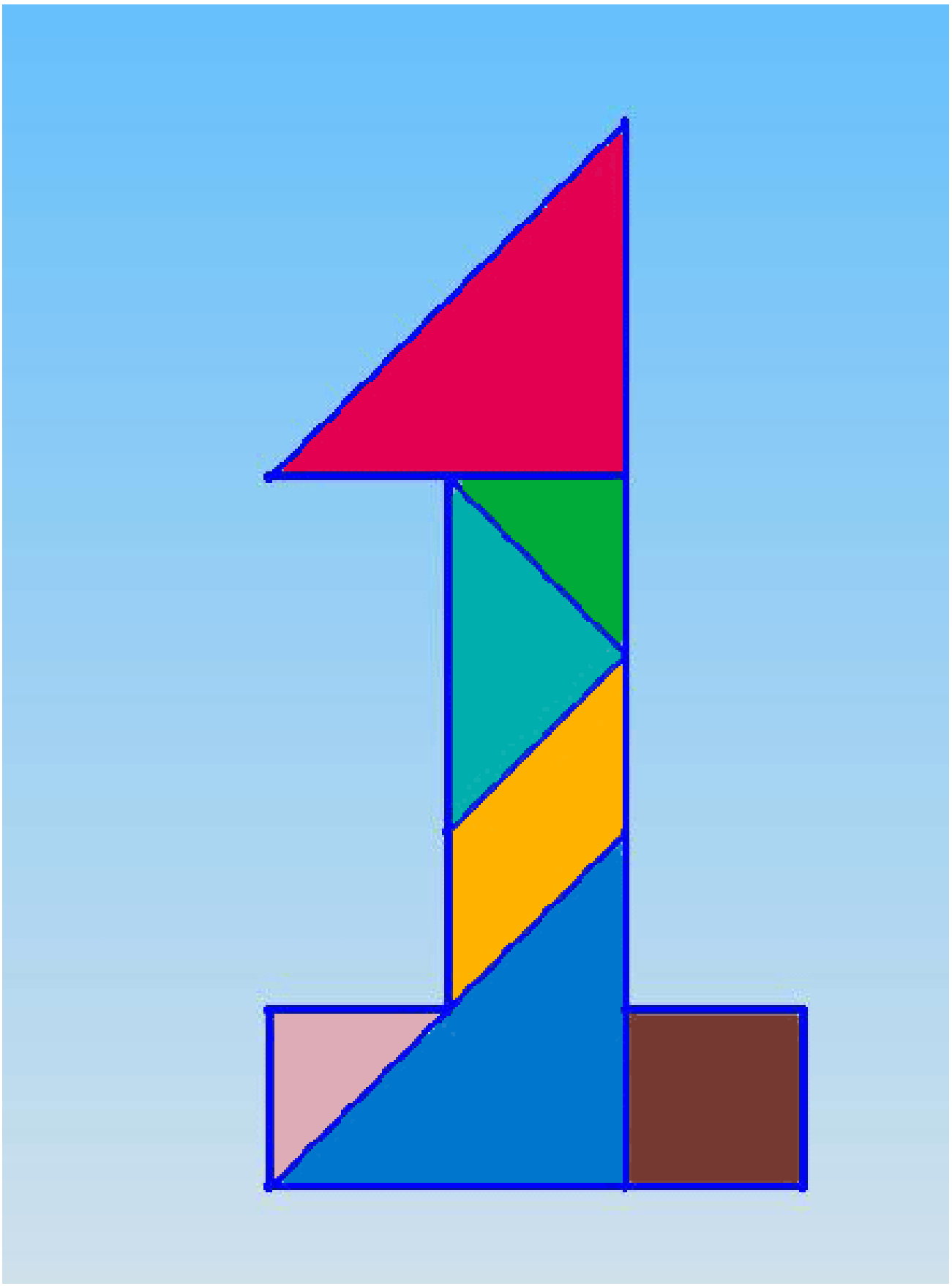

Rabbit

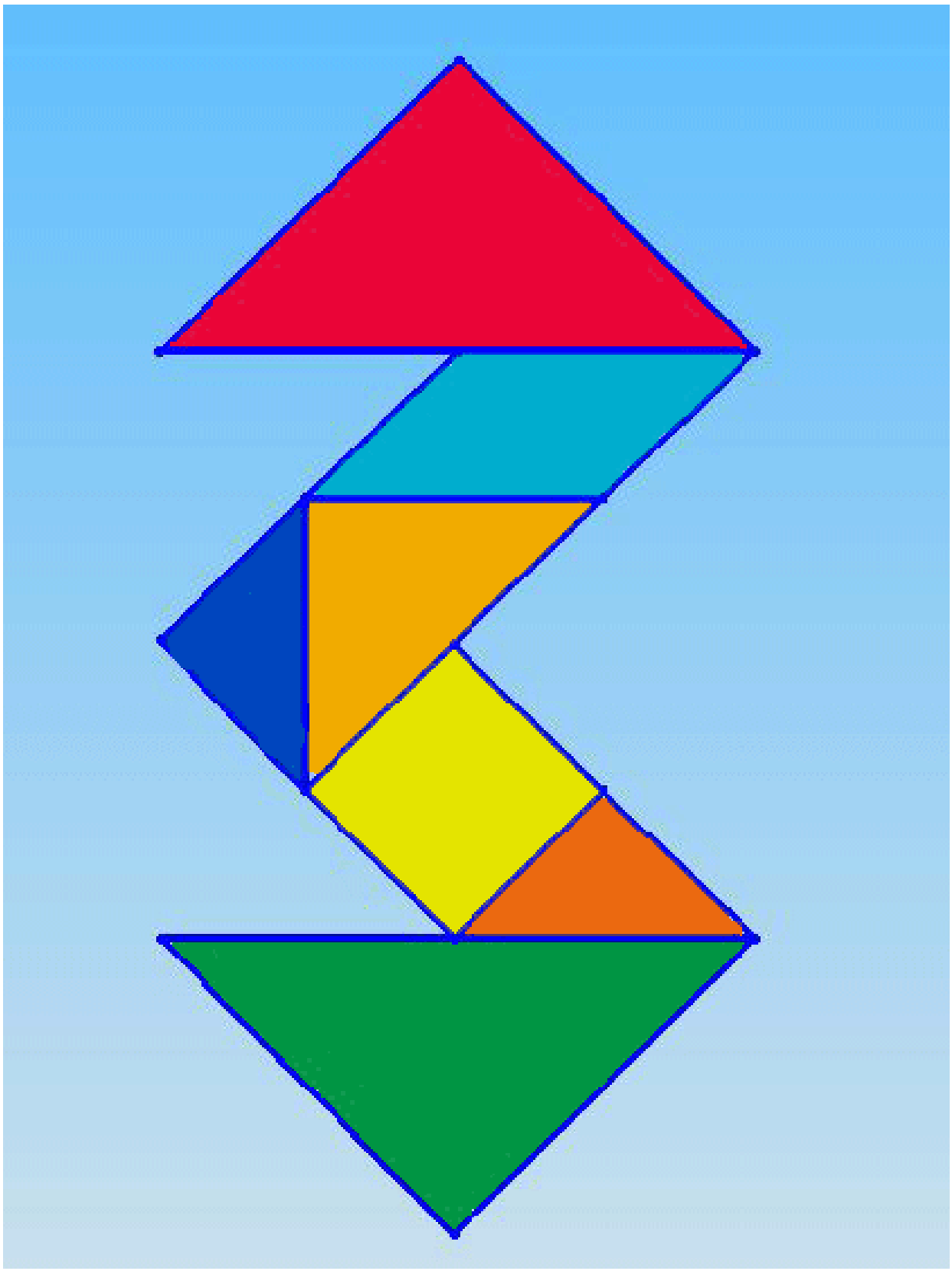

Boat


Swan

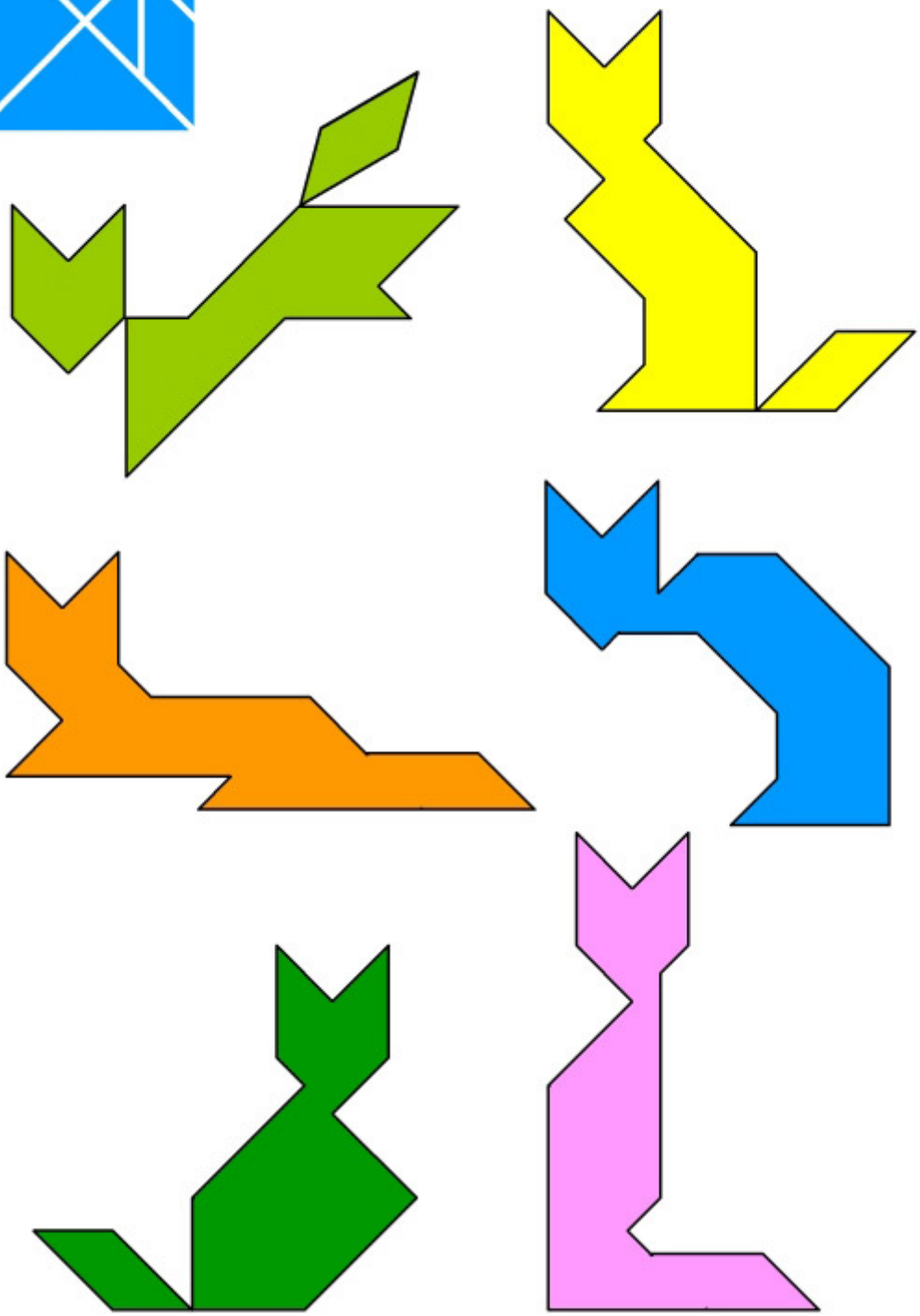

Cat


House





"Танграм"

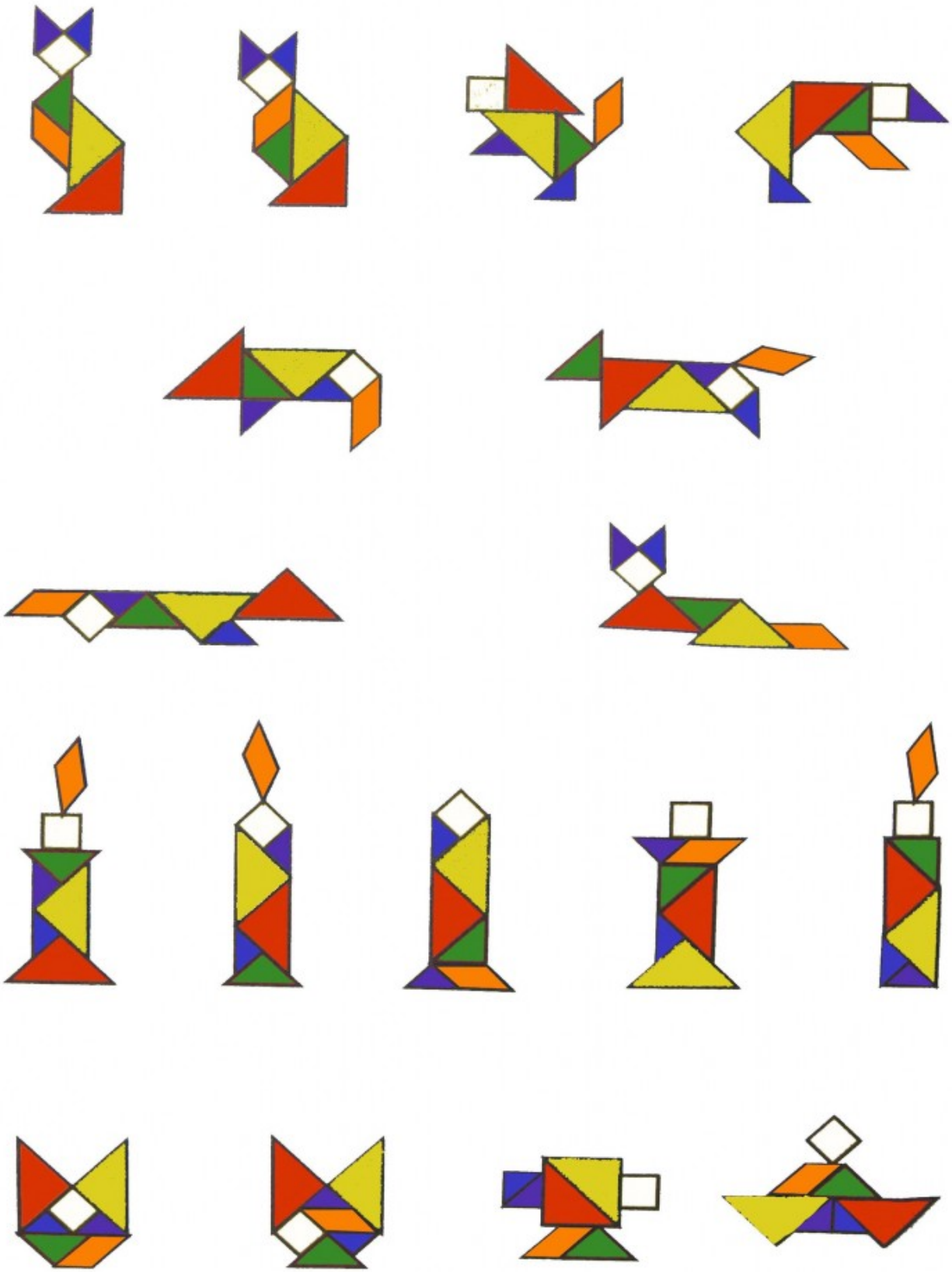


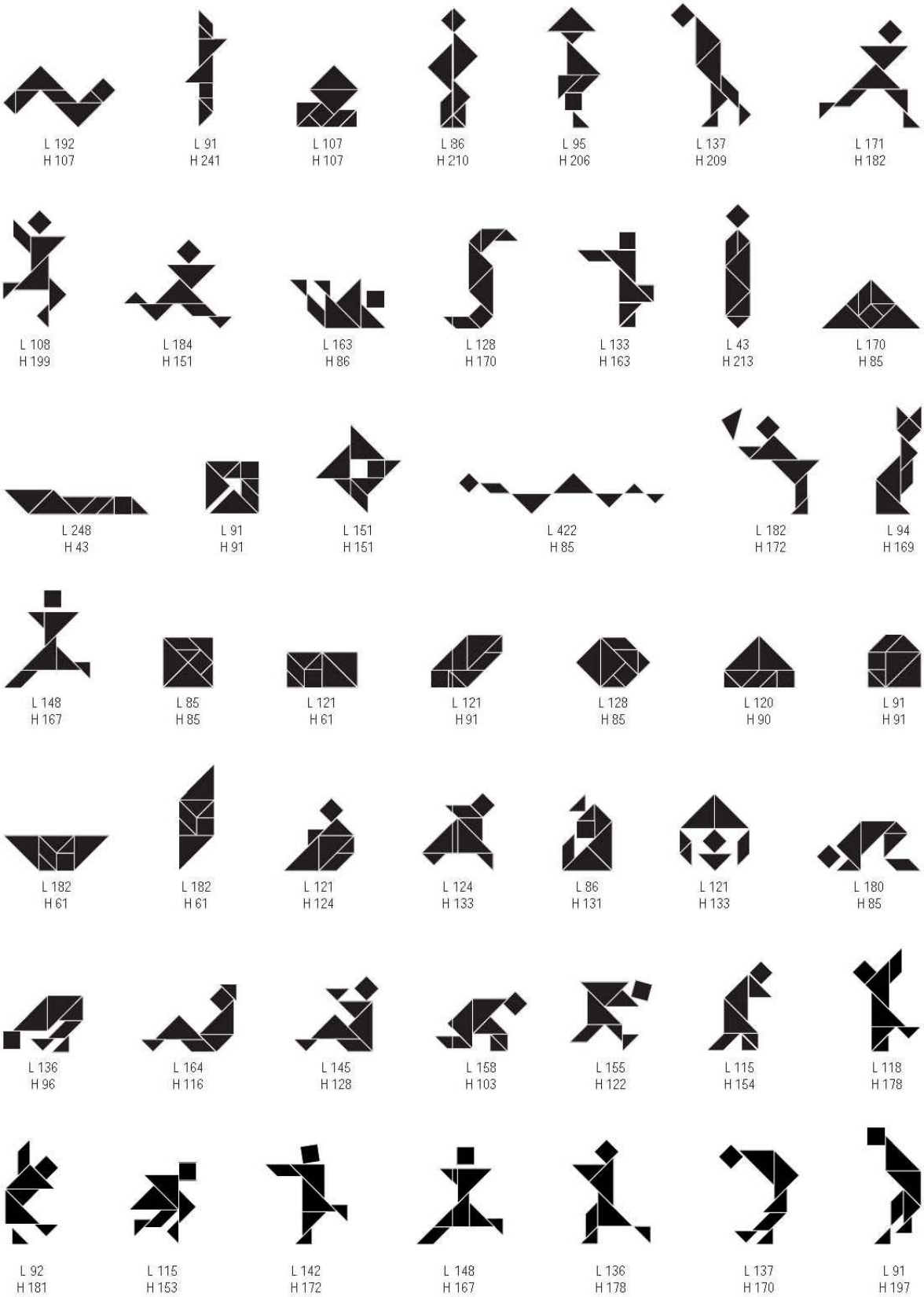
ТАНГРАМ КОРАБЛЬ NEPOSED.NET

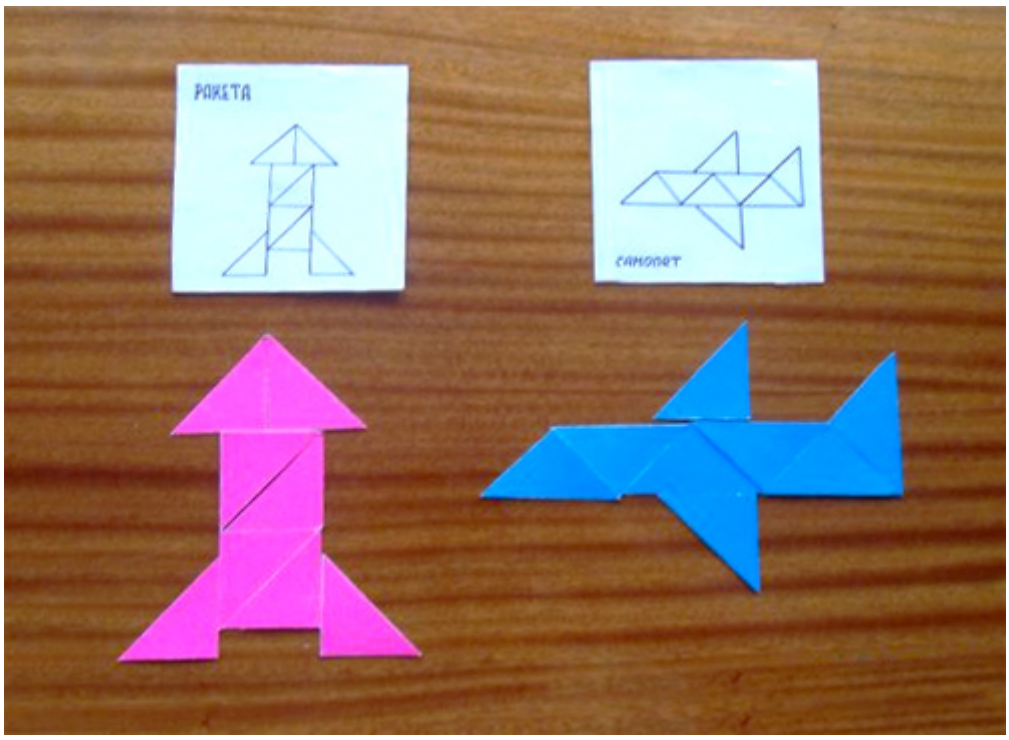
ТАНГРАМ ЗАМОК NEPOSED.NET

ТАНГРАМ КОРАБЛЬ NEPOSED.NET

ТАНГРАМ РЕВОЛЬВЕР NEPOSED.NET




L 192 H 107
L 91 H 241
L 107 H 107
L 86 H 210
L 95 H 206
L 137 H 209
L 171 H 182
L 108 H 199
L 184 H 151
L 163 H 86
L 128 H 170
L 133 H 163
L 43 H 213
L 170 H 85
L 248 H 43
L 91 H 91
L 151 H 151
L 422 H 85
L 182 H 172
L 94 H 169
L 148 H 167
L 85 H 85
L 121 H 61
L 121 H 91
L 128 H 85
L 120 H 90
L 91 H 91
L 182 H 61
L 182 H 61
L 121 H 124
L 124 H 133
L 86 H 131
L 121 H 133
L 180 H 85
L 136 H 96
L 164 H 116
L 145 H 128
L 158 H 103
L 155 H 122
L 115 H 154
L 118 H 178
L 92 H 181
L 115 H 153
L 142 H 172
L 148 H 167
L 136 H 178
L 137 H 170
L 91 H 197


PAKETA
CAMONET

Список використаноїлітератури

1. Закон України "Про дошкільнуосвіту" // Упорядкованийкур'єр. - 2001. - №144. - С.1-9.

2. Базовий компонент дошкільноїосвіти // Дошкільневиховання. - 2012. - №7. - С.1-19.

3. Дитина: Програма виховання і навчання дітей від двох до семи років. - Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2012. - 492с.

4.Богуш А. Базовий компонент дошкільної освіти. Нова редакція: «Вихователь-методист дошкільного закладу». Спец випуск – 2012. – С.3-30.

5.Григоренко Г. Щоб навчати треба знати : Дошкільне виховання. – 2013. – № 8 – С.26-28.

6. Нікітін Б. Розвиваючі ігри. – 1991. – № 1– С.8-13.

7. Плохій З.П. Виховання математичної культури дошкільників:Київ, Ред. журн. «Дошкільне виховання», 2002.