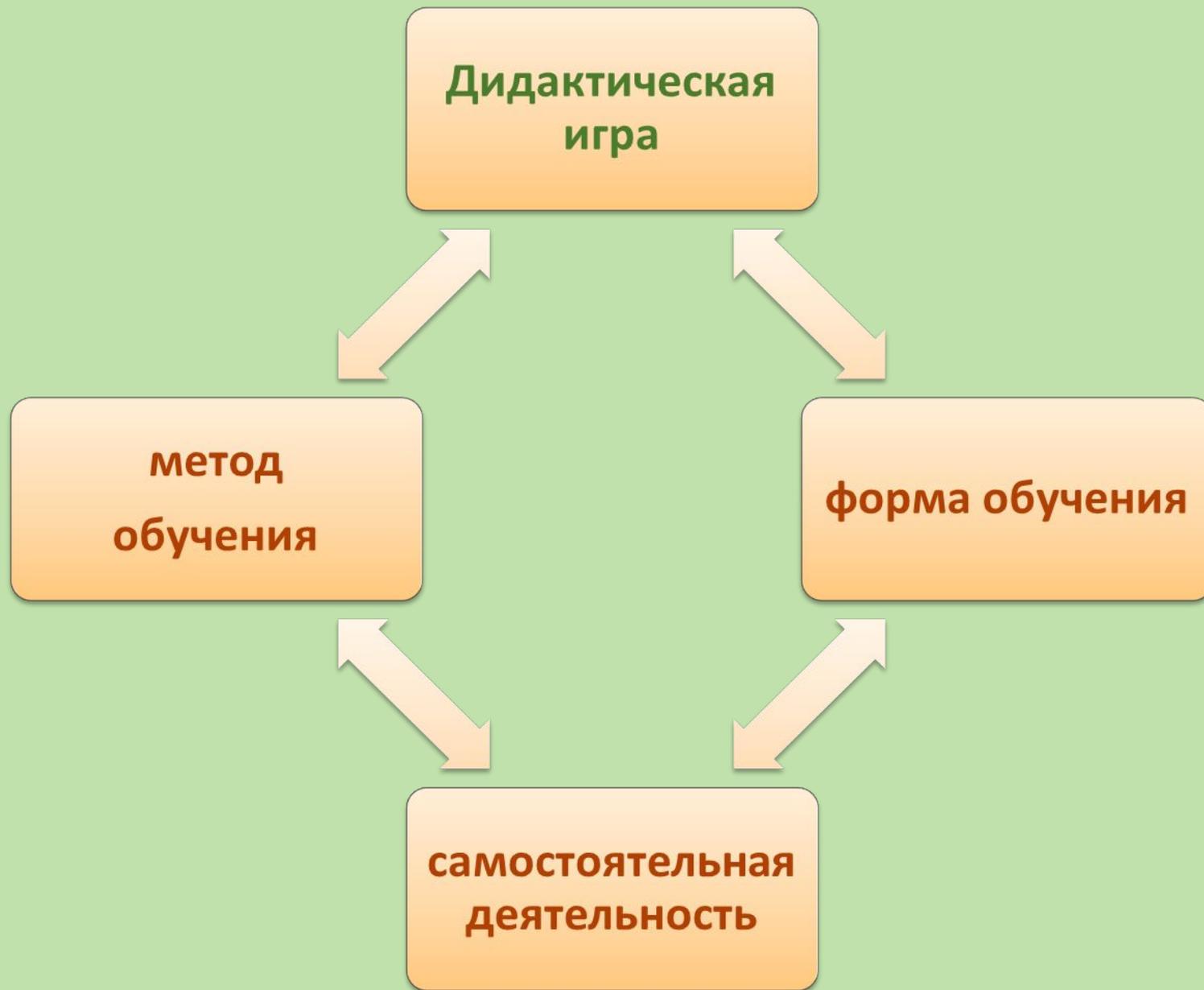


ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК МЕТОД И ФОРМА ОБУЧЕНИЯ



Структура дидактической игры

**1) дидактическая
задача**

2) игровая задача

3) правила игры

4) игровые действия

Классификация дидактических игр

1) с игрушками и предметами

2) настольно-печатные

3) словесные

Проведение дидактических игр

включает:

1. **Ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них).**
2. **Объяснение хода и правил игры. При этом педагог обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на четкое выполнение правил (что они запрещают, разрешают, предписывают). Показ игровых действий.**
3. **Определение роли педагога в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра. Мера непосредственного участия воспитателя в игре определяется возрастом детей, уровнем их подготовки, сложностью дидактической задачи, игровых правил. Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих (советом, вопросом, напоминанием).**

4. Подведение итогов (результат) – проводится сразу после окончания игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание определение команды-победительницы и т. д.

- **Объективная, но обязательно доброжелательная оценка педагога является необходимым условием эффективности дидактических игр.**
- **Анализ проведенной игры направлен на выявление приемов ее подготовки и проведения: какие приемы оказались эффективными в достижении**

Классификация дидактических игр

(А.И. Сорокина)

**1) игры-
путешествия**

**2) игры-
поручения**

**3) игры-
предположения**

**4) игры-
загадки**

**5) Игры-
беседы**

Игра-путешествие

1. Имеет **сходство со сказкой**, ее развитием, чудесами. Цель игры-путешествия-усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность.
2. Может отражать **реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное**, простое-через загадочное, трудное - через преодолимое, необходимое - через интересное.
3. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач; **облегчают преодоление трудностей и достижение успеха**.
4. Игра-путешествие - игра действия, мысли, чувств ребенка, **форма удовлетворения его потребностей в знании**.

5. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть **"звущие слова"**, вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность.

6. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия **познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью**:
 - *постановка задач,*
 - *пояснение способов ее решения,*
 - *разработка маршрутов путешествия,*
 - *поэтапное решение задач,*
 - *радость от их решения,*
5. *содержательный отдых.*

В игры-путешествия иногда включаются песни, загадки, подарки и многое другое.

Игры-поручения

1. Имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче.
2. В основе их лежат **действия с предметами, игрушками, словесные поручения.**
3. Игровая задача и игровые действия в них основаны на **предложении что-то сделать:**
"Помоги Буратино собрать грибы",
"Проверь домашнее задание у Незнайки".

Игры-предположения

1. "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.
2. 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..."**.
3. Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами.
4. 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 бы быстрее"**.

Игры-загадки

1. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались **для проверки знаний, находчивости.**
2. В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются **как вид обучающей игры.**
3. Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (**отгадать и доказать**). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им.
4. Главной особенностью загадок является **логическая задача**. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться-доставляет **радость умственного труда.**
5. Разгадывание загадок развивает **способность к**

Игры-беседы (диалоги)

1. В основе лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом.
2. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей.
3. 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.
4. Развивающее 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.**

5. Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к **активизации эмоционально-мыслительных процессов**: единства слова, действия, мысли и воображения детей.
6. Игра-беседа воспитывает **умение слушать и слышать вопросы педагога, вопросы и ответы детей**, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение.
7. Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми.