**Инновационный подход в дидактической игре**

*Побережец Ю.В., воспитатель*

*МАДОУ №4 «Детский сад комбинированного вида»*

*Г. Кемерово*

Один из эффективных средств развития интереса у ребёнка на ряду с другими методами и приемами – это дидактическая игра. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд детей для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

Игра занимает значительное место в процессе обучения детей ДОУ. В начале дошкольников интересует только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре.

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактических игр не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровое действие, правила.

Как отмечал А.Л. Леонтьев, дидактические игры относятся к «рубежным играм», представляя собой переходную форму к той неигровой деятельности, которую они подготавливают. Эти игры способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций представляющих собой основу обучения. Для дидактической игры характерно наличие задачи учеб­ного характера - обучающей задачи. Ею руководствуются взрослые, создавая ту или иную дидактическую игру, но облекают ее в занимательную для детей форму. Обучающая задача воплощается создателями игры в соответствующем содержании, реализуется с помощью игровых действий, которые выполняют дети.

Ребенка привлекает в игре не только обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Однако, если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет добиться результата. Таким образом, активное участие, тем более выигрыш в дидактической игре зависят от того, насколько ребенок овладел знаниями и умениями, которые диктуются ее обучающей задачей. Это побуждает ребенка быть внимательным, запоминать, сравнивать, классифицировать, уточнять свои знания. Значит, дидактическая игра поможет ему чему-то научиться в легкой, непринужденной форме.

Возможность обучать маленьких детей посредством активной интересной для них деятельности - отличительная особенность дидактических игр. Однако, следует отметить, что знания и умения, приобретаемые играющими, являются для них побочным продуктом деятельности, поскольку главный интерес представляет не обучающая задача, а игровое действие.

Дидактические игры существуют много веков. Их первым создателем был народ, подметивший удивительную особенность маленьких детей - восприимчивость к обучению в игре, с помощью игр. За всю историю человечества у каждого народа сложились свои дидактические игры, ставшие частью его культуры. В содержании дидактических игр отразились особенности национального характера, природы, истории, труда, быта того или иного наро­да.

Игра - это прерогатива и территория детства, один из основных видов деятельности ребенка, которые в школе активно и всегда оправдано вытесняются трудом и учением. Игра как педагогический феномен характеризуется тем, что, оставаясь отдыхом и развлечением, она всегда перерастает в обучение, творчестве, в модели типа человеческих отношений. Развивающие и воспитывающие ресурсы игры на столько огромны, что на фоне этих возможностей игру можно отнести к малоиспользуемым в современной воспитательной практике средством.

Особенность игровой деятельности состоит в том, что личность играю­щего одновременно находится в двух планах: реальном и условном (игро­вом). Это позволяет активно реализовать в игре принцип яркого проживания жизни, потребность детей в самоутверждении и самореализации, а это в свою очередь обеспечивает педагогический эффект самообновления и самоусо­вершенствования личности. Игра выполняет различные функции: развивающую, познавательную, развлекательную, диагностическую, корректирующую.

Для выбора дидактической игры необходимо знать уровень подготовленности дошкольников, так как в играх они должны оперировать уже имеющимися знаниями и представлениями. Иначе говоря, определяя дидактическую задачу, надо, прежде всего, иметь в виду, какие знания, представления детей должны усваиваться, закрепляться, какие умственные операции в связи с этим должны развиваться, какие качества личности детей можно сформули­ровать данной игрой.

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 (воспитывать внимание, память, мышление и другое). Как правило, эти задачи решаются в каждой дидактической игре, но в одних играх надо больше внимания уделять, например, развитию памяти, в других - внимание, в третьих - мышление

Основная цель правил игры - организовать действия, поведения детей. Правила могут запрещать, разрешать, предписывать что-то детям в игре, делать игру занимательной, напряженной. «Чем правила жёстче, тем игра становится напряжённей, острее....факт создания мнимой ситуации с точки зрения развития можно рассматривать как путь к развитию отвлеченного мышления, связанного же с этим правилом, мне кажется, ведет к развитию действий ребенка, на основе которых вообще становится возможным то разделение игры и урока, с которым мы встречаемся в старшем дошкольном возрасте как с основным фактом» (Л.С. Выготский).

Соблюдения правил, в игре требует от детей определенных усилий воли, умения общаться со сверстниками, преодолевать отрицательные эмоции, проявляющиеся из-за неудачного результата. Используя дидактическую игру в образовательном процессе, через ее правила и действия у детей формируется корректность, доброжелательность, выдержка.

Выдающийся советский педагог, Н.К. Крупская подчеркивая особен­ность дидактических игр, писала: "Игра есть потребность детского организ­ма. В игре развиваются силы ребенка, тверже делается рука, вернее глаза, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. В игре выраба­тывается у ребят организационные навыки, развиваются выдержка, умения взвешивать обстоятельства"

Психологи определяют игру как ведущую деятельность в дошкольном возрасте. В ней ребенок активизируется как личность, через игру познает мир. В старшем дошкольном возрасте роль ведущей деятельности переходит к учению, а в младшем школьном к учебной деятельности. Этот переход не должен быть резким, поэтому игровые методики применяются главным образом в первом и втором случае.

В последние двадцать лет внимание к игровым методикам существенно повысилось. Новые издания книги для детей дошкольного возраста выходят в сказочном оформлении.

Игры должны быть в педагогической работе с детьми дошкольниками по пути познания, развития. Рассмотрим их функции.

Первая, простейшая функция - облегчать учебный процесс, оживлять его. Эту роль выполняют сказочные элементы, занимательные картинки, подбор занимательных текстов и прочее.

Вторая функция – «театрализация» учебного процесса: игровые формы вводят ролевой элемент, например, вымышленных персонажей - Незнайки и Знайки, Буратино или Алисы из страны чудес...

Артистические приемы используются в ролевых диалогах и в инсценировании басен, сказок, в составлении силами детей различных задач и даже в составлении страниц предполагаемого учебника.

Третья функция - соревновательная. Игра вносит элемент соревнования, конкурса, возбуждает активность, стремление к лидерству. Простейший вариант – «Кто первый», и тому подобное. Но от этих простейших случаев игра переходит к олимпиадам, к тестированию, к соревнованию в качестве и глубине знаний.

Названные три функции игры представляют собой ступени от игры - забавы к игре - увлечению познанием. Это высшая ступень - от игры к творчеству. Для старших дошкольников игра – это прощание с розовым детством. Дети нуждаются в шутке, в ласке, в красоте. В игровой методике с наибольшей полнотой проявляется артистизм педагога. Игры широко используются на занятиях в ДОУ. Игры обычно развлекательны. Но всегда содержат дидактический элемент, достигающий подчас высокого уровня.

В своей педагогической деятельности воспитатели сталкиваются с тем, что дети-дошкольники отвлекаются от привычных им игр, легко переключаются на другие. Какой от этого вред? Ребенок бросает игру, не закончив ее, не доводит начатое дело до конца, От этого страдают такие психические процессы как внимание, память, мышление, нет контакта со своими сверстниками.

Воспитатель - организатор любой игры! Он объясняет правила, доводит до сознания детей замысел, игровые действия и обучающую задачу. Вводит в игры что то новое, если ее прежний вариант «устарел» и перестает увлекать детей.

Поэтому очень важно использовать в своей работе инновационные технологии. Инновация - это новая или усовершенствованная продукция или технология, используемая в практической деятельности. В учебном процессе дошкольников всегда приходится придумывать, что-то новое или усовершенствовать старое! Например, настольно - печатная игра - ходилка. Правила просты: кидаем кубик, считаем ходы, побеждает тот, кто первым доберется до финиша. На полках магазинов ее не трудно найти, даже наоборот выбор ее велик. Но! Не велик выбор тематики игры, в основном это сказки и мультфильмы с простыми, даже на взгляд ребенка - дошкольника, минимальными правилами.

В ДОУ такие игры быстро убираются на дальние полки, т.к. детям они быстро надоедают. Чтобы такая игра была насыщенной, полноценно дидактической нужно не только совершенствовать тематику игры, но и сделать ее современной! Дети 21 века увлекаются конструированием. Почему бы конструктор не применить в дидактических играх? А именно в настольно-печатной игре - ходилке.

Игровое поле, дорожка, оформление игры состоит из конструктора. Получается объёмная игра - ходилка (3D). Только этой фразой можно заинтересовать для начала дошкольника современного общества. Такую игру легко собрать и убрать, детям интересно самим продумывать варианты дорожек, они сами выбирают себе персонажа для игры. Воспитателю легко поменять тему игры: домашние животные, осень, транспорт, ПДД, валеология и т.д. Правила игры усложняются тем, что появляются карточки с заданиями, которые меняются в зависимости от возраста детей и лексической темы игры. Задание дети получают на каждом ходу, независимо от количества шагов, выпавших на игральном кубике.

Цель данной игры - это создание условий для позитивной социализации детей. Если дошкольник умеет позитивно общаться - это позволит в дальнейшем ему комфортно жить в обществе людей, быть успешным, благодаря общению, он не только познает другого человека, будь это взрослый и его сверстник, но и самого себя. Формируется положительное отношение к самому себе, развивается самостоятельность, целенаправленность и саморегуляция собственных действий.

Приходя к выводу, что социализация дошкольника осуществляется через игру, можно сказать, что инновации в дидактических играх имеют огромное значение как для педагогов, так и для детей дошкольных учреждений.