

МКОУ « СОШ им. В.Д. Успенского с/п д/с « Сказка»

Консультация для педагогов

«Значение дидактической игры в жизни ребенка»

Подготовила : Курятова Т.М.

Важное развивающее значение для дошкольников имеют игры с правилами - подвижные, сюжетно-подвижные, дидактические (настольно-печатные, словесные и др.). Центральное звено таких игр - правила - является главным фактором развивающего воздействия на детей. Правила побуждают ребенка быть активным: сосредоточивать свое внимание на игровой задаче, быстро реагировать на игровую ситуацию, подчиняться обстоятельствам.

Организация игр с правилами предполагает участие в них взрослого - особенно важна его роль на первых этапах, когда вводится новая игра и дети должны понять ее содержание и правила, а затем усвоить их, чтобы легко применять на практике. В игре взрослый выполняет две роли: равноправного с детьми участника и организатора. Взрослый является носителем игровых умений, поэтому беспрекословное и постоянное выполнение им правил - это главное условие организации и проведения таких игр.

Усвоение правил, подчинение им своего поведения детям дается нелегко: они быстро начинают замечать нарушение правил партнерами и не замечают своих нарушений. Поэтому повторение правил, терпеливое их разъяснение довольно долго являются организационным моментом.

В экологическом воспитании игры с правилами дают возможность представить различные явления природы, полученные во время наблюдений, чтения литературы. Большую роль могут сыграть такие игры в развитии различных умственных навыков дошкольников: умений анализировать, сравнивать, классифицировать, подводить под категорию.

Среди всего многообразия игр с правилами для дошкольников особое место принадлежит дидактическим играм. Уже само название *-дидактические* - говорит о том, что цель этих игр - умственное развитие детей. Следовательно, они рассматриваются как средство умственного воспитания детей.

По характеру используемого материала дидактические игры условно делятся на игры с предметами, настольно-печатные игры и словесные игры.

Предметные игры - это игры с народной дидактической игрушкой, различными природными материалами (листьями, семенами). Эти игры способствуют развитию сенсорики ребенка, формированию представлений о различных сенсорных качествах (цвет, величина и т. д.). Настольно-печатные игры направлены на уточнение представлений об окружающем, систематизацию знаний, развитие памяти, мыслительных процессов. К настольно-печатным играм относятся лото, домино, разрезные картинки, складные кубики и т.д. Словесные игры развивают внимание, сообразительность, быстроту реакции, связную речь.

Дидактические игры экологического содержания расширяют представления детей о взаимодействии человека и природы, деятельности людей в природе, взаимосвязях, существующих в природе, способствуют воспитанию эмоционально-ценностного отношения к природе, выработке навыков культуры поведения в окружающей природной среде.

В структуре дидактических игр выделяются следующие структурные элементы: дидактическая задача, игровые правила, игровые действия, заключение или окончание игры. Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия, формулируется педагогом и отражает его обучающую и воспитательную деятельность. Правила игры обусловлены познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. Они содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей, к соблюдению ими норм поведения. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Игровые действия - основа игры. Чем они разнообразнее, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. Игровые действия связаны с игровым замыслом и исходят из него. Подведение итогов - проводится сразу по окончании игры. Это может быть выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание, определение команды-победительницы и т. д.

Дидактические игры экологического характера включает два относительно самостоятельных блока:

- игры для развития эстетического восприятия природы (развитие чувства прекрасного в природе, эмоционального отношения к ней);
- игры для формирования нравственно-оценочного опыта поведения дошкольников в природе.

Для лучшего развития эстетического, эмоционального восприятия природы игры желательно проводить в естественной природной среде. Дидактические игры дадут наилучший воспитательный результат, если будут проводиться с небольшой подгруппой детей (5-7 человек). Игры, направленные на развитие положительного отношения к природе, как и игры для обогащения экологических представлений, целесообразно использовать вариативно в зависимости от уровня экологической воспитанности детей.

В дидактических играх, направленных на развитие эстетического восприятия природы, ранее накопленные знания, умственные действия особенно обогащают и расширяют сферу чувств и переживаний, придают им осмысленность. При общении с природой у ребенка зарождается эмоциональное побуждение, исключается равнодушие и безразличие, возрастает мыслительная напряженность, степень участия творческого мышления, желание узнать больше нового, следовательно, идет процесс эмоционально-психологической готовности принять информацию о природе.

Использовать дидактические игры для обогащения экологических представлений следует с учетом представлений, которые сформированы у детей старшего дошкольного возраста: о многообразии и разнообразии природных объектов, о растениях и животных как живых организмах; о взаимосвязях и взаимозависимостях в природе; о человеке как части природы; о культуре поведения в природе.

Игры можно проводить в вербальной форме, а также с использованием природного и иллюстративного материала. Эти игры содействуют формированию конкретных представлений о предметах, приобретению более точных знаний об их признаках и свойствах. Их целесообразно проводить с детьми, имеющими низкий уровень экологических представлений.

В вербальных дидактических играх дошкольники, опираясь на представления о природных объектах, углубляют свои знания о них. Дети самостоятельно решают разнообразные познавательные задачи: описывают объекты, выделяют их характерные признаки, отгадывают по описанию, объединяют по разным свойствам и признакам. Этот вид игры целесообразно использовать в работе с дошкольниками, имеющими более высокий уровень сформированности экологических представлений.

Пониманию детьми содержащихся в дидактической игре задач, созданию особого эмоционального игрового настроения содействует включение в ее ход сказочного персонажа, который объясняет правила игры, следит за их соблюдением, поощряет ребят. При первом появлении персонажа воспитатель знакомит с ним детей и в дальнейшем берет его роль на себя - и таким образом ведет игру.

Повышению интереса дошкольников к дидактической игре и природным объектам способствует введение элемента соревнования или проблемной ситуации. Введение проблемных ситуаций в ход дидактических игр наполняет их экологическим содержанием, что, в свою очередь, способствует не только обогащению экологических представлений детей, но и воспитанию у них гуманного отношения к природе.

Чтобы поддержать стремление дошкольников отражать полученные в дидактических играх экологические представления и игровые навыки в самостоятельной игровой деятельности, в группах в отдельных уголках целесообразно разместить материал для организации детьми игр экологического содержания (планшеты с изображением природных зон, муляжи, картинки с изображением растений, животных, гербарии и т. п.). Таким образом, будет удовлетворяться возрастающий интерес дошкольников к природе, будут конкретизироваться полученные ранее представления.

Сюжетно-ролевая игра по своему характеру - деятельность отражательная. Основной источник, питающий игру ребенка, - это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей, которые принимают на себя дети в ходе игры, включает своеобразное использование вещей и предметов.

Усвоение знаний о природе при помощи сюжетно-ролевой игры, вызывающей эмоциональный отклик, оказывает влияния на формирование правильного отношения к объектам растительного и животного мира. Экологические знания, вызвавшие эмоциональную реакцию у детей, скорей войдут в их самостоятельную игровую деятельность, станут ее содержанием, чем знания, воздействие которых затрагивает лишь интеллектуальную сторону личности дошкольника.

Необходимость получать знания о природе и овладевать способами их реализации в игре - смыкают игровую деятельность с экологическим воспитанием. Включение сюжетно-ролевой игры в процесс обучения, в частности в занятия по экологии, ни в коей степени не противоречит становлению самостоятельной игровой деятельности. Наоборот, реализация программного содержания посредством включения в занятие по инициативе взрослого различных элементов игры послужит для детей игровым образцом, своеобразной формой обучающей игры, которая, несомненно, окажет влияние на содержание последующих игр, на формирование умения самостоятельно осуществлять игровые замыслы.

Характер игры целиком определяется логикой построения занятия. Поэтому с самого начала и до конца ход игры регламентирован, его определяет воспитатель: он заранее продумывает, подготавливает, организует и направляет игру в нужное русло. Замысел может остаться нереализованным, если сюжет не заинтересует детей, не вызовет у них эмоционального отклика, если будет нарушено ролевое поведение и т.д.

Исследование И.А. Комаровой показало, что оптимальной формой включения сюжетно-ролевой игры в процесс ознакомления дошкольников с природой являются игровые обучающие ситуации (ИОС), которые создаются педагогом для решения конкретных дидактических задач природоведческих занятий, наблюдений. Выявлены три типа ИОС.

Основная характеристика ИОС первого типа - использование игрушек-аналогов, которые изображают различные объекты природы. Игрушка способствует разграничению

представлений сказочно-игрушечного и реалистического характера, помогает осознанию специфики живого, выработке возможности правильно действовать с живым объектом.

Игрушка никого не подменяет, она наравне с животным (или растением) концентрирует на себя внимание, в равной степени является содержательным элементом обучения, что создает благоприятные условия для нахождения различий. Важно, чтобы использование игрушки на занятии полностью соответствовало ее функциональным назначениям: игрушка помогает создавать игровые ситуации, воспроизводить игровые действия, ролевые взаимоотношения.

Присутствие игрушек-аналогов уместно всякий раз, когда разговор на занятии строится на базе полученных в процессе наблюдений конкретных знаний. Они особенно эффективны, когда с животным невозможно непосредственное общение. Дети с удовольствием держат в руках игрушечную рыбку, птичку, зайчика, так как возможность взять в руки живых таких животных исключена. И, наоборот, они мало обращают внимания на игрушечного щенка, если на занятии присутствует живая собака, которую можно погладить, взять за лапу.

Требования к игрушке следующие: она должна быть опознаваема - независимо от материала и типа исполнения, в ней должны просматриваться характерные видотипичные признаки строения животного, растения. Игрушка должна быть эстетична - отвечать современным требованиям дизайна, вызывать у ребенка положительные эмоции.

Например, дети старшей группы рассматривают картину, на которой медведица купает медвежонка в реке, схватив его зубами за шиворот. Перед воспитателем стоит программная задача: формировать у дошкольников реалистические представления о жизни бурого медведя в лесу. Педагог вносит на занятие мягкую игрушку - симпатичного мишку и предлагает детям рассказать игрушечному медвежонку все, что они знают про бурых медведей, про их жизнь в лесу в разное время года, показать ему картину, объяснить, что такое лес, что и зачем делает медведица с медвежонком.

У детей появляется положительный эмоциональный настрой при виде симпатичной игрушки и ее намерений. Повышается познавательная и речевая активность детей: они охотно рассказывают игрушке все, что знают, что видят на картине, внимательно слушают дополнения и пояснения воспитателя, который не им, а мишутке рассказывает, как нелегко жить в лесу, как бурые медведи добывают пищу, как залегают на зиму в берлогу, как у медведицы в это время рождаются медвежата и как она заботится о них.

Включая данную ИОС в занятие, воспитатель достигает следующего педагогического эффекта: подавляющее большинство детей получают представление о жизни бурого медведя; уточняются и углубляются представления детей об отличии животного от игрушки; происходит легкое и высокоэффективное обучение дошкольников благодаря игровой мотивации и включения механизма косвенного обучения; происходит быстрая активизация интеллектуальных возможностей и способностей всех дошкольников; развивается игровая деятельность детей.

Используя метод игры, педагог достиг эффекта благодаря правильному сочетанию приемов в этой ИОС и специальной подготовке. Он продумал сюжет игры, в который включил программное содержание занятия; выбрал симпатичную игрушку, продумал ее действия и слова; во время занятия исполнял одновременно две роли - мишутки и воспитателя, легко переключался с одной на другую; выполнял с игрушкой игровые действия: поворачивал медвежонка к говорящим детям (он слушает их), подносил его к картине (он ее рассматривает), лапой показывал предметы на картине, и т.д.

Второй тип ИОС связан с использованием кукол, изображающих персонажей литературных произведений, хорошо знакомых детям, чтобы вызвать интерес и привлечь

внимание детей к дидактической цели занятия. При этом было обнаружено, что роль неизвестных игровых персонажей в обучении чрезмерно мала: они выполняют в основном развлекательную функцию, а в ряде случаев даже мешают решению программных задач занятия. Между тем герои полюбившихся сказок и мультфильмов воспринимаются детьми эмоционально, будоражат воображение, становятся объектом подражания. На это указывают многие исследователи, изучавшие влияние литературных произведений на игру дошкольников, их поведение (Т.А. Маркова, Д.В. Менджерицкая, Л.П. Бочкарева, О.К. Зинченко, А.М. Виноградова и др.).

И.А. Комаровой было сделано предположение, что куклы - персонажи некоторых сказок на основе их литературной биографии могут быть с успехом использованы на природоведческих занятиях. Для этой цели были выбраны Чипполино, Незнайка, Карлсон. Выбор этих персонажей неслучаен.

Чипполино, герой одноименной сказки Дж. Родари, очень симпатичен детям. Он нравится им за свою смелость, находчивость, дружелюбие. Чипполино много знает об овощах, и дети всегда рады встрече с ним: они уверены, что Чипполино расскажет что-то интересное. Карлсон - в некотором смысле антипод Чипполино. Он знаком детям по книге Астрид Линдгрен и по мультфильму как хвастунишка, баловник и весельчак. Незнайка, герой книги Н.Носова, носит свое имя неслучайно. Он много хвастается о своих способностях, на самом же деле ему часто недоступно решение самых простых вопросов.

С помощью выбранных литературных персонажей можно активизировать познавательную деятельность детей. Литературная биография каждого из них позволяет использовать либо его сильную (осведомленность Чипполино), либо слабую (незнание Незнайки) стороны их поведения в сказке. Именно поэтому Карлсон и Незнайка попадают в такие ситуации, когда необходимы знания и помощь детей. Эти моменты особенно хороши тем, что дошкольники меняют свою позицию: из обучаемых они превращаются в обучающих. Смена позиций выступает как положительный фактор обучения - активизируется умственная деятельность детей, В традиционном занятии воспитатель всегда над детьми: он задает вопросы, поучает, объясняет, рассказывает. Но когда Незнайка и Карлсон задают «глупые» вопросы, строят нелепые предположения, проявляют полную неосведомленность в событиях, уже дети стоят над ними. Такое соотношение придает дошкольникам уверенность, они обретают авторитет в собственных глазах. Дети не берут в расчет, что за Незнайку говорит воспитатель, а потому уверенно и пространно высказываются, дополняют, объясняют и тем самым упражняются в применении своих знаний, уточняют и закрепляют их.

Третий тип ИОС - это различные варианты игры в путешествие: «Поездка на выставку», «Экспедиция в Африку», «Экскурсия в зоосад», «Путешествие к морю» и др. Во всех случаях это сюжетно-дидактическая игра, включенная в занятия, наблюдения, труд. В каждом конкретном случае сюжет игры предполагает следующее: дети посещают новые места, знакомятся с новыми явлениями и объектами в качестве экскурсантов, туристов посетителей и т. д. В рамках ролевого поведения дети рассматривают, слушают пояснения. Воспитатель, взяв на себя роль экскурсовода, руководителя туристической группы опытного путешественника и т.д., рассказывает и показывает дошкольникам все то новое, ради чего они отправились в путь.

В формировании у детей эмоционального заинтересованного отношения к природе воспитатель использует не только дидактические и сюжетно-ролевые, но и все другие виды игр.

Большую группу игр с правилами составляют подвижные и подвижно-дидактические игры. В основе их лежат разнообразные движения - ходьба, бег, прыжки, лазанье, метание и т. д.

Подвижные игры удовлетворяют потребность растущего ребенка в движении, способствуют накоплению разнообразного двигательного опыта. Активность ребенка, радостные переживания, связанные с игрой, - все это благотворно влияет на самочувствие, настроение, создавая положительный фон для общего физического развития. Подвижные игры включают комплексы движений разного вида, большинство из которых связаны с крупными мышечными группами. Это делает данный вид игр важным средством физического воспитания, развития движений детей.

Методика проведения подвижных игр аналогична методике проведения дидактических игр и направлена на постепенное формирование у детей умения, самостоятельно организовывать эти игры.

С малышами воспитатель проводит очень простые по содержанию подвижные игры, так или иначе основанные на представлениях о природе. Эти игры закрепляют первые знания, которые дети получают в наблюдениях.

Словесно-дидактические игры могут скрасить досуг, прогулку в дождь, вынужденное ожидание, не требуют каких-либо условий, оснащения, Их лучше всего проводить со старшими дошкольниками, которые имеют уже достаточно широкий круг представлений о природе и у которых за словом возникает образ предмета. Эти игры интенсивно развивают мышление: гибкость и динамичность представлений, умение привлекать и использовать имеющиеся знания, умение сравнивать и объединять предметы по самым различным признакам, развивают внимание, быстроту реакции.

Интересны игры в загадки-описания - в них дети упражняются в умении выделять характерные признаки предмета, называть их словами, воспитывают внимание. Имеется целый ряд сборников, из которых воспитатель может выбрать игры с природным содержанием, с нужной на данное время дидактической задачей.

К *творческим играм* относятся игры-драматизации и строительно-конструктивные игры. Им присущи основные черты творческих игр: наличие замысла, сочетание ролевых и реальных действий и отношений и других элементов воображаемой ситуации, а также самостоятельность и самоорганизация детей.

Игра-драматизация строится на основе литературного произведения: сюжет игры, роли, поступки героев, их речь определяются текстом произведения. Наличие заранее данного сюжета и ролей сближает игру-драматизацию с играми, имеющими готовые правила. Это же отличает ее от сюжетно-ролевых игр на темы литературных произведений, где связь с тем или иным произведением менее устойчива и определена: возможно совмещение событий из разных литературных источников, введение новых действующих лиц, свободная передача содержания и т. д. Однако оба вида игр близки друг к другу и по значению, и по характеру руководства ими.

Строительно-конструктивные игры - разновидность творческой игры. В них дети отражают свои знания и впечатления об окружающем предметном мире, самостоятельно делают различные вещи, возводят здания, сооружения, но в весьма обобщенном и схематизированном виде.

В строительно-конструктивных играх происходит замещение одних предметов другими: постройки возводятся из специально созданных строительных материалов и конструкторов или же из природного материала - песка, снега.

Такого рода игры требуют от ребенка умений воссоздать образ предмета в его пространственном выражении. Отсюда в процессе игры формируется и развивается ориентировка ребенка в пространстве, умения различать и устанавливать величину и пропорции предмета, пространственные отношения. Игра способствует накоплению практически действенной ориентировки в пространстве: четкая ориентировка в

пространственных отношениях входит в содержание конструктивных умений, которые формируются в игре.

Детям нравятся игры-импровизации, в которых они могут с помощью движений изобразить крону дерева, порыв ветра. Такие игры возможны только после неоднократных наблюдений и апробаций различных движений. После экскурсии в лес, можно изображать лесных зверей, растительность (высокое дерево, широкий куст, маленький цветочек); если были на лугу, то передать полет бабочек, стрекоз, жучков и др.

Экологические игры позволяют сместить акцент с усвоения дошкольниками готовых знаний на самостоятельный поиск решений предложенных игровых задач, что способствует умственному воспитанию. Использование в играх естественных природных объектов, их изображений создает положительный эмоциональный фон для формирования эстетических чувств детей. Соотнесение дошкольниками своих действий в природном окружении с этическими эталонами, представленными в игровых заданиях, способствует нравственному воспитанию. Осознание себя как части природы, ценностное отношение к себе, равно как и к другим живым организмам, содействует физическому развитию.