

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**ФАКУЛЬТЕТ ДОШКІЛЬНОЇ І ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ**  
**Кафедра дошкільної освіти**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедрую

\_\_\_\_\_ Ковшар О.В.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 р

Реєстраційний № \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 р.

**МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИВАЛЬНИХ ІГОР**

**Б. НІКІТІНА**

Кваліфікаційна робота студентки  
 групи ЗДОм-16  
 ступеня вищої освіти «магістр»  
 спеціальності 012 «Дошкільна освіта»  
 Кириченко Інни Вікторівни

Керівник: кандидат філологічних наук,  
 доцент Іншакова І. Є.

Оцінка:

Національна шкала \_\_\_\_\_

Шкала ECTS \_\_\_\_\_ Кількість балів \_\_\_\_\_

Голова ЕК \_\_\_\_\_  
 (підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК \_\_\_\_\_  
 (підпис) (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис) (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис) (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис) (прізвище, ініціали)

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ТЕОРЕТИЧНИХ І ПРАКТИЧНИХ ЗАСАД ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИВАЛЬНИХ ІГОР Б. НІКІТІНА .....	7
1.1. Технологія розвивальних ігор Б. Нікітіна у науковому вимірі.....	7
1.2. Сучасний стан організації розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна у практиці закладів дошкільної освіти .....	12
1.3. Роль розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна ... ..	24
Висновки до першого розділу .....	27
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ З ПРОВЕДЕННЯ РОЗВИВАЛЬНИХ ІГОР ЗА ТЕХНОЛОГІЄЮ Б. НІКІТІНА .....	29
2.1. Опис методики проведення розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна .....	29
2.2. Презентація методичного забезпечення технології розвивальних ігор Б. Нікітіна .....	36
Висновки до другого розділу .....	49
ВИСНОВКИ .....	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	52

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Сьогодні на дошкільні заклади покладають великі сподівання як суспільство, так і батьки, які дбають про майбутнє своїх дітей. Одне з важливих завдань дошкільного закладу – розвиток активної, інтелектуально розвиненої, творчої особистості. Задля досягнення цієї мети в закладах дошкільної освіти активно використовуються ефективні технології розвитку пізнавальної діяльності дитини.

У дошкільному віці в дітей формуються риси характеру, моральні й естетичні якості, розвиваються здібності до творчої діяльності. Відбувається процес становлення психіки дитини. Моральний розвиток дошкільника проходить складний шлях, який залежить від багатьох факторів, і щоб успішно керувати цим розвитком, вихователю слід ґрунтуватися на вивченні умов і закономірностей формування психіки та особистісних якостей дитини. Основи всебічного розвитку дитини закладаються в перші роки її життя, тому кожен період раннього дитинства набуває особливого значення. З перших днів життя дитини дорослі відповідають за формування майбутньої особистості. Вчасно розпочате виховання дітей забезпечить стабільний розвиток психіки, сенсорної сфери, рухової активності, без чого не можливий повноцінний розвиток мови, слуху, зору тощо.

Існує тонкий місток між дитинством і школою, між необхідністю та інтересом – гра, яка є для дитини основним видом діяльності і здатна розвивати в ній особистість, використовуючи природні пізнавальні здібності дитини, фізіологічні та психологічні аспекти.

Останнім часом спостерігаємо тенденцію до зниження рівня пізнавального розвитку дітей, що призводить до виникнення таких проблем як слабо розвинена пам'ять, увага, логічне мислення, мова тощо. У дітей, які вперше приходять у дошкільний заклад відсутні навички самообслуговування і самостійності в цілому. Діти стали байдужими до пізнання та вивчення нового для них світу, захоплюючись практично з дитинства гаджетами,

комп'ютерами і телебаченням. Але все ж таки діти в усі часи залишаються дітьми і за умови правильно організованого освітнього процесу їх досить легко повернути в безтурботний легкий стан відкритості, захоплення і дитячої унікальної обдарованості, яка властива кожній дитині від народження.

Зважаючи на перелічені проблеми, у своєму дослідженні особливу увагу приділимо розвивальним іграм, зокрема за технологією Б. П. Нікітіна, їх ролі у формуванні пізнавальної діяльності дошкільників, а також принципам їх застосуванню під час навчальних занять у закладах дошкільної освіти.

Слід зазначити, що розвивальна гра – це унікальний інструмент, який дає змогу дітям проявляти пізнавальну активність у самостійній діяльності, що розширює та активізує їх пізнавальні інтереси та потреби, розвиває вміння дітей володіти різними способами безпечної поведінки в сучасному інформаційному середовищі, розвиває інтегровані якості дитини, соціалізує, виховує. Можливість навчати маленьких дітей за допомогою активної цікавої для них діяльності – головна риса розвивальних ігор.

Розвивальні ігри традиційно користуються популярністю у педагогічному середовищі. У наукових працях З. М. Богуславська та О. О. Смирнова [6], А. П. Бурова [9], Г. Ватаманюк [10], І. Дичківська [16], Т. Жижко [18], Н. Ф. Круглова [21], Г. Лаврентьєва [23], З. А. Михайлова та М. М. Полякова [25], О. В. Міхеєва [26], Б. П. Нікітін [27-32] Т. Поніманська [34] та ін. окреслили поняття розвивальної гри, визначили її особливості й цілі, розробили методика розвивальних ігор для молодшого дошкільного віку, підготували систему розвивальних ігор для формування пізнавальних процесів дошкільників, визначили групи ігор за цілями, здійснили аналіз ігрових технологій у дошкільному періоді, зокрема й розвивальних ігор, розробили методика розвивальних ігор, виділили їх особливості і правила застосування; дослідили сутність і особливості застосування розвивальних ігор у роботі з дітьми дошкільного віку, а також можливості освоєння дітьми розвивальних ігор.

**Мета роботи:** проаналізувати теоретичні і практичні засади технології розвивальних ігор Б. Нікітіна, здійснити моніторинг досліджуваного аспекту у практиці дошкільних закладів, окреслити методичні рекомендації з проведення розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна.

Поставлена мета передбачає розв'язання таких **завдань**:

- дослідити технологію розвивальних ігор Б. Нікітіна у науковому вимірі;
- здійснити моніторинг сучасного стану організації розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна у практиці закладів дошкільної освіти;
- визначити роль розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна;
- описати методику проведення розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна;
- презентувати методичне забезпечення технології розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна.

**Об'єкт дослідження** – технологія розвивальних ігор Б. Нікітіна

**Предмет дослідження** – методика застосування розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна в освітній діяльності дошкільного закладу.

**Методи дослідження:** *теоретичні:* теоретико-методологічний аналіз проблеми дослідження, систематизація наукових джерел, класифікація, порівняння й узагальнення;

*емпіричні:* спостереження, індивідуальна та групова робота.

**Практичне значення одержаних результатів.** Основні положення та результати проведеного дослідження, узагальнені в методичних рекомендаціях, можуть бути використані вихователями закладів дошкільної освіти для підвищення рівня пізнавальної активності дошкільників, а також у системі професійної підготовки здобувачів вищої освіти при викладанні профільних дисциплін.

**Експериментальна база дослідження.** Експериментальною базою дослідження став заклад дошкільної освіти «Сонечко» виконкому Нивотрудівської сільської ради. У програмі була задіяна середня група

«Ромашка», участь у дослідженні брало 10 дітей віком від 4 до 5 років.

**Апробація результатів роботи:** основні положення кваліфікаційної роботи прикладного характеру висвітлювалися на III Міжнародній науково-практичній конференції «MODERN SCIENCE: INNOVATIONS AND PROSPECTS» (м. Стокгольм, Швеція, 5-7 грудня 2021 р.)

**Структура роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел, що складається з 50 позицій. Загальний обсяг роботи становить 56 сторінок, із яких 50 сторінок основного тексту.

# РОЗДІЛ 1

## АНАЛІЗ ТЕОРЕТИЧНИХ І ПРАКТИЧНИХ ЗАСАД ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИВАЛЬНИХ ІГОР Б. НІКІТІНА

### 1.1. Технологія розвивальних ігор Б. Нікітіна у науковому вимірі

Зміст сучасної дошкільної освіти дидакти й педагогі-практики вбачають у гармонійному й усебічному розвитку дитини в умовах реалізації психолого-педагогічного процесу на засадах гуманізації та демократизації. Нині основні зусилля педагогів і батьків спрямовані на формування всебічно розвиненої, творчої особистості. Відтак, пріоритетним стає питання повноцінного розвитку дітей дошкільного віку. Здійснення цих основних завдань безперечно потребує якісно нового підходу до освітньої діяльності дітей. Навчання дітей дошкільного віку має бути, перш за все, розвивальним, спрямованим на активізацію розумової діяльності дошкільнят, на формування в них пізнавального інтересу. У зв'язку з цим під час освітньої діяльності особливого значення набувають ігрові форми і методи навчання, покладені в основу методик раннього розвитку дитини.

Гра для дітей дошкільного віку має особливе значення. Психологи Л. С. Виготський, С. Л. Рубінштейн, О. М. Леонтьєв, Д. Б. Ельконін вважають гру провідною діяльністю у дошкільному віці, завдяки якій у психіці дитини відбуваються значні зміни, формуються якості, що сприяють переходу до нової стадії вищого розвитку. Гра сприяє всебічному розвитку дитини і постає як важливий засіб виховання та навчання.

Дослідженню гри, як важливого чинника у формуванні пізнавального розвитку дитини, присвячено ряд як вітчизняних так і зарубіжних наукових праць (Л. Артемова, З. Богуславська, А. Богуш, Л. Божович, О. Бондаренко, Г. Ващенко, Б. Грінченко, О. Духнович, О. Карпова, І. Павлов, І. Сеченов, І. Стешенко, В. Сухомлинський, С. Русова, К. Ушинський та ін.).

Майже всі необхідні в дорослому житті вміння й навички дитина

набуває в грі. Дитяча гра – це діяльність, спрямована на орієнтування в предметній і соціальній дійсності. У ній дитина втілює враження від пізнання навколишнього світу. Це психологічний процес, до якого активно залучені уява, увага, мислення й пам'ять дитини, у грі посилюються емоційні та вольові прояви дитини.

На думку психологів і педагогів (Л. С. Виготський, Д. Б. Ельконін, Б. П. Нікітін, В. О. Сухомлинський та ін.), гра є особливою діяльністю, що розквітає в дитячі роки і супроводжує людину протягом усього її життя. Не дивно, що проблема ігрової діяльності привертала і привертає увагу багатьох дослідників (І. Дичківська, Т. Жижко, Г. Лаврентьєва та ін.), причому не лише психологів та педагогів, але й філософів, соціологів, етнографів, мистецтвознавців, біологів, математиків та ін.

Сьогодні існує багато різноманітних методик розвитку дітей дошкільного віку, в основі яких ігрова діяльність. Як свідчать дослідження, ігрові методики сприяють не лише розширенню світогляду дитини, набуття пізнавального і життєвого досвіду, а й сприяють розвитку психічних пізнавальних процесів: пам'яті, уваги, мислення, мовлення та уяви, спонукають дитину до творчого пошуку.

На особливій ролі гри у розвитку дитини неодноразово наголошували педагоги і психологи. Зокрема, Л. Виготський зауважував, що гра визначає зміну потреб і свідомості дитини. На думку вченого, гра повинна усвідомлюватися як уявне втілення нереалізованих бажань, пов'язаних зі світом дорослих [12].

За трактуванням Д. Ельконіна, у грі реалізуються потреби дитини «діяти як дорослий». Тільки в ігровій діяльності виражається здатність дітей моделювати людські взаємини, відбувається соціалізація особистості в програванні соціальних ролей [39].

Досліджуючи ігрову діяльність як складову сучасних методик розвитку дитини, А. І. Руденко та О. В. Гуменна розглядають та аналізують різноманітні підходи до організації гри в період раннього розвитку дитини. У своєму



дослідженні автори визначають підґрунтя відповідних підходів, зокрема становлення всесвітньо відомих методик, роблять акцент на найновіших траєкторіях розвитку дитини, які вже підкорюють світ; розкривають поглиблене уявлення про зміст, сутність, структуру та особливості ігрової діяльності, засвідчують значення гри у формуванні світогляду дитини, а також передачі їй пізнавального і життєвого досвіду [35].

Однією з провідних методик розвитку особистості дошкільника є, безперечно, програма Б. П. Нікітіна. Основний принцип його ідей спрямований на розумовий розвиток, що ґрунтується на багатому для різноманітної діяльності навколишньому середовищі, свободі і самостійності дітей у заняттях та іграх і щира зацікавленість дорослих у всіх дитячих справах. Основне завдання методики Б. П. Нікітіна – дати свободу для пізнавальної активності дошкільника, приділити увагу дитині, її бажанням, радощам та невдачам. На думку Нікітіних, розвивати здібності дітей потрібно своєчасно, коли дитина відкрита до сприйняття і проявляє зацікавлення.

Б. П. Нікітін – педагог-практик, відомий у багатьох країнах, його підручники розходилися мільйонними тиражами, а лекції прослухали сотні людей. Дидакт був першим, і тривалий час єдиним, хто зазначав не про те, як розвивається дитина, а як треба розвиватися дитині. Педагогічне співтовариство неоднозначно поставилося до їх методики: одні виступали з критикою, наголошуючи, що підхід Нікітіних неприйнятний через відхилення від педагогічних і медичних норм; інші відзначали низку позитивних якостей, яких набувають діти, виховані таким чином. Однак педагог зумів протистояти тогочасній традиційній практиці, за якою дітям по роках, годинах і хвиликах розписувався розпорядок життя, де вчитися слід було за певними програмами і лише під керівництвом педагогів. Всупереч усталеним правилам методика Б. П. Нікітіна стала підґрунтям тогочасної батьківської педагогіки.

Праці Б. П. Нікітіна є невичерпним джерелом ідей майбутньої інтегрованої педагогіки, фізичного та інтелектуального розвитку, виховання та соціальної адаптації дитини. Ще в 60-ті роки ХХ століття він розкрив

величезні дидактичні можливості ділових, «виробничих» ігор у сімейному дошкільному вихованні, використав методику домашнього театру у розв'язанні завдань духовного і творчого виховання, дав безліч інших прийомів та рекомендацій.

Б. П. Нікітін визначає такі умови успішного розвитку дитини:

1) *ранній початок*. Перші рушії розвитку здібностей починаються з раннього плавання, ранньої гімнастики, раннього ходіння чи повзання, тобто з дуже раннього, за сучасними уявленнями, фізичного розвитку. Так і пізніше раннє читання, ранній рахунок, раннє знайомство і робота з різноманітними інструментами та матеріалами теж стають рушійною силою в розвитку здібностей, і самих різних;

2) *завчасність*. Задля реалізації цієї умови необхідно, наскільки це можливо, заздалегідь оточити дитину таким середовищем і такою системою відносин, які б стимулювали найрізноманітнішу її творчу діяльність і поступово розвивали б у ній саме те, що у відповідний момент здатне найбільше ефективно розвиватися;

3) *максимальне докладання зусиль*. Виявляється, здібності розвиваються тим успішніше, чим частіше у своїй діяльності людина досягає межі своїх можливостей і поступово розширює цю межу все далі й далі;

4) *свобода у виборі діяльності*. Дитині необхідно надавати більшу свободу у виборі занять, зміні справ, у тривалості занятості однією будь-якою справою, у виборі способів праці і т. ін. Тут бажання дитини, її інтерес, емоційне піднесення виступають надійною гарантією того, що навіть великі розумові зусилля підуть малюкові на користь;

5) *допомога дорослих*. Надана дитині свобода не тільки не виключає, а навпаки, передбачає ненав'язливу, розумну, доброзичливу допомогу дорослих. Найскладніше тут, мабуть, у тому, щоб не перетворювати свободу на безкарність, а допомогу – у підказку. Неможна робити замість дитини те, що вона може зробити сама, думати замість неї, тоді як вона сама може здогадатися. На жаль, підказка – поширена форма «допомоги» дітям, але вона

лише шкодить справі [27, с. 13-15].

Б. П. Нікітін, мабуть, перший педагог-новатор, завдяки якому тема методики раннього розвитку дітей стала популярною в суспільстві. Проте, доводиться констатувати, що в наш час інтерес до системи виховання дітей за методикою Б. П. Нікітіна значною мірою згас. На думку сучасних дидактів, у книгах Нікітіних, особливо ранніх, дещо здається суперечливим, та й самі педагоги наприкінці життя переглянули низку своїх ідей. Однак саме під впливом цих книг батьки починали усвідомлювати свою роль і відповідальність за майбутнє дітей.

В основі системи Нікітіних лежить насамперед праця, природність, близькість до природи та творчість. Головним завданням виховання, на думку Нікітіних, є максимальний розвиток творчих здібностей підростаючої людини та її підготовка до життя.

Розвивальні ігри Б. П. Нікітіна об'єднують один із основних принципів навчання – від простого до складного – з дуже важливою умовою творчої діяльності – робити все самостійно. Це поєднання дає змогу в грі розв'язати відразу кілька проблем, пов'язаних з розвитком творчих можливостей: розвивальні ігри можуть стати основою розвитку творчих здібностей із самого раннього віку. Розвивальні ігри дуже різноманітними за своїм змістом, а крім того, як і будь-які ігри, не можуть бути примусовими, вони створюють атмосферу вільної і радісної творчості.

Основні принципи освітньої діяльності Б. П. Нікітіна:

- ✓ дитині не нав'язується певна програма навчання, вона поринає у світ гри, у якому може вибрати сферу діяльності;
- ✓ дитини не пояснюється нова гра, вона залучається до неї за допомогою казки, наслідуючи старших, беручи участь у колективних іграх;
- ✓ освоєння нової гри, як правило, потребує активної участі старших; надалі дитина може займатися самостійно.

Перед дитиною ставиться низка завдань, які поступово ускладнюються:

- ✓ не можна підказувати дитині, вона повинна мати змогу думати

самостійно;

✓ якщо дитина не може впоратися із завданням, потрібно повернутися до легких, уже виконаних завдань або тимчасово залишити цю гру;

✓ якщо дитина досягла межі своїх можливостей або втратила інтерес до гри, потрібно її на певний час відкласти. Така методика дозволяє дитині самостійно шукати розв'язання невідомих їй завдань, створювати нове, тобто веде до розвитку її творчих здібностей.

Ігри Б. П. Нікітіна активно застосовуються в освітній діяльності дошкільних закладів, вони розраховані на спільну гру дітей із вихователем, а також дітей із батьками. Ігри мають великий рівень варіативності, тобто їх можна підлаштовувати під себе, під рівень своїх інтересів. Кожна гра, за словами автора, надає можливість подумати, як її розширити, які нові завдання до неї додати, як її вдосконалити.

## **1.2. Сучасний стан організації розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна у практиці закладів дошкільної освіти**

Розвивальні ігри, незважаючи на свою різноманітність, об'єднані загальною назвою не випадково, усі вони мають спільну мету і характерні особливості, які виділив Б. П. Нікітін. Цей вид ігор дає змогу розв'язати одразу декілька проблем, оскільки вони спрямовані на всебічний розвиток дитини в будь-якому віці.

Задля проведення експериментальної роботи ми розробили програму спостережень за розвивальною грою. Програма визначена послідовністю дій, якої дотримується вихователь, під час проведення гри. Мета роботи полягала у виявленні особливостей застосування розвивальної гри задля формування пізнавального інтересу до математики дітей 4–5 років.

Дослідження проводилося на базі закладу дошкільної освіти «Сонечко» виконкому Нивотрудівської сільської ради. У ньому була задіяна середня

група «Ромашка», участь у дослідженні брало 10 дітей віком від 4 до 5 років.

Відповідно до поставленої мети були сформульовані такі завдання:

- визначити рівень пізнавального інтересу до математики в дітей 4–5 років під час використання розвивальної гри Б. П. Нікітіна;
- дослідити особливості застосування розвивальної гри для формування пізнавального інтересу до математики в дітей 4–5 років;
- розробити рекомендації вихователям щодо застосування розвивальної гри для пізнавального розвитку дітей 4–5 років.

У ході експерименту задля виявлення особливостей застосування розвивальної гри у формуванні пізнавального інтересу до математики в дітей 4–5 років проводилося спостереження за діяльністю дітей під час розвивальних ігор та їх ставленням до гри.

Показниками наявності пізнавального інтересу є:

- ✓ рівень позитивного ставлення до гри та активності дитини;
- ✓ самостійність у виконанні завдання, запропонованого вихователем;
- ✓ використання гри у вільній діяльності;
- ✓ виникнення запитань та уточнень;
- ✓ прагнення виконати завдання правильно та швидко.

Задля виявлення особливостей застосування розвивальної гри для формування пізнавального інтересу до математики були використані три математичні розвивальні гри: «Склади квадрат», «Склади візерунок», «Крапочки», створені Б. П. Нікітіним.

Першою проводилася розвивальна гра «Склади квадрат» під час математичного заняття. Нами були сформульовані цілі, які реалізуються в процесі гри: розвивати вміння складати квадрат із кількох частин, рахунок у межах 5, згадати геометричні фігури (квадрат, ромб, трапеція, трикутник).

Під час гри використані ігрові завдання, складені Б. П. Нікітіним:

1. Згрупувати частини квадратів за кольором
2. Скласти квадрат №14
3. Скласти квадрат №15

#### 4. Скласти квадрат №16

Обладнання: розрізані частини квадратів, виготовлені педагогами дитячого садка за описом Б. П. Нікітіна.

Хід гри:

Вихователь роздає дітям усі частини трьох (змішаних) квадратів. І пропонує їм розкласти частини за групами. Діти розкладають частини на три групи за кольором (червоний, зелений, фіолетовий). Запитання:

1. На скільки груп ви розклали частини? (На три).
2. Чому саме три групи у вас вийшло? (Бо три кольори: червоний, зелений, фіолетовий).

Потім вихователь пропонує дітям скласти з цих частин три квадрати: червоний, зелений та фіолетовий. Діти починають складати з різних кольорів, педагог слідкує та, за потреби, допомагає. Деякі діти запитують: «Як це зробити?», «Чому не виходить?», «Це правильно?». Деякі діти просять допомоги у вихователя чи сусіда.

Коли більшість дітей (7 осіб) усе виконали, вихователь пропонує їм допомогти іншим. Потім запитує:

- Зі скількох частин складається червоний квадрат? (З чотирьох).
- Зі скількох частин складається зелений квадрат? (З п'яти).
- З яких геометричних фігур складається квадрат? (Трикутники і ромб).
- Зі скількох частин складається фіолетовий квадрат? (З чотирьох).
- Які фігури ви бачите в цьому квадраті? (Трикутник і трапеція).
- Чим схожі трапеція і квадрат? (У них чотири кути).
- Молодці діти, ви чудово знаєте геометричні фігури, і всі правильно склали квадрати.

Обробка результатів:

0 балів – дитина розкладає частини квадратів за кольором на три групи, але не складає жодного квадрата без допомоги педагога й однолітків, не відповідає на запитання вихователя, при виконанні завдання проявляє негативні емоції.

1 бал – дитина розкладає частини квадратів на три групи за кольором, самостійно складає лише один квадрат, решту їй допомагає складати вихователь та інші діти, нечасто відповідає на запитання педагога, не проявляє задоволення від виконаних завдань.

2 бали – дитина розкладає частини квадратів на три групи, складає самостійно два квадрати, відповідає на запитання, позитивно налаштована на виконання завдання, допомагає складати квадрати іншим.

3 бали – дитина розкладає частини квадратів на три групи за кольором, самостійно збирає три квадрати, активно відповідає на запитання, допомагає іншим дітям складати квадрати, позитивно налаштована на роботу, задоволена результатом.

Таблиця 1

**Рівень розвитку пізнавального інтересу до математики  
(розвивальна гра «Склади квадрат»)**

<b>№</b>	<b>Ім'я</b>	<b>Кількість балів</b>	<b>Рівень</b>
1.	Поліна А.	3	високий
2.	Аміна Б.	1	низький
3.	Єгор П.	2	середній
4.	Святослав П.	1	низький
5.	Моніка М.	3	високий
6.	Мар'ян У.	2	середній
7.	Іван Ш.	2	середній
8.	Ангеліна Л.	2	середній
9.	Олександр К.	3	високий
10.	Ілля С.	2	середній

Як бачимо за даними таблиці, троє дітей продемонстрували високий рівень розвитку пізнавального інтересу до математики: діти добре впоралися з усіма завданнями, брали активну участь в обговоренні питань, допомагали виправляти помилки одноліткам і загалом були емоційно позитивно

налаштовані на гру. Більшість дітей (п'ятеро) під час гри виявили середній рівень розвитку пізнавального інтересу до математики: діти впоралися не з усіма етапами завдання, у них виникали труднощі зі складанням цілого квадрата з частин, але вони позитивно були налаштовані на результат і активно відповідали на запитання. Лише у двох дітей виявлено низький рівень розвитку пізнавального інтересу: вони не були зацікавлені грою, не змогли виконати всі завдання, допускаючи помилки, не хотіли їх виправляти, засмучувалися, злилися, на запитання вихователя не відповідали.

Другою проводилася розвивальна гра «Крапочки».

Нами були сформульовані цілі, що реалізуються в процесі гри: тренуватися в рахунку до 5 і класифікації за кольором, розвивати навички математичного мислення, вміння виконувати завдання на час.

Під час гри використані ігрові завдання, складені Б. П. Нікітіним:

1. Розкласти по порядку всі квадрати жовтого кольору до 5 крапок.
2. Розкласти всі квадрати червоного кольору до 7 крапок.
3. Розкласти всі квадрати зеленого кольору до 10 крапок.

Обладнання: квадратні картки трьох кольорів з крапками, виготовлені педагогами та батьками за описом Б. П. Нікітіна.

Хід гри: Вихователь роздає дітям картки і дає завдання на час (№1, №2, №3). Хто швидше впорається, той піднімає руку, коли всі завершили вихователь перевіряє правильність виконання завдання. Потім педагог називає картку, а діти мають її підняти вгору і показати.

1. Як диня жовтенька з трьома насінинками (діти показують жовту картку з трьома крапками).
2. Три зелені огірочки (діти піднімають картку зеленого кольору з трьома крапками).
3. П'ять червоних яблук (діти показують червону картку з п'ятьма крапками).
4. Зелений кавун (діти показують зелену картку з однією крапкою).

Тому, хто не правильно підняв картку, вихователь пропонує



перерахувати крапки вголос або вибрати інший колір.

Обробка результатів:

1 бал – під час викладання карток по порядку від одного до п'яти дитина робить три-чотири помилки, засмучується при допущенні помилок, не відповідає на запитання при відгадуванні карток, завдання виконує повільно, неохоче, не демонструє позитивних емоцій під час виконання завдань, погано знає рахунок у межах п'ятьох.

2 бали – при викладанні карток дитина робить одну-дві помилки. Позитивно налаштована на роботу, намагається виконувати завдання швидко; бере участь у відгадуванні карток, помилок не допускає, рахунок у межах п'яти знає на достатньому рівні.

3 бали – при викладанні карток по порядку від одного до п'яти дитина не допускає помилок; добре знає рахунок у межах п'яти; завдання виконує швидко, бере активну участь у відгадуванні карток, не допускає помилок, допомагає іншим виправляти помилки.

Таблиця 2

**Рівень розвитку пізнавального інтересу до математики  
(розвивальна гра «Крапки»)**

<b>№</b>	<b>Ім'я</b>	<b>Кількість балів</b>	<b>Рівень</b>
1.	Поліна А.	3	високий
2.	Аміна Б.	3	високий
3.	Єгор П.	2	середній
4.	Святослав П.	2	середній
5.	Моніка М.	3	високий
6.	Мар'ян У.	2	середній
7.	Іван Ш.	3	високий
8.	Ангеліна Л.	2	середній
9.	Олександр К.	1	низький
10.	Ілля С.	2	середній

Як видно з таблиці, з другою грою впоралося більше дітей. У чотирьох дітей високий рівень розвитку пізнавального інтересу до математики: під час гри вони не зробили помилок і швидко виконували завдання, правильно рахували до 5, активно відповідали на запитання і допомагали одноліткам. Середній рівень у п'яти дітей: вони впоралися з більшою частиною завдання, були зацікавлені у позитивному результаті гри, активно відповідали на запитання, не дуже добре знають рахунок у межах п'яти. Низький рівень лише в однієї дитини: вона при виконанні завдань зробила багато помилок, була не уважною, погано знає рахунок у межах п'яти, не відповідала на запитання вихователя.

Третьою проводилася гра «Склади візерунок».

Нами були сформульовані цілі, які реалізуються в процесі гри: формувати вміння складати візерунок за зразком, розвивати вміння визначати, з якої кількості кубиків складається фігура та які кольори використовуються.

Під час гри використані ігрові завдання, складені Б. П. Нікітіним:

1. Викласти візерунок «Ліхтарик» за зразком.
2. Викласти візерунок «Метелик» за зразком.
3. Викласти візерунок «Ялинка» за зразком.

Обладнання: кубики та схеми візерунків №10, №12, №13, виготовлені педагогами дитячого садка за описом Б. П. Нікітіна.

Хід гри: Вихователь роздав дітям кубики та схеми (№10, №12, №13). Діти на час склали спочатку «Ліхтарик». Хто перший склав піднімав руку, педагог перевіряв. Коли всі склали вихователь запитував, а діти відповідали:

- Які кольори використовували для «Ліхтарика»? (жовтий та блакитний).
- З яких геометричних фігур складається «Ліхтарик»? (з трикутників і ромба).
- Скільки трикутників? (чотири).

Потім вихователь роздав схему «Метелики». Педагог перевіряв і ставив запитання, а діти відповідали:

- Зі скількох кубиків складається «Метелик»? (з чотирьох).

- Скільки ромбів ви бачите на візерунку «Метелики»? (два).
- Якого вони кольору? (блакитного).
- Скільки трикутників на візерунку? (чотири).
- Якого кольору трикутники? (жовтого і блакитного).

Потім вихователь роздав схему «Ялинки». І діти знову виконували на завдання на час, педагог перевіряв, діти виправляли помилки. Питання вихователя та відповіді дітей:

- З яких фігур складається ялинка? (з трикутників).
- Скільки жовтих трикутників? (чотири).
- Скільки блакитних трикутників? (два).
- Які трикутники більші за розміром блакитні чи жовті? (блакитні)
- Молодці діти, ви чудово впоралися із завданнями.

Деякі діти під час виконання заняття гралися кубиками і не виконували поставлених завдань, тільки за вказівкою вихователя і з його допомогою складали візерунок. Діти запитували педагога: Чому не виходить? Як повернути кубик, щоб вийшло, як на зображенні? Педагог допомагав порадою: Спробуй повернути кубик на всі боки і дивися уважно на схему. Той, хто швидше впорався, допомагав іншим.

Обробка результатів:

0 балів – не викладає жоден візерунок самостійно, проявляє негативні емоції від виконання завдання, не відповідає на запитання.

1 бал – дитина викладає один візерунок самостійно, відповідає на запитання, не має бажання виконувати завдання, грається кубиками просто так.

2 бали – дошкільник викладає самостійно два візерунки, відповідає на запитання, намагається виконати завдання правильно та швидко, виправляє помилки, приймає допомогу однолітків, позитивно налаштований на роботу.

3 бали – дитина викладає три візерунки, виконує завдання швидко, активно відповідає на запитання, допомагає іншим виправляти помилки, позитивно налаштована на виконання завдань.

Таблиця 3

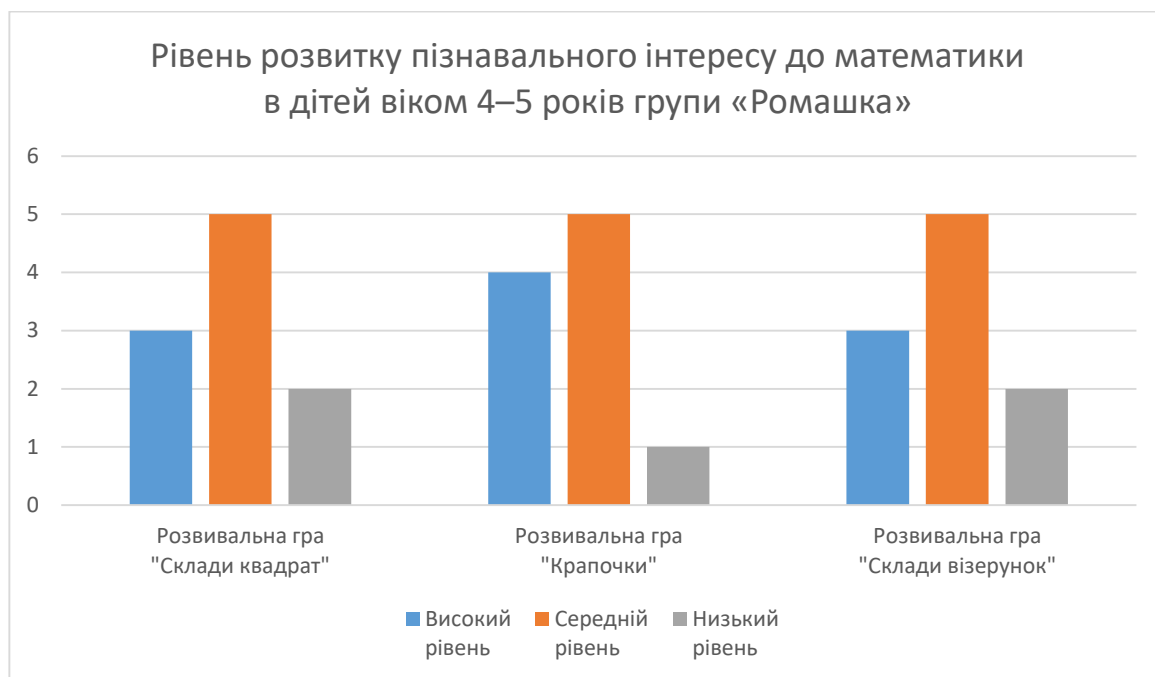
**Рівень розвитку пізнавального інтересу до математики  
(розвивальна гра «Склади візерунок»)**

<b>№</b>	<b>Ім'я</b>	<b>Кількість балів</b>	<b>Рівень</b>
1.	Поліна А.	3	високий
2.	Аміна Б.	0	низький
3.	Єгор П.	3	високий
4.	Святослав П.	1	низький
5.	Моніка М.	3	високий
6.	Мар'ян У.	2	середній
7.	Іван Ш.	2	середній
8.	Ангеліна Л.	2	середній
9.	Олександр К.	2	середній
10.	Ілля С.	2	середній

Під час виконання завдань третьої гри високий рівень пізнавального інтересу до математики продемонстрували троє дітей: вони склали всі візерунки самостійно, відповідали запитання вихователя, допомагали іншим дітям, проявляли під час заняття позитивні емоції. П'ять осіб продемонстрували середній рівень: намагалися скласти візерунки самостійно, але під час виконання завдання мали труднощі та проблеми, однак діти були позитивно налаштовані на результат і з допомогою однолітків чи педагога виправляли помилки, відповідали на запитання вихователя. Двоє дітей продемонстрували низький рівень розвитку пізнавального інтересу до математики: під час заняття проявляли негативних емоцій, не хотіли виконувати завдання, робили помилки, не приймали допомоги інших дітей, на запитання вихователя не відповідали.

Після проведення всіх трьох ігор була складена діаграма, яка відображає рівень розвитку пізнавального інтересу до математики в усій середній групі (діаграма 1).

Діаграма 1.



З діаграми можна дійти висновку, що під час проведення трьох розвивальних математичних ігор Б. П. Нікітіна, загалом у групі виявлено середній рівень розвитку пізнавального інтересу до математики. Проведене дослідження дає змогу охарактеризувати рівні розвитку пізнавального інтересу в дітей середньої групи «Ромашка».

З десяти дітей, що брали участь в експерименті, Поліна А. і Моніка М. виявили високий інтерес до розвивальних ігор, вони самостійно виконували завдання, швидко справлялися з їх розв'язанням, активно допомагали іншим. Були захоплені грою, мали бажання розв'язувати пізнавальні завдання, правильно відповідали на математичні питання. У разі труднощів діти не відволікалися, проявляли завзятість і наполегливість у досягненні результату, від чого демонстрували радість і задоволення. Діти з високим рівнем пізнавального інтересу до математики добре знають рахунок у межах п'яти, і добре справляються з визначенням геометричної фігури (квадрат, ромб, трикутник, трапеція, овал, коло), а також уміють їх порівнювати за формою та розміром.

З такими дітьми можна використовувати складніші завдання, давати тимчасові обмеження у виконанні завдання, влаштовувати змагання в парах,

пропонувати придумувати свої завдання і їх розв'язання, тобто творчо підходити до гри.

Середній рівень продемонстрували Єгор П., Іван Ш., Ангеліна Л., Олександр К., Ілля С., Мар'ян У. Вони поставилися до виконання завдань позитивно, але не могли зосередитися і проявити відповідальність у виконанні завдання. У спільній діяльності з вихователем під час математичних ігор прагнули досягти позитивних результатів. Зазнаючи труднощів у розв'язанні завдання, діти засмучувалися, зверталися по допомогу до педагога чи однолітків, запитували для уточнення умов виконання завдання і, отримавши підказку, виконували завдання повністю, що свідчить про інтерес дітей до цієї діяльності і бажання знайти способи розв'язання завдання. Відповідали запитання під час заняття. Такі діти недостатньо знають рахунок у межах п'яти, добре орієнтуються в геометричних фігурах.

Дітям, середнього рівня можна пропонувати простіші завдання, демонструвати ілюстративний матеріал (зразки розв'язування задач, схеми), і зацікавлювати у виконанні завдання, використовувати підказки, позитивно налаштовувати виконання завдання. Підбадьорювати дітей та хвалити, переходячи від візерунка до візерунка. Помічати швидкість роботи, і точність укладання кубиків та інші переваги їх дій. Разом з дитиною вигадувати цікаві розв'язання завдань, у вільній діяльності пропонувати дитині розвивальні ігри математичного характеру.

Низький рівень продемонстрували Святослав П. та Аміна Б. Вони відчували слабкий інтерес до ігор математичного характеру, майже не виявляли ініціативності та самостійності під час виконання завдань, втрачали до них інтерес при найменших труднощах та виявляли негативні емоції (сум, роздратування). Не хотіли нічого робити без допомоги вихователя, не відповідали запитання під час занять. Ці діти погано знають рахунок у межах п'яти і слабо орієнтуються у визначенні геометричних фігур.

У роботі дітей з низьким рівнем пізнавального розвитку потрібно частіше використовувати різноманітні розвивальні ігри під час вільної

діяльності, починати з простих завдань, підтримувати при виконанні завдання, зацікавлювати, пропонувати творчо виконувати завдання, використовувати спільну роботу з дорослим або парами з однолітками. Починати з простих завдань за зразком, малюнком, щоб дитина могла дублювати фігуру на схемі. Якщо дошкільник не справляється із завданням, то займатися з ним індивідуально, з'ясувати причини відсутності інтересу до математичних ігор.

Аналіз методичного матеріалу групи засвідчив, що для ігор у групі є куточок, у якому достатньо розвивальних ігор математичного характеру для відповідної вікової категорії дітей. У групі є набір розвивальних ігор математичного характеру: блоки Дьенеша, математичні мозаїки, пазли, «Танграм», «В'єтнамська гра», «Чарівне коло», «Диво-кубики», «Унікуб», «Куб для всіх», «Рамки-вкладиші», «Склади візерунок», «Крапочки» та ін.

Було проведено бесіду з вихователями середньої групи «Ромашки» за такими запитаннями:

- Які розвивальні ігри Б. П. Нікітіна математичного характеру є у групі?
- Як часто ви використовуєте ці ігри в роботі з дітьми?
- Як ви вважаєте, чи виявляють діти інтерес до математичних ігор і з чим це пов'язано?
- Чи впливають, на вашу думку, ігри Б. П. Нікітіна на формування в дошкільнят пізнавального інтересу до математики?

Аналіз відповідей вихователів засвідчив, що у групі є достатньо ігор Б. П. Нікітіна, вихователі використовують ці ігри як у спільній діяльності, так і залучають дітей до використання розвивальних математичних ігор у вільній діяльності. Однак усе це не має систематичного характеру, причиною цього є брак часу для використання ігор у вільній діяльності через щільний розклад у першій половині дня. Вихователі вважають, що систематичне використання розвивальних ігор математичного характеру може підвищити пізнавальний інтерес до математичної діяльності в дітей.

Таким чином, здійснивши спостереження трьох розвивальних ігор

(«Склади квадрат», «Крапки», «Склади візерунок») з дітьми можна зазначити. Діти групи «Ромашка» загалом мають середній рівень розвитку пізнавального інтересу до математики. Більшість із них із задоволенням бере участь у розв'язанні математичних завдань, знає рахунок у межах п'яти, знає геометричні фігури (ромб, квадрат, трикутник, коло, прямокутник, овал, трапеція), активно відповідає під час заняття на запитання, пов'язані з рахунком та геометричними фігурами, прагне виконувати завдання швидко та без помилок, за наявності помилок – своєчасно їх виправляє. Якщо щось під час розв'язання завдання не зрозуміло, діти запитують і уточнюють, щоб у результаті досягти позитивного результату. У групі є розвивальні ігри, які вихователі використовують у роботі з дітьми як спільно, так і у вільній діяльності. Задля підвищення рівня пізнавального інтересу до математики, необхідно використовувати розвивальні ігри систематично, поступово ускладнюючи завдання. А також підштовхувати дітей до того, щоб у вільній діяльності вони гралися саме в розвивальні математичні ігри.

### **1.3. Роль розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна**

Розвивальні ігри за технологією Б. П. Нікітіна покликані розвивати в дітей інтелектуальні і творчі здібності з перших років життя. В основі унікальної методики педагога – виховання дитини як вільної особистості, яка за допомогою гри самостійно пізнає навколишній світ. Адже, за словами дидакта, гру називають основним видом діяльності дитини [31].

Б. П. Нікітін небезпідставно вважав, що іграшки й ігри так чи інакше «моделюють саме життя». Саме у грі проявляються різні нахили особистості дитини, реалізуються багато інтелектуальних та емоційних потреб, формується характер. Як приклад педагог наводив ситуацію, що найчастіше купують для дочок? Різноманітних ляльок, посуд, іграшкові меблі, приладдя для рукоділля, лялькові швейні та пральні машини – тобто зменшені моделі



того сімейного побуту, з яким жінці доведеться мати справу в майбутньому. Ніхто не сперечатиметься, що така підготовка – справа хороша. Поганим є те, що найчастіше коло ігор для дівчаток цим обмежується.

На думку Б. П. Нікітіна, у хлопчиків можливостей більше: керовані та інерційні машини, пістолети, рушниці, авіатехніка, але крім цього і збірні моделі, різноманітні конструктори, що сприяють розумовому розвитку та ін.

Звичайно, усі ігри повинні відповідати віку та з часом ускладнюватися. Для цього Б. П. Нікітін і розробив низку ігор, які можуть бути цікавими як 2-3 річному малюкові, так і 16-річному підлітку, а деякі можуть виявитися важкими навіть для дорослих. Виходить, що в ці ігри можна грати все життя, починаючи з пелюшок. Такі ігри важливі тим, що мають широкий діапазон труднощів (від простого до складного) і різні способи подачі інформації, що дає змогу дитині йти вперед і вдосконалюватися самостійно.

Крім випереджувальних умов розвитку, Б. П. Нікітін розробив цілу низку розвивальних ігор для дітей будь-якого віку. Жодна програма навчання дитині не нав'язується. Вона поринає у світ гри, у якому сама обирає сферу діяльності. Ніхто не пояснює дитині нових правил, вона просто залучається до гри, наслідуючи старших, бере участь у колективних іграх.

Як правило, спочатку потрібна активна участь дорослих або старших, але потім дитина може займатися самостійно. Так цілком природно дитина виконує ряд завдань, які поступово ускладнюються. При цьому не рекомендується робити підказки – краще, якщо дитина думатиме сама. Якщо вона не може впоратися із завданням, треба повернутися до вже освоєних завдань або тимчасово залишити цю гру. Якщо помітно, що дитина досягла межі своїх можливостей або втратила інтерес до гри, краще її на певний час відкласти.

Така методика дає змогу дитині самостійно знаходити розв'язання невідомих їй завдань, створювати нове, що сприяє розвитку творчих здібностей. Кожна гра Б. П. Нікітіна являє собою набір завдань, які дитина розв'язує за допомогою кубиків, цеглинок, квадратів з дерева або пластику,

деталей конструктора і т. ін.

Завдання перед дитиною ставляться в різноманітній формі: у вигляді моделі, плаского малюнка, малюнка в ізометрії, креслення, письмової чи усної інструкції тощо – і таким чином дитину знайомлять з усіма можливими способами передачі інформації.

На думку Б. П. Нікітіна, ігри й іграшки є одним із найсильніших виховних засобів у руках суспільства. Гра прийнято називати основним видом діяльності дитини. Саме в грі здійснюється всебічний розвиток особистості дитини, задовольняється багато інтелектуальних та емоційних її потреб, формується характер. Ви думаєте, що просто купуєте іграшку? Ні, ви проектуєте при цьому людську особистість, – зазначав педагог [32].

У всіх цих завдань широкий діапазон труднощів: від доступних іноді навіть 2-3-річному малюку до надскладних. Поступове зростання проблеми завдань в іграх Б. П. Нікітіна дає змогу дитині розвивати творчі здібності, на відміну традиційного навчання, де все пояснюється і де в дитини формуються лише виконавські якості. Тому не можна пояснювати дитині спосіб і порядок розв'язання завдань і підказувати – словом, жестом, поглядом. Будуючи модель, розв'язуючи практичні завдання, дитина вчиться самостійно все брати з реальності. Не можна вимагати і того, щоб дитина з першої спроби виконала завдання. Можливо, вона ще не доросла, не дозріла, і краще зачекати день, тиждень, місяць чи навіть більше.

Розв'язання презентується дитині не в абстрактній формі відповіді математичної задачі, а у вигляді малюнка, візерунка чи споруди з кубиків, цеглинок, деталей конструктора, тобто видимих і відчутних речей. Це дає змогу наочно зіставляти завдання з розв'язком і самому перевіряти точність його виконання.

Більшість творчих розвивальних ігор Б. П. Нікітіна не вичерпується пропонованими завданнями, а дає змогу дітям і батькам складати нові варіанти завдань і навіть вигадувати нові розвивальні ігри, тобто займатися творчою діяльністю вищого порядку. На думку педагога, розвивальні ігри створюють

своєрідний мікроклімат для творчого розвитку інтелекту. При цьому різні ігри розвивають різні інтелектуальні якості: увагу, пам'ять, особливо зорову; уміння знаходити залежності й закономірності, класифікувати і систематизувати матеріал; здатність до комбінування, тобто вміння створювати нові комбінації з наявних елементів, деталей, предметів; уміння знаходити помилки й недоліки; просторові уявлення й уяву, здатність передбачати результати своїх дій. У сукупності ці якості, вважає Б. П. Нікітін, і формують те, що називається кмітливістю, винахідливістю, творчим складом мислення.

### **Висновки до розділу 1**

На думку зарубіжних та вітчизняних психологів та педагогів, існує досить багато різноманітних та, як свідчить практика, ефективних методик інтелектуального розвитку дітей дошкільного віку, в основі яких лежить ігрова діяльність.

Позитивним на думку дошкільних дидактів є те, що сучасні дошкільні заклади можуть самостійно обирати систему роботи з дітьми, спираючись на їхні індивідуально-вікові особливості, а також розробляти і впроваджувати власні ігрові програми розвитку дітей. Адже гра є одним із найцікавіших видів діяльності, провідною діяльністю малюка, засобом його всебічного розвитку, важливим методом виховання та навчання. Ігрова діяльність найбільшим ступенем сприяє формуванню новоутворень дитини, її психічних процесів, особливо таких, як уява, увага, мислення й пам'ять. У грі ці психічні процеси проявляються і розвиваються.

Основна особливість розвивальних ігор Б. П. Нікітіна у тому, що вони формують не лише інтелект, а й розвивають творчі здібності. Здебільшого ці ігри спрямовані на розвиток логічного та образного мислення, тому, незважаючи на їхню педагогічну цінність, вони не можуть використовуватися

як єдиний педагогічний засіб для розвитку дитини. Ідеально, якщо ними буде доповнено інші методики, спрямовані на формування всебічного розвитку дошкільника.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ З ПРОВЕДЕННЯ РОЗВИВАЛЬНИХ ІГОР ЗА ТЕХНОЛОГІЄЮ Б. НІКІТІНА

#### 2.1. Опис методики проведення розвивальних ігор за технологією Б. Нікітіна

Частиною методики Б. П. Нікітіна є розвивальні ігри, що сприяють розвитку кмітливості, логіки, просторової уяви, математичних, конструкторських та інших здібностей і прийомів мислення. Ключовою при цьому є творчість: дитина сама, виконуючи різноманітні завдання, здійснює безліч відкриттів і привчається до самостійного, творчого мислення.

Б. П. Нікітін вигадав безліч розвивальних ігор для своїх дітей. Ці ігри за більш ніж піввікову історію свого існування не втратили ні актуальності, ні затребуваності. Ігри Б. П. Нікітіна допомагають розкрити творчий потенціал дитини. На думку самого автора: «Там, де малюка не поспішають відгородити від життя і позбавити труднощів, де йому намагаються надати простір для досліджень і діяльності, там розвивальні ігри зможуть стати активним рушієм розвитку творчих здібностей дитини» [27].

Усі ігри Б. П. Нікітіна мають декілька рівнів складності. Кожна гра передбачає роботу з різними фігурами або деталями конструктора. Дітям пропонуються завдання в різній формі: у вигляді моделі, плоского малюнка, малюнка в ізометрії, креслення, письмової чи усної інструкції. Таким чином дошкільника знайомлять з різними способами передачі інформації. Завдання формуються від простого до складного за декількома рівнями складності: від доступних для дитини 2-3 років до складних для пересічного дорослого. Відтак ігри можуть викликати інтерес протягом багато років. А поступове зростання складності завдань дає змогу дитині вдосконалюватися самостійно, тобто розвивати свої творчі здібності.

Ігри Б. П. Нікітіна спрямовані на ранній розвиток, тому знайомити

дитину з ними можна змалку. При цьому ролі дорослої та дитини у грі чітко визначені. Посібники побудовані не на бездумному дотриманні інструкції, а на активному пошуку відповіді. Завдання дорослого – досить складне: не втручатися в ігровий процес, однак при цьому контролювати ситуацію. Контроль полягає в тому, щоб пропонувати гру за віком і рівнем розвитку дитини. При цьому починати слід із найпростіших ігор і завдань, адже на початку шляху успіх відіграє ключове значення, він стимулює дитину, зацікавлює її.

Головна відмінність ігор Б. П. Нікітіна полягає в тому, що, граючи в них, дитина виступає активним учасником, у неї виявляються не вміння виконувати роботу за запропонованим шаблоном, а розвивається логічне й образне мислення, творчість, уміння розпізнати і побудувати образ, здатність до самостійності.

Здебільшого ігри представлені у вигляді багатофункціональних головоломок, що надають дітям простір для творчості. Їх можна підлаштувати під себе, під свій рівень, свої інтереси. Кожна гра має набір завдань, які дитина виконує за допомогою кубиків, цеглинок, квадратів з картону чи пластику, деталей конструктора-механіка тощо. Ігри Б. П. Нікітіна особливі тим, що їх можна розширити, удосконалити, придумати нові завдання. Унікальність технології педагога полягає в тому, що при застосуванні тих чи інших ігор під час навчальних занять або у вільній діяльності дитині не потрібно пояснювати правил гри, оскільки їх не існує.

Опишемо коротко найпопулярніші ігри за технологією Б. П. Нікітіна.

#### **«Склади візерунок»**

Гра складається з 16 однакових кубиків, усі 6 граней кожного кубика зафарбовані в 4 різних кольори. Це дає змогу створювати візерунки у великій кількості різноманітних варіантів. Ці візерунки схожі на контури різних предметів, картин, яким діти люблять давати назви. Діти спочатку вчать за візерунками-завданнями складати такий самий візерунок із кубиків. Потім ставлять зворотне завдання: дивлячись на кубики, намалювати візерунок, який

вони утворюють. І, нарешті, третє – вигадувати нові візерунки з кубиків.

Гра чудово розвиває: наочно-дієве мислення, мисленнєві операції порівняння, аналізу та синтезу, сприйняття кольору, зорову пам'ять, цілеспрямованість і посидючість, почуття симетрії, уяву.

### **«Рамки і вкладки Монтессорі».**

Це перший крок у світ інтелектуальних посібників Б. П. Нікітіна. 16 рамок, які складаються із вкладок у вигляді геометричних фігур, можуть зацікавити дитину вже у річному віці. Мета гри – підібрати відповідну вкладку.

Гра «Рамки і вкладки Монтессорі» корисна тим, що розвиває дітей у декількох напрямках: вчить впізнавати і розрізняти форму плоских фігур та їх розташування на площини (зорово і на дотик); готує дітей до оволодіння письмом і малюванням; знайомить із геометричною термінологією.

Використовуючи рамки і вкладки можна проводити такі ігри:

- знайди рамки до вкладок і розташуй їх;
- обведи контур фігури по рамці (по вкладці);
- намалюй більше фігур на одному листі;
- розфарбуй фігури кольоровими олівцями;
- впізнай фігуру на дотик;
- розташуй рамки у вкладці на дотик.
- розклади рамки і вкладки за кількістю кутів у фігурі.

### **«Склади квадрат»**

Гру педагог радить проводити з дітьми, старшими 2 років. Дітям пропонується скласти 12 квадратів із частин: трикутників, прямокутників тощо. Існує декілька рівнів пропонованої гри: перший – найпростіший, другий – складний, для дітей старшого віку і найважчий – третій, він підійде навіть для дорослих.

Існує навіть нульовий рівень – вийняти частини квадратів із дошки. Це популярна і цікава гра.

Наймолодші починають розуміти, що з частин іноді навіть дуже дивної

форми, можна скласти квадрат. Вони розуміють, що потрібно перевертати всі шматочки на лицьову сторону і відбирати частини за кольором або за відтінками кольорів.

Складаючи квадрати з різнокольорових шматочків різної форми, дитина виконує кілька видів робіт, неоднакових за змістом та ступенем складності. Усі деталі необхідно перевернути на лицьову сторону і збагнути, як із шматочків одного кольору скласти квадрат.

Таким чином, у процесі гри дитина знайомиться із сенсорними еталонами кольору і форми, співвідношенням цілого і частини, вчиться розділяти складне завдання на декілька простих, створюючи алгоритм гри. Виконання ігрових завдань сприяє розвитку кмітливості, просторової уяви, логічного мислення, математичних і творчих здібностей дітей дошкільного віку.

### **«Кубики для всіх»**

Гра «Кубики для всіх» – це не звичайні кубики. Точніше, фігури цієї гри складаються із звичайних кубиків, тільки склеєних певним чином. Як не дивно у дорослих завдання цієї гри викликають значно більше труднощів, ніж у дітей. Найпростішим завданням зазвичай виявляється скласти звичайний куб, використовуючи всі сім фігурок, що входять у комплект. Старші діти не тільки швидко виконують завдання до гри кубики для всіх, але й самостійно вигадують нові завдання. Молодші діти воліють споруджувати простіші моделі з двох-трьох фігурок (стіл, ліжко, стілець, собачка). Для того, щоб скласти у грі «Кубики для всіх» цікаву модель можна досить довго потренуватися з цими кубиками. Тому кожна вдала модель викликає загальне захоплення дітей і дорослих.

### **«Цеглинки»**

Цеглинки – одна з найкращих ігор для розвитку просторового мислення, окоміру, уважності. Знайомить дитину з основами креслення та поступово підводить до складної творчої діяльності інженерів та архітекторів. Гра цікава і дуже корисна дошкільникам з 4-5 років, школярам та дорослим.



Гра розвиває: просторове мислення, наочно-дієве мислення, аналітико-синтетичне мислення, окомір, точність, акуратність, уміння працювати з кресленням, уміння співвідносити зображення з реальним об'єктом, графічні навички (креслення).

Гра складається з 8 дерев'яних цеглинок (аналогічних за пропорціями до стандартних цеглин 1 : 2 : 4) і 30 оригінальних креслень-завдань, розташованих за принципом «від простого до складного».

Ця гра примітна тим, що дитина на основі плоских зображень одного предмета з 3-х сторін (3 види на кресленні), створює об'ємну модель. На початковому етапі дітям можна запропонувати гру «Мавпочки». Шляхом наслідування вони вчаться складати з цеглинок прості моделі. Потім будують моделі за кресленнями з альбому спочатку з 2, а потім з декількох цеглинок.

На другому етапі дітям пояснюють, що таке креслення і як його будують.

Креслення – це три малюнки одного предмета (побудови), коли дивляться на нього з різних боків. Діти розглядають цеглинку і її проєкції, замальовують їх на листочку. На третьому етапі будуються моделі за кресленнями серії D. На четвертому – створюється власна модель із побудовою креслення.

Свого часу В. О. Сухомлинський писав: «Без гри немає, і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості» [37].

Отже, використання логіко-математичних ігор у безпосередній освітній і самостійній діяльності з дітьми дошкільного віку сприяє розвитку логічного мислення, підвищенню рівня знань щодо розвитку елементарних математичних уявлень дітей.

### **«Унікуб»**

Ці універсальні кубики вводять малюка у світ тривимірного простору. Розвиток просторового мислення дасть змогу дитині в майбутньому опанувати креслення, стереометрію, геометрію тощо.

Широкий діапазон завдань «Унікуба» може захоплювати дітей від 2 до 15 років. Гра дає величезні можливості для розвитку дитини, зокрема, здатність до аналізу закономірностей забарвлення кубиків. Перше враження – немає однаково забарвлених кубиків, усі 27 – різні, хоча використано лише три кольори, а граней у кубика шість. Потім виявляється, що є й вісім тріад, за кількістю граней кожного кольору.

Гра вчить чіткості, уважності, точності, акуратності. Щоб пропонувати дитині цю гру, батькам треба уявляти, чи розрізняє дитина кольори, чи може знайти кубик з двома гранями однакового кольору, чи складає з кубиків «поїзд» і «вежу», чи може укласти «майданчик», побудувати «будинок» або «драбинку».

Завдання в «Унікубі» дуже важкі і вимагають великих затрат часу і сил, тому треба розраховувати розумові і фізичні можливості дитини. Іноді достатньо одного завдання, рідше двох-трьох, залежно від можливостей дитини. Завдання дітям можна давати як у вигляді малюнка, так і усно. Малюнок діти розуміють спочатку краще за словесне пояснення, але це не означає, що треба погоджуватися з такою однобічністю. Там, де завдання можна дати словесно, цим треба скористатися. Тільки коли переконаємося, що дитина може скласти і «малий куб синього кольору» (з восьми «синіх трійок»), і «великий куб червоного кольору» (з 27 кубиків) за одним словесним завданням, можна визначитися, як його ставити: усно чи графічно. Іншими словами, треба підводити дитину до такого стану, коли вона однаково добре сприймає завдання як у усній, так і в графічній формі.

І як завжди в розвивальних іграх, ми здебільшого спостерігаємо, як дитина будує з кубиків модель, як порівнює малюнок і свою споруду, як розмірковує, скільки кубиків треба взяти для моделі, і як вирішує, підходить цей кубик для неї чи ні. Уся робота виконується самостійно, без пояснення старших, але дорослий також зацікавлений в успіху, як і дитина. Щоправда, важко чекати, коли дитина сама знайде рішення, однак треба набратися терпіння і обов'язково похвалити дитину. При цьому слід пам'ятати, що іноді

підказка дорослого рівнозначна розчаруванню.

### **«Крапки»**

На квадратні різнокольорові карточки нанесені крапки від нуля до десяти, крім того, є карточки з цифрами. Спочатку дитині потрібно розкласти квадрати за кольором, потім за порядком: від 0 до карточки з десятьма крапочками (або цифрами) і т. ін.

### **«Дроби»**

Багато дітей не люблять дроби і їх не розуміють, але у шкільній програмі вони є, і їх не уникнути. У зв'язку з цим і передбачено гру. З її допомогою дітей віком від 3 до 5 років можна ознайомити з таким непростим поняттям, як дроби.

Набір для гри складається з 3 фанерок, розмір кожної з них дорівнює альбомному аркушу. Для кожної фанерки передбачено 4 круги однакового розміру. Відмінності їх полягають у кольорі та перерізі фігури. Перший круг цілісний, другий розділений на 2 частини, третій на три і так далі. Останній круг складається з 12 частин.

Користь гри полягає в тому, що діти можуть повторити кольори, перерахувати частини кожного круга і порівняти між собою часточки, взяті з різних кругів. Це відмінний спосіб наочно побачити і зрозуміти, чому 12 частина цілого круга менше ніж 6.

Це лише частина ігор, розроблених Б. П. Нікітіним. На них виросло не одне покоління дітей, вони ефективні й пізнавальні. У процесі гри діти найкраще засвоюють новий матеріал.

У розвивальних іграх Б. П. Нікітіна є й об'єктивний критерій, за яким можна судити, коли дитина виросла настільки, що гра вже нічого не дає. Це кількість виконаних дитиною завдань: чим більше завдань виконано самостійно, тим далі дитина перемістилася у своєму розвитку. Але навіть у випадку, коли дошкільник уже справляється з усіма завданнями, залишаються ще принаймні два суттєві ступені розвитку. Перший – скорочення часу, який потрібен дитині для виконання завдань. Другий ступінь розвитку починається

з власної творчості. Це означає, що заняття інтелектуальною грою стало для дитини настільки привабливим, що вона сама береться за гру і починає вигадувати і складати або, точніше, складаючи, вигадувати нові цікаві моделі. Красиві моделі всім подобаються, багатьом хочеться їх теж побудувати, значить, їх треба замалювати, зробити з них візерунки-завдання, малюнки-завдання, креслення-завдання. Ось коли проявляється така картинка, тоді можна бути задоволеним, що досяг найвищого з можливих результатів – дитина сама, почала творити.

Отже, щоб діти опанували ігрові вміння, вихователь повинен грати разом з ними; вихователь повинен грати разом із дітьми протягом усього дошкільного дитинства, але на кожному віковому етапі проводити гру по-особливому, так, щоб діти засвоювали новий більш складний спосіб її побудови. Застосовуючи у практиці роботи з дошкільниками ігри за технологією Б. П. Нікітіна, бажано зробити так, щоб знайомство з ними запам'яталося дитині назавжди, щоб ставлення до них було особливим і дитина хотіла грати протягом тривалого часу. Варто ще раз наголосити, що ігри Б. П. Нікітіна розраховані на спільну гру. Ступінь їхньої варіативності дуже високий, тобто їх можна підлаштовувати під себе, під свій рівень та інтереси. Кожна гра, за словами автора, надає можливість подумати, як її розширити, які нові завдання до неї додати, як її вдосконалити. Така варіативність завдань заздалегідь передбачена, і перехід до творчої роботи над самими іграми буде тим успішнішим, чим вищим став рівень творчих здібностей дитини.

## **2.2. Презентація методичного забезпечення технології розвивальних ігор Б. Нікітіна**

Загальновідомо, що для дітей дошкільного віку найдоступнішою формою освітньої діяльності є навчання в грі. При цьому найважливішими для

розвитку дошкільнят є розвивальні ігри. Дитині здається, що вона просто грається, тоді як насправді вона тренує увагу, уяву, логічне мислення, пам'ять, розвиває свої творчі здібності. Задля розвитку творчих здібностей дошкільників і їх загального розвитку в цілому, вихователі застосовують під час навчальних занять різноманітні розвивальні ігри і творчі завдання, які виховують у дітей наполегливість, цілеспрямованість, творче і логічне мислення, позитивно впливають на самостійність дитини і самоорганізацію.

Практичні дослідження і спостереження свідчать, що в іграх за технологією Б. П. Нікітіна закладено величезний потенціал у розвитку творчих і пізнавальних здібностей дітей, спрямованих на будь-яку галузь дорослого життя.

Аналіз сучасного стану організації розвивальних ігор за технологією Б. П. Нікітіна у практиці закладів дошкільної освіти, зокрема на базі закладу дошкільної освіти «Сонечко» виконкому Нивотрудівської сільської ради засвідчив середній рівень розвитку пізнавального інтересу дошкільників до математики. У зв'язку з цим задля підвищення рівня пізнавального інтересу до математики, нами розроблено ряд навчальних занять із пріоритетом логіко-математичних завдань з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та із застосуванням завдань за технологією Б. П. Нікітіна.

*Характеристика занять:* фронтальні, комплексні, з пріоритетом логіко-математичних завдань, навчально-ігрові.

*Інноваційна ідея занять:* використання завдань за технологією Б. П. Нікітіна як специфічного дидактично-ігрового матеріалу, що дає змогу дошкільникам набути досвіду розв'язання математичні ситуацій, оволодіти різноманітними діями, необхідними для засвоєння елементарних математичних понять: число, лічба, вимірювання, обчислення; формувати в дошкільників навички алгоритму, уміння порівнювати, класифікувати, аналізувати, узагальнювати тощо.

## Заняття 1

### «МАТЕМАТИЧНИЙ КАЛЕЙДОСКОП» [20]

*Завдання:* навчальні: продовжувати вчити розв'язувати логічні завдання на основі зорового сприйняття інформації та розв'язувати приклади на додавання й віднімання; вправляти в умінні розв'язувати логічні задачі та приклади; формувати в дітей сенсорно-пізнавальну та математичну компетенції, навички порядкової та кількісної лічби, визначення попереднього й наступного числа; закріпити знання дітей про геометричні фігури та способи дій з ними; удосконалювати знання про дні тижня;

розвивальні: розвивати навчально-пізнавальні навички, уміння слухати, слідкувати за ходом думки вихователя, цілеспрямовано здійснювати елементарну інтелектуальну та практичну діяльність; розвивати логічне мислення, уяву, увагу, пам'ять, комбінаторні здібності, кмітливість, готовність розв'язувати проблемні завдання;

виховні: виховувати активність, самостійність, уміння розмірковувати, інтерес до логіко-математичних знань.

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

*Попередня робота:* розповідь і обговорення казки «Танграм», проведення розвивальних ігор за технологією Б. П. Нікітіних, заучування вірша «Десять пальців маю я».

## Хід заняття

### I. Вступна частина.

#### 1. Організаційний момент.

Тато дуже здивував:

– Трубочку подарував.

Я на крісло зразу сів,

У трубочку заглянув

У ній такі чудеса!

Ще у ній така краса!

Я її пообертав

І картинки в ній міняв.

– Відгадайте, що це? (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. Дидактична гра «Весела лічба».

– У цій грі нам допоможе м'яч.

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.

**«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: Давайте виконаємо наступне завдання. Ми з вами перевіримо наскільки добре знаємо дні тижня. Будьте уважні!

**«Тиждні, шикуйтеся!»** (дні тижня)

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*)

Вдома скрізь кипить робота, як почнеться день.. (*Субота*)

А субота з хлібом – сіллю, привела сестру.. (*Неділю*)

Ось і тижневі кінець, хто трудився – Молодець!

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

**Відео фізкультхвилинка «Маю десять пальців я»**

Вихователь: Ну що ж відпочили? Тоді продовжуємо далі. Наступною у нас буде гра **«Склади квадрат»**.

Виконання цього завдання передбачає закріплення уявлення про складання цілого із частин за технологією Б. П. Нікітіна. Кожній дитині



вихователь видає конверт із геометричними фігурами, з яких складається певна картинка.

Педагог пропонує дітям розглянути, з яких геометричних фігур складаються картинки, та скласти таку ж саму. Потім пропонує дітям розповісти про розташування тієї чи іншої фігури на малюнку. Після простої вправи вихователь пропонує дітям продовжити роботу з геометричними фігурами за методикою Б. П. Нікітіна «Склади квадрат». Кожна із складових частин переміщується вихователем, після чого дитина розсортовує все за потрібним кольором. Для цього вона вибирає купку деталей одного відтінку і поступово складає невеликого розміру квадрати.

Виконувати це завдання потрібно не поспішаючи, кожна частина в результаті має перетворитися у великий квадрат. Ця гра виникла з головоломки, у якій треба було з декількох шматочків різної форми скласти квадрат. Це була досить складна головоломка, тому Б. П. Нікітін вирішив зробити ряд більш простих завдань.

Гра має три категорії складності. У кожен входить по 12 різнокольорових квадратів. Усі 12 квадратів розташовані на фанерці формату А4 (альбомний лист) і ніби вставлені у віконечка. Також це може бути цілий квадрат, квадрат з двох прямокутників, з двох трикутників чи розрізаний навпіл по ламаній лінії. Деталі потрібно або розкласти на купки (у кожній – частини одного кольору) або показати дітям, як із двох половинок виходить цілий квадрат.

Потім дошкільникам надається можливість діяти самостійно. Поступово дитина засвоює цей рівень і переходить до більш складного. На думку Б. П. Нікітіна, ця гра сприяє розвитку відчуття кольору, засвоєнню співвідношення цілого і частини, формуванню логічного мислення та вмінню розділяти складне завдання на декілька простих.

### **III. Рефлексія.**

Вихователь:

– Діти, що вам найбільше сподобалося на занятті?

- Які емоції були у вас під час заняття?
- Молодці діти, я дуже вами задоволена. Ви були активними на занятті, правильно відповідали.

## **Заняття 2**

### **«У КОРОЛІВСТВІ ГЕОМЕТРИЧНИХ ФІГУР» [13]**

*Завдання:* навчальні: ознайомити дітей зі способами отримання інформації про геометричні фігури; формувати елементарні уявлення про геометричні фігури; 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

розвивальні: розвивати вміння реалізувати власні задуми в практичній діяльності; створити умови для реалізації задумів; розвивати творчі здібності, логічне мислення, пам'ять, допитливість;

виховні: виховувати позитивне ставлення дітей до математичної діяльності, зокрема до вивчення геометричних фігур; об'єднати зусилля закладу дошкільної освіти та родини щодо формування пізнавальних інтересів у вивченні геометричних фігур; виховувати самостійність, ініціативу, уміння доводити роботу до завершення.

*Матеріали та обладнання*: костюми геометричних фігур, декорація – 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

### Організація дітей.

Вихователь: Є чимало країн на світі: великих і малих, далеких і близьких. Та є серед них одна незвична. Це країна – Математика. У 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,  
 Може гратися зі мною  
 Вся малеча навкруги.  
 Я кочуся і стрибаю,  
 Бо кутів зовсім не маю.

Вихователь: У цьому місті разом з геометричними фігурами живе  
 Королева геометричних фігур. (До зали заходить Королева)

Королева:

– Я, Королева. Мене знають всі малюки. Того, хто хоче щось пізнати,  
 навчу охоче й залюбки.

– Шановні мешканці містечка, хочу вас попередити, що незабаром в  
 нашому місті веселе свято, і 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 які 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?

– Виберіть відповідний штамп і домалюйте малюнок. (Діти виконують завдання)

Вихователь: Поки наші роботи підсохнуть давайте пограємося. (Діти стають у коло грають у гру з об'ємними геометричними фігурами)

Вихователь: А тепер давайте візьмемо прапорці і прикрасимо будиночки. (Діти прикрашають будиночки)

Королева:

– Біля кожного будиночка були доріжки, але з часом вони зруйнувалися і нам потрібно їх відремонтувати.

**Гра «Відремонтуй 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 зі скількох частин він складається? (Із трьох)

– Які геометричні фігури розміщені на боковій поверхні? (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 відремонтували, 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 із мильних бульбашок.

**Гра з мильними бульбашками**

Вихователь:

– Діти, на завершення заняття хочу вам сказати:

Усі добре працювали,

Гарно всі відповідали,  
Тож скажу вам у кінці:  
Ви сьогодні – молодці!

### Заняття 3

#### «МІЖЗОРЯНИЙ ПОЛІТ» [17]

*Завдання:* навчальні: продовжувати вправляти дітей у прямій і зворотній лічбі; правильно відповідати на запитання: «Скільки?» «Котрий за рахунком?»; розрізняти геометричні фігури, знати їх характерні ознаки; закріпити цифри в дидактичній грі «Знайди собі друга»;

розвивальні: розвивати кмітливість, увагу, мислення, пам'ять, зосередженість;

виховні: виховувати позитивне ставлення до розвивальних ігор, цікавість до них.

*Матеріали та обладнання:* лічильні палички; 10 іграшок-тварин (5 свійських і 5 диких); цифри; геометричні фігури (для кожної дитини); розвивальні ігри «Крапочки», «Склади візерунок», «Склади квадрат»; план маршруту.

#### Хід заняття

##### Організація дітей.

Вихователь. Діти, сьогодні ми вирушимо з вами в дуже цікаву подорож. Подорож на планету знань, планету Математики. Мені б хотілося, щоб ви вирушили разом зі мною. На нас чекають цікаві відкриття. А для того, щоб вирушити у подорож нам потрібно побудувати макет ракети. Для цього юним конструкторам потрібно 9 паличок. Отож відрахуйте їх і спробуйте скласти.

(Діти викладають макет за допомогою паличок для лічби).

Вихователь. Діти, на кожному космічному кораблі обов'язково є свій командир, який керує всією роботою. Давайте за допомогою лічилки виберемо його:

Щоб летіти на планету,

збудували ми ракету,

1, 2, 3 – полетиш сьогодні ти!

Командир рахує: «На старт: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 – пуск!»

Вихователь. Діти, кожний космічний корабель має свій маршрут. У нас є план, який нам допоможе долетіти до інших планет. Від ракети стрілочка веде вперед на три кроки, звертаємо наліво, пролетіли на 7 кроків вперед, знову наліво на 8 кроків уперед.

(Діти рахують кроки, йдуть по груповій кімнаті).

Вихователь. Ось ми і потрапили з вами на планету тварин.

- Давайте порахуємо скільки всього тваринок живе на цій планеті?
- Скільки свійських?
- А скільки диких?
- Що можна про них сказати? (їх порівну).
- Котра за рахунком стоїть білочка? Котик? Коза?...?

Наші тваринки дуже хитрі, веселі, вони з вами хочуть погратися. Пропоную погратися в гру «Кого не стало?».

Діти закривають очі, вихователь ховає якусь із іграшок. Далі пропонує дітям подивитися і сказати, кого не стало? Котра за рахунком стояла ця тварина? (п'ята, третя, ...).

Вихователь. Діти, а ви всі маєте друзів? Мешканці цієї планети дуже хочуть мати друзів серед вас. Зараз я вам роздам картки з крапочками, ви уважно їх порахуєте, станете поруч із тваринкою, біля якої лежить відповідна цифра (елемент розвивальної гри за технологією Б. П. Нікітіна «Крапочки»).

Вихователь. Молодці, всім знайшлися друзі, ніхто не буде засмучений. Тепер домовтеся з ними, що ви про них не забудете й будете їм писати листівки. А наша мандрівка триває і нам час продовжувати свій маршрут. А дати старт ракеті допоможе той, хто швидко порахує кількісною лічбою від 1 до 10.

Дитина рахує: «На старт! 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 – пуск!»

Вихователь. Діти, щоб потрапити на наступну планету виконайте таке завдання: рухаючись по кімнаті, пройдіть 3 кроки прямо, 5 – вправо, 3 – прямо,



5 – вліво. Ось ми і на новій планеті. На цій планеті живуть геометричні фігури. Давайте назвемо їх і пограємось в гру «Назви на дотик».

Діти опускають по черзі руку в коробку і наосліп вибирають геометричну фігуру. Не дивлячись на неї, потрібно назвати її.

Вихователь. А зараз готуємось до старту на іншу планету. Старт дає дитина, яка швидко рахує до 10 порядковим рахунком.

Вихователь. Ось, план, який нам підкаже, як потрапити на наступну планету.

За планом діти з вихователем потрапляють на планету цікавих ігор. На столах ігри Б. П. Нікітіна «Склади візерунок», «Цеглинки», «Склади квадрат», «Крапки». Діти за бажанням беруть гру, працюють за столами. Вихователь стежить, при потребі допомагає.

Підсумок заняття.

Вихователь:

- Діти, чи сподобалася вам мандрівка?
- Що вам найбільше запам'яталось?
- Молодці, ви дуже гарно попрацювали.

## **Висновки до розділу 2**

Ігри Б. П. Нікітіна – це окремий пласт розвивальних ігор, основне спрямування яких – розвиток творчості. Адже саме творчість допомагає розв'язувати значну кількість розвивальних, інтелектуальних та інших завдань, що сприяє успішному розвитку математичних здібностей дитини. Здебільшого ці ігри використовуються в повсякденному житті дошкільного закладу. Вони представлені як головоломки, спрямовані на розпізнавання й побудову образів, тобто, на розвиток логічного й образного мислення. Ігри мають характерні особливості: кожна гра є набором завдань, які дитина виконує за допомогою кубиків, квадратів з картону або пластику.

Ігри Б.П. Нікітіна спрямовані, перш за все, на розвиток логічного та образного мислення, тому, незважаючи на їхню педагогічну цінність, вони не можуть використовуватися як єдиний педагогічний засіб для розвитку дитини. Ідеально, якщо ними буде доповнено інші методики, покликані формувати всебічно розвинену особистість дошкільника.

## ВИСНОВКИ

Сьогодні основні зусилля педагогів і батьків спрямовані на формування всебічно розвиненої особистості, у зв'язку з чим пріоритетним стає питання повноцінного розвитку дітей дошкільного віку. Здійснення цих завдань потребує якісно нового підходу до освітньої діяльності дітей. У сучасній дошкільній дидактиці існує багато різноманітних методик розвитку дітей дошкільного віку, в основі яких ігрова діяльність. Гра для дітей дошкільного віку має особливе значення. Оскільки майже всі необхідні в дорослому житті вміння й навички дитина здобуває в грі.

Однією з провідних методик розвитку особистості дошкільника є, безперечно, програма Б. П. Нікітіна. Основний принцип його ідей спрямований на розумовий розвиток, що ґрунтується на багатому для різноманітної діяльності навколишньому середовищі, свободі і самостійності дітей у заняттях та іграх. Розвивальні ігри за технологією Б. П. Нікітіна покликані розвивати в дітей інтелектуальні і творчі здібності з перших років життя. При цьому різні ігри розвивають різні інтелектуальні якості: увагу, пам'ять, особливо зорову; уміння знаходити залежності й закономірності, класифікувати і систематизувати матеріал; здатність до комбінування. Основна особливість розвивальних ігор Б. П. Нікітіна у тому, що вони формують не лише інтелект, а й розвивають творчі здібності.

Ігри Б. П. Нікітіна активно застосовуються в освітній діяльності дошкільних закладів, вони розраховані на спільну гру дітей із вихователем, а також дітей із батьками. Вони мають великий рівень варіативності, тобто їх можна підлаштовувати під себе, під рівень своїх інтересів. Така методика дає змогу дитині самостійно знаходити розв'язання невідомих їй завдань, створювати нове, що сприяє розвитку творчих здібностей.

Головна відмінність ігор Б. П. Нікітіна полягає в тому, що, граючи в них, дитина виступає активним учасником, у неї виявляються не вміння виконувати

роботу за запропонованим шаблоном, а розвивається логічне й образне мислення, творчість, уміння розпізнати і побудувати образ, здатність до самостійності. Особливість розвивальних ігор Б. П. Нікітіна в тому, що вони формують не лише інтелект, а й розвивають творчі здібності. Виконавши певну кількість завдань, дитина прагне вигадувати завдання самостійно (свої візерунки, конструкції). А це, за методикою Б. П. Нікітіна, є найвищим результатом.

Використання ігор за технологією Б. Нікітіна в безпосередній освітній і самостійній діяльності з дітьми дошкільного віку сприяє розвитку логічного мислення, підвищенню рівня знань щодо розвитку елементарних математичних уявлень дітей. Однак, дуже важливо, якщо під час навчальних занять педагог буде доповнювати їх іншими методиками, покликаними формувати всебічно розвинену особистість дошкільника.

Проведене дослідження дає змогу підсумувати, що систематичне використання на заняттях розвивальних ігор сприятиме підвищенню рівня розумового розвитку дошкільників, пробуджуватиме в них цікавість до навчання. Однак для того, щоб такі ігри на заняттях приносили користь вихователю варто дотримуватися правил та принципів роботи з ними, не перенасичувати ними навчальних занять.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Азарова Л., Франчук Н. Організація ігрової діяльності дошкільників як соціально-педагогічна проблема. С. 9.-15. URL : [https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Bernatova8/subor/Azarova\\_Franchuk.pdf](https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Bernatova8/subor/Azarova_Franchuk.pdf) (дата звернення: 18.09.2021).
2. Артемова Л. В. Вчися граючись. Навколишній світ у дидактичних іграх дошкільнят. К. : Томіріс, 1995. 112 с.
3. Артемова Л. В., Янківська О. П. Дидактичні ігри і вправи в дитячому садку. К., 1997. 126 с.
4. Базовий компонент дошкільної освіти. *Дошкільне виховання*. 2012. №7. С. 1-19.
5. Бех І. Д. Виховання підростаючого покоління на засадах нової методології. *Педагогіка і психологія*. 1999. С 5-6.
6. Богуславская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста: книга для воспитателя детского сада. Москва : Просвещение, 1991. 207 с.
7. Богуш А. Базовий компонент дошкільної освіти. Нова редакція: «Вихователь-методист дошкільного закладу». Спецвипуск. 2012. С. 3-30.
8. Божович Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте. М., 1968. 464 с.
9. Бурова А. П. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку. Тернопіль : Мандрівець, 2010. 256 с.
10. Ватаманюк Г. Інтелектуальна гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності старших дошкільників та молодших школярів. *Початкова школа*. 2008. №6. С. 40-43.
11. Воскобович, В. В., Харько, Т. Т., Балацкая, Т. И. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». Санкт-Петербург, 2003.

- 12.Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. *Вопросы психологии*. 1966. № 6. С. 62-76.
- 13.Глазкова О. О. Інтелектуальні ігри Нікітіних : методичний посібник. Хмельницький : Дошкільний навчальний заклад №21 «Ластівка», 2017. 30 с.
- 14.Даниленко Н. Розвиток пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку. *Управління школою*. 2005. №22–24. С. 15–16.
- 15.Дитина: Програма виховання і навчання дітей від двох до семи років. Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2012. 492 с.
- 16.Дичківська І., Поніманська Т. Це я можу сам: вправи у соціальній поведінці із системи розвитку дітей М. Монтесорі. *Дитячий садок*. Червень 2004. № 22.
- 17.Євтух Н. В. Конспект заняття з пріоритетом логіко-математичного розвитку «Політ на інші планети». URL : <https://vseosvita.ua/library/konspekt-zanatta-z-prioritetom-logiko-matematicnogo-rozvitku-polit-na-insi-planeti-402011.html>. (дата звернення : 10.11.2021).
- 18.Жижко Т. Ігрові методи навчання – передумова інтелектуального розвитку особистості. *Рідна школа*. 2002. № 6. С. 72-73.
- 19.Закон України «Про дошкільну освіту». Урядовий кур'єр. 2001. №144. С. 1-9.
- 20.Зубова І. В. Математика для старших дошкільнят. Інноваційні технології. URL : <https://vseosvita.ua/library/matematika-dla-starsih-doskilnat-inovacijni-tehnologii-471497.html> (дата звернення : 10.11.2021).
- 21.Круглова Н. Ф. Как помочь ребенку успешно учиться в школе. Москва : Питер, 2004. 128 с.
- 22.Кудикіна Н. В. Психологія та педагогіка гри. *Відкритий урок: Розробки. Технології. Досвід*. 2006. № 5–6. С. 27-50.
- 23.Лаврентьєва Г. Розвивальне предметно-ігрове середовище: Європейський досвід та новітні підходи. *Палітра педагога*. 2001. № 4.

- С. 11-13.
24. Марусинець М. Розвиток пізнавальної активності. *Дошкільне виховання*. 1999. №11–12. С. 7–9.
25. Михайлова З. А., Полякова М.Н. Современные технологии логико-математического развития и обучения детей дошкольного возраста. СПб. : Детство-пресс, 2004.
26. Михеева Е. В. Современные технологии обучения дошкольников. Волгоград : Изд. центр «Учитель», 2013. 223 с.
27. Никитин Б. П. Интеллектуальные игры. изд. 6-е, испр. и доп. Обнинск, «Световид», 2009. 216 с.
28. Никитин Б. П., Никитина Л. А. Мы и наши дети. Москва : Молодая гвардия, 1980. 224 с.
29. Никитин, Б.П., Никитина, Л.А. Мы, наши дети и внуки. Москва : Молодая гвардия, 1989. 304 с.
30. Никитин Б. П. Первые уроки естественного воспитания, или Детство без болезней. Москва : Нева – Лагода – Онега, 1991. 160 с.
31. Никитин Б. П. Развивающие игры. Москва : Знание, 1994. 192 с.
32. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. 3-е изд., доп. Москва : Просвещение, 1990. 160 с.
33. Плохій З. П. Виховання математичної культури дошкільників. Київ : Ред. журн. «Дошкільне виховання», 2002.
34. Поніманська Т. І. Основи дошкільної педагогіки : навчальний посібник. К. : Абрис, 1998. 448 с
35. Руденок А. І., Гуменна О. В. Ігрова діяльність як складова сучасних методик розвитку дитини. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: Психологічні науки*. 2017. Вип. 6. Т. 2. С. 85-90.
36. Стадник Г. А. Особливості розвитку пізнавальної активності дошкільників у сім'ї. *Педагогічні науки: збірник наукових праць*. Суми: СумДПУ ім. А.С. Макаренка, 2007. Ч. 3. С. 85–91.
37. Сухомлинський В. О. Вибрані твори: у 5-ти т. Т. 3. К. : Рад. школа, 1977.

- 670 с.
38. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. М., 1976. 289 с.
  39. Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
  40. Шардаков М. Н. Мышление школьника. Москва, 1963. 255 с.
  41. Швидка С. О. Середовище як умова формування пізнавальної діяльності дитини раннього віку. *Вісник Черкаського університету*. 2017. Вип. 1. С. 136-141.
  42. Шийко Е. Розвиток пізнавальної сфери на третьому році життя. *Дошкільне виховання*. 2000. № 9. С. 14-17.
  43. Шинкарева Н. А. Педагогические условия и особенности развития логического мышления детей старшего дошкольного возраста. *Azimuth of Scientific Research: Pedagogy and Psychology*. 2018. Т. 7. № 3(24). С. 91-95.
  44. Щербакова К., Брежнева О. Підготовка майбутніх вихователів до формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. Маріуп. держ. ун-т. Донецьк : Ландон – XXI, 2012. 198 с.
  45. Щербакова К. Розвивальне середовище. *Дошкільне виховання*. 2007. № 12. С.16-17.
  46. Щербакова К. Й., Григоренко Г. І. У сім'ї росте дитина. Київ : Неопалима купина, 2006. 238 с.
  47. Щербакова І. Розвивальне середовище. *Дошкільне виховання*. 2007. № 12. С. 16-17.
  48. Щербакова І. Розвивати пізнавальну активність дитини. *Дошкільне виховання*. 1990. №11. С. 8-9.
  49. Щукіна Г. І. Актуальні питання формування інтересу в навчанні. Москва, 1975. 155 с.
  50. Щукіна Г. І. Проблема пізнавального інтересу в педагогіці. Москва : Просвітництво. 1979. 160 с.