ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА
КАК СРЕДСТВО ПОДГОТОВКИ ДЕТЕЙ К ШКОЛЕ

Игра всегда рассматривается как ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста, в которой формируются основные для данного возраста психологические новообразования, которые необходимы для следующей, более высокой ступени их развития.

Под дидактическими играми понимается игровая деятельность детей, направленная педагогом на выполнение специфических дидактических задач, таких, которые в спонтанно возникающих детских играх не достигаются. Например, если в сюжетно-ролевых играх детьми усваиваются представления о социальной стороне жизни окружающего мира, то в дидактических играх детьми усваивается содержание – целенаправленно формируются представления о живой и неживой природе, о родной речи, математические представления и многое другое. Иными словами, обучающие (дидактические) игры в детском саду – это условные ситуации, организованные в игровой форме и имеющие познавательную ценность.

Интересен тот факт, что в старшей группе дидактические игры становятся «рубежными», то есть по выражению педагога, психолога и философа А.Н. Леонтьева, определяющими переход от игровой к учебной деятельности.

Дидактические игры – это игры с правилами, когда детская деятельность регламентирована правилами. Дидактические игры представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: они являются и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

Дидактическая игра как игровой метод обучения рассматривается в двух видах: занятия и дидактические игры. В этом случае ведущая роль принадлежит педагогу, который с целью повышения у детей интереса к занятию использует разнообразные игровые приемы, создает игровую ситуацию в сочетании с вопросами, указаниями, объяснениями, показом. Дидактическая игра используются при обучении детей математике, родному языку, при ознакомлении с природой и окружающим миром, в развитии сенсорной культуры и др.

Дидактическая игра как форма обучения содержит два начала: познавательное и игровое. Педагог одновременно является и учителем, и участником игры. Он учит, играя, а дети, играя, учатся.

Дидактическая игра как самостоятельнаяигровая деятельность базируется на осознанности процесса. Самостоятельная игровая деятельность осуществляется лишь в том случае, если дети

проявляют интерес к игре, её правилам и действиям, если эти правила ими усвоены. Участие взрослого носит косвенный характер.

Дидактическая игра выступает как средство всестороннего воспитания личности ребенка.

Умственное воспитание.

Содержание дидактических игр формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира, систематизирует и углубляет знания о Родине, о людях разных профессий и национальностей, представление о трудовой деятельности, дети приучаются самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей. Развивается речь детей: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное произношение звуков, развивается связная речь, умение правильно выражать свои мысли.

Нравственное воспитание.

У детей формируются нравственные представления о бережном отношении к окружающим их предметам, игрушкам как продуктам труда взрослых, о нормах поведения, о взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, о положительных и отрицательных качествах личности.

Эстетическое воспитание.

Яркий и красивый дидактический материал привлекает внимание детей, вызывают желание играть с ними. Весь материал для дидактических игр хранится в группе в определенном месте, доступном детям для его использования.

Физическое воспитание.

Игра создает положительный эмоциональный подъем, вызывает хорошее самочувствие и вместе с тем требует определенного напряжения нервной системы. Двигательная активность детей во время игры развивает мозг ребенка, игры с дидактическими игрушками развивают и укрепляют мелкую мускулатуру рук.

Цели дидактических игр: развитие воображения, наблюдательности, памяти, скорости мышления; отработка алгоритмов выполнения последовательности учебных действий (например, чтобы прочитать слово, потребуется разбить его на слоги);

работа над развитием произвольного внимания, его концентрацией и переключаемостью; подготовка руки к письму; развитие речи;

воспитание чувства сопричастности к коллективу, состоящему из сверстников и взрослых.

В зависимости от материала дидактические игры можно разделить на 3 вида: игры с предметами; настольные игры; словесные игры.

Игры с предметами. Используются игрушки и реальные предметы, с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками. В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задач.

Настольно-печатные игры. Виды: парные картинки, лото, домино. При использовании этого дидактического материала решается большое количество развивающих задачи: подбор картинок по парам; подбор картинок по общему признаку; запоминание состава, количества и расположения картинок; составление разрезанных картинок и кубиков; описание, рассказ о картинке с показом действий, движений.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети разнообразно решают разнообразные мыслительные задачи, описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам. С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом. Дидактическая игра дает возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной и привлекательной для детей.

ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ

Светофор.

Цель: ознакомление с правилами перехода (проезда) перекрестка, регулируемого светофором.

Игровой материал: красные, желтые, зеленые круги, машины, фигурки детей

Ход игры.

Игра состоит из нескольких этапов.

1. Один из участников устанавливает определенные цвета светофоров (наложение кругов на изображение светофора), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях.

2. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами движения.

3. Затем игроки меняются местами.

Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие задачи в процессе игры или допускает меньше ошибок, считается победителем.

Собери пирамидку.

Цель: развитие мелкой моторики, ориентировки в пространстве, развитие образных представлений.

Игровой материал: пирамидка, карточки со схематическим изображением пирамидок.

Ход игры.

Ребенку предлагается собрать свою пирамидку в той последовательности, которая задана схематически.

Пуговицы.

Цель: развитие памяти, внимания, пространственной ориентировки на листе.

Игровой материал: пуговицы, игровое поле (лист бумаги, разделенный на 12 квадратов, количество квадратов зависит от уровня развития ребенка) Ход игры.

Играют два человека. У каждого игрока по одинаковому набору пуговиц, каждая из которых не повторяется. Также у каждого игрока есть игровое поле – квадрат, разделенный на клетки. Начинающий игру выставляет на своем поле пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить рисунок.

Правила движения.

Цель: формирование представлений об условных разрешающих и запрещающих знаках, использование правил, о направлениях «прямо», «налево», «прямо». Игровой материал: комплект фигур четырех форм (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник) и трех цветов (красный, желтый, зеленый).

Ход игры.

1. Сначала все фигуры движутся своим домикам по одной дороге. Но вот на пути перекресток. Прямо могут идти только прямоугольники, так как в начале дороги стоит разрешающий знак (прямоугольник); вправо прямоугольники идти не могут (стоит перечеркнутый прямоугольник), методом исключения приходим к выводу, что вправо могут идти все остальные фигуры. Дальше опять разветвление дороги. Какие фигуры могут идти направо? Какие налево? А на последнем перекрестке, какие фигуры могут идти прямо, какие направо? После такой подготовки начинается движение фигур к своим домикам. После окончания движения фигур нужно указать, в каком их четырех домиков какая фигура живет.

2. Во втором варианте игры, проводимой по таким же правилам, учитываются лишь цвета фигур (красная, желтая, зеленая) и не учитывается их форма. По окончанию игры здесь также указывается хозяйка домика (Д – красная, Е – зеленая, Ж – желтая). Каждая ошибка при прохождении фигур к домикам наказывается штрафным баллом. Считается победителем тот, кто набрал меньшее количество штрафных баллов.

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ

Рассели ласточек.

Цель: упражнять детей в дополнении чисел до любого заданного числа.

Игровой материал: Набор карточек с числами.

Ход игры.

Играют двое. Необходимо разместить в два домика ласточек, которые сидят по рядам (на проводах горизонтально, а затем ласточек, сидящих по столбцам (вертикально).

Игроки выбирают любой ряд ласточек: ласточек на проводах и соответствующие им два домика слева и справа, или ласточек и соответствующие им домики сверху и снизу. Далее первый игрок закрывает карточкой с числом свой домик. Число показывает, сколько птиц будет проживать в домике. Второй игрок должен расселить остальных птиц этого ряда или столбца. Он тоже закрывает свой домик карточкой с соответствующим числом. Необходимо перебрать все способы размещения птиц. Затем игроки меняются рядами и столбцами. Выиграет тот, кто больше найдет способов расселения птиц.

Пляшущие человечки.

Цель: развитие внимание, памяти, зрительного восприятия Ход игры.

На ласте бумаги несколько рядов пляшущих человечков 3-4 видов. Например, один человечек, у которого ножки вместе, а руки в стороны, другой – ножки в стороны, а руки вниз, третий стоит смирно и т.д.

Ребенок смотрит на картинку в течении 8-10 минут рассматривать ряды человечков и отмечать карандашом только тех, которые стоят смирно.

Игру можно усложнять, вводя новые типы человечков или дополнительные детали (треугольные или круглые шляпы на головах), ибо вместо человечков использовать различные геометрические фигуры.

Где ошибся Буратино.

Цель: развитие зрительного внимания, зрительной памяти, умение сопоставлять и сравнивать.

Ход игры.

Перед началом игры воспитатель сообщает, что Мальвина хотела научить Буратино рисовать красивые узоры. Она нарисовала узор и предложила ему нарисовать такой же. Но Буратино был очень невнимательным и все время отвлекался, поэтому у него получалось то правильно, то неправильно. Необходимо рассмотреть рисунок и найти ошибки.

Вниз по реке.

Цель: подготовка руки к письму Ход игры.

Воспитателю необходимо нарисовать волнистые линии, расположенные близко друг от друга. Это будут извилистые берега реки, по которой ребенок должен провести свой кораблик, чтобы он не задел берег. Делать это надо, не отрывая карандаш от бумаги, не заезжая за линии, точно следуя за изгибами нарисованной реки.

Волшебный лес.

Цель: развитие воображения, умения ориентироваться на листе бумаги, умения ориентироваться на листе бумаги, связанной речи.

Ход игры.

Каждый ребенок получает лист бумаги. На листе кроме схематических изображений деревьев, сделаны незаконченные изображения. Незаконченные фигурки можно превратить во что угодно (цветы, деревья, бабочки). Детям предлагается нарисовать волшебный лес (море, поляну, парк), а потом рассказать про него интересную историю.

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

Магазин.

Цель: обучить детей описывать предмет, находить его существенные признаки, узнавать предмет по описанию.

Ход игры.

Дети садятся полукругом перед столом с различными игрушками. Воспитатель сообщает, что открылся новый магазин. Обращает внимание на большое количество игрушек. Предлагает купить понравившуюся игрушку. Но для того чтобы ее приобрести, необходимо ее описать, а смотреть на игрушку нельзя. По описанию продавец узнает игрушку и отдает ребенку. Продавец выбирается считалочкой.

Радио.

Цель: воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей.

Ход игры.

Воспитатель сообщает о том, что сейчас будет новая игра, вводит новое слово – диктор, объясняет его значение и суть работы. Затем описывает ситуацию, в которой потерялся ребенок, а диктор описывает

ребенка и спрашивает, кто знает эту девочку. Затем выбирают диктора считалочкой. Новый диктор описывает ребенка из своей группы (присутствующего) и спрашивает, кто видел или знает этого ребенка.

Да-Нет.

Цель: учить детей мыслить, логично ставить вопросы, делать правильные умозаключения

Ход игры. Воспитатель сообщает правила игры. В этой игре ответы на вопросы должны бать только ДА или НЕТ. Водящий выходит за дверь, группа выбирает предмет, который ему загадывают. Водящий входит и задает вопросы об этом предмете. Ответ должен быть только «ДА» или «НЕТ».

Назови три предмета.

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Дети садятся в круг. У воспитателя в руках мяч. Воспитатель называет одно слово (существительное обобщающее), затем кидает мяч одному из детей. Ребенку необходимо назвать три слова, относящиеся к данному существительному: нарцисс, тюльпан, колокольчик). **Кто больше заметит небылиц.**

Цель: учить детей замечать небылицы, нелогичные ситуации, объяснять их, воспитывать умение отличать реальное от выдуманного.

Ход игры. До того, как проводить игру, воспитатель вводит новое слово, объясняет его значение, выясняет, где дети слышали небылицы. Просит детей вспомнить небылицу из какой-нибудь сказки («Красная шапочка» - девочка и бабушка выпрыгнули из живота и т.д). После того как дети научаться замечать небылицы, проводиться игра. Воспитатель раздает детям цветные фишки, сообщает что, сейчас он прочитает стихотворение, в котором есть много небылиц. Тот, кто заметит небылицу, выкладывает фишку. Выигрывает тот, кто боль услышал небылиц. (К.Чуковский «Путанница», Л.Станичев «Теплая весна сейча», В.Бурыкина «Лает кошка из лукошка», Э.Успенский «Жирафы», Д.Хармс «34 веселых чижа»).

ИГРЫ ДЛЯ ОБОГАЩЕНИЯ СЛОВАРЯ

Какая бывает собака?

Можно попросить ребенка представить себе собаку, и рассказать о ней как можно больше: какая у нее шерсть, что она любит, есть, какой формы у нее хвост и ушки, какой у нее характер и т.д. Дети называют предложения по очереди. Другие темы: «Какая бывает весна?», «Какая бывает корова?» и т.п.

Отвечай быстро!

Играть можно вдвоем и компанией. Один из игроков называет три прилагательных, обозначающие различные характерные свойства какого-либо предмета – цвет, вкус, размер и т.п. Второй игрок должен

быстро назвать предмет, подходящий этим признакам: Звонкий, быстрый, веселый … (мяч) высокий, прочный, кирпичный ... (дом) рыжая, пушистая, хитрая...(лиса) зеленая, колючая, нарядная... (ёлка)

Опиши.

Перед ребенком ставится любой предмет, обладающий как можно большим количеством признаков. Например, мяч – круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот – мягкий, шершавый.

Машинка – большая, маленькая, блестящая, сверкающая, светлая, темная, одноцветная (разноцветная)

Ребенок должен назвать как можно больше признаков. **Что снаружи, что внутри?**

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что – внутри. Дом – шкаф; книга – шкаф; сумка – кошелек. Затем, поменяйтесь ролями – пусть ребенок загадывает пары слов.

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ

Что как звучит.

Сделайте с ребенком волшебную палочку, постучите палочкой по любым предметам, находящимся в доме. Пусть все предметы в Вашем доме зазвучат. Прислушайтесь к этим звукам, пусть ребенок запомнит, что как звучит и находит предметы, которые звучали, по Вашей просьбе: «скажи, покажи, проверь, что звучало», «что звучало сначала, а что потом». Дайте палочку ребенку, пусть он «озвучит» все, что попадется ему под руку, теперь Ваша очередь отгадывать и ошибаться. Не забудьте взять с собой волшебную палочку на прогулку.

Более сложный вариант – узнавание звуков без опоры на зрение. Ребенок отвечает на вопросы: «По какому предмету я постучала? А сейчас? Что звучит, похоже? Где мы слышали похожие звуки?»

Шумящие коробочки.

Нужно взять два комплекта небольших коробочек – для себя и ребенка, наполнить их различными материалами, которые, если коробочку потрясти, издают разные звуки. В коробочки можно насыпать песок, крупу, горох, положить кнопки, скрепки, бумажные шарики, пуговицы и т.д. Вы берете коробочку из своего набора, трясете ее, ребенок, закрыв глаза, внимательно прислушивается к звучанию. Затем он берет свои коробочки и ищет среди них звучащую аналогично. Игра продолжается до тех пор, пока не будут найдены все пары. У этой игры много вариантов: взрослый трясет одну за другой несколько коробочек, ребенок запоминает и повторяет заданную последовательность разных звучаний. Не забывайте меняться ролями и обязательно иногда ошибайтесь.

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВНИМАНИЯ

Ухо-нос.

По команде «Ухо» ребенок должен схватиться за ухо, по команде «Нос» -за нос. Вы тоже выполняете вместе с ними действия по команде, но через некоторое время начинаете делать ошибки.

Съедобное - несъедобное.

Водящий бросает мяч, называя любой предмет. Мяч надо ловить только в том случае, если предмет съедобный.

Словесный ряд.

Называйте ребенку различные слова. Стол, кровать, чашка, карандаш, медведь, вилка и т.д. Ребенок внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное. Если ребенок сбивается, повторите игру с начала. В другой раз предложите, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Затем объедините первое и второе задания, т.е. ребенок хлопает в ладоши, когда слышит слова, обозначающие животных, и встает при произнесении слов, обозначающих какое-либо растение. Такие и подобные им упражнения развивают внимательность, быстроту распределения и переключения внимания, а кроме того, расширяют кругозор и познавательную активность ребенка. Хорошо проводить такие игры с несколькими детьми, желание, азарт и приз победителю сделают их еще более увлекательными. **Что изменилось?**

Могут быть использованы картинки, предметы, одежда детей и аксессуары. Расставляются предметы, раскладываются картинки или игрок рассматривает внимательно, как и во что одеты остальные дети, затем игрок отворачивается или выходит из комнаты, два предмета (картинки) меняются местами или вносится изменение в одежду одного из присутствующих (расстегивается или застегивается пуговица, снимаются или надеваются очки и т. п.). Необходимо обнаружить изменения и привести картину в первоначальный вид.

Используемые источники:

1. Игра в жизни дошкольника: пособие для педагогов учреждений дошк. образования / Е.А. Панько [и др.]; под ред. Я.Л. Коломинского, Е.А. Панько. – 2-е изд. – Мозырь: Белый Ветер, 2016. – 184 с.

2. Полягошко, С.В. Творческое развитие ребенка в условиях художественноречевой деятельности: учеб. нагляд. пособие для педагогов учреждений дошк. образования / С.В. Полягошко. – 2-е изд. – Мозырь: Белый Ветер, 2016. – 82 л.: ил.; 47, [1] с.