МДОУ «Кемлянский детский сад комбинированного вида»

Ичалковского муниципального района РМ

**Республиканский конкурс**

**«Воспитатель года Республики Мордовия - 2011»**

**Творческая презентация**

**(из опыта работы)**

Конкурсант:

Сковородникова М.А.

воспитатель МДОУ

«Кемлянский детский сад

комбинированного вида»

Кемля – 2011г.

Работая в детском саду, я ставлю перед собой разные педагогические задачи, но особое внимание уделяю развитию у детей памяти, внимания, мышления, воображения, так как без этих качеств немыслимо развитие ребенка в целом.

Также необходимо рассказать о самом подходе к обучению дошкольников.

Большинство моих ровесников и людей старше меня, приходя в школу, не умели, зачастую, не читать, ни считать, ни писать и всему этому обучались в школе, и надо отметить, что наше интеллектуальное развитие от этого совсем не страдало. Но сейчас ситуация изменилась кардинально. Чтобы ребенка приняли в престижную, хорошую школу, гимназический класс (а значит, по мнению многих, ребенок благополучно устроился в нашей трудной жизни), ему в 6 лет надо выдержать экзамен на «готовность». Поэтому родители спешат как можно раньше начать его обучение. Чуть не с рождения детей начинают учить читать, считать, учат иностранным языкам, грамматике, логике и пр. И детский сад охотно идет навстречу родительским потребностям.

Вот и я, придя работать в детский сад, и будучи по образованию учителем, опираясь на рекомендации различных методических пособий и опыт моих коллег, пыталась проводить занятия похожие на уроки в школе. Но вскоре я поняла, что это невозможно при работе с детьми дошкольного возраста. Ведь дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом развития ребенка, когда возникают основы личности, складывается воля и произвольное поведение, активно развивается воображение, творчество, общая инициативность. Однако все эти важнейшие качества закладываются не в учебных занятиях, а в ведущей и главной деятельности дошкольника – в игре. Для ребят дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, труд, серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников – способ познания мира. В период от рождения малыша до поступления в школу сменяются три вида ведущей деятельности. Сначала - это эмоциональное общение, потом - предметная деятельность, наконец, игра. Каждый тип детской деятельности предполагает определенные средства ее реализации, помогающие организовывать овладение различными аспектами культурного опыта - первоначально в совместной деятельности со взрослым, а впоследствии в самостоятельной деятельности ребенка. Таким образом, ведущей деятельностью в дошкольном возрасте является игровая, которая рассматривается как особая форма передачи и освоения культурного опыта, отражающая специфику жизни детей в обществе.

Потребность в игре и желание играть у дошкольников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, воспитатель воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

В игре ребенок приобретает новые знания, умения, навыки. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие дошкольника в целом.

Поэтому я стала строить свои занятия в форме игры. Многие игры, используемые мною на занятиях, являются дидактическими. Ведь дидактические игры — это не просто заполнение свободного времени детей, а спланированный и целенаправленный педагогический прием для расширения и закрепления полученных ими знаний. В процессе дидактических игр дети учатся на практике самостоятельно применять полученные на занятиях знания об окружающем в новых, игровых условиях, что весьма благоприятно влияет на их умственное развитие, осознанное усвоение окружающего.

В данной игре роль воспитателя несравненно большая, чем в детских играх другого типа, и главное в том, что воспитатель вводит детей в ту или иную игру и знакомит их с методом ее ведения. Участвуя в ней, сам ведет ее так, чтобы использовать для достижения возможно большее число дидактических задач.

ДОУ работает по программе «Детство» (авторский коллектив кафедры дошкольной педагогики В.И.Логинова, Т.И.Бабаева, Л.М. Гурович). В ней наиболее подробно, полно, интересно, содержательно отражена роль дидактической игры в развитии детей дошкольного возраста: наличие четко обозначенных задач развития - познавательного и речевого (развитие словаря), имеются описания уровней овладения программным материалом; описаны дидактические игры, задачи, которые они решают, имеется их перечень и методический материал по их использования, прописаны уровни овладения дидактической игрой.

В теории и практике дошкольного воспитания существует следующая классификация дидактических игр:

* а) с игрушками и предметами;
* б) настольно-печатные;
* в) словесные.

В качестве примеров, хочется поделиться теми играми, которые были дополнены или разработаны мной.

**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. Детям младших групп дают предметы, резко отличающиеся друг от друга по свойствам, в более старших группах разница между предметами становиться менее заметными.

Дидактическая задача: с це­лью развития осязательного вос­приятия учить выделять призна­ки предметов по структуре повер­хности, группировать предметы по материалу, из которого они сде­ланы (металл, резина, стекло, дере­во, пластмасса).

Активизировать словарь; воспитывать наблюда­тельность, внимание, умение четко выполнять правила игры.

Игровое правило: класть пред­меты можно только на тот под­нос, который сделан из того же материала, что и предмет.

Игровые действия: угадывание на ощупь предмета, отгадывание предмета по описанию; поиск предметов, сделанных из разных материалов; группировка иx по качеству; использование «чудес­ного мешочка».

\* \* \*

Для этой игры подбирают предметы, сделанные из разного материала: деревянные, резиновые, пластмассовые, металлические, стеклянные.

Педагог проводит краткую беседу да начала игры, в процессе которой уточняет знания детей о том, что все окружающие нас предметы сделаны из разных материалов; предлагает вспом­нить, какие они знают матери­алы, а также сделанные из них вещи.

 Затем педагог предлагает но­вую игру, В ходе которой дети должны называть, из чего сделан предмет, помещаемый ребенком в мешочек. Объясняет правила: нужно на ощупь, не глядя на предмет, узнать, из чего он сде­лан, и рассказать о нем так, чтобы дети по описанию узнали и правильно назвали его; напоми­нает, что мешочек открывается лишь в там случае, если и тот, кто описывал предмет, и тот, кто отгадывал, не ошиблись.

Чтобы все играющие учились определять предметы па матери­алу, вторую половину игры пе­дагог проводит с другим содер­жанием. Для этого ан предлага­ет всем детям пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов, и распреде­лить их следующим образом: металлические положить на под­нос, сделанный из металла, дере­вянные - на деревянную дощеч­ку, пластмассовые - на поднос из пластмассы и т.д.

 В конце игры педагог отмеча­ет тех, кто был наблюдательным, внимательным и помог своему товарищу найти нужный пред­мет. Усложнением игры может быть увеличение количества отобран­ных предметов, а также их неярко выраженное качество.

**«Кто что слышит?»**

Дидактическая задача: разви­вать слуховое внимание, умение обозначать словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит и др.); развивать сообразительность, выдержку.

Игровое правило: показывать предмет можно только после того, как дети правильно назо­вут и предмет, и звуки, которые он издает.

Игровые действия: оперировать звучащими предметами. Не гля­дя на предмет, узнавать, какие предметы звучат.

\* \* \*

На столе у педагога находятся различные предметы, издающие звуки: звенит колокольчик, шуршит книга, которую листа­ют, играет дудочка, щелкают ножницы, льется вода, звучит пианино (игрушечное) и т.д. Все, что может издавать звуки, можно использовать в игре. За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, ус­лышав звук, отгадывают, что звучало, а тот, кто играл, выхо­дит из-за ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инст­рументом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если они затрудняются сразу ответить, воспитатель просит повторить действие, а всех игра­ющих - слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шур­шат», - догадываются дети. Из­-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал. Предметы остаются за ширмой, потому что звуки можно повто­рять несколько раз (только тише или громче). Такую игру можно проводить и на прогулке. Педагог обращает внимание ребят на зву­ки: птицы поют, листья шелестят, автомобиль сигналит и др.

**«Узнай, что изменилось»**

Дидактическая задача: вырабатывать навык в определении пространственного расположе­ния предметов: справа, слева, впереди, сзади, сбоку, около и др.; развивать наблюдатель­ность, активное запоминание, речь и активизировать словарь.

Игровое правило: изменения в расположении предметов называ­ют только те дети, на кого ука­жет Петрушка.

Игровые действия: за ширмой переставляют предметы так, что­бы дети не видели. С использо­ванием кукольного персонажа дети отгадывают перестановки.

 \* \* \*

В игре используется кукольный персонаж Петрушка. Веселый и озорной, он все время что-­то переставляет, передвигает, а потом забывает и просит ребят  подсказать ему, куда он поставил свои игрушки.

Петрушка. Дети, сейчас мы  будем с вами играть. Я принес  сюда игрушки: матрешку, пира­мидку и куклу Катю. Посмотри­те, где они стоят. Где стоит Катя?

Д е т и. Посередине стола.

П е т р у ш к а. А пирамидка?

Д е т и. Справа от нее.

П е т р у ш к а. А как можно сказать, где стоит матрешка?

Д е т и. Она стоит слева от Кати.

П е т р у ш к а. Запомнили, где стоят игрушки? Ваня, скажи, где стоит матрешка?

В а н я. Она стоит слева от Кати.

П е т р у ш к а. Правильно. А где  стоит пирамидка? Правильно. А кукла Катя между ними. Так, ре­бята? А теперь я закрою игруш­ки ширмой, что-то здесь пере­ставлю, а вы отгадаете, что изменится. Хорошо?

Педагог закрывает ширмой свой стол и делает перестановку: кукла «перешла» к детям поближе, а сза­ди нее оказались рядом пирамидка и матрешка.

Что здесь изменилось? Где сейчас стоит Катя? Отвечать бу­дет только тот, кого я назову. Будьте готовы! Полина, скажи, где сейчас стоит Катя?

П о л и н а. Она стоит впереди.

П е т ру ш к а. А матрешка с пи­рамидкой где? Скажи, Настя!

Н а с т я. Они стоят сзади кук­лы Кати.

Петрушка. Правильно, ребя­та. А сейчас я опять что-то пере­ставлю, и вы отгадаете.

Опять закрывается ширма, но        перестановка не сделана.

А сейчас кто скажет, что из­менилось? Что я переставил?

Д е т и (недоумевают). Ничего не переставил.

П е т ру ш к а. Подскажите мне, ребята, где эти игрушки стояли раньше.

Д е т и. Они так и стояли: Катя впереди, а матрешка и пирамид­ка сзади.

Петрушка за ширмой переставля­ет игрушки, разговаривает с ними. Куклу сажает сбоку, а пирамидка с матрешкой остаются посередине стола. Дети отгадывают, произнося слова «сбоку», «посередине», «слева».

Игру можно проводить в том случае, если у детей имеются оп­ределенные знания и умения в пространственной ориентации. Петрушка повышает интерес к выполнению правила: отгадать изменение в расположении игру­шек, помочь ему найти нужную игрушку.

Усложняя игру, педагог увели­чивает число игрушек, а также предлагает рассказать обо всех изменениях, которые произошли с игрушками (в одежде, положе­нии рук, ног куклы, величине пирамидки, матрешки и др.).

**«Магазин»**

Дидактическая задача: учить устанавливать величинные отно­шения множеств, использовать в речи слова, обозначающие вели­чину предметов, выполнять дви­жения по их словесному обозна­чению, продолжать учить ребен­ка рассуждать; развивать внима­ние.

Игровое правило: дети выполняют только те действия, о которых говорит педагог.

Игровые действия: в игре сле­дует использовать только насто­ящие продукты (не муляжи), чтобы дети почувствовать «тяже­лое» и «легкое».

\* \* \*

П е д а г о г. Скажите, ребята, кто из вас ходил с мамой в ма­гaзин? Мы с вами сейчас тоже пойдем в магазины, только сум­ку с собой возьмем. Скажите, когда сумка пустая, она тяжелая или легкая? Конечно, легкая! Покажите, какая у вас легкая сумка, поднимите ее, покрути­те ею над головой, она же легкая!

Сумку взяли и идем в магазин. Идем, идем и пришли в булоч­ную. Что мы там купим? Пра­вильно, хлеб. Купили батон хлеба и положили его в сумку. Какая сумка? Чуть тяжелее. Покажите. Молодцы, отправляемся дальше. Идем, идем, несем сумку и при­шли в овощной магазин. Что купим в овощном магазине? Правильно, овощи, и положим их в сумку. Дети показывают все действия. Сначала положим морковку ­- сумка стала еще тяжелее, вот как руку оттягивает. Педагог показывает, дети повто­ряют. Потом положим большой кочан капусты - сумка стала очень тяжелая. Ой, как тяжело! И мед­ленно возвращаемся домой. Так тяжело нести сумку! Рука устала! Пришли домой. Выложили из тяжелой сумки капусту - какая стала сумка? Чуть полегче. Выло­жили морковку - еще легче стала сумка. Что осталось в сумке? Батон хлеба. Выложим его из сумки. Какая стала сумка? Легкая. Покажите ваши легкие сумки.

**Настольно-печатные игры** разнообразны по видам: это и подбор картинок по парам и по общему признаку; и запоминание состава, количества и расположения картинок; и составление разрезных картинок и кубиков; и описание, рассказ о картинке с показом действий, движений.

**«Парные картинки»**

Дидактическая задача: разви­вать умение находить в предме­тах, изображенных на картинках, сходство и различие; активизи­ровать словарь: похожие, разные, одинаковые; развивать наблюда­тельность.

Игровое правило: отбирать сле­дует только одинаковые картин­ки; выигрывает тот, кто не оши­бется ни разу.

Игровое действие: поиск оди­наковых картинок.

\* \* \*

Дети сидят за столом, на ко­тором разложены картинки. Их много (10-12 шт.), все они раз­ные, но среди них есть две оди­наковые. Педагог просит кого­-либо из ребят найти и назвать одинаковые картинки и показать их всем играющим. Парные кар­тинки откладывают в сторону. Затем педагог перемешивает все картинки (они должны быть перевернуты) и незаметно под­кладывает еще одну парную кар­тинку. Разложив их лицевой сто­роной, опять предлагает найти одинаковые. Сложность заключается в том, что среди карточек могут быть очень похожие, но неодинаковые. Например: чашки, одинаковые по цвету и по фор­ме, но одна с ручкой, а другая без ручки; два яблока одинако­вых, но у одного есть черенок, а у другого его нет (т.е. изображен­ные предметы имеют мало за­метные признаки различия, ко­торые дети не сразу замечают).

Игра проводится с небольшой группой детей. Все дети должны сидеть с одной стороны стола и, всем хорошо должны быть вид­ны картинки. Усложняя игру; можно предложить найти не одну пару, а несколько пар одинако­вых картинок. Дети рассказыва­ют о предметах, отмечают, в чем они схожи, а чем отличаются.

**«Что лишнее?»**

Дидактическая задача: учить замечать ошибки в использова­нии предметов; развивать наблю­дательность, чувство юмора, уме­ние доказать правильность сво­его суждения; закреплять знания об орудиях труда.

Игровое правило: закрывать кар­тонкой только лишнюю картинку. Выигрывает тот, кто первым об­наружит ненужный предмет.

Игровые действия: находить и закрывать изображения ненуж­ныx предметов.

\* \* \*

В больших квадратах нарисова­ны люди разных профессий, а в клеточках необходимые им для работы предметы и орудия тру­да. Среди них есть, и такие, кото­рые для этой профессии не нуж­ны. Например, в центре - рису­нок, на котором изображена медсестра, лечащая больного, а  в клеточках нарисованы все необ­ходимые для ее работы предме­ты и среди них - гантели.

Играющие дети должны заме­тить и закрыть чистым квадрати­ком ненужный предмет. Необхо­димо подобрать рисунки, изобра­жающие знакомые детям профес­сии: повар, дворник, водитель, строитель, учитель, продавец и другие. Дети обмениваются карточками, и игра продолжается.

**«Когда это бывает?»**

Дидактическая задача: закреп­лять знания о частях суток; уп­ражнять в сопоставлении картин­ки с частями суток: утро, день, вечер, ночь.

Игровые правила: по слову, ко­торое произносит педагог, пока­зывать карточку и объяснять, почему он ее поднял.

Игровое действие: поиск нуж­ной картинки.

\* \* \*

На столе у играющих разные картинки, отражающие жизнь де­тей в детском саду: утренняя гим­настика, завтрак, занятия, игры на участке, сон, уборка групповой комнаты, катание на санках, при­ход родителей и другие. К каждой ча­сти суток должно быть несколько сюжетных картинок. Дети выбира­ют себе картинку, внимательно рассматривают ее. На слово «утро» все дети, в руках у которых соот­ветствующие картинки, поднима­ют их и каждый объясняет, поче­му он думает, что у него изображе­но утро: дети приходят в детский сад, их ждет воспитатель, они де­лают утреннюю гимнастику, умы­ваются, завтракают, занимаются. Затем педагог говорит, слово «день». Поднимают картинки те, у кого есть изображение какого-либо события или деятельности детей в это время суток: на прогулке, тру­дятся на участке, обедают, спят.

 П е д а г о г. Вечер.

Д е т и поднимают соответствую­щие карточки.

Почему ты показал эту кар­точку?

Р е б е н о к. Потому что за деть­ми пришли мамы, на улице темно.

П е д а г о г. Hoчь.

Д е т и поднимают карточки с изображением спящих ребят.

Так закрепляются знания де­тей о частях суток. За каждый правильный ответ дети получают фишки: розовая фишка - утро, голубая - день, серая - вечер, черная - ночь.

Затем все карточки перемеши­ваются, и игра продолжается, но слова называются в другой по­следовательности: педагог сначала называет «вечер», а потом «утро», тем самым усиливая внимание к словесному сигналу.

**«Домино»**

Дидактическая задача: закреп­лять знания о домашних и диких животных, отмечать особенности животных, продолжать воспиты­вать умение играть вместе, под­чинять правилам игры.

Игровые правила: выигрывает тот, кто первым закончит подбор картинок, положит их по правилу: собака к собаке, медведь к мед­ведю - и ни разу не ошибется.

Игровые действия: поиск нуж­ных картинок, соблюдение оче­редности.

\* \* \*

Для этой игры необходимо иметь карточки как в любой игре типа «Домино». Карточка разделена на две половины: на каждой из них изображены раз­ные виды животных. Игра рас­считана на 4-6 участников. Кар­точек должно быть 24. Если иг­рают четверо, то раздают по 6 карточек. Игра проходит по типу игры «Домино». Кто первый по­ложит последнюю карточку (а у других они еще есть), тот и вы­игрывает. При повторении игры карточки перемешивают. Дети, не глядя, отсчитывают 4-6 кар­точек и игра продолжается.

 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. В младших и средних группах игры со словом направлены в основном на развитие речи, воспитание правильного звукопроизношения, уточнение, закрепление и активизацию словаря, развитие правильной ориентировки в пространстве. В старшем дошкольном возрасте, когда у детей начинает активно формироваться логическое мышление, словесные игру чаще используют для формирования мыслительной деятельности, самостоятельности в решении задач. Эту категория игр характеризует такая игра – «Найди белочку». Белочка (перчаточная кукла), прячется на дубе, дети должны найти ее и назвать где она спряталась: на дубе, за дубом, под дубом, в дупле.

**«Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»**

Дидактическая задача: учить называть действие словом; пра­вильно употреблять формы гла­голов (время, лицо); развивать творческое воображение, сообра­зительность.

Игровое правило: все дети дол­жны правильно изображать предложенное действие, чтобы можно было отгадать его и назвать.

Игровые действия: имитация движений, отгадывание; выбор водящего.

 \* \* \*

П е д а г о г (обращаясь к де­тям). Сегодня мы поиграем так: тот, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы дого­воримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были; мы не скажем, а что делали - ­покажем».

 Выбирают водящего, он выходит. Педагог изображает, что он пи­лит дрова.

П е д а г о г. Что я делаю.?

Д е т и. Дрова пилите.

П е д а г о г. Давайте все будем пилить дрова.

Приглашает водящего.

В о д я щ и й. Где вы были? Что делали?

 Д е т и (отвечают хором). Где мы были, мы не скажем, а что де­лали - покажем.

 П е д а г о г и дети изображают пил­ку дров, водящий отгадывает.

В о д я щ и й. Вы пилите дрова.

 Для продолжения игры выбира­ют другого водящего.

Koгдa новый водящий выходит из комнаты, педагог предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Педагог следит зa правильнос­тью употребления глаголов. Если, отгадывая, ребенок неправильно употребляет форму глагола, гово­рит, например, «танцеваете», «рисоваете», педагог добивается, чтобы все усвоили, как надо гово­рить правильно.

П е д а г о г. Дети, что вы делае­те? Правильно сказал Миша: «Мы рисуем»? Миша скажи пра­вильно, что делают дети.

Миша. Они рисуют!

**«Так бывает или нет?»**

Дидактическая задача: разви­вать логическое мышление, уме­ние замечать непоследователь­ность в суждениях.

Игровое правило: кто заметит небылицу, должен доказать, по­чему так не бывает.

Игровое действие: отгадывание небылиц.

 \* \* \*

П е д а г о г. Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рас­сказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть, после того как я закончу, скажет, почему так не может    быть.

Примерные рассказы педагога: «Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках» .

«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. Давайте сделаем для птиц скво­речники! - предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и ста­ло опять весело детям».

«У Вити сегодня день рожде­ния. Он принес в детский сад угощение для своих друзей: яб­локи, соленые конфеты, слад­кие лимоны, груши и печенье.

Дети ели и удивлялись. Чему они удивлялись ?»

«Все дети обрадовались наступ­лению зимы. «Вот теперь мы по­катаемся на санках, на лыжах, на коньках», - сказала Света. "А я люблю купаться в реке, - сказала Люда, - мы с мамой будем ез­дить на речку и загорать».

В начале игры следует включать только одну небылицу, при по­вторном проведении игры коли­чество небылиц увеличивают.

**«Добавь слово»**

Дидактическая задача: упраж­нять в правильном обозначении и положения предметов по отноше­нию к себе; развивать ориента­цию в пространстве.

Игровое правило: отвечает толь­ко тот, кому педагог бросит мяч.

Игровые действия: дети ищут правильные слова, обозначающие разные расположения предметов в пространстве. Тот, кто поймал мяч, должен быстро дополнить предложения нужным словом.

 \* \* \*

 П е д а г о г. Давайте вспомним, где у нас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы ви­дите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначают слова «впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти поня­тия.) А сейчас мы поиграем.

 Дети садятся за стол.

Я буду начинать предложение, называть разные предметы в на­шей комнате, а вы будете добав­лять слова «справа, слева, поза­ди, впереди», отвечать, где этот предмет находится.

 П е д а г о г. Стол стоит... (бро­сает мяч одному из играющих).

1-й  и г р о к. Позади.

 Возвращает мяч педагогу.

П е д а г о г. Полка с магнито­фоном висит ... (бросает мяч другому ребенку).

2-й и г р о к. Справа.

П е д а г о г. Дверь от нас...

3 -й  и г рок. Слева.

Если ребенок ошибся, педагог предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

П е д а г о г. Какая рука у тебя ближе к окну?

Р е б е н о к. Правая.

Педагог. Значит, где находится от тебя окно?

Р е б е н о к. Справа.

Можно эту игру провести и по-другому. Педагог произносит слова «слева, справа, впереди, позади», а дети говорят, какие предметы находятся в названном направлении.

Для проведения этой игры детей не следует сажать в кру­жок, их лучше посадить с одной стороны стола, чтобы предметы по отношению к ним были рас­положены одинаково.

Независимо от вида дидактическая игра имеет определенную структуру, отличающую ее от других видов игр и упражнений. Обязательными структурными элементами дидактической игры являются: обучающая и воспитывающая задача, игровые действия и правила. Определяя дидактическую задачу, надо, прежде всего, иметь в виду, какие знания, представления детей должны усваиваться, закрепляться, какие умственные операции в связи с этим должны развиваться, какие качества личности детей можно формировать средствами данной игры. В каждой дидактической игре своя обучающая задача, что отличает одну игру от другой. Основная цель правил игры– организовать действия, поведение детей. Правила могут разрешать, запрещать, предписывать детям что-то в игре, делать игру занимательной, напряженной. Соблюдение правил в игре требует от детей определенных усилий воли, умения общаться со сверстниками, преодолевать отрицательные эмоции, проявляющиеся из-за неудачного результата. Важно, определяя правила игры, ставить детей в такие условия, при которых они получали бы радость от выполнения задания. Используя дидактическую игру в воспитательно-образовательном процессе, через ее правила и действия у детей формируют корректность, доброжелательность, выдержку. Дидактическая игра отличается от игровых упражнений тем, что выполнение игровых правил направляется, контролируется игровыми действиями. Игровые действия – это те действия, которые необходимо совершить для достижения цели – выигрыша. Назвать все предметы, подобрать пару, отгадать загадку. Развитие игровых действий зависит от выдумки воспитателя. Иногда и дети, готовясь к игре, вносят свои предложения. Такую творческую инициативу необходимо поддерживать. Так любая игра становиться дидактической, если имеются ее основные компоненты: дидактическая задача, правила, игровые действия.

Так как наши занятия проходят в игровой форме, то я никогда не объявляю: «Дети, все убрали, сейчас будем заниматься!» Я приглашаю их путешествие, в сказку или говорю так: «Вы слышите? А я слышу. Кто-то зовет нас на помощь. Надо скорее все прибрать и отправляться в путь». И мы с детьми оправляемся в путь. Побывали в гостях у сказок: погостили в Теремке, поиграли с Колобком, навели порядок в домике у трех медведей. А по дороге узнали много нового и интересного, помогли тем, кто нуждался в нашей помощи, и получили массу хорошего настроения.

А в другой раз мы отправились на ферму, знакомиться с домашними животными, но ведь по дороге надо преодолеть массу препятствий. Перепрыгнуть через ручей и переправиться через реку, построить мост и собрать грибы, познакомиться с животными, узнать, чем они полезны для человека и чем человек для них, расселить животных по домикам. Или идем искать клад. А для этого надо прочесть послание разбойников, найти ключи-подсказки, выполнить задания разных персонажей, чтобы, наконец, найти целый сундук с сокровищами. Вот сколько всего успели! И, конечно, просто повеселились! Или помочь Маше заплести косички, или найти поросятам дорожки к домикам (упражнения на сравнения предметов по длине); помочь пассажирам занять места в вагонах (упражнения на счет и пересчет предметов, закрепление порядкового и количественного счета) и походы в лес, сад и огород за грибами, ягодами и урожаем. Небыли обделены вниманием и мои коллеги.

Мною было подготовлено выступление на педсовете по теме: «Игра», а также консультации по темам: «Значение дидактических игр и занятий для воспитания детей раннего возраста»,  «Роль дидактической игры в познании ребенком окружающего мира».

А также я принимала участие в методическом объединении для воспитателей младших групп по теме: «Значение игры в процессе развития детей дошкольного возраста».

И все же моя работа посвящена детям. Используя различные дидактические игры в работе с детьми, я убедилась в том, что играя, дети лучше усваивают программный материал, правильно выполняют сложные задания. Применение дидактических игр повышают эффективность педагогического процесса, кроме того, они способствую развитию памяти, мышления у детей, оказывая огромное влияние на умственное развитие ребенка. Обучая маленьких детей в процессе игры, стремлюсь к тому, чтобы радость от игр перешла в радость учения.

Учение должно быть радостным!