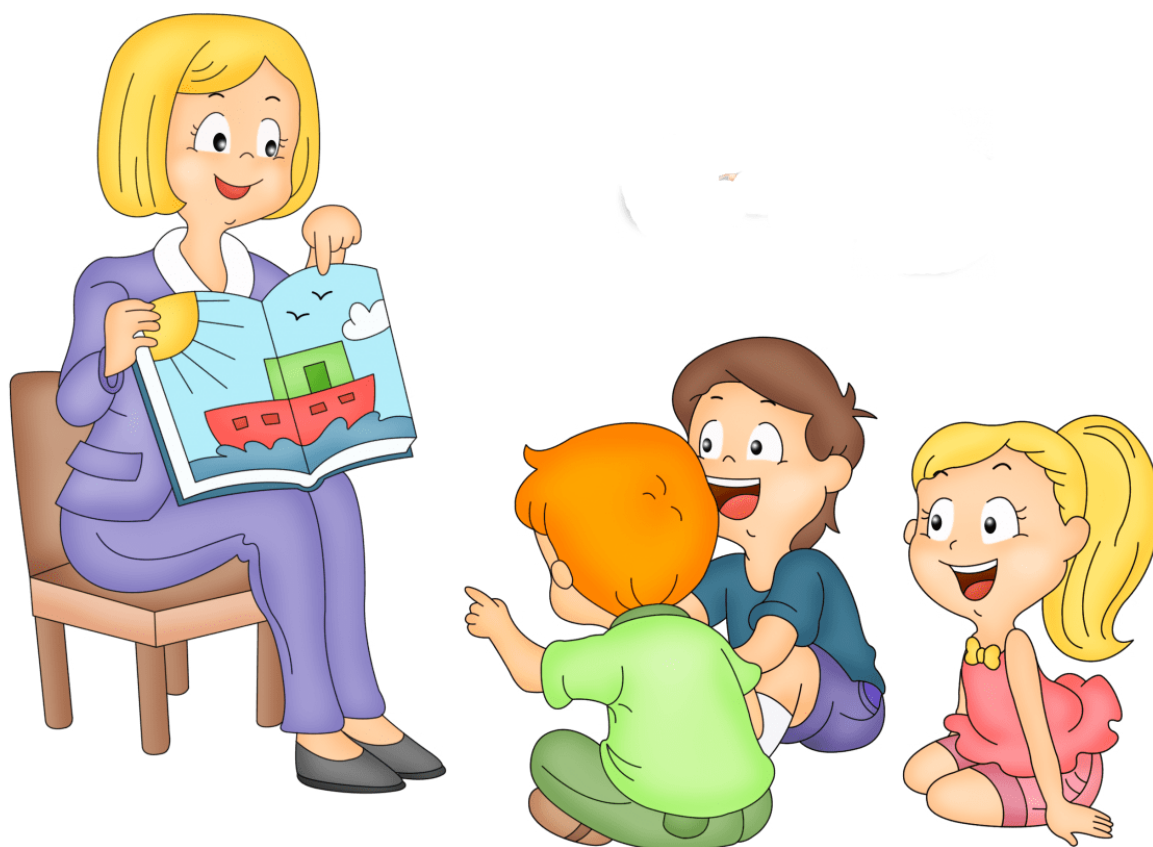


МАДОУ МО г. Краснодар

«Детский сад общеразвивающего вида №114 «Аленький цветочек»

### Методическая разработка

На тему: «Развитие игровой деятельности детей дошкольного возраста»



Автор: воспитатель

Шидиева Албина Робертовна

г. Краснодар

## Содержание

Введение.....	4
Глава I. Теоретические основы использования игры в процессе обучения	
1.1 История вопроса.....	5
1.2 Психологические основы и особенности игры.....	6
1.3 Технология игры.....	10
Глава II. Место и роль дидактической игры в воспитательно-образовательном процессе.....	13
2.1 Общая характеристика дидактических игр.....	13
2.2 Использование дидактической игры в обучении старших дошкольников.....	16
Заключение.....	20
Литература.....	21
Приложение	

## **Аннотация**

В методической разработке анализируется место и роль дидактической игры в воспитательно-образовательном процессе, которая используется для познавательного и интеллектуального развития дошкольников. Среди всего многообразия игр для дошкольников дидактическим играм принадлежит особое место. Дидактические игры - это разновидность игр с правилами, специально создаваемыми педагогикой в целях воспитания и обучения детей. В методической разработке рассматриваются виды дидактических игр и их включение в образовательно-воспитательный процесс для полноценного всестороннего развития детей дошкольного возраста.

Данная методическая рекомендация разработана для педагогов, родителей (законных представителей) детей, а также студентов педагогических техникумов и университетов. Разработчиком является Шидиева А.Р., воспитатель 1 категории, МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад общеразвивающего вида №114 «Аленький цветочек».

## Введение

Игра – это наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки из окружающего мира полученных впечатлений. В игре ярко проявляются мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении.

Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу чем на занятии. Игра – это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдением, беседами, чтением и т.д.

Играя дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра – это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни.

Они учатся решать самостоятельно игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного. Пользоваться своими знаниями, выражать их словами.

Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора. С развитием интереса к труду взрослых, к общественной жизни, к героическим подвигам людей у детей появляются первые мечты о будущей профессии, стремление подражать любимым героям. Все делает игры важным средством сознания направленности ребенка, который начинает складываться в дошкольном детстве.

Таким образом игровая деятельность является актуальной проблемой процесса обучения.

Актуальность проблемы определила выбор темы данной работы.

# Глава I. Теоретические основы использования игры в процессе обучения

## 1.1 История вопроса

Слово "игра", "играть" в русском языке чрезвычайно многозначны. Слово "игра" употребляется в значении развлечения, в переносном значении. Е.А. Поправский говорит, что понятие об "игре" вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так у древних греков слово "игра" означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас называется "придаваться ребячеству". У евреев слово "игра" соответствовало понятию о шутке и смехе. В последствии на всех европейских языках слово "игра" стали обозначать обширный круг действий человеческих, с одной стороны не претендующих на тяжелую работу, с другой стороны – доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот круг понятий стало входить все, и начиная от детской игры в солдатики до трагического воспроизведения героев на сцене театра.

Слово "игра" не является понятием в строгом смысле этого слова. Может быть именно потому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначенными словом "игра", мы не имеем до настоящего времени удовлетворительного объяснения разных форм игры.

Исследования путешественников и этнографов, содержащие материал о положении ребенка в обществе, находящемся на относительно низком уровне истории развития, дают достаточно оснований для гипотезы о возникновении и развитии детской игры. На различных стадиях развития общества, когда основным способом добывания пищи являлось собирательство с применением простейших орудий, игры не существовало. Дети рано включались в жизнь взрослых. Усложнение орудий труда, переход к охоте, скотоводству привели к существенному изменению положения ребенка в обществе. Возникла потребность в специальной подготовке будущего охотника. В связи с этим взрослые изготавливали орудия для детей. Возникли игры-упражнения. Детские орудия увеличивались вместе с ростом ребенка. Общество в целом заинтересовано в подготовке детей к участию в будущем в самых ответственных и важных областях труда, и взрослые всячески содействуют играм-упражнениям детей, над которыми настраиваются игры соревнования, являющиеся своеобразным экзаменом и общественным смотром достижения детей. В дальнейшем появляется сюжетно-ролевая игра. Игра в которой ребенок применяет на себя и выполняет роль, соответственно каким-либо действиям взрослых.

Дети, предоставленные сами себе, объединяются и организуют свою особую игровую жизнь, воспроизводящую в основных чертах общественные отношения и трудовую деятельность взрослых. Историческое развитие игры не повторяется. В онтогенезе хронологически первой является ролевая игра,

служащая главнейшим источником формирования социального сознания ребенка в дошкольном возрасте.

Таким образом детство неотделимо от игры. Чем больше детства в культуре, тем важнее игра для общества.

## 1.2 Психологические основы игры

Задолго до того как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важнейших средств воспитания детей. Время когда воспитание выделилось в особую общественную функцию, уходит в глубь веков, уходит и использование игры как средство воспитания. В различных педагогических системах игре придавалось разная роль, но нет ни одной системы, в которой в той или иной мере не отводилось бы место игре.

Игре приписывают самые разнообразные функции, как чисто образовательные, так и воспитательные, поэтому возникает необходимость более точно определить влияние игры на развитие ребенка и найти ее место в общей системе воспитательной работы учреждений для детей.

Необходимо более точно определить те стороны психического развития и формирования личности ребенка, которые по преимуществу развиваются в игре или испытывают лишь ограниченное воздействие в других видах деятельности.

Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозможен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни детей, и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития.

Главнейшим является значение игры для мотивационно-потребностной сферы ребенка. Согласно работам Д.Б. Эльконина [15, с274], проблема мотивов и потребностей выдвигается на первый план.

В основе информации игры при переходе от пред дошкольного к дошкольному детству лежит расширение круга человеческих предметов, овладение которыми встает теперь перед ребенком как задача и мир. Этот мир осознается им в ходе его дальнейшего психического развития само расширение круга предметов, с которым ребенок хочет действовать самостоятельно, является вторичным. В его основе лежит "открытие" ребенком нового мира, мира взрослых с их деятельностью, их функциями, их отношениями. Ребенок на границе перехода от предметной к ролевой игре еще не знает ни общественных отношений взрослых, ни общественных функций, ни общественного смысла их деятельности. Он действует в направлении своего желания, объективно ставит себя в положение взрослого, при этом происходит эмоционально-действенная ориентация в отношении взрослых и смыслах их деятельности.

Здесь интеллект следует за эмоционально-действенным переживанием. Игра вступает как деятельность, имеющая ближайшее отношение к потребностной сфере ребенка. В ней происходит первичная эмоционально-действенная

ориентация в смыслах человеческой деятельности, возникает осознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность быть взрослым. Значение игры не ограничивается тем, что у ребенка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ним задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов. Гипотетически можно представить себе, что именно в игре происходит переход от непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщенных намерений, стоящих на грани сознательности.

Прежде чем говорить о развитии умственных действий в процессе игры, необходимо перечислить основные этапы, через которые должно проходить формирование всякого умственного действия и связано с ним понятия.

- этап формирования действия на материальных предметах или материальных моделях заместителях.

- этап формирования того же действия в плане громкой речи .

- этап формирования собственно умственного действия.

Рассматривая действия ребенка в игре легко заметить, что ребенок уже действует со знанием предметов, но еще опирается при этом на их материальные заместители – игрушки. Анализ развития действий в игре показывает, что опора на предметы – заместители и действия с ними все больше сокращаются.

Если на начальных этапах развития требуется предмет – заместитель и относительно развернутое действие с ним, то на более позднем этапе развития игры, предмет выступает через слова – названия уже как знак вещи, а действие – как сокращенные и обобщенные жесты, сопровождающиеся речью. Таким образом, игровые действия носят промежуточный характер умственных действий со значениями предметов, совершающихся на внешние действия.

Путь развития к действиям в уме оторванными от предметов значениями, есть одновременно возникновение предпосылок для становления воображения. Игра вступает как такая деятельность, в которой происходит формирование предпосылок к переходу умственных действий на новый, более высокий этап – умственных действий с опорой на речь. Функциональное развитие игровых действий вливается онтогенетическое развитие, создавая зону ближайшего развития умственных действий.

В игровой деятельности происходит существенная перестройка поведения ребенка, оно становится произвольным. Под произвольным поведением необходимо понимать поведение, осуществляющееся в соответствии с образом и контролируемое путем сопоставления с этим образом как с этапом.

Ученые обращали внимание на то, что характер движений, выполняемых ребенком в условиях игры и в условиях прямого задания, существенно различен. И установили, что в ходе развития меняется структура и организация движений. В них явно вычленяется база подготовки и фаза выполнения.

Эффективность движения, так и его организация существенно зависят от того, какое структурное место занимает движение в осуществлении той роли, которую выполняет ребенок.

Игра представляет собой первую доступную для дошкольника форму деятельности, которая предполагает сознательное воспитание и усовершенствование новых действий.

З.В. Манулейко [9] раскрывает вопрос о психологическом механизме игры. Опираясь на ее работы, можно сказать, что большое значение в психологическом механизме игры отводится мотивации деятельности. Выполнение роли, будучи эмоционально привлекательным, оказывает стимулирующее влияние на выполнение действий, в которой роль находит свое воплощение.

Указание на мотивы является, однако, недостаточным.

Необходимо найти тот психический механизм, через который мотивы могут оказывать это воздействие. При выполнении роли образец поведения, содержащийся в роли, становится одновременно этапом, с которым ребенок сравнивает свое поведение, контролирует его. Ребенок в игре, выполняет как бы две функции: с одной стороны он выполняет свою роль, а с другой контролирует свое поведение.

Произвольное поведение характеризуется не только наличием образца, но и наличием контроля за выполнением этого образца. При выполнении роли имеется своеобразное раздвоение, то есть "рефлексия". Но это еще не сознательный контроль, так как функция контроля еще слаба и часто требует поддержки со стороны ситуации, со стороны участников игры. В этом слабость рождающейся функции, но значение игры в том, что эта функция здесь зарождается. Именно поэтому игру можно считать школой произвольного поведения.

Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду и еще для многого другого. Все эти воспитательные эффекты опираются как на свою основу, на то влияние, которое игра оказывает на психическое развитие ребенка, на становление его личности.

Основным мотивом игры в дошкольном возрасте является интерес к деятельности взрослых, стремление приобщиться к ней, воспроизвести ее особенности.

Особенностью игры является то, что заниматься ею побуждает детей интерес не к результату, а к процессу деятельности. Этим игра единственно отличается от других видов деятельности (труда, учения), которые в основном направлены на достижение того или иного результата.

Игра есть отражение окружающей действительности и прежде всего действий и взаимоотношений окружающих людей. "Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить". (М.Горький).

Играя ребенок воспроизводит в активной, наглядно-действенной форме сцены из жизни окружающих взрослых, их труд, их отношение друг к другу и к своим обязанностям и таким образом получает возможность полнее осознавать



окружающую действительность, глубже пережить изображаемые события, правильнее их оценить.

Поэтому игра оказывает такое глубокое влияние на психическое развитие ребенка – дошкольника, на формирование его личности.

В процессе развития ребенка содержание игр в детской жизни изменяются. Первые игры возникают уже в раннем возрасте. Однако их содержание и характер сначала еще примитивны.

В большинстве случаев игра сводится к воспроизведению простейших действий с предметами домашнего обихода, которые ребенок освоил самостоятельно или путем подражания взрослым. При этом малыша интересует в действии не его внутреннее содержание, а его внешняя, процессуальная сторона.

Ребенок возит взад и вперед тележку, одевает и раздевает куклу потому, что сам процесс доставляет ему удовольствие. Общее изменение деятельности ребенка, расширение его опыта приводит к изменению характера его игр.

При переходе к дошкольному возрасту дети начинают отображать в игре не только внешнюю сторону человеческих действий, но и их внутреннее содержание – то, зачем они делаются, то значение, которое они имеют для других людей. Так, играя в железную дорогу, дошкольники изображают не только внешнюю сторону дела – пыхтение и свист паровоза, движение поршней и т.д., но и взаимоотношение машиниста, кондуктора, пассажиров и пр.

Важное значение в творческой игре приобретает выполнение определенной роли. В отличие от ребенка раннего возраста, который в своих играх остается самим собой, дошкольник, играя, преобразуется в шофера, солдата и т.д.

Выполнение роли связано с более сложной организацией игровой деятельности. Если дети раннего возраста играют в одиночку или же совместно делают одно и то же, то в игре дошкольников устанавливаются сложные взаимоотношения с распределением обязанностей между собой. Развитие игры связано, таким образом, с ростом детского коллектива, с выработкой привычки к совместной деятельности.

Следующей особенностью дошкольной игры является подчинение играющих определенным правилам.

Даже в тех случаях, когда эти правила не формируются (как, например в ролевых играх), они все же не являются необходимым составным компонентом игровой деятельности дошкольников.

Еще более важное значение приобретает выполнение правил в подвижных и дидактических играх. Там эти правила уже носят явно выраженный, четко сформулированный характер.

В большинстве творческих игр какие-либо реальные действия, которые совершаются взрослыми в одних условиях, воспроизводятся ребенком в других игровых обстоятельствах.

Игра дошкольника непрерывно сопровождается работой творческого воображения. Игра представляет собой воспроизведение реальных действий в воображаемых обстоятельствах.

Однако постепенно под влиянием воспитателя, игровая деятельность младших дошкольников усложняется и отдельные действия начинают объединяться в единое целое, соответственно изображаемому сюжету. Дети начинают брать на себя определенные роли.

У детей 4-5 лет творческая сюжетная игра достигает более высокой степени развития. Содержание детских игр становится богаче и разнообразнее. Дети отражают самые разнообразные виды и стороны человеческой деятельности. Они воспроизводят в игре различные виды труда, событий из жизни.

Наряду с творческими играми продолжают развиваться игры подвижные и дидактические. Дети постепенно научатся действовать по правилам, подчинять свою активность известным задачам, настойчиво стремиться к определенным результатам и достижениям.

### 1.3 Технология игровых форм

Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить дошкольника осознать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни и программы собственной, как правило, глубоко скрытой в обычной обстановке, самостоятельной деятельностью и предвидеть ее ближайшие результаты.

Опираясь на работу П.И. Пидкасистого [9, с 31], мы можем утверждать, что все игры делятся на естественные и искусственные. Естественная игра есть спонтанная ориентировочная деятельность, которой, благодаря естественным процессам самонаучения, человек самостоятельно осваивает новые формы и способы действия в привычной обстановке. Главное отличие искусственной игры от естественной заключается в том, что человек знает, что он играет, и на основе этого очевидно знания широко использует игру в своих целях.

Можно выделить шесть известных организационных форм игровой деятельности: индивидуальную, одиночную, парную, групповую, коллективную и массовую формы игры:

- К индивидуальным формам игр можно отнести игру одного человека с самим собой во сне и наяву, а также с различными предметами и звуками;
- Одиночная игра – это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения поставленной цели;
- Парная форма игры – это игра одного человека с другим человеком, как правило в обстановке соревнования и соперничества;
- Групповая форма игры – это групповая игра трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и ту же цель;
- Коллективная форма игры – это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяют команды соперников;
- Массовая форма игры – это есть тиражированная одиночная игра с прямой или обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют миллионы людей.

В воспитании и обучении детей большое значение имеют игры с правилами: дидактические, настольно-печатные, подвижные. Они создают интерес к решению умственных задач, способствуют развитию произвольного внимания – очень важного фактора успешного обучения. Кроме того, помогают выработать такие нравственные качества, как воля, выдержка, самообладание. Однако анализ организации детской жизни в дошкольных учреждениях показывает, что воспитатели недостаточно уделяют внимание обучению детей правилам игр и в самостоятельной деятельности дети играют примитивно, используя ограниченное количество игр.

Между тем, очень важно, чтобы самостоятельные сюжетно-ролевые игры сочетались с играми с правилами, чтобы в них использовались различные варианты ролевого поведения. Только при этих условиях игра станет формой организации детской жизни и займет нужное место в педагогическом процессе.

Анализ практики воспитания детей раннего возраста и младшего дошкольного возраста, показывает, что у воспитателей возникает ряд трудностей при руководстве игрой.

Почти в каждой группе есть дети, которые не играют и не любят играть. Они не проявляют интереса к сюжетно-образным игрушкам или однообразно с ними манипулируют, тонус эмоциональной и познавательной активности у них понижен. Такие дети трудно усваивают программный материал, требующий определенного развития мышления и речи, которые в значительной степени формируются в игре.

Детская игра – явление неоднородное. Даже глаз непрофессионала заметит, насколько разнообразны игры по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу.

В силу многообразия детских игр оказывается сложным определить исходные основания для их классификации.

В работах Н.К.Крупской детские игры делятся на две группы по тому же принципу, что и у П.Ф.Лесгафта, но называются немного иначе: игры, придуманные самими детьми и игры, придуманные взрослыми. Первые Крупская назвала творческими, подчеркивая их главную особенность – самостоятельный характер. Другую группу игр этой классификации составляют игры с правилами. Как и любая классификация, данная классификация носит условный характер.

К творческим играм относятся игры, в которых ребенок проявляет свою выдумку, инициативу, самостоятельность. Творческие проявления детей в играх разнообразны: от придумывания сюжета и содержания игры, поиска путей реализации замысла до перевоплощения в ролях, заданных литературными произведениями. В зависимости от характера творчества детей, от игрового материала, используемого в играх, творческие игры делятся на режиссерские, сюжетно-ролевые, игры со строительным материалом.

Игры с правилами – особая группа игр, специально созданных народной или научной педагогикой для решения определенных задач обучения и воспитания детей. Это игры с готовым содержанием, с фиксированными правилами,

являющимися неизменным компонентом игры. Обучающие задачи реализуются через игровые действия ребенка при выполнении какого-либо задания (найти, сказать наоборот, поймать мяч и т.д.).

В зависимости от характера обучающей задачи игры с правилами делятся на две большие группы – дидактические и подвижные игры, которые, в свою очередь, классифицируются с учетом разных оснований. Так дидактические игры подразделяются по содержанию (математические, природоведческие, речевые и др.), по дидактическому материалу (игры с предметами, игрушками, настольно-печатные, словесные).

Подвижные игры классифицируются по степеням подвижности (игры малой, средней, большой подвижности), по преобладающим движениям (игры с прыжками, с перебежками и др.), по предметам, которые используются в игре (игры с мячом, с лентами, с обручами и др.).

Таким образом, игры – важнейшее средство воспитания и обучения детей дошкольного возраста.

## **Глава II. Место и роль дидактической игры в воспитательно-образовательном процессе**

### **2.1 Общая характеристика дидактической игры**

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия, правила.

Как отмечал А.Н. Леонтьев, дидактические игры относятся к "рубежным играм", представляя собой переходную к той неигровой деятельности, которую они подготавливают. Эти игры способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций, представляющих собой основу обучения. Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера – обучающей задачи. Ею руководствуются взрослые, создавая ту или иную дидактическую игру, но облачают ее в занимательную для детей форму.

Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Однако, если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата.

Таким образом, активное участие, тем более выигрыш в дидактической игре зависят от того, насколько ребенок овладел знаниями и умениями, которые диктуются ее обучающей задачей. Это побуждает ребенка быть внимательным, запоминать, сравнивать, классифицировать, уточнять свои знания. Значит, дидактическая игра поможет ему чему-то научиться в легкой, непринужденной форме. Такое непреднамеренное обучение получило название автодидактизма.

Дидактические игры существуют много веков. Их первым создателем был народ, подметивший удивительную особенность маленьких детей - восприимчивость к обучению в игре, с помощью игр и игрушек. За всю историю человечества у каждого народа сложились свои дидактические игры, были созданы своеобразные дидактические игрушки, ставшие частью его культуры. В содержании дидактических игр и игрушек отразились особенности национального характера, природы, истории, туда, быта того или иного народа.

Народные дидактические игры обеспечивают взаимосвязь воспитательного и обучающего воздействия с учетом возрастных психофизиологических особенностей ребенка. Для народных дидактических игр характерно четко выраженное обучающее эмоционально-познавательное содержание, воплощенное в игровой форме, образности, динамичности игровых действия. Содержание игры событийно, т.е. отражает какой-либо случай, происшествие, вызывающие определенный эмоциональный отклик у ребенка и обогащающее его социальный опыт.

В русской народной педагогике имеются дидактические игры и игрушки, предназначенные для детей разных возрастов: от раннего до школьного. Они входят в жизнь ребенка очень рано – на первом году жизни.

Для детей постарше русская народная педагогика предназначает дидактические игры, в которых заложена возможность развития активности, сноровки, инициативы, смекалки. Здесь находят выражение присущая дошкольникам потребность в движении, в общении со сверстниками, заключается обильная пища для работы ума, воображения.

С течением времени народные игры подвергаются изменениям, которые вносят сами дети (обновляют содержание, усложняют правила, используют иной игровой материал). Варианты игр творят педагоги-практики. Опираясь на идеи, заложенные в народных играх, ученые создают новые дидактические игры, предлагают целые системы таких игр.

Традиция широкого использования дидактических игр в целях воспитания и обучения детей, сложившаяся в народной педагогике, получила свое развитие в трудах ученых и в практической деятельности многих педагогов. По существу, в каждой педагогической системе дошкольного воспитания дидактические игры занимали и занимают особое место.

Автор одной из первых педагогических систем дошкольного воспитания Фридрих Фребель был убежден, что задача первоначального образования состоит не в учении в обыкновенном смысле этого слова, а в организации игры. Оставаясь игрой, она должна быть пронизана уроком. Ф. Фребель разработал систему дидактических игр, которая представляет собой основу воспитательно-образовательной работы с детьми в детском саду.

В эту систему вошли дидактические игры с разными игрушками, материалами, расположенные строго последовательно по принципу возрастающей сложности обучающих задач и игровых действий. Обязательным элементом большинства дидактических игр были стихи, песни, рифмованные присказки, написанные Ф. Фребелем и его учениками с целью усиления обучающего воздействия игр.

Неоднозначную оценку получила и другая всемирно известная система дидактических игр, автором которой является Мария Монтессори. По определению места игры в образовательном процессе детского сада М. Монтессори близка к позиции Ф. Фребеля: игра должна быть обучающей, в противном случае это "пустая игра", не оказывающая влияние на развитие ребенка. Для обучающих игр-занятий она создала интересные дидактические материалы для сенсорного воспитания.

Дидактическая игра имеет свою структуру, включающую несколько компонентов. Рассмотрим эти компоненты:

1. Обучающая (дидактическая) задача – основной элемент дидактической игры, которому подчинены все остальные. Для детей обучающая задача формулируется как игровая. Например, в игре "Узнай предмет по звуку" обучающая задача такова: развивать слуховые восприятия, учить детей соотносить звук с предметом. А детям предлагают следующую игровую

задачу: прислушиваться к звукам, которые издают разные предметы, и отгадывать эти предметы по звуку. Таким образом, в игровой задаче раскрывается "программа" игровых действий. Игровая задача часто бывает заложена в название игры.

2. Игровые действия – это способы проявления активности ребенка в игровых целях: опустить руку в "чудесный мешочек", нащупать игрушку, описать ее и др.

Для детей раннего и младшего дошкольного возраста в дидактической игре увлекает процесс игры, а результат их пока не интересует. Поэтому игровые действия просты и однотипны.

Для детей среднего и старшего дошкольного возраста предусматриваются более сложные игровые действия, как правило, состоящие из нескольких игровых элементов. Дети 5-6 лет, участвуя в сюжетной дидактической игре, выполняют комплекс игровых действий, связанных с реализацией определенной роли.

В играх старших дошкольников преобладают игровые действия умственного характера: проявить наблюдательность, сравнить, припомнить ранее усвоенное, классифицировать предметы по тем или иным признакам и т.д.

Итак, в зависимости от возраста и уровня развития детей меняются и игровые действия в дидактической игре.

3. Правила обеспечивают реализацию игрового содержания. Они делают игру демократичной: им подчиняются все участники игры.

Между обучающей задачей, игровыми действиями и правилами существует тесная связь. Обучающая задача определяет игровые действия, а правила помогают осуществить игровые действия и решить задачу.

В дошкольной педагогике все дидактические игры можно разделить на три основных вида: игры с предметами, настольно-печатные и словесные игры.

Игры с предметами

В этих играх используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность 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.

В дидактических играх широко используются разнообразные игрушки. В них ярко выражены цвет, форма, назначение, величина, материал, из которого они сделаны. Это позволяет воспитателю упражнять детей в решении определенных дидактических задач, например, отбирать все игрушки, сделанные из дерева.

Используя дидактические игры с подобным содержанием, воспитателю удастся вызвать у детей интерес к самостоятельной игре, подсказать им замысел игры с помощью отобранных игрушек.

Настольно-печатные игры

Настольно-печатные игры – интересное занятие для детей. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино.

#### Словесные игры

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.

С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом.

## **2.2 Использование дидактической игры в обучении старших дошкольников**

В педагогическом процессе дошкольного учреждения дидактическая игра выступает прежде всего как самостоятельная деятельность детей, что определяет характер руководства ею.

В дидактических играх перед детьми ставятся те или иные задачи, решение которых требует сосредоточенности, внимания, умственного усилия, умения осмыслить правила, последовательность действий, преодолеть трудности. Они содействуют развитию у дошкольников ощущений и восприятий, формированию представлений, усвоению знаний. Эти игры дают возможность обучать детей разнообразным экономным и рациональным способам решения тех или иных умственных и практических задач. В этом их развивающая роль.

Дидактическая игра содействует решению задач нравственного воспитания, развитию у детей общительности. Воспитатель ставит детей в такие условия, которые требуют от них умения играть вместе, регулировать свое поведение, быть справедливым и честным, уступчивым и требовательным.

Успешное руководство дидактическими играми прежде всего предусматривает отбор и продумывание их программного содержания, четкое определение задач, определение места и роли в целостном воспитательном процессе, взаимодействие с другими играми и формами обучения. Оно должно быть направлено на развитие и поощрение познавательной активности, самостоятельности и инициативы детей, применение ими разных способов решения игровых задач, должно обеспечивать доброжелательные отношения между участниками, готовность прийти на помощь товарищам.

Развитие интереса к дидактическим играм, формирование игровой деятельности у более старших детей достигается тем, что воспитатель ставит перед ними усложняющиеся задачи, не спешит подсказывать игровые действия. Игровая деятельность дошкольников становится более осознанной, она в большей мере направлена на достижение результата, а не на сам процесс. Но и в старших группах руководство игрой должно быть таким, чтобы у детей



сохранялось соответствующее эмоциональное настроение, непринужденность, чтобы они переживали радость от участия в ней и чувство удовлетворения от решения поставленных задач.

В каждой группе воспитатель намечает последовательность игр, усложняющихся по содержанию, дидактическим задачам, игровым действиям и правилам. Отдельные, изолированные игры, могут быть очень интересными, но, используя их вне системы, нельзя достигнуть обучающего и развивающего результата. Поэтому следует четко определять взаимодействие обучения на занятиях и в дидактической игре.

В старшей и подготовительной к школе группах непосредственное обучение на занятиях также связано с обучением в дидактических играх. Но соотношение их, особенно в подготовительной группе, изменяется, главным становится обучение на занятиях, где дети овладевают систематизированными знаниями, элементарными формами учебной деятельности.

Следует учитывать, что в дидактической игре необходимо правильное сочетание наглядности, слова воспитателя и действий самих детей с игрушками, игровыми пособиями, предметами, картинками и т.д.

При помощи словесных пояснений, указаний воспитатель направляет внимание детей, упорядочивает, уточняет их представления, расширяет опыт. Речь его способствует обогащению словаря дошкольников, овладению разнообразными формами обучения, способствует совершенствованию игровых действий. Недопустимы подробные и многословные объяснения, частые замечания и указания и ошибки, даже если они и вызваны стремлением выправить игру. Такого рода объяснения и замечания разрывают живую ткань игровой деятельности, и дети теряют интерес к ней.

Руководя играми, воспитатель использует разнообразные средства воздействия на дошкольников. Например, выступая в качестве прямого участника игры, он незаметно для них направляет игру, поддерживает их инициативу, сопереживает с ними радость игры. Иногда педагог рассказывает о каком-либо событии, создает соответствующее игровое настроение и поддерживает его по ходу игры. Он может и не включаться в игру, но как умелый и чуткий режиссер, сохраняя и оберегая ее самостоятельный характер, руководит развитием игровых действий, выполнением правил и незаметно для детей ведет их к определенному результату. Поддерживая и побуждая детскую деятельность, педагог делает это чаще всего не прямо, а косвенно: выражает удивление, шутит, использует разного рода игровые сюрпризы и т.п.

Надо помнить, с одной стороны, об опасности, чрезмерно усиливая обучающие моменты, ослабить игровое начало, придать дидактической игре характер занятия, а, с другой, увлекшись занимательностью, уйти от задачи обучения.

Развитие игры во многом определяется темпом умственной активности детей, большей или меньшей успешностью выполнения ими игровых действий, уровнем усвоения правил, их эмоциональными переживаниями, степенью увлеченности. В период усвоения нового содержания, игровых действий,

правил и начала игры темп ее, естественно, более замедленный. В дальнейшем, когда игра разворачивается и дети увлекаются, темп ее убыстряется. К концу игры эмоциональный подъем как бы спадает и темп игры вновь замедляется. Не следует допускать излишней медленности и ненужного обострения темпа игры. Убыстренный темп вызывает иногда растерянность детей, неуверенность, несвоевременное выполнение игровых действий, нарушение правил. Дошкольники не успевают втянуться в игру, перевозбуждаются. Замедленный темп игры возникает тогда, когда даются чересчур подробные объяснения, делается много мелких замечаний. Это приводит к тому, что игровые действия как бы отдаляются, правила вводятся несвоевременно, и дети не могут руководствоваться ими, допускают нарушения, ошибаются. Они быстрее утомляются, однообразие снижает эмоциональный подъем.

Руководя дидактической игрой, педагог использует разнообразные формы организации детей. Если необходим близкий контакт, то дошкольников усаживают на стульчики, поставленные в круг или полукруг, а педагог садится в центре. В дидактической игре всегда имеется возможность неожиданного расширения и обогащения ее замысла в связи с проявленной детьми инициативой, вопросами, предложениями. Умение удерживать игру в пределах установленного времени – большое искусство. Воспитатель уплотняет время прежде всего за счет сокращения своих объяснений. Ясность, краткость описаний, рассказов, реплик является условием успешного развития игры и выполнения решаемых задач.

Заканчивая игру, педагог должен вызвать у детей интерес к ее продолжению, создать радостную перспективу.

Дидактическая игра как одна из форм обучения проводится во время, которое отводится в режиме на занятия. Игра может чередоваться с занятиями, когда необходимо усилить самостоятельную деятельность детей, организовать применение усвоенного в игровой деятельности, подвести итог, обобщить изученный на занятиях материал.

Дидактические игры проводятся в групповой комнате, в зале, на участке, в лесу, в поле и т.д. Этим обеспечивается более широкая двигательная активность детей, разнообразные впечатления, непосредственность переживаний и общения.

Дети старшего дошкольного возраста уже способны к самостоятельным выводам, заключениям, обобщениям. Неоценимую помощь оказывают для развития этих способностей дидактические игры.

Задания многих игр, рассчитанных на детей старшей группы, предполагают сотрудничество ребят, совместный выбор картинок, игрушек, маршрутов, их сравнение, обсуждение особенностей предметом, способов их классификации. Это способствует активизации имеющихся у детей знаний, способов их применения в реальной и условной ситуациях. В процессе совместного выполнения задания происходит взаимный обмен знаниями, опытом.

Многие игры предполагают взаимный контроль и оценку действий, решений сверстников. Роль воспитателя состоит в основном в том, чтобы помочь

ребенку сделать правильный выбор, поддержать и активизировать положительное влияние детей друг на друга, предупредить или нейтрализовать – отрицательное.

## Заключение

Игра вырабатывает у ребенка умения выделять в окружающем существенное, характерное, помогает ему глубже и полнее осознать явления действительности. Игра способствует развитию творческого воображения, которое необходимо для последующей учебной и трудовой деятельности ребенка.

Игра формирует у детей волевые качества: умение подчинять свои действия определенным правилам, согласовывать свое поведение с задачами целого коллектива. Наконец, в игре ребенок овладевает нравственными нормами и правилами поведения, играющими решающую роль в формировании его личности.

Игра – важное средство умственного воспитания. Воспроизводя различные события жизни, эпизоды из сказок, ребенок размышляет над тем, что видел, о чем ему читали и говорили. Таким образом, через игру закрепляется и углубляется интерес детей к разным профессиям, воспитывается уважение к труду.

Правильное руководство играми имеет решающее значение в развитии психики ребенка, в формировании его личности.

## Литература

1. Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. – М., 1992. – 150 с.
2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. – М., 1990. – 280 с.
3. Васильева М.А. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях. – М., 1986. – 104 с.
4. Гербова В.В. Воспитание детей. – М., 1981. – 255 с.
5. Гришина Г.Н. Любимые детские игры. – М., 1997. – 205 с.
6. Запорожец А.В. Психология. – М., 1965. – 283 с.
7. Менжерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре. – М., 1982. – 350 с.
8. Мухина В.С. Психология дошкольника. – М., 1975. – 238 с.
9. Пидкосистый П.И. Технология игры в обучении и развитии. – М., 1996. – 286 с.
10. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. – М., 1976. – 94 с.
11. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. – М., 1982. – 95 с.
12. Хейзинг И. Человек играющий. – М., 1992. – 156 с.
13. Шмаков С.А. Ее величество игра. – М., 1992. – 230 с.
14. Штерн В. Психология раннего детства. – М., 1993.-280 с.
15. Флерица Е.А. Игра и игрушка. – М., 1973. – 284 с.

### **Игра "Почта"**

Цель: Углублять представления детей о способах отправки и получения корреспонденции, воспитывать уважение к труду работников почты, желание подражать им. Развивать связную речь детей.

Игровое задание: Прочитать письмо или описать посылку.

Правила игры: Правильно подготовить к отправке письмо, бандероль. Умело и внимательно обслужить адресатов.

Материал: Рисунки, аппликации, поделки, журналы, газеты, выполненные самими детьми на занятии по рисованию и упакованные в бандероли. Марки, конверты. Почтовый ящик, весы, номера-медальоны для каждого ребенка.

Игра. Дети надевают номера-медальоны, обозначающие их адрес. Игра начинается стихами С.Маршака и загадками.

Затем каждый решает, кому он хочет отправить письмо или бандероль, и проставляет соответствующий номер-адрес. Конверты опускают в почтовый ящик, а бандероли несут на почту, где их взвешивают. Во время игры нужно заметить номера детей, которым никто ничего не послал, и нужно отправить им самим.

Почтальон раздает письма и бандероли. Дети обсуждают полученное, загадывают загадки. Остальные участники игры должны догадаться, что принес почтальон.

### **Игра "Кто быстрее построит дом"**

Цель: Учить различать способы строительства многоэтажных и одноэтажных зданий; творчески изображать характерные трудовые действия каменщиков, монтажников, крановщиков, водителей грузовых машин и панелевозов, кровельщиков, плотников; воспитывать привычку к совместному труду.

Игровое задание: Построить дом.

Правила игры: Интересно рассказать о строительстве.

Материал: Строительный материал: кирпичи, панели, блоки; подъемный кран, грузовые машины, различные инструменты, которыми пользуются рабочие на стройке; картинки, изображающие стройку, различные виды работ, производимых на ней.

Игра. Создайте ситуацию, цель которой обсудить, какой дом можно быстрее построить – панельный или кирпичный. Если дети единодушны в своем решении, введите в игру Незнайку, который попытается доказать им, что кирпичный дом растет быстрее. Остается одно – на деле проверить кто прав. Сначала одни дети строят кирпичный дом; потом другие – панельный. Воспитатель засекает время, вместе с детьми отмечает, какой дом можно быстрее построить. Затем дети соревнуются друг с другом: кто, обсуждают полученное, загадывают загадки. Остальные участники игры должны догадаться, что принес почтальон.

### **Игра "Дорожные знаки"**

Цель: Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливым, внимательным друг к другу.

Игровое задание: Ориентироваться в дорожной ситуации.

Правила игры: Соблюдать правила дорожного движения. Контролировать выполнение правил другими.

Материал: Медальоны – дорожные знаки: "светофор", "пешеходный переход", "дети", "въезд запрещен", "место стоянки", "Пункт медицинской помощи", "Движение прямо", "телефон" и т.д.; медальона – легковые и грузовые машины различного назначения. Контрольные талоны с отрывными лепестками. Зверюшки.

Игра. Дети делятся на пешеходов, дорожные знаки, автомобили и надевают на себя соответствующие медальоны-атрибуты. Дорожные знаки занимают свои места. Вначале в путь отправляются пешеходы. Нарушивших правила движения знаки задерживают. Автомобили оценивают правильность поведения пешеходов и требования дорожных знаков. Потом они сами отправляются в путь. Недисциплинированных или невнимательных знаки задерживают, а их поведение оценивают пешеходы. Игру повторяют до тех пор, пока все не научатся выполнять правила дорожного движения.

Теоретические и психологические основы расширения кругозора детей старшего дошкольного возраста. Особенности, место и роль использования дидактической игры в воспитательно-образовательном процессе формирования и повышения умственной активности ребенка.

кругозор дидактическая игра дошкольный

#### **Игра «Найди слово в слове»**

Цель: Обогащать словарный запас детей;

развивать внимание, память, мышление, умение работать в группе.

Ход игры:

Дети делятся на 2-3 команды, каждой из которых раздаются карточки со словами. Педагог просит детей найти в данных словах другие слова и записать их рядом.

Кобра (кора); краска (каска); скот (кот); корм (ком); кочки (очки); кустарник (куст); китель (кит, ель); кисель (ель, сел); кров (ров, вор); крапива (ива, рак); краны (раны, рак); крот (кот, рот, ток); клен (лен); экран (кран).

Выигрывает та команда, которая найдет больше слов, когда будет дан сигнал об окончании игры.

#### **Игра «Любопытный учитель»**

Цель: Развивать фонематический слух, внимание, мышление, умение четко отвечать на поставленный вопрос.

Ход игры:

Эту игру можно проводить на уроке знакомства с новой буквой. Педагог задает вопросы, а дети дают ответы, в которых слова начинаются на изучаемую букву. Например (буква М):

-Что ты любишь из еды?

(Мороженое, молоко, мед)

-Куда ты любишь ходить?

(В музей)

-Где вы будете отдыхать летом?

(На море)

-Какой вид транспорта предпочитаете?

(машина «Мерседес»)

-Какие вывески с названиями магазинов, учреждений, можно встретить на улице?

(Милиция. Музей. Мастерская. Мебель. Молоко. Мясо.)

-Какие профессии вы знаете?

(Музыкант, маляр, медсестра, милиционер)

-Какие города вы знаете?

(Москва, Минск, Мурманск)

-Какие имена вы знаете?

(Марат, Маша, Мадия, Миша)

### **Игра «Умный дождик»**

Цель: Формировать навыки сознательного плавного чтения; способствовать развитию внимания, мышления и памяти.

Ход игры:

Педагог вывешивает на доску капельки и лужицу, на которых написаны слоги. Рассказывает детям о том, что эти капельки не простые. Просит детей прочитать слоги-капельки. Дети читают.

- Капли упали на землю, образовались лужи, а буквы в них перевернулись и образовались лужи, а буквы в них перевернулись и образовались в другие слова. Прочитайте слоги в лужицах (СА-АС). После того, как дети прочитают слоги, педагог предлагает им составить слова.(Паруса, корова, рука, сани, розы). Выполнив задание, дети соревнуются друг с другом, составляя самое длинное слово.

### **Игра «Пирамида»**

Цель: Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

Ход игры:

1 вариант:

Педагог объясняет детям, что сегодня они будут строить пирамиду из слов. В нижний ряд пирамиды нужно поместить слова, состоящие из трех слогов, например: ма-ли-на; во второй ряд - из двух слогов: ры-ба; а в верхний ряд слово, которое не делится на слоги. Педагог вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3-4). Одну – с односложным словом, две с двухсложными словами и одну с трехсложным словом. Ученик произносит названия предметов по слогам и выкладывает «слоговую пирамиду». Все



остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий учащийся получает новые картинки.

2 вариант:

Учитель вызывает сразу трех детей и предлагает одному ребенку выбрать из разложенных на столе картинок нужные для нижнего ряда пирамиды, второму ребенку – для среднего ряда пирамиды, третьему – для вершины

### **Игра «Садоводы - любители»**

Цель: Упражнять детей в делении слов на слоги; закрепить в словаре детей названия цветов.

Ход игры:

Педагог предлагает детям посадить цветы на клумбу. Раздает им открытки с изображением цветов. Вывешивает перед ними наборное полотно с тремя полосками. Предлагает детям «посадить цветы на клумбу»: в первую, верхнюю бороздку – цветы, названия которых состоят из двух слогов. В среднюю – цветы, с названиями, состоящими из трех слогов. В нижнюю - с названиями из четырех. Учитель вызывает детей сначала для посадки цветов в верхнюю бороздку, потом – в среднюю и, наконец, - в нижнюю. В заключение дети хором произносят названия цветов и определяют, правильно ли они посажены.

### **Игра «Найди слово - помощник»**

Цель: Закрепить у детей умение находить предлоги; развивать внимание, мышление.

Ход игры:

Учитель читает высказывание с предлогом. При повторном чтении ученики подают знак в том месте, где есть предлог (хлопки или др.).

Лена едет в трамвае.

На ветке сидят снегири.

Над лесом летит самолет.

Ира спряталась в шкаф.

Андрей вышел из класса.

### **Игра «Куда спрятался?»**

Цель: Упражнять детей в правильном использовании предлогов в речи, грамотно составлять словосочетания; развивать внимание.

Ход игры:

Учитель последовательно помещает маленький предмет: на стол, под стол, за дверь и т.д. и спрашивает, где этот предмет. Дети отвечают словосочетанием, четко выделяя слово - "помощник" (служебное слово).

### **Игра «Вылечи высказывание»**

Цель: Упражнять детей в правильном подборе предлогов в словосочетаниях; развивать фонематический слух, внимание, мышление.

Ход игры:

1 Вариант

Учитель предлагает на слух высказывание без предлогов. Дети должны произнести его правильно, с нужным предлогом.

... гнезде пищат птенцы.

Платок лежит ... кармане.

Вазу поставили ... стол.

Чайник кипит ... плите.

Рыба живет ... реке.

Задание сопровождается составлением моделей высказываний.

## 2 Вариант

Исправьте ошибки устно.

В стене висит портрет.

Суп варят на кастрюле.

Молоко налили на чашку.

Сорока села в дерево.

Мальчик стоит в мосту.

Дети пошли на лес.

Из дерева опадают листья.

Ира пришла с магазина.

### **Игра «Вставь слово»**

Цель: Закрепить у детей умение находить предлоги;  
развивать внимание, мышление.

Ход игры:

Учитель называет словосочетания с предлогами. Дети должны вставить между ними слова, называющие признаки.

в ... лесу

под ... деревом

на ... улице

Можно попросить детей дополнить высказывания.

У ... дуба засохли ветки.

У Алеши поднялась ... температура.

Лодка отплыла от ... берега.

### **Игра «Наоборот»**

Цель: Закрепить знания детей о звуковом анализе слова;  
развивать внимание, мышление и память.

Ход игры:

Учитель произносит слова. Дети должны произнести эти слова наоборот.

Сон, раб, ноль, лоб, ком. (Нос, пар, лен, пол, мок.)

Задание сопровождается составлением звуковых моделей слов.

### **Игра «Хор гласных»**

Цель: Закрепить знания детей о гласных звуках;  
развивать внимание, мышление, память, интерес к занятиям обучению грамоте.

Ход игры:

Учитель называет слова. Дети хором протяжно произносят только гласные звуки без ударения, потом с ударением. Слова подбираются такие, у

которых нет различия между звуками и буквами. При выполнении задания звуки буквами не фиксируются.

#### **«Назови свой автобус»**

**Цель:** упражнять в различении круга, квадрата, прямоугольника, треугольника, находить одинаковые по форме фигуры, отличающиеся цветом и размером,

**Содержание.** В. ставит на некотором расстоянии друг от друга 4 стула, к которым прикреплены модели треугольника, прямоугольника и т. д. (марки автобусов). Дети садятся в автобусы (становится в 3 колонны за стульями Педагог-кондуктор раздает им билеты. На каждом билете такая же фигура как на автобусе. На сигнал «Остановка!» дети идут гулять, а педагог меняет модели местами. На сигнал «В автобус» дети находят свои автобус и становятся друг за другом. Игру повторяют 2-3 раза.

#### **«Хватит ли?»**

**Цель:** учить детей видеть равенство и неравенство групп предметов разного размера, подвести к понятию, что число не зависит от размера.

**Содержание.** В. предлагает угостить зверей. Предварительно выясняет: «Хватит ли зайчикам морковок, белочкам орехов? Как узнать? Как проверить? Дети считают игрушки, сравнивают их число, затем угощают зверят, прикладывая мелкие игрушки к крупным. Выявив равенство ж неравенство числа игрушек в группе, они добавляют недостающий предмет или убирают лишний.

#### **«Собери фигуру»**

**Цель:** учить вести счет предметов, образующих какую-либо фигуру.

**Содержание.** В. предлагает детям подвинуть к себе тарелочку с палочками и спрашивает: «Какого цвета палочки? По сколку палочек каждого цвета? Предлагает разложить палочки каждого цвета так, чтобы получились разные фигуры. После выполнения задания дети еще раз пересчитывают палочки. Выясняют, сколько палочек пошло на каждую фигуру. Педагог обращает внимание на то, что палочки расположены по-разному, но их поровну - по 4 «Как доказать, что палочек поровну? Дети раскладывают палочки рядами одну под другой.

#### **«На птицефабрике»**

**Цель:** упражнять детей в счете в пределах, показать независимость числа предметов от площади, которую они занимают.

**Содержание.** В.: «Сегодня мы пойдем на экскурсию - на птицефабрику. Здесь живут куры и цыплята. На верхней жердочке сидят куры, их 6, на нижней - 5 цыплят. Сравнивают курочек и цыплят, определяют, что цыплят меньше чем курочек. «Один цыпленок убежал. Что нужно сделать, чтобы курочек и цыплят стало поровну? (Нужно найти 1 цыпленка и вернуть курочке). Игра повторяется. В. незаметно убирает курицу, дети ищут маму-курицу для цыпленка, и т. д.

### **«Расскажи про свой узор»**

**Цель:** учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, сверху, внизу.

**Содержание.** У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу – квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы. Вверху и внизу-волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.

### **«Вчера, сегодня, завтра»**

**Цель:** в игровой форме упражнять в активном различении временных понятий «вчера», «сегодня», «завтра».

**Содержание.** По углам игровой комнаты мелом рисуют три домика. Это «вчера», «сегодня», «завтра». В каждом домике по одной плоской модели, отражающей конкретное временное понятие.

Дети, идут по кругу, читают при этом четверостишие из знакомого стихотворения. По окончании останавливаются, а воспитатель громко говорит: «Да, да, да, это было ... вчера!» Дети бегут к домику под названием «вчера». Затем возвращаются в круг, игра продолжается.

### **«Когда это бывает?»**

**Цели:** закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

**Ход игры:** Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

### **«А что потом?»**

**Цели:** закрепить знание детей о частях суток, о деятельности детей в разное время суток; развивать речь, память.

**Ход игры:** Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры:

Помните, мы с вами говорили о том, что мы делаем в детском саду в течении всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том. Что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Можно ввести игровой такой момент: воспитатель поет песенку «камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих.

Тот отвечает: «Делали гимнастику» - «А потом?» Передает камешек другому ребенку.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

**Примечание.** Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

#### **«Когда ты это делаешь?»**

**Цель:** закрепить культурно-гигиенические навыки и знание частей суток, развивать внимание, память, речь.

**Ход игры:** Воспитатель называет одного ребенка. Потом изображает какое — нибудь действие, например, моет руки, чистит зубы, чистит обувь, причесывается и прочее, и спрашивает: «Когда ты это делаешь?» если ребенок отвечает, что чистит зубы утром, дети поправляют: «Утром и вечером». В роли ведущего может быть один из детей.

#### **«Посчитай птичек»**

**Цель:** показать образование чисел 6 и 7, научить детей вести счет в пределах 7.

**Содержание.** Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок(снегирей и синичек(на некотором расстоянии одну от другой и спрашивает: «Как называют этих птиц? Поровну ли их? Как проверить?» Ребенок размещает картинки в 2 ряда, одну под другой. Выясняет, что птиц поровну, по 5. В. добавляет синичку и спрашивает: «Сколько стало синичек? Как получилось 6 синичек? Сколько было? Сколько добавили? Сколько стало? Каких птиц получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Какое число больше:6 или 6?Какое меньше? Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 6. (Подчеркивает, если одну птицу убрать, то тоже станет поровну по 5). Убирает 1 синицу и спрашивает: «Сколько их стало? Как получилось число 5». Снова добавляет по 1 птичке в каждом ряду и предлагает всем детям сосчитать птиц. Аналогичным образом знакомит с числом 7.

#### **«Встань на место»**

**Цель:** упр. детей в нахождении местоположения: впереди, сзади, слева, справа, перед, за.

**Содержание.** В. по очереди вызывает детей, указывает, где им надо встать: «Сереза подойди ко мне, Коля, встань так, чтобы Сереза был сзади тебя. Вера встань перед Ирой» И т. д. Вызвав 5-6 детей, воспитатель просит их назвать, кто впереди и сзади их стоит. Далее детям предлагают повернуться налево или направо и опять назвать, кто и где от них стоит.

#### **«Где фигура»**

**Цель:** учить правильно, называть фигуры и их пространственное расположение: посередине, вверху, внизу, слева, справа; запоминать расположение фигур.

**Содержание.** В. объясняет задание: «Сегодня мы будем учиться запоминать, где какая фигура находится. Для этого их нужно назвать по порядку: сначала фигуру, расположенную в центре (посередине), затем вверху, внизу, слева, справа». Вызывает 1 ребенка. Он по порядку показывает и называет фигуры, место их расположения. Другому ребенку показывает. Другому ребенку предлагают разложить фигуры, как он хочет, назвать их место расположения. Затем ребенок становится спиной к фланелеграфу, а воспитатель меняет фигуры, расположенные слева и справа. Ребенок поворачивается и отгадывает, что изменилось. Затем все дети называют фигуры и закрывают глаза. Педагог меняет местами фигуры. Открыв глаза, дети угадывают, что изменилось.

#### **«Палочки в ряд»**

**Цель:** закрепить умение строить последовательный ряд по величине.

**Содержание.** В. знакомит детей с новым материалом и объясняет задание: «Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине». Предупреждает детей, что задание нужно выполнять на глаз (примеривать и перестраивать палочки нельзя). «Чтобы выполнить задание, верно, нужно каждый раз брать самую длинную палочку из всех, которые не уложены в ряд» - поясняет В.