Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

городского округа Балашиха

«Детский сад комбинированного вида № 42 «Лукоморье»

**Использование настольно-печатной**

**дидактической игры в работе**

**с детьми старшего дошкольного возраста.**

Подготовила:

воспитатель Кудина Т.А.

2014 г.

Для детей старшего дошкольного возрастав основном используются настольно-печатные и словесные дидактические игры.

Настольно-печатные игры основаны на принципе наглядности, но в этих играх детям дается не сам предмет, а его изображение. Содержание настольных игр разнообразно. Настольно-печатные игры - интересное занятие для детей. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино. Различны и развивающие задачи, которые решаются при их использовании.

Разнообразные настольно-печатные игры относятся в педагогике к дидактическим (развивающим) играм, основная цель которых – научиться решать предлагаемые в игре развивающие задачи через выполнение игровых действий. Рассматривая настольные игры в культурно-историческом аспекте, ученые отмечают их давнее возникновение и подчеркивают основное влияние настольных игр на развитие интеллектуальных способностей и формирование личности ребенка в старшем дошкольном возрасте. На развитие личностных качеств в этих играх влияет самостоятельный выбор игры и инициативность в приглашении партнера (или возможна игра за партнера самого ребенка), осознанное подчинение правилам, что в свою очередь приводит к развитию произвольности и коррекции импульсивного поведения в ходе решения игровой задачи. Несомненным достоинством разнообразных настольных игр является возможность их использования в паре, малой (2-3 ребенка) или большой группе детей (5-8 человек), если в доме, например, отмечают детский праздник. В настольно-печатных играх развиваются навыки взаимодействия с другими детьми и взрослыми, умение терпеливо ждать своей очереди, сопереживать партнерам по игре.

В работе с детьми старшего дошкольного возраста используются разнообразные настольно-печатные игры:

1. Игры на выделение части и целого.
2. Игры на развитие логического мышления включают:

- Игры на классификацию;

- Игры на сериацию;

3. Игры, развивающие образное мышление.

4.Игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве.

5. Игры, способствующие усвоению знаков и символов, названий.

6. Игры на выделение части и целого.

До двух лет разрезные картинки содержат только две части, которые составляют целостный образ предметов и могут быть разделены по горизонтали, вертикали, диагонали: матрешку, мячик, машину, дом, окошки. Разрезные картинки легко изготовить самим. В настоящее время выпускается огромное количество подобных игр с рамками пояснить про рамки, позволяющими самостоятельно упражняться и исправлять ошибки, неизбежно возникающие на начальном этапе освоения игры. По мере развития ребенка увеличивается количество частей, из которых следует собрать изображение: 6-9 частей для детей пятого года жизни; 12-24 части - к шести годам; усложняются различные способы деления на части. Для некоторых детей трудно собрать картинку, так как изображение раздроблено на отдельные составляющие и части расположены на определенных сторонах всех кубиков. Важно различить общий фон картинки и иметь образец целого предмета на картинке. Перед складыванием изображения из кубиков можно предложить собрать картинку по образцу, части которой расположены на двух сторонах утолщенной пластины. Кубики, имеющие части составляемой картинки на всех сторонах, предлагаются от 4 в двухлетнем возрасте до 24 - в шестилетнем. Можно предложить ребенку закрыть часть рисунка рукой, листом бумаги, выкладывая другую часть изображения, постепенно открывая картинку до полного составления образца. Интересу к складыванию картинки способствует сюжетное содержание изображения – это сказочные персонажи детских книг, сценки из любимых мультфильмов, пейзажи, включающие животных и их детенышей, образцы архитектуры, живописи. Другими, более сложными, но очень полезными играми на соотнесение части и целого являются игры-головоломки «Магический квадрат», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Монгольская игра». Каждая из предлагаемых игр содержит части различной формы, из которых можно создать разнообразные изображения, что очень полезно для развития образного мышления и воображения. Возрастной диапазон таких игр достаточно велик, и часто без помощи взрослого построить изображение бывает сложно, трудность представляет игра, где элементы окрашены одинаково с двух сторон и для правильного решения игровой задачи следует перевернуть некоторые части.

Игры на развитие логического мышления включают: игры на классификацию и на сериацию.

*Игры на классификацию.*

Дети достаточно рано начинают анализировать объекты и выделять их свойства, такие, как цвет, форму, величину, пространственное расположение. Этому способствуют игры, предлагаемые уже на третьем году жизни. Для усвоения основных цветов существуют игры « Шапка, варежки и шарф» (собрать куклу на прогулку), «Разноцветные окошки» (подбираются ставни к окнам в домиках соответствующего цвета). После четырех лет, когда знания основных цветов обогащаются оттенками, закрепляется их различение и называние, можно предложить лото «Разложи по цвету», «Радуга», «Краски». Имеются разнообразные вкладыши с удобным способом удержания и вкладывания деталей «Что какого цвета?», «Подбери по форме», «Большие и маленькие». Важно, что ребенок может сам проверить правильность усвоения и выполнения инструкции (при ошибке деталь не совпадает с прорезью). Не следует спешить, помогая малышу освоить способ вкладывания изображения, а дать возможность попытаться ребенку самому решить игровую задачу. Родителям следует объяснить, в чем она заключается, оказывая эмоциональную поддержку, и словесно помогать в случае неуспеха, подсказывая, а при необходимости и показывая правильные действия. Усложнение игры может заключаться в частичном совпадении с образцом – зрительная опора позволит выбрать подходящие карточки для игры «Что может быть круглым?», «Что может быть красным?». В играх на классификацию можно добавить новое, не заложенное в правилах основание для подбора, например: что может быть круглым и съедобным? Легко ориентироваться на один признак, на два - сложнее, но попробуйте на три, например: что может быть маленьким, овальным, зеленым? Для детей пяти-шести лет полезно поиграть в «Волшебную машину», пропускающую в поездку, например, все мягкое и квадратное - подумать и отобрать из предложенного иллюстративного материала все подходящее: подушку, платок, кусочек хлеба, ковер. Если в семье разновозрастные дети, игра увлечет всех. Часто в играх требуется умение выделять форму в предмете, собирая затем из знакомых форм образ, единую композицию. Такие игры могут содержать магниты, которые позволяют легко крепить детали к поверхности полотна, быстро собирать после окончания игры, создавать варианты сочетания форм, их взаимного пространственного расположения, цветового решения, играть на горизонтальных и вертикальных плоскостях. Игра «Четвертый лишний» способствует развитию мышления, умению выделить основание, по которому из всех предметов на картине один не подходит, например, изображены люди и игрушка – кукла, объяснение ребенка может быть таким: «здесь все люди живые, а кукла – нет, она игрушечная». Интерес для детей пяти – шести лет представляет игра «Логический поезд», в которой всем участникам поровну раздаются карточки с различными изображениями. По считалке первый кладет свою карточку, например – машину, следующий должен выбрать из имеющихся у себя подходящую и объяснить, в чем заключается соответствие (ребенок может положить любое другое средство транспорта или металлический предмет, мотивируя свой выбор материалом изготовления).

*Игры на сериацию.*

Детям в возрасте пяти-шести лет подойдут лото «Веселый клоун», использующее картинки с изображениями человеческих чувств и их мимических проявлений (веселье, грусть, удовольствие); различение животных по способу и скорости передвижения «Самый быстрый»; сравнение по весу различных тел «Самый тяжелый» - во всех подобных играх признак задан, играющие только раскладывают в определенном порядке свои карточки. Но не следует увлекаться лишь верным выбором карточек, не менее важно услышать объяснение ребенком своего выбора. Освоению сериации в образной форме способствует проигрывание сказок настольного плоскостного театра «Репка», «Колобок», где персонажи выстраиваются согласно сюжету в определенной последовательности друг за другом.

*Игры, развивающие образное мышление.*

Развитию образного мышления способствует проигрывание сказочных сюжетов, создание настольного зоопарка, фермы, постройка и обыгрывание детской площадки. Наборы для этих игр существуют в различных вариантах: картонном, деревянном, пластиковом, которые дети охотно дополняют деталями собственного изготовления, проявляя инициативность и самостоятельность в работе, которые так необходимы при подготовке к школьному обучению. Игры домино предлагают определенную тематическую направленность: транспорт, животные, овощи и фрукты, сказочные герои или карточки с точками по количеству от «пусто» до шести. Задача игроков: фиксировать внимание сразу на двух концах ленты домино, удерживать задачу выбора подходящей карточки из своего набора, не показывая его остальным игрокам и не подглядывая к ним.

*Игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве.*

В период подготовки к школе такая задача становится актуальной, ведь от детей требуется быстро сориентироваться в книге или тетради, найти середину листа, верх и низ, не путать правую и левую стороны, отступить определенное количество клеток с той или иной стороны, не заходить за линию при письме, правильно держать карандаш. Ориентироваться в пространстве листа или клетках поможет игра-путешествие или графический диктант. Игровое поле представляет собой клетчатое основание, на котором будет находиться маленькая фигурка, например, Буратино, который хочет узнать, где спрятан золотой ключик, двигаясь по указанию ведущего: две клеточки (шага) вверх, одна направо, две клеточки (шага) вниз, одна направо. Путь можно отметить карандашом, для усложнения предложить детям придумать свои маршруты и рассказать о них. Введение сюжета повышает интерес к таким играм. Маршрутные игры, лабиринты помогают овладеть умением выделять и зрительно прослеживать траекторию движения на игровом поле. С помощью кубика ребенок учится отсчитывать количество точек от любого числа, определенным движением выбрасывая кубик, прогнозировать возможное выпадение нужного количества точек на кубике для быстрого продвижения вперед. Возможность соревноваться и выиграть при равных стартовых условиях, двигаться к финишу пошагово, соблюдая очередность, и обязательные правила очень важны для развития произвольности. Умение расшифровывать знаки и символы в игре способствует развитию символического мышления. Игры «Бродилки», «Лабиринт» предполагают использование кубика, фишек, передвижение осуществляется по игровому полю. Они имеют четко фиксированные правила, в отличие от самостоятельных игр, возникающих по инициативе самих детей. В таких играх может принимать участие вся семья. Взрослым необходимо самим ознакомиться с правилами, определить цель и ход игры, чтобы в доступной форме, по возможности более кратко донести полученные сведения до ребенка. Часто взрослые уступают ребенку, давая возможность выиграть, не совсем честно соблюдая правила. Ребенок, которому взрослые всегда уступали и позволяли выигрывать, окажется неподготовленным к возможному проигрышу, может болезненно воспринять свое поражение и отказаться от дальнейшего участия в совместных играх. Поэтому следует вначале продемонстрировать спокойное принятие проигрыша как возможного исхода игры – важно не победить любой ценой, а получить удовольствие, радость от участия в совместной игре, затем позволить проиграть и ребенку, проследив его реакцию и поддержав в нем уверенность, что в следующий раз он сможет выиграть. Вначале роль ведущего берет на себя взрослый, но по мере усвоения правил эта роль переходит ребенку. Далее партнерами по игре могут выступать и другие дети.

*Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий.*

Множество современных детских настольных игр содержит многоразовые наклейки, облегчающие усвоение знаков и символов, употребляемых в повседневной жизни: дорожные знаки, опознавательные знаки специальных транспортных средств, лечебных, образовательных учреждений, магазинов, центров культуры и спорта, названий животных и растений и др. Привлекают детей игры со штампами, печатями, наклейками, оставляющими на листе готовое изображение, которое легко обыграть, раскрасить, создать композицию (следует помнить, что чем младше ребенок, тем крупнее должно быть изображение, а шестилетние дети любят мелкие картинки с множеством деталей).

Таким образом, увлекательные настольно-печатные дидактические игры создают у дошкольников интерес к решению интеллектуальных задач: успешный результат умственного усилия, преодоления трудностей приносит им удовлетворение. Увлечение игрой повышает способность к произвольному вниманию, обостряет наблюдательность, помогает быстрому и прочному запоминанию. Все это делает настольно-печатную дидактическую игру важным средством подготовки детей к школе. Играя, ребенок активно стремится что-то узнать, ищет, проявляет усилия и находит, обогащается его духовный мир. А это все содействует умственному и общему развитию.