

Рекомендации для родителей по дидактическим играм

Воспитатель: Габор Анастасия Сергеевна

«Игра-это огромное, светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В. А. Сухомлинский

Игра – наиболее освоенная малышами деятельность. В ней они черпают образцы для решения новых жизненных задач, возникающих в познании, в труде, в художественном творчестве. Поэтому опора на игру (*игровую деятельность, игровые формы, приемы*) – это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на

воспитательные воздействия и нормальных (*без перегрузок*) условий жизнедеятельности. За разумное, дозированное использование игровых приемов, особенно в начальный период обучения ратовал, например, К. Д. Ушинский: «... должно делать учение занимательным для ребенка, но в то же время должно требовать от детей точного исполнения и незанимательных задач, не склоняя слишком ни в ту, ни в другую сторону» Игровые приемы обычно воспринимаются детьми с радостью в силу того, что отвечают возрастному стремлению к игре.

Использование столь свойственных им элементов тайны, интриги, загадки и разгадки, поиска и находки, ожидания и неожиданности, игрового передвижения, соревнования и т. д. стимулирует умственную активность и волевую деятельность детей, способствует обеспечению осознанного восприятия учебно-познавательного материала, приучает к сильному напряжению мысли и постоянству действий в одном направлении, развивает самостоятельность. Высоко оценивая значение игры, В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» Игра дает возможность воспитателю тактично и незаметно для остальных помочь отстающему. Именно поэтому дети, испытывающие затруднения в обучении, охотно играют и постепенно усваивают весь программный материал. В игре ребенок действует не по принуждению, а по внутреннему убеждению. Игра, наряду с побуждениями ребенка к воспроизводящей, репродуктивной деятельности, позволяет включить его в деятельность поисковую, обеспечить обратную связь на всех этапах формирования знаний, умений и навыков.

1. Основная функция дидактической игры представляет собой многоплановое сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребёнка.
2. Дидактическая игра как форма обучения детей содержит два начала:

учебное (*познавательное*) и игровое (*занимательное*). Взрослый одновременно является и учителем, и участником игры. Он учит и играет, а дети, играя, учатся.

Детям предлагаются задания в виде загадок, предложений и вопросов. 3. Самостоятельная игровая деятельность осуществляется лишь в том случае, если дети проявляют интерес к игре, её правилам и действиям, если её правила ими усвоены. 4. Воспитатель заботится об усложнении игр, расширении их вариативности. Если у ребят угасает интерес к игре (а это в большой мере относится к настольно – печатным играм, необходимо в месте с ними придумать более сложные правила. 5. Предлагаем Вам несколько дидактических игр, которые можно использовать на занятиях и в совместной деятельности.

Дидактическая игра «Опасно - не опасно».

Цель: 1. Учить детей отличать опасные для жизни ситуации, грозящие их здоровью и здоровью окружающих, от неопасных; 2. Уметь предвидеть и предупредить результаты возможного развития ситуации; 3. Закреплять и соблюдать правила безопасного поведения в различных ситуациях; 4. Развивать охранительное самосознание. 5. Воспитывать чувство взаимопомощи;

Игровая задача: Определить степень угрозы предлагаемой ситуации для жизни и здоровья. Определить, какая из описанных ситуаций представляет угрозу для здоровья. Поднять нужную карточку в зависимости от степени опасности.

Правильно разложить дидактические картинки.

Правила игры: дети не должны мешать друг другу слушать, и отвечать, при необходимости могут дополнять ответы товарищей, но не подглядывать, не подсказывать и не пользоваться подсказкой.

Демонстрационный материал: набор дидактических картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций, карточек разных цветов в зависимости от вариантов игры.

Ход игры: 1. Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, и белую, если ее нет. 2. Ребята внимательно рассматривают дидактические картинки, которые показывает воспитатель, затем поднимают красную карточку, если есть угроза для жизни и здоровья; желтую карточку - когда опасность может возникнуть при определенном поведении; синюю - если опасности нет. При этом в каждом случае объясняют свое решение. 3. Воспитатель предлагает детям самостоятельно поработать с дидактическими картинками; под красную карточку надо положить картинки с изображением опасных для жизни ситуаций, под белую - с изображением неопасных ситуаций. Ребята объясняют выбор.

Дидактическая игра "Что такое хорошо и что такое плохо".

Цель: 1. Учить детей отличать хорошее поведение от плохого; 2. Обратить внимание на то, что хорошее поведение приносит радость, здоровье как тебе самому, так и окружающим тебя людям, и, наоборот, плохое поведение может привести к несчастию, болезни. **Игровая задача:** Ребенку предлагается определить, "что хорошо, а что плохо", объяснить свое решение. **Правила игры:** выразить мимикой свое отношение детям следует только после вопроса "Ребята, это хорошо или плохо?"

Демонстрационный материал: Отрывки их художественных произведений, жизненные факты о хорошем и плохом поведении человека, детей, группы.

Ход игры: Дети мимикой и жестами выражают свое отношение к хорошему и плохому поведению (плохое поведение - делают сердитое лицо, грозят пальцем; хорошее - улыбаются, одобрительно кивают головами). Отвечают на вопросы воспитателя. Примерный тест. Сегодня Петя опять ел снег. Ребята, это хорошо или плохо? Дети мимикой и жестами показывают, что это плохо. Что может случиться с Петей? Дети отвечают.

