**Дидактические игры в детском саду (старшие дошкольники)**

 Особое место в жизни ребёнка занимает игра. В процессе игры ребёнок живёт, действует, как окружающие его взрослые, герои любимых рассказов, сказок. В игре он может быть врачом, летчиком, воспитателем – кем захочет.

Одним из видов игровой деятельности является дидактическая игра.

Дидактическая игра приобретает все большее значение, однако в практике воспитания детей она ещё используется недостаточно. Между тем наряду с использованием дидактической игры в сенсорном воспитании (формирование представлений о цвете, форме, величине и др.), составляющем одну из основ умственного воспитания, всестороннего развития и формирования познавательных способностей, необходимо более широкое ознакомление детей старшего дошкольного возраста с окружающей их жизнью, воспитание бережного и уважительного отношения к тому, что создается созидательным трудом народа и составляет материальное и духовное богатство общества. Игра есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребёнка, тверже становится рука, гибче тело, вернее глаз, развивается сообразительность, находчивость, инициатива. В игре вырабатываются у ребят организационные навыки, развивается выдержка, умение взвешивать обстоятельства. Игра является средством воспитания, когда она включается в целостный педагогический процесс.

***Общее и различное в сюжетно-ролевых и дидактических играх***

 Основу дидактической игры составляет органическая взаимосвязь игровой деятельности и интересного усвоения знаний. Дидактическая игра – игра познавательная, направленная на расширение, углубление, систематизацию представлений детей об окружающем, воспитание познавательных интересов, развитие познавательных способностей.

 Особенность сюжетно-ролевой игры прежде всего в том, что в ней ясно обнаруживается самодеятельный характер: дети сами, по своей инициативе создают игру и живут в ней. Самые любимые, самые нужные детям игры – это те, где дети сами ставят цель игры: построить дом, поехать в Москву, состряпать обед…Пусть поезд, на котором он едет, построен из стульев, пусть дом построен из щепок, не в этом дело – фантазия ребёнка дополнит действительность. Тут важен самый процесс построения плана.

 Творческий характер игровой деятельности детей в сюжетной игре проявляется в том, что ребёнок как бы перевоплощается в того, кого он изображает, создает свою игровую жизнь и искренне радуется или огорчается по ходу игры. Руководство сюжетно-ролевой игрой обусловлено общими или конкретными задачами, осуществляемыми педагогом, и жизнью детей в игре. Но сюжетно ролевая игра не допускает прямого руководства. Указания педагога во что и как играть разрушают самое ценное в ней – самодеятельный творческий характер игровой деятельности. Задачи воспитания педагог успешно осуществляет в процессе опосредованного руководства: расширяя впечатления детей, привлекая их внимание к содержанию деятельности человека, приемам его работы, отношению к своему труду и окружающим. Тем самым он создает сознательную, полезную игру до самой игры, не допуская прямого вмешательства в её ход.

 Более открыто руководство игрой проявляется в вопросах воспитателя, развивающих игру, помогающих обогатить содержание игрового действия и роли, утвердить правила. При недопустимости прямого руководства ещё более недопустимо равнодушное, безразличное отношение воспитателя к игре детей. Воспитатель всегда и всюду, где дети играют, проявляет пристальное внимание, интерес, доброжелательное отношение, готовность оказать детям помощь при затруднении, защитить в игре положение застенчивого, робкого ребёнка и ослабить роль ребёнка вожака, подчиняющего детей своей воле, своему желанию. В некоторых случаях воспитатель находит возможность и необходимость принять непосредственное участие в игре. Выполняя определенную роль, он осторожно направляет развитие игры, отношения детей.

***Дидактические игры*** направлены: на усвоение знаний, формирование способов умственной деятельности, познавательных интересов, способностей детей. Знания и умения не могут быть усвоены «с ходу». Их усвоение требует времени и разнообразных форм деятельности педагога и детей. Неотъемлемой частью обучения являются упражнения. Дидактическая игра осуществляет задачи обучения. Одна из них – обучение средствами активной и интересной для детей игровой деятельности. Дидактическая игра лишь от части отвечает требованиям полной системы знаний: иногда это – «взрыв удивления» детей от восприятия чего-то нового, неизведанного; иногда игра – «поиск и открытие», и всегда игра – радость, путь детей к мечте. Наполненность обучения эмоционально-познавательным содержанием – особенность дидактической игры. Дидактические игры способствуют развитию всех сторон человеческой личности. Если они проводятся живо, умелым воспитателем, дети реагируют на них с огромным интересом, взрывами радости, что увеличивает их значение. Обучение должно быть таким, чтобы оно вызывало усилие мысли, но не требовало напряжения, не вызывало усталости, страха и нежелания учиться раньше, чем ребёнок придет в школу.

 Психолог А. В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры справедливо указывал: «Нам необходимо добиваться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка, служила формированию его способностей».

 ***Структурные элементы игры.*** Один из основных элементов игры – дидактическая задача, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Игровая задача и познавательная направленность предстоящего игрового действия иногда заложены в названии игры: «Узнаем, что в чудесном мешочке»; «Кто в каком домике живет?»; «Кто быстрее назовет предметы из бумаги, дерева, металла?»

 Игровые действия составляют основу дидактической игры – без них невозможна сама игра. Игровые действия – это не всегда практические внешние действия, когда нужно что-то тщательно рассмотреть, сравнить, разобрать. Это и сложные умственные действия, выраженные в процессах целенаправленного восприятия, наблюдения, сравнения, припоминания ранее усвоенного, - умственные действия, выраженные в процессах мышления.

 Педагог как бы привлекает детей к сотрудничеству, проектированию хода игры через игровые действия, при этом развивает и поощряет инициативу детей, поощряет умную догадку. Но…не допускает «докучливого» выспрашивания, разрушающего игру.

 Одним из составных элементов дидактической игры являются правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребёнка и коллектива детей, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями в их развитии и обогащении. Педагог должен использовать слова, отражающие ступени овладения игровыми действиями и правилами: еще не очень, почти хорошо, хорошо, совсем хорошо. Это содействует развитию самооценки, перспективности в достижении цели.

 ***Виды дидактических игр.*** Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли воспитателя. Чаще всего игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания: игры по сенсорному воспитанию, словесные игры, игры по ознакомлению с природой, по формированию математических представлений. Иногда игры соотнесены с материалом: игры с народными дидактическими игрушками, настольно-печатные игры. Чаще всего применяются следующие виды игр: игры – путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы (игры-диалоги).

 *Игры-путешествия* имеют сходство со сказкой, её развитием, чудесами. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

 Игры – поручения имеют те же структурные элементы, что и игры – путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: «Собери в корзиночку все предметы (или игрушки) красного цвета», «Разложи колечки по величине», «Достань из мешочка предметы круглой формы».

 *Игры-предположения* «Что было бы..? или «Что бы я сделал…», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» Иногда началом такой игры может послужить картинка.

 Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровые действия определяются задачей и от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Начиная игру, воспитатель говорит: «Игра называется «Что было бы..?» Я начну, а продолжать будет каждый из вас. Слушайте: «Что было бы, если бы вдруг погасло электричество во всем городе?» Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. К первым относятся предположения: «Стало бы темно», «Нельзя было бы играть», «Нельзя читать, рисовать», которые дети высказывают исходя из своего опыта. Более содержательные ответы: «Заводы не могли бы работать – например выпекать хлеб», «Остановились бы трамваи, троллейбусы, и люди опоздали бы на работу».

 Игры типа «Что бы я сделал, если бы был волшебником» - это игры, зовущие к осуществлению мечты, пробуждающие воображение. Проводятся они подобно предыдущей игре. Начинает воспитатель: «Если бы я была волшебником, я сделала бы так, чтобы все люди были здоровы».

 *Игры – загадки* уходят в далёкое прошлое. Загадки создавались самим народом и отражают мудрость народа. Загадки входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения. Главной особенностью загадок является логическая задача. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться – доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

 *Игры беседы (диалоги).* В основе игры-беседы лежит общение воспитателя с детьми. Отличительными его чертами является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность, вера в «правду игры», радость игры.

 В игре – беседе воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру.

 Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы воспитателя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержание разговора, дополнять сказанное, высказывать суждения. Одним из условий проведения игры –беседы является создание доброжелательной обстановки. Лучшее время для игры – вторая половина дня, когда происходит естественный спад новых впечатлений, когда уже нет шумных игр, разнообразных эмоций. Началом игры-беседы является призыв, своеобразная присказка, сложившаяся в народной педагогике: «Сядем рядком да поговорим ладком».

***Общие вопросы руководства дидактическими играми***

 Обучающее содержание в дидактических играх определено «Программой воспитания в детском саду». Вместе с тем оно обусловлено и особенностями самой игры, тем, что в ней одновременно проявляются обучающее начало и игровая деятельность детей.

 Руководство дидактической игрой требует большого педагогического мастерства, такта и включает:

а) отбор и продумывание воспитателем программного содержания, четкое определение дидактических задач, определение места и роли игры в системе обучения и воспитания, установление взаимосвязи и взаимодействия с другими формами обучения;

б) создание (проектирование) самой игры и определение игровой задачи, игровых действий, игровых правил и результата игры;

в) руководство ходом игры и обеспечение активности всех детей, оказание помощи робким, застенчивым, поощрение инициативы, умной выдумки, доброжелательных отношений детей между собой и положительного отношения к отражаемым в игре явлениям, событиям.

 При проведении дидактических игр воспитатель основывается на общих дидактических принципах. Одним из них является принцип системности. Игры-одиночки могут быть очень интересными, но, используя их вне системы, нельзя достигнуть обучающего и развивающего результата.

 Системность предполагает последовательно развивающуюся и усложняющуюся систему игр по их содержанию, дидактическим задачам, игровым действиям и правилам.

 Обучение детей и усвоение ими программных требований требует повторности. То, что взрослому и даже детям школьного возраста легок и просто, у дошкольника вызывает значительные затруднения. Эти затруднения обусловлены тем, что для ребёнка-дошкольника все ново: у него нет опыта, нет накопленных представлений и способов усвоения знаний. Конкретные знания медленно «укореняются» и преобразуются в представления. Единичные знания лишь постепенно обобщаются на основе коротких (локальных) связей и частно-системных. Весь этот процесс протекает во времени и требует подкреплений, которые и обеспечиваются повторениями.

 Необходимость повторности игр определяется и тем, что не все дети одинаково успешно усваивают то, что составляет обучающее содержание игры, игровые действия и правила. А ведь только при условии овладения всеми элементами дидактических игр они переходят в фонд самостоятельных игр. Дидактическая игра представляет сочетание наглядности, слова воспитателя и действий самих детей с игрушками, игровыми пособиями, предметами, картинками.

 Речь воспитателя должна быть понятной детям, образной и вместе с тем краткой; подробные и многословные объяснения недопустимы. Мешают развитию игры, проявлению детской непосредственности многочисленные направляющие вопросы воспитателя. Разрушают игру замечания, указания на ошибки, стремление воспитателя довести их до сознания детей, его желание «выправить» игру.

 Для развития интереса к дидактическим играм у старших детей воспитатель включает более сложные интеллектуально-волевые задачи, не спешит подсказывать игровые действия, а предлагает детям определить их самостоятельно.

 Игра должна сохранять эмоциональный настрой детей, их непринужденность, переживание радости от процесса игры и чувство удовлетворения от решения поставленных в ней задач. Развитию игры чаще всего способствуют не прямые, а косвенные приёмы: интегрирующий и направляющий игру вопрос; удивление, высказанное воспитателем, направляющие игровые действия; шутка, оживляющая игру и помогающая заметить то, на что дети не обратили внимание; доброжелательный юмор, подчеркивающий необычность ситуации в игре, неожиданные для детей сюрпризы, которые воспитатель вводит в игру; элемент ожидания, показывающий живой интерес воспитателя к игре; поощряющая или предупреждающая реплика.

 В практике руководства дидактическими играми основные трудности заключаются в том, что воспитатель иногда усиливает обучающее воздействие, незаметно для себя переходя на форму обучения, характерную для занятий. Иногда неправомерно усиливается занимательность игры, придается ей излишняя развлекательность и нарушается основное положение о том, что дети в дидактической игре учатся «играя, но не играючи». Игра должна быть интересной, умной, а не бездумный развлечением. Развлекающий характер игре придаётся тогда, когда вне соответствия с дидактической и игровой задачами вносится внешнее оформление игры: постройки, костюмы, маски, зрелищные элементы; когда педагог говорит загадочно-приглушенным голосом.

 В руководстве игрой и в развитии её важное значение имеет темп. Развитие темпа игры имеет определённую динамику. В самом начале игры дети как бы разыгрываются, усваивают содержание игровых действий, правила игры и ход её. В этот период темп игры естественно более замедленный. В последующий период, когда игра развёртывается в сменяющих одно другими игровых действиях, когда дети увлечены игрой и переживают радость, темп убыстряется. К концу игры эмоциональный настрой как бы спадает и темп вновь замедляется. Однако в практике руководства игрой нередко бывает так, что воспитатель не улавливает развивающего темпа игры, допускает замедление его или убыстрение.

 Убыстренный темп вызывает иногда растерянность детей, неуверенность, несвоевременное выполнение игровых действий, нарушение правил. Дети как бы не успевают «втянуться в игру». Слишком быстрый темп игры возбуждает детей. Замедленный темп возникает в том случае, когда воспитатель растягивает объяснения, допускает множество неоправданных дисциплинирующих замечаний, когда игровые действия отдалены, а игровые правила вводятся несвоевременно и дети не могут руководствоваться ими, допускают нарушения, ошибаются. Замедленный темп утомляет детей.

 Контакт воспитателя с детьми, детей между собой достигается легче и быстрее, если дети сидят кружком или полукругом, а воспитатель в центре круга или полукруга.

 Держать игру в пределах предлагаемого времени большое искусство. Воспитатель уплотняет время прежде всего за счет сокращений своих объяснений. ***Ясность, краткость описаний, рассказов, реплик для детей являются условием развития игры.***

 Особенностью дидактической игры и её завершающим концом является результат. Для воспитателя результат является показателем уровня достижений детей или в усвоении знаний.

 Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой, и отсутствие основных из них разрушает игру. Без игровой задачи и игровых действий, без организующих игру правил дидактическая игра невозможна. Она утрачивает свои особенности, не достигает цели обучения и воспитания.

 Закончив игру, воспитатель должен поддерживать интерес к дальнейшей игре, создать радостную перспективу ожидания. Обычно педагог говорит: «А в следующий раз будем играть ещё интереснее» или «Новая игра будет ещё интереснее».

 Многие игры по мере развития интереса к игровым задачам, усвоения игровых действий, игровых правил проводятся детьми самостоятельно. Такие самостоятельно организуемые и проводимые детьми игры воспитатель должен поощрять, оказывая незаметную помощь детям.

 Хорошо, если воспитатель использует разнообразные технические игрушки и технические средства: аллоскоп, кино, телевизор, магнитофон, проигрыватель. Все эти средства отвечают запросам современного ребёнка, поднимают содержание игр на более высокий уровень, разнообразят игры, игровые действия удовлетворяют интересы детей.

 Использование многих технических средств позволяет преодолевать ограниченность пространства и времени, практически невозможные игровые действия делает возможными. Например, дети играют в «путешествие за ценными находками». Включенный воспитателем диск передает звуки леса – пение птиц, шорохи, шумы. Это углубляет игровой настрой. Дети плывут на корабле, и воспитатель через кинопроектор показывает море, кипящие волны, движение корабля.

 Особую заботу воспитателя составляет создание «материального центра» игры: подбор игрушек, картинок, других материалов для игры.