

Автономная некоммерческая организация дошкольного образования

«Золотой петушок»

Консультация

на тему: «Использование игр с правилами с детьми младшего
дошкольного возраста».

(для воспитателей)

Воспитатель:

Саксина О.Ю.

Москва

Декабрь 2018 года

Игра составляет основное содержание жизни ребёнка дошкольного возраста и является ведущей его деятельностью.

Несмотря на всё многообразие игр, их можно разделить на две большие группы.

Одни игры создаются самими детьми под руководством воспитателя - это творческие игры; другие созданы заранее, имеют готовое содержание и определённые правила - это игры с правилами. В свою очередь игры с правилами подразделяются на подвижные и дидактические игры. Дидактические игры подразделяются на настольно – печатные и словесные.

Примерная основная образовательная программа дошкольного образования «Миры детства: конструирование возможностей» включает следующие игры с правилами:

- игры на удачу (дидактические игры);
- игры на умственную компетентность (дидактические игры);
- игры на физическую компетентность (подвижные игры).

Подвижные игры в разных возрастных группах имеют важные различия, которые необходимо учитывать при руководстве ими.

В младших группах наибольшее число игры на физическую компетентность имеет сюжет: дети изображают движения медведя, зайца, соблюдая известные правила игры (например, заяц может выбегать из норы только после определённого сигнала). Приучение детей к выполнению правил происходит часто в процессе самой игры, при непосредственном участии в ней воспитателя.

В Примерной основной образовательной программе дошкольного образования «Миры детства: конструирование возможностей» указано, что сигнал должен быть краток и не должен содержать стихотворных форм длиннее двусишья. Большую роль в становлении игры с правилами выполняет взрослый в семье. Поочередные действия с трудом даются ребёнку этого возраста, и взрослый выполняет в них основную регулятивную функцию. Использовать игры с делением детей на группы нежелательно. Все дети выполняют одинаковые действия по сигналу взрослого в следующих играх: «Птички», «Пузырь», «Кот и мыши».

Дидактические игры – это игры, в которых процесс обучения детей осуществляется опосредованно, через различные элементы занимательного и

одновременно познавательного материала, с которым взаимодействуют дети. Дидактические игры – это игры с готовым содержанием и правилами. В процессе дидактической игры дети уточняют, конкретизируют, закрепляют, расширяют имеющиеся у них представления о предмете изучения. Вместе с тем дидактическая игра оказывает влияние на развитие мыслительных операций дошкольников (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, сериация и пр.), развивает память и внимание. Нельзя не отметить и то, что дидактические игры способствуют становлению личностных качеств детей (способность играть вместе, договариваться в процессе игры и пр.)

Дидактическая игра способствует социально – нравственному развитию ребенка – дошкольника: в такой игре происходит познание взаимоотношений между детьми, взрослыми, объектами живой и неживой природы, в ней ребенок проявляет чуткое отношение к товариществу, учится быть справедливым, уступать в случае необходимости, помогать в беде, учится сочувствовать и т.д.

Своеобразие дидактической игры определяется рациональным сочетанием двух задач: дидактической и игровой.

Чем разнообразнее по содержанию игровые действия, тем интереснее и эффективнее игровые приемы. Проведение дидактических игр в естественных условиях имеет свои сложности: дети легко отвлекаются, переключают свое внимание на посторонние предметы, на людей и т. д. Поэтому в таких играх целесообразно применять наглядный художественно оформленный материал, придумывать интересные игровые моменты, действия, занять всех детей решением единой задачи.

Специфика дидактики, предполагает постепенное усложнение игр от группы к группе, подразумевает их вариативность. Если младшей группе знакомство с дикими и домашними животными происходит в таких дидактических играх, как «назови, кто это?», «изобрази животного», «узнай по голосу», и других, то в средней группе – в играх типа «угадай, кто где живет?», «помоги животному», «большие и маленькие» и т.д. Дети старшего дошкольного возраста успешно справляются со следующими играми: «Зоопарк», «Логические цепочки», «Придумай про животное загадку», «Путешествие в Африку». Старшие дети разгадывают кроссворды, решают ребусы,

проводят эксперименты, длительные наблюдения за животными и растениями, с удовольствием отвечают на вопросы разнообразных викторин. Часто игры возникают по инициативе самих детей, что говорит об их заинтересованности .

При проведении дидактических игр необходимо опираться на следующие принципы: системности, развивающего обучения, доступности, принцип опоры на ведущую деятельность детей.

В дидактических играх младших дошкольников большое значение имеет:

- Наглядность;
- Сюжет;
- Слово.

В Примерной основной образовательной программе дошкольного образования «Миры детства: конструирование возможностей» для младших школьников предусмотрены только игры на удачу, содержащие поочередный обмен карточками с логически связанными изображениями («парочки»).

В этих играх правила заключены в дидактических игрушках (малыши имеют дело с матрёшками, вкладками, разрезными картинками).

Настольно - печатные игры представлены разрезными картинками для детей двух лет. Они содержат только две части, которые составляют целостный образ предметов и могут быть разделены по горизонтали, вертикали, диагонали: матрешку, мячик, машину, дом, окошки. Дети достаточно рано начинают анализировать объекты и выделять их свойства, такие, как цвет, форму, величину, пространственное расположение. Этому способствуют игры, предлагаемые уже на третьем году жизни. Для усвоения основных цветов существуют игры « Шапка, варежки и шарф» (собрать куклу на прогулку), «Разноцветные окошки» (подбираются ставни к окнам в домиках соответствующего цвета).

После четырех лет, когда знания основных цветов обогащаются оттенками, закрепляется их различение и название, можно предложить лото «Разложи по цвету», «Радуга», «Краски». Имеются разнообразные вкладыши с удобным способом удержания и вкладывания деталей «Что какого цвета?», «Подбери по форме», «Большие и маленькие».

Имеются разнообразные вкладыши с удобным способом удержания и

вкладывания деталей «Что какого цвета?», «Подбери по форме», «Большие и маленькие». Важно, что ребенок может сам проверить правильность усвоения и выполнения инструкции (при ошибке деталь не совпадает с прорезью). Не следует спешить, помогая малышу освоить способ вкладывания изображения, а дать возможность попытаться ребенку самому решить игровую задачу. Следует объяснить, в чем она заключается, оказывая эмоциональную поддержку, и словесно помогать в случае неуспеха, подсказывая, а при необходимости и показывая правильные действия.

Следует объяснить, в чем она заключается, оказывая эмоциональную поддержку, и словесно помогать в случае неуспеха, подсказывая, а при необходимости и показывая правильные действия. Усложнение игры может заключаться в частичном совпадении с образцом – зрительная опора позволит выбрать подходящие карточки для игры «Что может быть круглым?», «Что может быть красным?». В играх на классификацию можно добавить новое, не заложенное в правилах основание для подбора, например: что может быть круглым и съедобным? Легко ориентироваться на один признак, на два - сложнее, но попробуйте на три, например: что может быть маленьким, круглым, зеленым?

В средней группе умственные задачи усложняются, и всё большее значение приобретает слово: дети называют известную им вещь по описанию, отгадывают загадки. Правила игры уже зависят не столько от характера игрушки, сколько от игры в целом; они вносятся в неё как составной компонент (например, отвечать, когда спрашивают, следить за ответом товарищей).

Игра на удачу включают «Лото», «Домино», «Гусек» бессюжетного и разнообразного сюжетного содержания. Игры осуществляются с участием взрослого. Он демонстрирует детям ценность выигрыша, знакомит с характеристиками игры.

Достоинством разнообразных настольных игр является возможность их использования в паре, малой (2-3 ребенка) или большой группе детей (5-8 человек), если в доме, например, отмечают детский праздник.

В настольно-печатных играх развиваются навыки взаимодействия с другими детьми и взрослыми, умение терпеливо ждать своей очереди, соперничать

партнерам по игре.

В старшей группе умственные задачи ещё более усложняются. Для детей старшего дошкольного возраста в основном используются настольно-печатные и словесные дидактические игры. Они направлены на развитие интеллектуальных способностей и формирование личности ребенка в старшем дошкольном возрасте.

Примерная основная образовательная программа дошкольного образования «Миры детства: конструирование возможностей» включает следующие игры:

- лото, домино, гусек разнообразного сюжетного содержания (игры на удачу);
- шашки, шахматы (игры на умственную компетенцию).

Взрослый побуждает детей самостоятельно формулировать правила игры и следовать им (например, при создании игры в гусек.)

В работе с детьми старшего дошкольного возраста используются разнообразные настольно-печатные игры:

1. Игры на развитие логического мышления включают:

- Игры на классификацию;
- Игры на сериацию;

2. Игры, развивающие образное мышление.

3. Игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве.

4. Игры, способствующие усвоению знаков и символов, названий.

5. Игры на выделение части и целого.

Настольно-печатная дидактическая игра является важным средством подготовки детей к школе.

Детям в возрасте пяти-шести лет подойдут следующие настольно – печатные игры: лото «Веселый клоун», использующее картинки с изображениями человеческих чувств и их мимических проявлений (веселье, грусть, удовольствие); различение животных по способу и скорости передвижения «Самый быстрый»; сравнение по весу различных тел «Самый тяжелый».

Во всех подобных играх признак задан, играющие только раскладывают в определенном порядке свои карточки. Но не следует увлекаться лишь верным выбором карточек, не менее важно услышать объяснение ребенком своего выбора.

Для детей пяти-шести лет полезно поиграть в «Волшебную машину», пропускающую в поездку, например, все мягкое и квадратное - подумать и отобрать из предложенного иллюстративного материала все подходящее: подушку, платок, кусочек хлеба, ковер. Часто в играх требуется умение выделять форму в предмете, собирая затем из знакомых форм образ, единую композицию. Такие игры могут содержать магниты, которые позволяют легко крепить детали к поверхности полотна, быстро собирать после окончания игры, создавать варианты сочетания форм, их взаимного пространственного расположения, цветового решения, играть на горизонтальных и вертикальных плоскостях.

Игра «Четвертый лишний» способствует развитию мышления, умению выделить основание, по которому из всех предметов на картине один не подходит, например, изображены люди и игрушка – кукла, объяснение ребенка может быть таким: «здесь все люди живые, а кукла – нет, она игрушечная».

Интерес для детей пяти – шести лет представляет игра «Логический поезд», в которой всем участникам поровну раздаются карточки с различными изображениями. По считалке первый кладет свою карточку, например – машину, следующий должен выбрать из имеющихся у себя подходящую и объяснить, в чем заключается соответствие (ребенок может положить любое другое средство транспорта или металлический предмет, мотивируя свой выбор материалом изготовления).

Освоению сериации в образной форме способствует проигрывание сказок настольного плоскостного театра «Репка», «Колобок», где персонажи выстраиваются согласно сюжету в определенной последовательности друг за другом. Развитию образного мышления способствует проигрывание сказочных сюжетов, создание настольного зоопарка, фермы, постройка и обыгрывание детской площадки. Игры домино предлагают определенную тематическую направленность: транспорт, животные, овощи и фрукты, сказочные герои или карточки с точками по количеству от «пусто» до шести. Задача игроков: фиксировать внимание сразу на двух концах ленты домино, удерживать задачу выбора подходящей карточки из своего набора, не показывая его остальным игрокам и не подглядывая к ним.

Важное значение имеют игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве. В период подготовки к школе такая задача

становится актуальной, ведь от детей требуется быстро сориентироваться в книге или тетради, найти середину листа, верх и низ, не путать правую и левую стороны, отступить определенное количество клеток с той или иной стороны, не заходить за линию при письме, правильно держать карандаш. Ориентироваться в пространстве листа или клетках поможет игра-путешествие или графический диктант. Игровое поле представляет собой клетчатое основание, на котором будет находиться маленькая фигурка, например, Буратино, который хочет узнать, где спрятан золотой ключик, двигаясь по указанию ведущего: две клеточки (шага) вверх, одна направо, две клеточки (шага) вниз, одна направо. Путь можно отметить карандашом, для усложнения предложить детям придумать свои маршруты и рассказать о них. Введение сюжета повышает интерес к таким играм. Маршрутные игры, лабиринты помогают овладеть умением выделять и зрительно проследить траекторию движения на игровом поле. С помощью кубика ребенок учится отсчитывать количество точек от любого числа, определенным движением выбрасывая кубик, прогнозировать возможное выпадение нужного количества точек на кубике для быстрого продвижения вперед. Возможность соревноваться и выиграть при равных стартовых условиях, двигаться к финишу пошагово, соблюдая очередность, и обязательные правила очень важны для развития произвольности. Умение расшифровывать знаки и символы в игре способствует развитию символического мышления.

Игры «Бродилки», «Лабиринт» предполагают использование кубика, фишек, передвижение осуществляется по игровому полю. Они имеют четко фиксированные правила, в отличие от самостоятельных игр, возникающих по инициативе самих детей. Взрослым необходимо самим ознакомиться с правилами, определить цель и ход игры, чтобы в доступной форме, по возможности более кратко донести полученные сведения до ребенка. Следует вначале продемонстрировать спокойное принятие проигрыша как возможного исхода игры – важно не победить любой ценой, а получить удовольствие, радость от участия в совместной игре, затем позволить проиграть и ребенку, проследив его реакцию и поддержав в нем уверенность, что в следующий раз он сможет выиграть. Вначале роль ведущего берет на себя взрослый, но по мере усвоения правил эта роль переходит ребенку. Далее партнерами по игре могут выступать и другие дети.

Часто используются игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий. Множество современных детских настольных игр содержит многообразные наклейки, облегчающие усвоение знаков и символов, употребляемых в повседневной жизни: дорожные знаки, опознавательные знаки специальных транспортных средств, лечебных, образовательных учреждений, магазинов, центров культуры и спорта, названий животных и растений и др. Привлекают детей игры со штампами, печатями, наклейками, оставляющими на листе готовое изображение, которое легко обыграть, раскрасить, создать композицию (следует помнить, что чем младше ребенок, тем крупнее должно быть изображение, а шестилетние дети любят мелкие картинки с множеством деталей).

Широко используются игры на выделение части и целого. По мере развития ребенка увеличивается количество частей, из которых следует собрать изображение: 6-9 частей для детей пятого года жизни; 12-24 части - к шести годам; усложняются различные способы деления на части. Для некоторых детей трудно собрать картинку, так как изображение раздроблено на отдельные составляющие и части расположены на определенных сторонах всех кубиков. Важно различить общий фон картинки и иметь образец целого предмета на картинке. Перед складыванием изображения из кубиков можно предложить собрать картинку по образцу, части которой расположены на двух сторонах утолщенной пластины. Кубики, имеющие части составляемой картинки на всех сторонах, предлагаются от 4 в двухлетнем возрасте до 24 - в шестилетнем. Можно предложить ребенку закрыть часть рисунка рукой, листом бумаги, выкладывая другую часть изображения, постепенно открывая картинку до полного составления образца. Интересу к складыванию картинки способствует сюжетное содержание изображения – это сказочные персонажи детских книг, сценки из любимых мультфильмов, пейзажи, включающие животных и их детенышей, образцы архитектуры, живописи. Другими, более сложными, но очень полезными играми на соотнесение части и целого являются игры-головоломки «Магический квадрат», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Монгольская игра». Каждая из предлагаемых игр содержит части различной формы, из которых можно создать разнообразные изображения, что очень полезно для развития образного мышления и воображения. Возрастной диапазон таких игр достаточно велик, и часто без помощи взрослого построить изображение бывает сложно, трудность представляет игра, где элементы

окрашены одинаково с двух сторон и для правильного решения игровой задачи следует перевернуть некоторые части.

Литература

1. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования: Миры детства: конструирование возможностей / Т.Н. Доронова, [и др.]; науч. рук. А.Г.Асмолов, Т.Н. Доронов, -М.: 2015.
2. Экологическое воспитание дошкольников./ Под ред. Сакирдановой Т.- Симферополь.
3. Николаева С. Место игры в экологическом воспитании дошкольников.- М.: 2006.
4. Николаева С.Н. Теория и методика экологического образования детей: учебное пособие для студентов высших пед. учеб. заведений. – М.: Академия, 2002. – 336с.
5. Николаева С.Н. Игра и экологическое воспитание дошкольников // Дошкольное воспитание.1994г. №12. С.37 – 41.
6. Новоселова С.Л. Игра дошкольника. – М.: Просвещение, 1989. – 188 с.
7. Дрязгунова В Дидактические игры для ознакомления дошкольников с растениями.- М. 1991.-160 с.
8. Бондаренко А. «Дидактические игры в детском саду», М.,1991.
9. Артемова Л. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. М. 1992.- 65 с
10. Рыжова Н. А. Экологические игры //Дошкольное образование. — 2009г. № 4.
11. Рыжова Н.А. Экологическое образование в детском саду. – М.: Изд. Дом «Карапуз», 2001. – 432с.