

## Семинар-практикум для родителей на тему: «Дидактическая игра как фактор развития познавательной активности детей дошкольного возраста»

**Цель:** познакомить педагогов с разновидностью игр – дидактической, и дать знания о её ведении, материалах, задачах, видах.

Начиная с самого раннего возраста, ребёнок активно познаёт мир, исследуя всё происходящее вокруг. Поэтому, развивающие дидактические игры занимают важнейшее место в жизни ребёнка. Они расширяют представление малыша об окружающем мире, обучают ребёнка наблюдать и выделять характерные признаки предметов (величину, форму, цвет), различать их, а также устанавливать простейшие взаимосвязи.

В играх совершенствуется эстетическое восприятие мира. Дети познают красоту движений, их образность, у них развивается чувство ритма. Они овладевают поэтической образной речью.

Игра готовит ребенка к труду: дети изготавливают игровые атрибуты, располагают и убирают их в определенной последовательности, совершенствуют свои двигательные навыки, необходимые для будущей трудовой деятельности.

В процессе игры происходит не только упражнение в уже имеющихся навыках, их закрепление и совершенствование, но и формирование новых психических процессов, новых качеств личности ребенка.

Таким образом, игра это одно из комплексных средств воспитания: она направлена на всестороннюю физическую подготовленность (через непосредственное овладение основами движения и сложных действий в изменяющихся условиях коллективной деятельности), совершенствование функций организма, черт характера играющих.

**Дидактические игры** - это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Применение дидактических игр повышает эффективность педагогического процесса, кроме того, они способствуют развитию памяти, мышления у детей, оказывая огромное влияние на умственное развитие ребенка. Обучая маленьких детей в процессе игры, необходимо стремиться к тому, чтобы радость от игр перешла в радость учения.

### **Основные виды и структура дидактической игры**

В теории и практике дошкольного воспитания существует следующая классификация видов дидактических игр: с игрушками и предметами; настольно-печатные; словесные.

**В играх с предметами** используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие

предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются, что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.

**Настольно-печатные игры** - интересное занятие для детей. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино. Различны и развивающие задачи, которые решаются при их использовании.

**Словесные игры** построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях и др.

**Руководство дидактическими играми** в зависимости от возраста детей осуществляется по-разному. **У детей младшего возраста** возбуждение преобладает над торможением, наглядность действует сильнее, чем слово, поэтому целесообразнее объяснение правил объединить с показом игрового действия. Если в игре есть несколько правил, то не следует сообщать их сразу. Игры необходимо проводить так, чтобы они создавали бодрое, радостное настроение у детей, учили бы их играть, не мешая друг другу, постепенно подводили к умению играть небольшими группками и осознавать, что вдвоем играть интереснее. **У детей среднего дошкольного** возраста есть некоторый опыт совместных игр, но и здесь воспитатель принимает участие в дидактических играх. Он является учителем и участником игры, учит детей и играет с ними, стремится вовлечь всех детей, постепенно подводит их к умению следить за действиями и словами товарищей, т. е. интересуется процессом всей игры. Подбирает такие игры, в процессе которых дети должны вспомнить и закрепить бытовой словарь. Здесь могут быть использованы игры с куклой и комплектами всех предметов обихода. Предметы должны быть разные по цвету, форме, величине. В этом возрасте рекомендуется широко использовать музыкально-дидактические игры «Ну-ка, угадай», «Узнай по голосу», «Что кукла делает» и другие с целью обучения детей умению вслушиваться в звучание слов, звуков, встречающихся в словах. **Задача дидактических игр** заключается в упорядочении, обобщении, группировке впечатлений, уточнении представлений, в различении и усвоении названий форм, цвета, величины, пространственных отношений, звуков. **Дети старшего дошкольного** возраста обладают значительным игровым опытом и настолько развитым мышлением, что они легко воспринимают чисто словесные объяснения игры. С детьми этого возраста проводятся дидактические игры со всей группой, с небольшими группками. У них, как

правило, складываются коллективные взаимоотношения на почве совместных игр.

В дидактических играх детей старшего возраста отражаются более сложные по своему содержанию жизненные явления (быт и труд людей, техника в городе и деревне). Дети классифицируют предметы по материалу, назначению (например, игра «Где что спрятано»). Широко используются в этом возрасте словесные игры, требующие большого умственного напряжения. У детей подготовительной к школе группы игровая деятельность более осознана и направлена на достижение результата. Руководство должно быть таким, чтобы игра содействовала интеллектуальному развитию и в то же время оставалась игрой. Необходимо и в этом возрасте сохранить эмоциональный настрой детей, переживание радости от хода игры и удовлетворения от результата, т. е. решения задачи.

**В зависимости от использования дидактического материала дидактические игры традиционно подразделяются на три группы:**

- игры с предметами и игрушками, включающие сюжетные дидактические игры и игры-инсценировки;
- настольно-печатные игры, устроенные по типу разрезных картинок, складных кубиков, лото, домино;
- словесные.

Предметные игры — это игры с народной дидактической игрушкой, мозаикой, бирюльками, различными природными материалами (листьями, семенами). К народным дидактическим игрушкам относят деревянные конусы из одноцветных и разноцветных колец, бочонки, шары, матрешки, грибки и др.

Настольно-печатные игры направлены на уточнение представлений об окружающем, систематизацию знаний, развивают мыслительные процессы и операции (анализ, синтез, обобщение, классификацию и др.).

Настольно-печатные игры могут быть разделены на несколько видов:

1. Парные картинки. Игровая задача состоит в том, чтобы подобрать картинки по сходству.
2. Лото. Они строятся также по принципу парности: к картинкам на большой карте подбираются тождественные изображения на маленьких карточках. Тематика лото самая разнообразная: «Игрушки», «Посуда», «Одежда», «Растения», «Дикие и домашние животные» и др. Игры в лото уточняют знания детей, обогащают словарь.
3. Домино. Принцип парности в этой игре реализуется через подбор карточек-картинок при очередном ходе. Тематика домино так же разнообразна, как и лото. В игре развиваются сообразительность, память, умение предвидеть ход партнера и т. д.
4. Разрезные картинки и складные кубики, на которых изображенный предмет или сюжет делится на несколько частей. Игры направлены на

развитие внимания, сосредоточенности, на уточнение представлений, соотношение между целым и частью.

5. Игры типа «Лабиринт» предназначены для детей старшего дошкольного возраста. Они развивают пространственную ориентацию, умение предвидеть результат действия.

Словесные игры. В эту группу входит большое количество народных игр типа «Краски», «Молчок», «Черное и белое» и др. Игры развивают внимание, сообразительность, быстроту реакции, связную речь.

Таким образом, игра - незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, ценных морально-волевых и физических качеств. Однако следует помнить, что при проведении подвижных игр в силу их специфики, прежде всего, решаются задачи собственно физического воспитания.

### **Дидактические игры:**

#### **1. Воскобович. Волшебная восьмерка 1**

Волшебная восьмерка – [развивающая игра](#) Вячеслава Воскобовича, направленная на начальное обучение чтению и счету, формирование логического мышления и повышение внимательности. Благодаря «Волшебной восьмерке» ребенок научится различать цвета и составлять цифры.

Игра представляет собой основу-дощечку. На нее с помощью резинок крепятся разноцветные детали цифр. Также прилагаются схемы сложения цифр и инструкция.

Задачей ребенка будет складывать цифры от нуля до девяти, подкладывая части цифр (палочки) под крупную резинку. Для облегчения задачи можно научить малыша считалочке «Кохле-Охле-Желе-Зеле...». В методике Воскобовича Кохле, Охле, Желе и т.д. – это [радужные гномы](#), помогающие ребенку выучить цвета. Первые буквы их имени – первые буквы названия цветов радуги. Официальный сайт Воскобовича рекомендует использовать во время уроков интересные истории и сказочных персонажей. Так малыш будет лучше усваивать информацию и полюбит занятия.

Когда ребенок научился собирать цифры можно осваивать и цветную сторону палочек. Расскажите ребенку о радуге и о том, что цвета в ней располагаются в определенном порядке. Можно выложить «радугу» из деталей конструктора. Затем попробуйте вместе с ребенком собрать восьмерку на игровом поле, пользуясь написанной на ней подсказкой: КОХЛЕ – красный, ОХЛЕ – оранжевый, ЖЕЛЕ - желтый, ЗЕЛЕ- зеленый, ГЕЛЕ- голубой, СЕЛЕ- синий, ФИ – фиолетовый. Освоив порядок цветов в восьмерке можно поиграть в игру «Найди ошибку». Ребенок закрывает глаза, а взрослый переворачивает несколько деталей. Ребенок должен назвать «спрятавшиеся» цвета. Или взрослый делает восьмерку неправильно, поменяв какие-то цвета местами. Ребенок должен исправить ошибки, чтобы все детали были на своих местах.

*Второй этап игры* – конструирование по словесной модели. Для этого нужно выучить считалку КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Эта

считалка – шифр для создания цифры восемь. Но и остальные цифры можно зашифровать также. Например, если убрать из «Волшебной восьмерки» Воскобовича голубую деталь получится цифра девять. То есть считалка для цифры девять будет КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Вместе с ребенком конструируем цифры и составляем для них шифры-считалки. Когда малыш освоит игру можно загадывать ему считалку, а он должен узнать, что за цифра зашифрована, и собрать ее. Или пусть он загадывает цифры, которые собрал Вам, называя их цветовой шифр. Чтобы было интереснее, можно загадывать, сколько спрятано игрушек или конфет или какую-нибудь другую «секретную информацию».

*Третий этап игры* – мысленное создание словесных моделей цифр без опоры на действие. Называем шифр любой цифры, а ребенок должен угадать цифру, не собирая ее. Или вспоминаем все цифры, в которых есть зеленая (можно загадать любой из семи цветов) деталь. Сколько их всего? Или так же вспоминаем цифры, в которых нет загаданной детали.

**2. Кубики Никитина. «Сложи Узор».** С помощью такого обучающего развлечения можно развить пространственное и образное мышление, художественные и конструкторские способности, а также фантазию и внимание. **Основные правила игры «Сложи узор»** Каждое из заданий в названном развивающем развлечении имеет свой уровень сложности, поэтому малыш может сам выбрать подходящий ему по силам. Каждый узор можно придумать самостоятельно или складывать по имеющемуся образцу. Во время наблюдения за старшими, которые создают конструкции, малыш с удовольствием сам начнет подражать им, а потом и делать свои рисунки. Маленькие дети могут сначала выполнить узор в натуральном масштабе на бумаге, а потом создать собственные изображения из геометрических фигур. Никитины советуют освоить так называемый метод ледокола. Это значит, что каждое из занятий следует начинать с небольшой паузы, при этом уйдя в обучении назад на несколько шагов. После того как малыш уже сможет повторить задание, с которым он знаком, мама или папа предлагают ему новое. Кстати, взяв на вооружение "метод ледокола" Никитина, методика и технология работы социального педагога получают хорошее подспорье. Ведь любая сложность в жизни ребенка может решаться так же. Если проблему не удастся преодолеть сразу - лучше оставить ее решение и заняться им спустя некоторое время, с новыми силами.

### **3. Игры с палочками Кюизенера**

Бельгийский учитель начальной школы **Джордж Кюизенер (1891-1976)** разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. В 1952 году он опубликовал книгу "Числа и цвета", посвященную своему учебному пособию.

**Палочки Кюизенера** – это набор счетных палочек, которые еще называют «числа в цвете», "цветными палочками", "цветными числами", "цветными линейками". В наборе содержатся четырехгранные палочки 10 разных цветов и длиной от 1 до 10 см. Разработал Кюизенер палочки так, что палочки одной длины выполнены в одном цвете и

обозначают определенное число. Чем больше длина палочки, тем большее числовое значение она выражает.

Выпускаемые производителями счетные палочки Кюизенера отличаются количеством, цветовой гаммой и материалом (дерево или пластмасса). **Для начала можно использовать упрощенный набор из 116 палочек.** В нем 25 белых палочек, 20 розовых, 16 голубых, 12 красных, 10 желтых, 9 фиолетовых, 8 черных, 7 бордовых, 5 синих и 4 оранжевых. Палочки Кюизенера, в основном, предназначены для занятий с детьми от 1 года до 7 лет.

### ***Игровые задачи цветных палочек***

Счетные палочки Кюизенера являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое. Набор способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности, мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей.

*На начальном этапе занятий палочки Кюизенера используются как игровой материал.* Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

**4. Двухцветный квадрат Воскобовича (2-5 лет).** Во что можно превратить квадрат? Если это **Квадрат Воскобовича**, который еще называют вечным оригами, то его можно превратить в домик, конфету, летучую мышь, конверт, семафор, мышку, ежика, звездочку, башмачок, лодку, рыбку, самолет, птичку, маленький домик, котенка, подъемный кран, черепаху, мальчика в плаще и ворона. Это только те превращения, которые есть в инструкции. А ведь можно и самим что-то придумать!

Он представляет собой тканевую основу, на которую наклеены пластиковые треугольники. Они зеленые с одной стороны и красные с другой. Между треугольниками остаются полоски ткани, по которым квадрат можно сгибать.

Складывая «Квадрат» можно познакомить ребенка с геометрическими фигурами (квадратом, прямоугольником и треугольником) и их свойствами.

Играя с «Квадратом» можно давать задания на тренировку внимания, логики, сообразительности. Например, сложив домик с зеленой крышей, спросите у ребенка, сколько он видит красных квадратов. Первый ответ, который приходит на ум – два, но если присмотреться внимательнее, то выяснится, что их три. А зеленый квадрат один. А вот не красных квадратов четыре. И таких заданий можно придумать великое множество!

Занятия с «Квадратом Воскобовича» развивают умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, пространственное мышление, воображение, логику, внимание, умение

сравнивать и анализировать, гибкость мышления, моторику рук и творческие способности.

### **5. Игра Никитина «Кубики для всех».**

Игра в "Кубики для всех" учит мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками, развивает способности к комбинаторике и пространственному мышлению, учит мыслить "объемными фигурами". Игра помогает овладеть графической грамотностью, понимать уже до школы план, карту, чертеж. Фигурки игры "Кубики для всех" обладают почти неисчерпаемыми возможностями разнообразных сочетаний и позволяют составлять громадное количество различных моделей или разных вариантов одной и той же модели. Например, уложить все 7 фигурок в куб можно несколькими десятками способов.

Игра как средство развития познавательных процессов детей дошкольного возраста содержит в себе большие потенциальные возможности:

- активизирует познавательные процессы (мышление, внимание, память, воображение и др.);

- воспитывает интерес и внимательность детей старшего дошкольного возраста;

- развивает способности;

- вводит детей в жизненные ситуации;

- учит их действовать по правилам, развивает любознательность.

Список литературы:

- 1.Абрамова Г.С. Практикум по возрастной психологии.М. 2009.
- 2.Асеев В.Т. Возрастная психология: Учебное пособие. - Иркутск, 2009.
- 3.Афони́на И.Н., Барсукова Л.С., Соколова Т.Н. Схемы и таблицы по психологии и педагогике: учебно-педагогическое пособие по специальности "Дошкольное образование".М. 2010.
- 4.Берн Э. За пределами игр и сценариев пер. с англ. Герасимчик Ю.И. 2-е изд. - Минск 2008. - 451 с.
- 5.Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. - М. 2009. - 152 с.
- 6.Васильева М.А. Программа воспитания и обучения в детском саду Под редакцией М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой. - М.: Мозаика-Синтез, 2007. - 240 с.
- 7.Васильков Г.А., Василькова В.Г. От игры - к спорту. - М. 2009. - 199 с.