

Развивающие игры Никитина

О роли развивающих игр для раннего развития интеллекта ребёнка. Как развивать ребенка через игру.

Никитин е без оснований считал, что игрушки, игры так или иначе «моделируют саму жизнь». Именно в игре проявляются разные стороны личности ребенка, реализуются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер.

К примеру, что чаще всего покупают для дочерей? Всевозможных кукол, посуду, игрушечную мебель, рукодельные принадлежности, кукольные швейные и стиральные машины — уменьшенные модели того семейного быта, с которым женщине придется иметь дело в будущем. Никто не будет спорить, что такая подготовка — дело хорошее. Плохо то, что чаще всего круг игр для девочек этим и ограничивается.

По мнению Никитина, у мальчиков возможностей больше: управляемые и инерционные машины, пистолеты, ружья, авиатехника, но помимо этого и сборные модели, всевозможные конструкторы, способствующие умственному развитию и пр.

Конечно же, все игры должны соответствовать возрасту и со временем усложняться. Для этого Никитин и разработал ряд игр, которые могут быть интересны как 2—3-летнему малышу, так и 16-летнему подростку, а некоторые могут оказаться трудными даже для взрослых. Получается, что в эти игры можно играть всю жизнь начиная с пеленок. Чем они хороши? Широким диапазоном трудности (от простого к сложному), разными способами подачи информации, что позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно.

Помимо опережающих условий развития, о которых шла речь выше, Никитин разработал целый ряд развивающих игр для ребят любого возраста. Никакая определенная программа обучения ребенку не навязывается. Он погружается в мир игры, в котором сам волен выбирать сферу деятельности. Никто не объясняет малышу новых правил, он просто вовлекается в игру, подражая старшим, участвуя в коллективных играх.

Как правило, сначала требуется активное участие взрослых или старших братьев и сестер, но затем малыш может заниматься самостоятельно. Так вполне естественно кроха выполняет ряд задач, которые постепенно усложняются. При этом не рекомендуется ему подсказывать — лучше, если он будет думать сам. Если ребенок не может справиться с заданием, значит, надо вернуться к уже освоенным заданиям или временно оставить эту игру. Если заметно, что малыш достиг предела своих возможностей или утратил интерес к игре, лучше ее на время отложить.

Такая методика позволяет ребенку самостоятельно искать решения неизвестных ему задач, создавать новое, что способствует развитию творческих способностей. Каждая игра Никитина представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков,

квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора и т. д. Задания даются в различной форме — в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т. п. — и таким образом знакомят ребенка со всеми возможными способами передачи информации.

☛ *Игрушки, игры — одно из самых сильных воспитательных средств в руках общества. Игру принято называть основным видом деятельности ребенка. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Вы думаете, что просто покупаете игрушку? Нет, вы проектируете при этом человеческую личность! (Б. Никитин)*

Во всех этих задачах широкий диапазон трудностей: от доступных иногда 2—3-летнему малышу до сверхсложных. Постепенное возрастание трудности задач в играх Никитина позволяет ребенку развивать творческие способности, в отличие от традиционного обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские качества в ребенке. Нельзя поэтому объяснять ему способ и порядок решения задач и подсказывать — словом, жестом, взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребенок учится самостоятельно все брать из реальности. Нельзя требовать и того, чтобы ребенок с первой попытки решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и лучше подождать день, неделю, месяц или даже больше.

Решение предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т. е. видимых и осязаемых вещей. Это позволяет наглядно сопоставлять задание с решением и самому проверять точность его выполнения.

Большинство творческих развивающих игр Никитина не исчерпываются предлагаемыми заданиями, а позволяют детям и родителям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т. е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка.

Все это позволяет решить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

- игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста;
- задания-«ступеньки» игр всегда создают условия, опережающие развитие способностей;
- ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи;
- игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию, и, кроме того, как любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества;
- играя с ребенком, мамы и папы незаметно для себя приобретают очень важное умение — сдерживаться, не мешать малышу самостоятельно

размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

Эти пять пунктов соответствуют всем пяти основным условиям развития способностей. Именно благодаря этому игры Никитина создают своеобразный микроклимат для развития творческих сторон человека. При этом разные игры развивают разные интеллектуальные качества: внимание, память, особенно зрительную, умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал, способность к комбинированию. Кроме того, они позволяют создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов, формируют умение находить ошибки и недостатки, развивают пространственное представление и воображение, способность предвидеть результаты своих действий.

В совокупности эти качества, видимо, и составляют то, что называется сообразительностью, изобретательностью, творческим складом мышления.

Главное, чем отличаются развивающие игры Никитиных от многочисленных подделок и игр, именуемых «развивающими», — их многофункциональность и безграничный простор для творчества. «Эти игры, — писал Никитин, — игры для всей семьи». В них может играть и взрослый, и юный. Возраст определяется только степенью сложности заданий.

Рамки и вкладыши Монтессори. Цель этих игр, которые Никитин предлагает для самых маленьких, формулируется так: «развитие техники владения карандашом, умения обводить и раскрашивать, знакомство с геометрическими фигурами». Игра представляет собой 16 рамок одного цвета и столько же вкладышей к ним другого. В набор входят простые геометрические фигуры: круг, квадрат и т. д.

Но прежде чем перейти к заданиям, надо познакомить и заинтересовать детей самой игрой. Знакомство следует начинать с двух-трех рамок, приготовленных заранее. Для начала подойдут круг, эллипс и квадрат — как самые простые фигуры. Перед ребенком выкладываются рамочки с вкладышами к ним и одновременно рассказывается придуманная сказка, например: «Жили-были круг, эллипс и квадрат (попутно ребенку показываются фигурки). У квадрата в домике окошки были квадратные. Пошел квадрат гулять и заблудился. Что же ему делать? Давай поможем квадрату найти его домик. Раз — и мы пытаемся вложить квадрат в круглое отверстие... но не тут-то было: это не его домик. Пойдем дальше искать его домик... А вот и он! Смотри, как ему хорошо в своем домике».

Сначала все действия и комментарии делает взрослый, привлекая внимание малыша, а тот в это время может перебирать предложенные детальки, играть ими и т. д. После нескольких демонстраций можно проделать эти действия ручкой малыша и обязательно похвалить его, чтобы закрепить в нем положительный эмоциональный настрой на игру.

Можно играть наоборот: вкладыш вставляется в соответствующее отверстие, а ребенок его вынимает. Взрослый комментирует: «Это круг, это квадрат. Молодец! Достал кружок! Хорошо! Открыл квадрат!» Это и

знакомство с геометрическими фигурами, геометрической терминологией, и взаимное удовольствие от игры.

После этого можно добавить еще один комплект или заменить им один из имеющихся. Так постепенно осваивается игра со всеми геометрическими фигурками. Возможно, что на каком-то этапе ребенок утратит интерес к игре. Тогда можно убрать ее на хорошо видное, но недоступное для ребенка место и вернуться к ней через месяц-два.

А далее можно уже и разнообразить занятия: обводить контуры фигур по рамкам, усложняя задание, делать это по вкладышам, создавать двойной контур, заштриховывать и раскрашивать полученное изображение, рисовать фигурки на счет (три кружка, два квадратика), дорисовывать их, создавать сюжетные рисунки (например, из трех равнобедренных треугольников можно нарисовать елочку, из кружка — солнце и т. д.). Или выкладывать орнаменты, играть в волшебный мешочек (сложить несколько фигурок в мешочек и на ощупь определять, какая фигурка попалась). Можно играть в игры на внимание (положить 3—4 фигурки на стол, затем либо убрать одну из них, либо поменять местами и спросить, что изменилось). Если начинать с небольшого количества фигур, привлечь ребенка к игре можно уже в 10—12 месяцев.

Сложи узор. Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все шесть граней каждого кубика окрашены в четыре цвета. Это позволяет составлять из них одно-, двух-, трех- и даже четырехцветные узоры в любом количестве вариантов. Сами узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия.

В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий. Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставится обратная задача: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. И наконец, третье — придумывать новые узоры из девяти или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнять уже творческую работу. Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в достаточно широком диапазоне.

В этой игре хорошо развивается способность детей к мыслительным операциям и умению комбинировать. Самые простые узоры-задания складываются из четырех кубиков, их можно давать малышам начиная с 1—1,5 лет. Усложнение узоров происходит постепенно, но эта постепенность, конечно, относительна, и переход от одноцветных граней к двуцветным — очередная ступень в уровне сложности.

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

Широкий диапазон заданий «Уникуба» может увлекать детей 2—15 лет. Игра дает огромные возможности для развития ребенка, в частности способности к анализу закономерностей окраски кубиков. Первое впечатление — нет одинаково окрашенных кубиков, все 27 — разные, хотя

использованы всего три цвета, а граней у кубика шесть. Затем оказывается, что есть и восемь триад, по числу граней каждого цвета, но есть ли они и по взаимному расположению?

Игра учит четкости, внимательности, точности, аккуратности. Чтобы предлагать ребенку эту игру, родителям надо представлять себе, различает ли малыш цвета, может ли найти кубик с двумя гранями одинакового цвета, складывает ли из кубиков «поезд» и «башню», может ли уложить «площадку», построить «дом» или «лесенку».

Задания в «Уникубе» весьма трудны и требуют больших затрат времени и сил, поэтому надо рассчитывать умственные и физические возможности ребенка. Иногда достаточно одного задания, реже — двух- трех, в зависимости от возможностей малыша.

Задания детям можно давать как с помощью рисунка, так и устно. Рисунок дети понимают сначала лучше, чем словесное объяснение, но это не означает, что надо соглашаться с такой односторонностью. Там, где задание можно дать словесно, этим надо пользоваться. Только когда мы убедимся, что малыш может сложить и «малый куб синего цвета» (из восьми «синих трешек»), и «большой куб красного цвета» (из 27 кубиков) по одному словесному заданию, можно определиться, как его задавать: устно или графически. Иначе говоря, надо подводить ребенка к такому положению, когда он одинаково хорошо воспринимает задания как в устной форме, так и в форме рисунка.

И как всегда в развивающих играх, мы главным образом наблюдаем, как малыш строит из кубиков модель, как он сравнивает рисунок и свою постройку, как считает, сколько кубиков надо взять для модели, и как решает, годится этот кубик для нее или нет. Вся работа у него идет самостоятельно, без объяснения со стороны старших. Но взрослый тоже заинтересован в успехе, как и малыш. Правда, трудно ждать, когда ребенок сам найдет решение, но надо набраться терпения и обязательно похвалить его. И помнить: иногда подсказка взрослого равносильна разочарованию. Желательно также вести запись достижений ребенка: какие выполнял задания и сколько затратил на них времени, какие задания вызвали трудности.

«Сложи квадрат». Эта игра возникла из головоломки, в которой требовалось из нескольких кусочков различной формы сложить квадрат. Это достаточно трудная головоломка, поэтому Никитин решил сделать ряд более простых заданий, которые постепенно подводят к решению сложного. Получилась игра для детей от двух лет.

Уровни сложности	1	2	3
Количество составных частей квадрата	2—3	3—5	4—7
Рекомендуемый возраст	3—4	4—5	6—7
	года	лет	лет

Кубики для всех. Игра учит мыслить пространственными образами, уметь их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с

обычными кубиками. Она также развивает навыки комбинаторики и пространственного мышления, учит мыслить объемными фигурами. Игра помогает овладеть графической грамотностью, понимать уже до школы план, карту, чертеж. Фигурки для игры предоставляют почти неисчерпаемые возможности разнообразных сочетаний и позволяют составлять огромное количество различных моделей или разных вариантов одной и той же модели. Например, уложить все семь фигурок в куб можно несколькими десятками способов! Этим правила игры похожи на правила игры в «Уникуб».

☛ *В игре «Сложи квадрат» нет строго ограниченных и законченных заданий, как в других играх. Главная задача взрослых — исходить из уровня развития ребенка. Начинать надо обязательно с заведомо легких и посильных задач, чтобы малыша можно было похвалить и одобрить. Начало новой игры обязательно должно быть связано с приятными переживаниями для ребенка, если мы хотим, чтобы игры его увлекали. (Б. Никитин)*

Занятия начинаются с того, что, положив перед малышом рисунок-задание, взрослый предлагает ему построить из фигурок изображенную модель. Построив одну, он переходит к следующей, более сложной. По сути, малышу приходится решать две задачи одновременно: во-первых, выбрать из семи фигурок только две-три (или более, если модель сложна), которые необходимы для построения модели, во-вторых, придать этим фигуркам то положение, какое они занимают в модели, т. е. соединить их и уложить в модель. Первая часть представляет собой, таким образом, мысленный анализ рисунка-задания — на какие фигурки его можно расчленить, а вторая — синтез, сначала мысленный, а потом предметный.

Но основная творческая работа начинается с того момента, когда ребенок начинает придумывать и складывать новые модели, каких нет в книге. Кстати, по заверениям многих родителей, эта игра слишком сложна для детей. Однако ребенок постепенно увлекается придумыванием новых моделей, а затем и составлением заданий для взрослых.

Дроби. Дети постоянно сталкиваются с понятиями целое/часть в повседневной жизни, с самого рождения. Мы режем пироги, делим пиццу и яблоки, смотрим на часы, наливаем в мерную чашку определенное количество жидкости. Чем не повод рассказать малышу, что такое дроби?! Познакомить ребенка с дробями можно также с помощью специальных пособий. Для разминки можно взять апельсин и поделить его, сопровождая процесс известным стишком:

Мы делили апельсин.
Много нас, а он один!
Эта долька — для ежа!
Эта долька — для чижа!
Эта долька — для утят!
Эта долька — для котят!
Эта долька — для бобра!

А для волка — кожура!

Он сердит на нас — беда!

Разбегайтесь кто куда!

Игра «Дроби Никитина» состоит из двенадцати разноцветных кругов. Один круг — целый, остальные поделены на части: на две, на три, на четыре, на пять, на шесть и так до двенадцати. «Пользуясь в игре целым крутом и его частями, — писал Никитин, — малыши приобретают и многие представления о дробях, об их соотношениях, хотя школа отодвигает почему-то их усвоение на 5—6 лет — к 3—4 классу».

Здесь нет четкого чередования заданий, как в других играх. Каждый раз все 78 частей надо высыпать на стол или на пол, а затем снова уложить кружками в коробку, если в игре, конечно, пользуются деревянным пособием «Оксва». В этом случае Никитин определяет первую задачу:

- высыпать дроби на стол или на пол;
- перевернуть их окрашенной стороной вверх;
- разложить дроби кучками так, чтобы собрать вместе одинаково окрашенные;
- сложить из каждой кучки кружок одного цвета;
- уложить кружки в рамки.

Как называются части кружков? Для маленьких эта задача может растянуться на дни, недели и даже месяцы, считал Никитин. Не надо форсировать события, можно только обрадоваться, если какие-то ребенок назовет сразу: «зеленая четвертушка», «желтая половинка» и т. д. Дети, умеющие считать До 100, эту задачу решают довольно легко. Названия частям надо давать не только бытовые, но и математические: одна вторая, одна треть, одна четвертая, одна пятая.

Уложи в ряд по одной части всех цветов:

- по порядку: первой положи самую большую часть, затем поменьше, меньше — и так до самой маленькой, чтобы каждая следующая была меньше предыдущих;
- уложи рядом такие же части, но стопкой. Внизу положи самую большую, а сверху — самую маленькую.

Какая часть больше? Одна пятая или одна четвертая? Как это проверить? Да просто наложить меньшую на большую, и все будет «очевидно», как любит говорить Николай Зайцев.

Задачи подобного рода можно давать до тех пор, пока не станет ясно, что малыш понял принцип определения: «чем на большее число частей делится круг, тем меньше части». Кстати, а как записать, что $\frac{1}{4}$ больше $\frac{1}{5}$ математически? Тут-то и всплывут знаки «больше» и «меньше».

Сколько частей помещается? Примерные вопросы задания: сколько четвертых частей помещается на одной половине? сколько шестых, восьмых, десятых, двенадцатых частей? во сколько раз одна вторая больше одной четвертой? одной шестой? какие части и сколько поместится точно на одной

трети? а на пол эвине? во сколько раз одна шестая меньше одной третьей? можно ли из частей разного цвета сложить целый круг? какие части надо для этого взять? сколько разноцветных кругов можно сложить из игры «Дроби Никитина»?

Своими руками. В книге Никитина дается подробная инструкция, как сделать пособие самостоятельно, например из пенополистирола. Листы необходимо разметить с помощью циркуля, поделить на части и разрезать ножницами или острым ножом для бумаги, а затем переходить к собственно играм. В целом они похожи на классические игры с фанерным покупным пособием. Но есть и отличия, связанные с отсутствием деревянных рамок.

Для начала достанем целый круг, покажем, что это целое. Спросим, на что похоже: на яблоко, на луну, на колесо? Затем возьмем второй круг, покажем, что он разламывается на две половинки. Попросим дать половинку второго круга, приложим ее к целому кругу и т. д.

Круги можно обводить фломастером, затем дорисовывать цветные рожицы. Из половинки, если ее обвести, можно сделать зонтик или гриб. С помощью частей круга можно рассказывать о таких понятиях, как одинаковый, разный, такой же, не такой же. Задавать неожиданные вопросы: что больше — одна вторая или одна третья? А потом показывать, давать детям возможность подбирать части самостоятельно.

Выстроить детали в ряд от самой маленькой до самой большой. Пройтись по каждому кругу, называя части. Если частей две, то одна будет называться одна вторая или половина. Если частей три — то одна третья, а если двенадцать — то одна двенадцатая. Пусть у ребенка будет весь набор игры «Дроби Никитина», т. е. все 78 деталей. Теперь попросить дать одну шестую, две шестых, шесть шестых. Из каких разных частей можно составить целое? Можно ли поделить круг на две части? А на три? Как составить круг, используя только красные и желтые части? Возможно ли это в принципе?

Дроби — сложная тема, к ней лучше подходить с разных сторон, придумывая все новые задания. Выложить четыре дольки зеленого круга, состоящего из восьми частей. Спросить, сколько не хватает. Пройти с этим вопросом по всем кругам. Играя, акцентировать внимание на следующих определениях: разделить на равные части, целое, половина, пополам, одна из двух, одна вторая, одна двенадцатая, часть.

Желательно сделать так, чтобы знакомство с этими играми запомнилось ребенку навсегда, чтобы отношение к ним было особенным и ребенок хотел играть на протяжении долгого времени. Очень важно первое впечатление от игры. Совсем не безразлично, как первый раз выложить кубики на стол. Если на глазах у ребенка сразу была открыта крышка, с грохотом высыпались все кубики и разлетелись в стороны, неудивительно, что самым любимым занятием ребенка стало точно такое же вынимание кубиков из коробки, а не складывание из них поездов и башен.

Стоит еще раз повторить: никитинские игры рассчитаны на совместную игру детей и родителей. Степень их вариабельности высока, т. е. их можно подстраивать под себя, под свой уровень и интересы. Каждая игра, по словам

автора, предоставляет возможность подумать над тем, как ее расширить, какие новые задания к ней добавить, как ее усовершенствовать. Такая вариативность заданий заранее предусмотрена, и переход к творческой работе над самими играми будет тем успешнее, чем выше стал уровень творческих способностей ребенка