

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
Центр развития ребенка – детский сад №42  
Истринского муниципального района

Сообщение  
для педагогов ДОУ

## **ВИДЫ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР И ИХ СТРУКТУРА**



Заместитель заведующего  
МДОУ ЦРР детский сад №42  
Гейзель Л.В.

с. Павловская Слобода  
2013г

Игровая деятельность — это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил.

Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, игра-труд, игра-общение, музыкальные игры, художественные, игры-драматизации, подвижные, спортивные...

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 взрослого в них. 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
- игры по обучению грамоте

Иногда игры соотносятся с материалом:

- игры с предметами;
- 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 взрослого.

**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, обычное раскрывается 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.

Роль взрослого 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 “звучащие 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 сделать: “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 развивающая 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 интеллектуальную деятельность ребенка.<sup>1</sup>

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,

<sup>1</sup> Дзюба П.П. Дидактическая копилка воспитателя детского сада. - Ростов н/Д.: Феникс, 2008. – 63 с.

умозаключения.

**Игры-беседы (игры-диалоги).** В основе игры-беседы лежит общение взрослого с ребенком, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе взрослый 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 взрослого, 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.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в “чистом” виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

В дошкольной педагогике все многообразие дидактических игр объединяется в **три основных вида:** игры с предметами (игрушками, природным материалом), настольно-печатные и словесные игры.

**Игры с предметами.** 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: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются в определении предмета по какому-либо одному качеству, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению и др.), что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.

В играх с предметами дети выполняют задания, требующие сознательного запоминания количества и расположения предметов, нахождение отсутствующего предмета. Играя, дети приобретают умения складывать целое из частей, нанизывать предметы (шарики, бусы), выкладывать узоры из разнообразных форм.

В играх с куклами у детей формируются культурно-гигиенические навыки и нравственные качества, скажем заботливое отношение к партнеру по игре - кукле, которое переносится затем и на своих сверстников, старших ребят.<sup>2</sup>

Разнообразные игрушки широко используются в дидактических играх.

В игрушках ярко выражены их цвет, форма, назначение, величина, материал, из которого они сделаны. Это позволяет взрослому упражнять детей в решении определенных дидактических задач. Например, отбирать все игрушки, сделанные из дерева (металла, пластмассы, керамики), или игрушки, необходимые для различных творческих игр: для игры в семью, в строителей, в колхозников, в больницу и др. Здесь происходит активизация знаний о материале, из которого делаются игрушки, а также

---

<sup>2</sup> Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. - М.: Просвещение, 1992. - 93 с.

знаний о предметах, необходимых людям в различных видах их деятельности, которые дети отражают в своих играх. С помощью дидактических игр с подобным содержанием взрослому удастся вызвать у детей интерес к самостоятельной игре, подсказать им замысел игры с помощью отобранных игрушек.

Игры с природным материалом всегда вызывают у детей живой интерес, желание играть. Семена растений, листья, разнообразные, цветы, камушки, ракушки - все это постоянно используется воспитателем в работе с детьми при организации и проведении дидактических игр.<sup>3</sup>

**Настольно-печатные игры.** Настольно-печатные игры – интересное занятие для детей. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино. Различны и развивающие задачи, которые решаются при их использовании.

*Подбор картинок по парам.* Самое простое задание в игре - нахождение среди разных картинок двух совершенно одинаковых: две шапочки, одинаковые и по цвету, и по фасону или две куклы, внешне ничем не отличающиеся одна от другой. Затем задание усложняется: ребенок объединяет картинки только по внешним признакам, но и по смыслу: например, найти среди всех картинок два самолета, два яблока. И самолеты, и яблоки, изображенные на картинке, могут быть разные и по форме, и по цвету, но их объединяет, делает их похожим принадлежность к одному виду предметов.

*Подбор картинок по общему признаку (классификация).* Здесь требуется некоторое обобщение, установление связи между предметами. Например, в игре «Что растет в саду (в лесу, в огороде)?» дети подбирают картинки с соответствующим изображениями растений, соотносят с местом их произрастания, объединяют по этому признаку картинки. Или игра «А что было потом?»: дети подбирают иллюстрации к какой-либо сказке учетом последовательности развития сюжетных действий.<sup>4</sup>

*Запоминание состава, количества и расположения картин.* Игры проводятся так же, как и с предметами. Например, в игре «Отгадай, какую картинку спрятали» дети должны запомнить содержание картинок, а затем определить, какую из них не вернули вниз рисунком. Эта игра направлена на развитие памяти, запоминания и припоминания.

Игровыми дидактическими, задачами этого вида игр является также закрепление у детей знаний о количественном и порядковом счете, о пространственном расположении картинок на столе (справа, слева, вверху, внизу, сбоку впереди и др.), умение рассказать связно о тех изменениях, которые произошли с картинками, о их содержании.

*Составление разрезных картинок и кубиков.* Задача этого вида игр - учить детей логическому мышлению, развивать у них умение из отдельных частей составлять целый предмет. Усложнением в этих играх может быть увеличение количества частей, а также усложнение содержания, сюжета картинок. При этом, для игр детей старшего дошкольного возраста на картинке изображается уже сюжет из 6 знакомых детям сказок, художественных произведений. Основное требование заключается в том, чтобы предметы на картинках были знакомы детям. Наличие целой картинки облегчает решение задачи.<sup>5</sup>

*Описание, рассказ о картинке с показом действий, движений.* В таких играх взрослый ставит обучающую задачу: развивать не только речь детей, но и воображение, творчество. Здесь часто ребенок, для того чтобы играющие отгадали, что нарисовано на картинке, прибегает к имитации движений, скажем, рабочего, или к подражанию движениям животного, его голосу.

Для более старших детей решаются задачи посложнее: одни дети изображают действие, нарисованное на картине, другие - отгадывают, кто нарисован на картине, что делают там люди. Например, пожарные тушат пожар, моряки плывут по морю, строители строят дом, оркестр играет на различных инструментах.

---

<sup>3</sup> Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. - М.: Просвещение, 1992. – 106 с.

<sup>4</sup> Деркунская В.А. Воспитываем, обучаем, развиваем дошкольников в игре. – М.: Педагогическое общество России, 2006. – 54 с.

<sup>5</sup> Там же, С.78.

В этих играх формируются такие ценные качества личности ребенка, как способность к перевоплощению, к творческому риску в создании необходимого образа.

**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 здесь требуется использование приобретенных ранее знаний в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети должны самостоятельно решать разнообразные мыслительные задачи: описывать предметы, выделяя характерные их признаки, отгадывать по описанию, находить признаки сходства и различия, группировать предметы по различным свойствам, признакам, находить алогизмы в суждениях и др.

В старшем дошкольном возрасте, когда у детей начинает активно формироваться логическое мышление, словесные игры чаще используют в целях формирования мыслительной деятельности, самостоятельности в решении задач.<sup>6</sup> Эти дидактические игры проводятся во всех возрастных группах, но особенно они важны для детей старшего дошкольного возраста, так как способствуют подготовке детей к обучению в школе: развивают умение внимательно слушать педагога, быстро находить нужный ответ на поставленный вопрос, точно и четко формулировать свои мысли, применять знания в соответствии с поставленной задачей.

С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься интеллектуальным трудом. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности интеллектуальной работы ребенок преодолевает легко, не замечая, что его учат.

Как отобрать словесную игру для решения той или иной задачи? Для удобства использования словесных игр их условно можно объединить в **четыре основных группы.**

*В первую* из них входят игры, с помощью которых формируют умение выделять существенные (главные) признаки предметов, явлений: «Отгадай-ка», «Магазин», «Радио», «Где был Петя?», «Да - нет».

*Вторую* группу составляют игры, используемые для развития у детей умения сравнивать, сопоставлять, замечать алогизмы, делать правильные умозаключения: «Похож - не похож», «Кто больше заметит небылиц» и др.

Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в *третьей* группе: «Кому что нужно?», «Назови три предмета», «Назови одним словом» и др.

В особую, *четвертую* группу выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления, выдержки, чувства юмора: «Испорченный телефон», «Краски», «Летает - не летает», «Белого и черного не называть» и др.

**Дидактические игры по формированию математических представлений у дошкольников.** Дидактические игры по формированию математических представлений условно делятся на следующие группы:

1. Игры с цифрами и числами
2. Игры путешествие во времени
3. Игры на ориентирование в пространстве
4. Игры с геометрическими фигурами
5. Игры на логическое мышление

*К первой группе игр (игры с цифрами и числами)* относится обучение детей счету в прямом и обратном порядке. Используя сказочный сюжет, детей знакомят с образованием всех чисел в пределах 10, путем сравнения равных и неравных групп предметов. Сравняются две группы предметов, расположенные то на нижней, то на верхней полоске счетной линейки. Это делается для того, чтобы у детей не возникало ошибочное представление о том, что большее число всегда находится на верхней полосе, а меньшее на – нижней.

---

<sup>6</sup> Детская практическая психология: учебник / под ред. Проф. Т.Д. Мпарцинковской. – М.: Гардарики, 2007. – 132 с.

Играя в такие дидактические игры, как “Какой цифры не стало?”, “Сколько?”, “Путаница?”, “Исправь ошибку”, “Убираем цифры”, “Назови соседей”, дети учатся свободно оперировать числами в пределах 10 и сопровождать словами свои действия.<sup>7</sup>

Дидактические игры, такие как “Задумай число”, “Число как тебя зовут?”, “Составь табличку”, “Составь цифру”, “Кто первый назовет, которой игрушки не стало?” и многие другие используются с целью развития у детей внимания, памяти, мышления.

Игра “Считай не ошибись!”, помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнения в прямом и обратном счете. Такое разнообразие дидактических игр, упражнений помогает детям усвоить программный материал в соответствии с их возрастом. Для подкрепления порядкового счета помогают таблицы, со сказочными героями, направляющимися к Вини – Пуху в гости. Кто будет первый? Кто идет второй и т.д.

*Вторая группа математических игр (игры – путешествия во времени)* служит для знакомства детей с днями недели. Объясняется, что каждый день недели имеет свое название. Для того, чтобы дети лучше запоминали название дней недели, они обозначаются кружочками разного цвета. Наблюдение проводится несколько недель, обозначая кружочками каждый день. Это делается специально для того, чтобы дети смогли самостоятельно сделать вывод, что последовательность дней недели неизменна. Детям рассказывается о том, что в названии дней недели угадывается, какой день недели по счету: понедельник – первый день после окончания недели, вторник – второй день, среда – середина недели, четверг – четвертый день, пятница – пятый. После такой беседы предлагаются игры с целью закрепления названий дней недели и их последовательности. Дети с удовольствием играют в игру “Живая неделя”.

В дальнейшем, можно использовать следующие игры “Назови скорее”, “Дни недели”, “Назови пропущенное слово”, “Круглый год”, “Двенадцать месяцев”, которые помогают детям быстро запомнить название дней недели и название месяцев, их последовательность.<sup>8</sup>

*В третью группу входят игры на ориентирование в пространстве.* Пространственные представления детей постоянно расширяются и закрепляются в процессе всех видов деятельности. Задачей педагога является научить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и определять свое место по заданному условию. При помощи дидактических игр и упражнений дети овладевают умением определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому. Для того, чтобы заинтересовать детей, чтобы результат был лучше, используются предметные игры с появлением какого-либо сказочного героя. Существует множество игр, упражнений, способствующих развитию пространственного ориентирования у детей: “Найди похожую”, “Расскажи про свой узор”, “Мастерская ковров”, “Художник”, “Путешествие по комнате” и многие другие игры. Играя в рассмотренные игры, дети учатся употреблять слова для обозначения положения предметов.

*Четвертая группа (игры с геометрическими фигурам).* Для закрепления знаний о форме геометрических фигур детям предлагается узнать в окружающих предметах форму круга, треугольника, квадрата.<sup>9</sup>

Использование данных дидактических игр способствует закреплению у детей памяти, внимания, мышления.

*Пятая группа (игры на логическое мышление).* В дошкольном возрасте у детей начинают формироваться элементы логического мышления, т.е. формируется умение рассуждать, делать свои умозаключения. Существует множество дидактических игр и

<sup>7</sup> Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием. - М.: Просвещение, 1987. – 37 с.

<sup>8</sup> Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием. - М.: Просвещение, 1987. – 66 с.

<sup>9</sup> Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием. - М.: Просвещение, 1987. – 98 с.

упражнений, которые влияют на развитие творческих способностей у детей, так как они оказывают действие на воображение и способствуют развитию нестандартного мышления у детей. Это такие игры как “Найди нестандартную фигуру, чем отличаются?”, “Мельница”, и другие. Они направлены на тренировку мышления при выполнении действий.

Это задания на нахождение пропущенной фигуры, продолжения ряда фигур, знаков, на поиск чисел. Знакомство с такими играми начинается с элементарных заданий на логическое мышление – цепочки закономерностей. В таких упражнениях идет чередование предметов или геометрических фигур. Детям предлагается продолжить ряд или найти пропущенный элемент.

### ***Дидактические игры при обучении грамоте.***

Исходя из естественной логики обучения детей грамоте: звук - буква, чтение - письмо, все дидактические игры разделены соответственно на четыре группы: фонетические, графические, грамматические, игры, развивающие связную устную речь.<sup>10</sup>

**Учебной задачей проведения игр в период обучения грамоте ставится формирование фонематического слуха в различных его проявлениях:**

1) Установление изучаемого звука в словах “Чей голосок”, определение места звука “Где спрятался звук?”.

2) Придумывание слов на заданный слог в определенной позиции.

Ра ма По ра

Ра на Ко ра

3) Составление схем слогов - слияний с использованием цвета: синего (твердый согласный), зеленого (мягкий согласный), красного (гласный). А также обратное задание: по данной схеме назвать слог.

4) Игра “Живые буквы”. Детям выдаются буквы, они должны найти пару, причем так, что бы получился слог (по опорной согласной или гласной).

5) Составление слогов по картинкам с выделением первых звуков, последних, вторых от начала слога. Например, даны картинки, на которых изображены тигр, олень. Дети составляют слог по первым звукам (Т), (О), придумывают слова с данным слогом топор, товарищ. Затем меняют картинки местами, выясняют, какой теперь получился слог (ОТ). Дети вспоминают слова с этим слогом: ответ, отдых - в начале слова, кот, пот - в конце.

Далее проводится работа со словом. Детей знакомят с понятием “слово”. Слова бывают короткие и длинные. Самые короткие - союзы и предлоги, состоящие из одной буквы У, И, К, В, С. Для уяснения лексического значения слова даются разные задания:

1) Подбор нужного слова к смысловому ряду: по опорным признакам - пушистая, рыжая, хитрая... (лиса).

2) Обобщение понятия: какое слово лишнее и почему? (лето, осень, неделя).

3) Добавление нужного слова (Пальто, шапка, шарф...).

4) Называние общего слова (стол, стул, шкаф...).

*Подбор синонимов, антонимов, анонимов.*

1) Труд, работа;

2) День-ночь, высокий - низкий, далеко - близко, бежать - ходить.

3) Лисичка гриб, лисичка животное.

Игра “Сложи словечко”. Какие два слова спрятались в одном? Самолет (сам летает), листопад (листья падают), пылесос (пыль сосет).

Таким образом, использование в учебном процессе игр и разных заданий, создание на непосредственно образовательной деятельности игровой ситуации приводит к тому,

<sup>10</sup> Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. - М.: Издательский центр «Академия», 2010 – 138 с.



что дети не заметно для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки.<sup>11</sup>

Учитывая вариативность отдельных игр, исходя из возможностей ребенка, взрослый может выбрать необходимые для занятия упражнения. Такие как: “На что похожа буква”, “Учимся играть”, “Занимательный материал (скороговорки, загадки, пословицы и так далее)”, “Словарь (крылатые слова и выражения, происхождение слов)”.

“Звуковые” игры (“Кто внимательнее?” - на выделение и определение звука, “Кто больше?” - на составление слова с изученным звуком и так далее) развивают фонематический слух ребенка, формируют умение сознательно выполнять звуковой анализ слова, развивают память, внимание, наблюдательность. В играх типа “Доскажите словечко” малыши не только интересуются звуковой стороной слова (поиски ритма, красоты звучания), но и серьезно задумываются над его смыслом, выразительностью. В играх “Том - Тим” (или “Камень-Вата”) дети стараются безошибочно выполнять задание по различению твердого или мягкого согласного. Можно провести игру “Переключка”, предлагая вставить только тем детям, в имени или фамилии которых есть изучаемый звук. Это будет одновременно и маленькой физкультминуткой.

Стихотворная форма словарного материала (веселые стихи, рифмованные упражнения, правила в стихах и так далее) благотворно влияют на выработку оптимального темпа и ритма речи, исподволь развивая интерес к стихам, к поэзии, русской речи, языку.

Развивать детям фонематический слух и память, как важно правильно произносить каждый звук в слове, помогают скороговорки. Надо тренироваться в произношении звуков, заучивать скороговорки, проговаривая их сначала медленно и громко, потом тише и быстрее, почти шепотом. На каждом занятии ребенок должен выучить одну две скороговорки. Используя скороговорки, чистоговорки, считалки, веселые стихи, взрослый закрепляет правильное произношение детьми звуков, отработывает дикцию, способствует и развитию голосового аппарата, темпа речи.

Очень любят дошкольники слушать сказки приключения букв, сочинять свои. Сказочная форма позволяет вести необычные сказочные ситуации. Через сказочные элементы взрослый может найти путь в сферу эмоций ребенка. Встреча детей с героями сказок не оставляет их равнодушными. В гости к детям приходят, предлагая интересные игры, сказочные персонажи, например, при изучении буквы А - Айболит, Б - Белоснежка, В – Вени Пух, Г - Гномики и так далее, или Веселые человечки: Петрушка - умный и находчивый, замечательный актер и весельчак; Мурзилка, приносящий в своем портфеле занимательный материал в виде ребусов, кроссвордов, шарад. Приходит в гости к ребятам и веселый Карандаш, умеющий рисовать волшебные картинки, которые оживают с помощью детей. Кроме того, от него всегда можно услышать много интересных историй, сказок про буквы. Иногда приходит и Незнайка, озорной, смешной, он шалит, ленится и не хочет заниматься, делает ошибки.

Желание помочь попавшему в беду герою, разобраться в сказочной ситуации - все это стимулирует интеллектуальную деятельность ребенка, развивает интерес к предмету, наблюдательность, воображение, способность к сопереживанию, образную память, чувство юмора, формирует умение овладевать оценочной терминологией (хитрый, глупый, жадны и так далее), рождает умение удивляться, видеть в обычном необычное.

Независимо от вида дидактическая игра имеет **определённую структуру**, отличающую ее от других видов игр и упражнений.

**Игра, используемая в целях обучения, должна содержать, прежде всего, обучающую, дидактическую, задачу.** Играя, дети решают эту задачу в занимательной форме, которая достигается определенными игровыми действиями. Игровые действия составляют основу дидактической игры - без них невозможна сама игра. Они являются как бы рисунком сюжета игры. Обязательным компонентом игры являются и ее правила,

---

<sup>11</sup> Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. - М.: Издательский центр «Академия», 2010. – 192 с

благодаря которым взрослый в ходе игры управляет поведением ребенка в ходе воспитательно-образовательного процесса.

Таким образом, обязательными **структурными элементами дидактической игры являются:**

1. Дидактическая задача.
2. Игровые действия.
3. Игровые правила.

Рассмотрим более подробно каждый из компонентов дидактической игры.

**1. Дидактическая задача.** Дидактическая задача определяется целью обучения и воспитания детей в соответствии с определенным объемом знаний, умений и навыков, которыми должны овладеть дети. Для выбора дидактической игры необходимо знать уровень подготовленности ребенка, так как в играх он должен оперировать уже имеющимися знаниями и представлениями.

Иначе говоря, определяя дидактическую задачу, надо, прежде всего, иметь в виду, какие знания, представления (о природе, об окружающих предметах, о социальных явлениях) должны усваиваться, закрепляться детьми, какие умственные операции в связи с этим развиваются, какие качества личности можно формировать средствами данной игры (скажем, честность, скромность, наблюдательность, настойчивость в достижении поставленной цели, активность, самостоятельность и др.).

Например, в игре «Магазин игрушек» дидактическую задачу можно сформулировать так: закрепить знание детей об игрушках, их свойствах, назначении; развивать связную речь, умение определять существенные признаки предметов; развивать наблюдательность; воспитывать вежливость, активность.

Данная дидактическая задача, поставленная перед детьми в игре, поможет взрослому организовать игру и своё руководство ею: подобрать игрушки, разные по назначению, по материалу, внешнему виду; дать образец описания игрушки, вежливого обращения к продавцу и т. д.

В каждой дидактической игре своя обучающая задача, что отличает одну игру от другой. При определении дидактической задачи следует избегать повторений в ее содержании, трафаретных фраз («развивать внимание, память, мышление» и др.). Как правило, эти задачи решаются в каждой игре, но в одних играх надо больше внимания уделять, скажем, развитию памяти, в других - внимания, в-третьих - мышления.

**2. Игровые действия.** Дидактическая игра отличается от игровых упражнений тем, что выполнение в ней игровых правил направляется, контролируется игровыми действиями. Например, в игре «Так бывает или нет?» правилами игры требуется: заметить в стихотворении «Это правда или нет?» Л. Станчева все небылицы:

Теплая весна сейчас виноград созрел у нас.  
Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу.  
Поздней осенью медведь любит в речке посидеть.  
А зимой среди ветвей «Га-га-га!» - пел соловей.  
Быстро дайте мне ответ это правда или нет?

Игра проводится часто так, что дети по очереди поднимая руку, называют все замеченные небылицы. Но чтобы игра была интересней и все дети были активны, взрослый может ввести игровое действие, например: у детей на столах в коробочке лежат фишки.

Тот, кто заметил небылицу по ходу чтения стихотворения, кладет перед собой фишку. В этом стихотворении шесть небылиц. Значит тот, кто был внимательным и заметил их, положит перед собой шесть фишек. Другой игрок заметит одну небылицу и положит только одну фишку. Игра заканчивается, когда названа последняя небылица. После этого оглашают победителя. Он получает приз. Это может быть значок, открытка, флажок. Можно и просто отметить победителя.

Развитие игровых действий зависит от выдумки взрослого. Иногда и дети, готовясь к игре, вносят свои предложения: «Давайте мы спрячем, а кто-нибудь будет искать!»;

«Давайте считалочкой выберу водящего!» или: «Помните, когда мы играли в «Горячо - холодно!», как интересно было!»

**3. Игровые правила.** Основная цель правил игры - организовать действия, поведение детей. Правила могут запрещать, разрешать, предписывать что-то детям в игре, делать игру занимательной, напряженной. Чем правила жестче, тем игра становится напряженнее, острее.

Факт создания мнимой ситуации с точки зрения развития можно рассматривать как путь к развитию отвлеченного мышления, связанное же с этим правило, ведет к развитию действий ребенка, на основе которых вообще становится возможным то разделение игры и труда, с которым мы встречаемся в школьном возрасте как с основным фактом.<sup>12</sup>

Соблюдение правил в игре требует от детей определенных усилий воли, умения обращаться 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. Например, почему игра «Что? Где? Когда?» (телепередача «Клуб знатоков») привлекает внимание огромного числа телезрителей, безусловно, своими правилами. Самое жесткое здесь правило - в короткий отрезок времени (в течение одной минуты) найти правильный ответ на любой, заранее неизвестный вопрос. Тот, кто ошибся, садится на скамью «штрафников», и лишний правильный следующий ответ команды игроков позволяет ему, вернуться за стол. Это правило повышает ответственность того, кто от имени команды отвечает на вопрос. И в то же время следующий участник должен быть более ответственным, так как от его ответа зависит возвращение товарища в команду.

Для того чтобы игра была более интересной, в нее включены игровые действия: стрелкой указывается номер конверта с вопросом телезрителей. Это позволяет объективно устанавливать очередность вопросов, их выбор, а эмоциональную окраску игре придают музыкальные паузы песни, танцы, слушание музыки. Кроме того, такая организация игры дает возможность снять некоторую усталость, напряженность у игроков. Поощрение победителя в каждом раунде тоже относится к игровым действиям. Хотя в основе этого игрового действия лежит правило: за правильный ответ получают приз те, кто ответил правильно или задал интересный и вопрос, на который не был найден ответ.

Необходимо подчеркнуть, что в правилах отражен и нравственный аспект этой игры. Как часто мы наблюдаем проявление бурной радости игроков при выигрыше и искреннего переживания случае неудачи! Ясно, что непросто сдерживать свои эмоции, а и нужно ли? В приведенной же игре и участники, и капитан команды никогда не проявляли негативного отношения к товарищу, который ошибся, собственно, подвел команду. Корректность, доброжелательность, сочувствие - вот норма поведения в игре «Клуба знатоков».

В играх детей часто можно слышать: «Это из-за тебя, Витя! Не будешь больше играть с нами!» или: «Эх ты, а еще просился с нами играть, а сам все испортил!»

Используя дидактическую игру в воспитательно-образовательном процессе, через ее правила и действия необходимо формировать у ребенка корректность, доброжелательность, выдержку.

**Так любая игра становится дидактической, если имеет основные компоненты: дидактическую задачу, игровые действия и игровые правила.**

---

<sup>12</sup> Баранова Э.А. Введение в детскую психологию: Курс лекций. Учеб. пособие. – СПб.: Речь, 2006. – 65 с.

