

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 13  
СТАНИЦЫ НОВОПЕТРОВСКОЙ**

**"Использование  
интеллектуальных игр Б.П.Никитина  
в формировании элементарных математических  
представлений у детей 5-7 лет"**



**Воспитатель дошкольной  
разновозрастной группы (от 5 до 7 лет)**

**Трипук Ирина Анатольевна**

Более чем уверена, что с играми Никитиных знаком каждый педагог и не раз использовал их в своей практике. И бороздя нивы интернета решила сама разобраться в этих играх и методике ФЭМП с помощью этих игр. Эти уникальные игры создали почти полвека назад замечательные российские педагоги-практики Борис Павлович и Елена Алексеевна Никитины.

Каждая игра Никитина представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора-механика; задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоскостного рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции, и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации. Задачи расположены в порядке возрастания сложности: от простого к сложному. Постепенное возрастание трудности задач в играх Никитина позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, то есть развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируется только исполнительские черты в ребенке. Главные эффекты этих игр – любознательность и творческий склад ума, развитие способности создавать новое, решать незнакомые задачи. При этом каждая игра не только развивает разные стороны интеллекта, но и воспитывает самостоятельность, целеустремленность, аккуратность, умение концентрироваться. А еще они хорошо учат выстраивать совместную деятельность взрослого и ребенка, выявляют проблемные зоны во взаимоотношениях и помогают их решить.

Хочу сказать про производство данных игр на современном этапе. Все игры деревянные, лаковой краской на элементах нет. Мелкие опилки мешают с эко-краской, а только после этого делают цветное покрытие. И хочу добавить о доступности этих игр: их можно вырезать из картона, легко заменить потерявшуюся деталь .

И первая игра-помощник от Никитиных, это дроби.

1 Игра Дроби развивает:

- представление о части и целом, их соотношении;

- понятия «*больше, меньше*»; «*такой же, одинаковый, другой*»;
- навыки устного счета;
- понимание операции деления;
- аккуратность, точность движений;
- цветовое восприятие;
- чувство симметрии
- глазомер.

С понятиями «*часть*» и «*целое*» малыш встречается намного раньше, чем начинает изучать дроби в школе. Ребенок видит половинку или четвертинку яблока, дольку апельсина, отламывает половину конфеты или печенья, видит, как взрослые разрезают на равные части пиццу, пирог или круглый торт и т.п.

В школе тема «*Дроби*» считается одной из самых сложных и нелюбимых, а игра в Дроби делает эту тему для детей понятной, наглядной и интересной еще до школы.

Игра состоит из 12 разноцветных кругов. Один круг целый, остальные разрезаны на разное количество одинаковых частей-долей (*от 2 до 12*).

Я использую эту игру в первую очередь в сюжетно-ролевой игре. Например: «*Повара*», «*Семья*», а только потом на занятиях. С каким удовольствием малыши «*готовят*» красивые «*апельсиновые, клубничные тортики*», «*разрезают*» их на маленькие кусочки и угощают своих товарищей. И при этом даже не подозревают, что познают трудную школьную тему «*дроби*» - последовательно и без всякой путаницы в голове.

## 2. Игра Точечки развивает:

- уверенные навыки устного счета;
- понятия «*больше, меньше*», «*одинаково*», «*столько же*»;
- умение сопоставлять цифры с соответствующим количеством;
- понятия простейших геометрических форм;
- математическое мышление;
- логическое мышление;
- глазомер.

Играя в Точки, малышу нужно расположить ряды квадратов, кругов, треугольников в порядке возрастания точек – друг под другом; соответственно разложить и ряд с цифрами. Это основное задание игры, к которому малыш подходит постепенно, через первые, начальные задания.

А так малыш строит «домики», подбирает для них «крыши», присваивает им подходящие номера, сажает рядом «клумбы» с нужным количеством цветов; или цепляет вагончики к поезду в нужном порядке, рассаживает пассажиров по местам, согласно купленным билетам... и при этом успешно обучается счёту!

Я использую эту игру и в сюжетно-ролевой игре «Магазин» и фишки -это купюры. Например, круги- десятки, квадраты- единицы.

С помощью точек мы составляем примеры, решаем их, придумываем задачи. Но это в рамках индивидуальной работы по ФЭМП.

3.Игра Сложи квадрат наиболее эффективна для занятий с детьми дошкольного и младшего школьного возраста и развивает:

- логическое мышление;
- способность к анализу и синтезу (*умение анализировать задачу и находить решение*);
- творческие способности (*умение решать нестандартные задачи*);
- способность визуализировать цель и предвидеть результат;
- глазомер;
- умение достраивать до целого;
- цветовое восприятие;
- умение сосредотачиваться;
- формирует эталон формы квадрата;
- дает представление о геометрических формах : четырехугольник, квадрат, прямоугольник, треугольник, ромб, трапеция, параллелограмм.

4.Игра Сложи узор прекрасно развивает:

- наглядно-действенное мышление;
- мыслительные операции сравнения, анализа и синтеза;

- цветовое восприятие;
- способности комбинирования;
- зрительную память;
- самоконтроль и самоанализ;
- целеустремленность и усидчивость;
- чувство симметрии;
- воображение.

5. Игра Уникуб прекрасно развивает:

- пространственное мышление;
- наглядно-действенное мышление;
- операции сравнения, анализа и синтеза;
- способности комбинирования;
- самоконтроль и самоанализ;
- цветовое восприятие;
- точность движений, аккуратность и предусмотрительность;
- внимательность, усидчивость.

6. Игра Кубики для всех прекрасно развивает:

- пространственное мышление;
- наглядно-действенное мышление;
- аналитико-синтетическое мышление;
- творческие способности (*умение решать нестандартные задачи*);
- умение комбинировать;
- внимание и воображение;
- цветовое восприятие;
- умение работать со схемой;
- умение соотносить изображение с реальным объектом.

7. Игра Кирпичики развивает:

- пространственное мышление;
- наглядно-действенное мышление;
- аналитико-синтетическое мышление;

- глазомер;
- точность, аккуратность;
- умение работать с чертежом;
- умение соотносить изображение с реальным объектом;
- чертежные (*графические*) навыки.

Игра для детей и вместе с детьми -это очень хорошо, но важно, чтобы мы – взрослые чувствовали необходимость не столько учить детей, сколько постоянно учиться и изменяться самим.