***Виды дидактических игр.***

В настоящее время в дошкольном образовании, так же как и в других областях, происходят реформы. Утвержден федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, происходит его внедрение, поиск путей для полноценного развития каждого ребенка в период дошкольного детства, создания благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка.

Ранний возраст - наиболее благоприятное время для сенсорного развития, без которого невозможно формирование умственных способностей ребёнка. Сенсорное развитие ребенка - это развитие его восприятия и формирование представлений о важнейших свойствах предметов, их форме, цвете, величине, положение в пространстве, а также запахе и вкусе. Успешность умственного, физического, здорового развития ребенка в значительной степени зависит от уровня сенсорного развития, т.е. от того, насколько ребенок слышит, видит, осязает окружающий мир.

Огромную роль в развитии сенсорных способностей детей раннего возраста отводится дидактической игре, так как ребенок практически все в этом мире познает через игру, которая является универсальным способом воспитания и обучения маленького ребёнка. Игры приносят в жизнь ребёнка радость, интерес, уверенность в себе и своих возможностях. Игры, в которых используются действия с предметами, развивают восприятие, внимание, память, мышление, речь и движения ребёнка.

Принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, от­крытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда от­носят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттрак­ционы.

Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика.

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других — иные.

В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержани­ем обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следую­щие типы игр:

• игры по сенсорному воспитанию, словесные игры, игры по ознакомлению с природой, по формированию математических представлений и др.

Иногда игры соотносятся с материалом: игры с дидактическими игрушками, настольно-печатные игры, словесные игры, псевдосюжетные игры.

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, позна­вательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры — особенностей игровой деятельности детей, игровых за­дач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспи­тателя.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппиро­ванных по виду деятельности учащихся.

Игры-путешествия. Игры-поручения. Игры-предположения. Игры-загадки. Игры-беседы (игры-диалоги).

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскры­вает через необычное, простое—через загадочное, трудное — через преодоли­мое, необходимое — через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. 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-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых дей­ствий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить за­дачу, что-то узнать, чему-то научиться.

Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на во­просы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

Игра-путешествие — игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удов­летворения его потребностей в знании.

В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть "зовущие слова", вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре- путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содер­жания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение спо­собов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное реше­ние задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры- путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое.

Игры-путешествия иногда неправильно отождествляются с экскурсиями. Существенное различие их заключается в том, что экскурсия — форма прямого обучения и разновидность занятий. Целью экскурсии чаще всего является озна­комление с чем-то, требующим непосредственного наблюдения, сравнения с уже известным.

Иногда игру-путешествие отождествляют с прогулкой. Но прогулка чаще всего имеет оздоровительные цели. Познавательное содержание может быть и на прогулке, но оно является не основным, а сопутствующим.

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 сде- лать: "Помоги Буратино расставить знаки препинания", "Проверь домашнее за­дание у Незнайки".

Игры-предположения "Что было бы..?" или "Что бы я сделал...", "Кем бы хотел быть и почему?", "Кого бы выбрал в друзья?" и др. 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. Игровая задача заложена в самом названии "Что было бы..?" или "Что бы я сделал...". Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целе­сообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными усло­виями или созданными обстоятельствами.

Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно- доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельства­ми, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: "Кто быстрее сообразит?".

Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, 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.

В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры.

Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью за­гадок является логическая задача. Способы построения логических задач раз­личны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нра­вятся игры-загадки. 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 педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения d игровой деятельности детей. 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. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения.

Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета— темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изуче­ния, отраженного в игре. Познавательное содержание игры не лежит "на по­верхности": его нужно найти, добыть—сделать открытие и в результате что-то узнать.

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 учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать сужде­ние. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой зада­чи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности.

Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, всту­пительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полу­ченное детьми.