Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 30 «Малышок» дополнительные группы «Лесная сказка»

Мастер-класс для воспитателей ДОУ

**«Дидактическое пособие для детей дошкольного возраста своими руками»**

Автор: Сидорова Алена Антоновна,

воспитатель подготовительной группы

«Вундеркинды»

Якутск, 2019

Сначала разберемся, что значит слово «игра»? Игра – вид культурно, человеческой деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям. Теперь посмотрим, что такое дидактическая игра – такая деятельность смысл и цель которой дать детям определенные знания и навыки, развитие умственных способностей. Дидактические игры – это игры, предназначенные для обучения.

Дидактические игры в педагогическом процессе играют двоякую роль: во-первых, они являются методом обучения, во-вторых,- самостоятельной игровой деятельностью. В качестве первого они широко используются на занятиях по ознакомлению детей с окружающим, с живой природой, по формированию элементарных математических представлений, развитию речи в целях обучения детей определенным способам умственных действий, систематизации, уточнения и закрепления знаний. При этом содержание игры и её правила подчинены воспитательно-образовательным задачам, выдвигаемым конкретными программными требованиями того или иного вида занятий. Инициатива в выборе и проведении игры принадлежат в этом случае воспитателю. Как самостоятельная игровая деятельность они проводятся во вне учебное время.

В обоих случаях педагог руководит дидактическими играми, но роль различна. Если на занятиях он учит детей, как надо играть, знакомит с правилами и игровыми действиями, то в самостоятельных играх воспитанников он участвует в качестве партнера или арбитра, следит за их взаимоотношениями, оценивает поведение.

**Руководство дидактическими играми**

В руководстве играми следует выделить три этапа: подготовка, проведение, анализ результатов.

1. В подготовку к игре входит следующее: отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения конкретной возрастной группы, с учетом времени проведения (в часы занятий или во вне учебное время), места (в групповой комнате, на участке, на прогулке и пр.); определение количества участников (вся группа, подгруппа, один ребенок).

В подготовку к игре входит также отбор необходимого дидактического материала (пособий, игрушек, картинок, природного материала).

Воспитатель выбирает игру, предлагает детям поиграть, начинает сама и приглашает детей.

*Младший возраст*: наглядное разъяснение всего хода игры в процессе совместной игры со взрослым.

*Средний возраст*: разъяснение 1-2 правил, частные даются по ходу игры в совместной деятельности со взрослым, можно использовать пробный ход игры, где воспитатель уточняет правила.

*Старший возраст*: словесное объяснение правил до игры, пояснение значения правил, если сложные, то используется показ и пробный ход.

2. Если воспитатель тщательно подготовится к игре, то само её проведение не вызовет затруднений. В любой дидактической игре должны быть как игровые правила, так и игровые действия. Если одно из этих условий отсутствует, она превращается в дидактическое упражнение.

Воспитатель контролирует процесс игры, закрепляет умение играть, следит за выполнением правил, используя напоминание, дополнительное объяснение, оценку, вопросы, советы.

*Младший возраст*: воспитатель выполняет роль ведущего, в ходе игры связывает игровые действия с правилами.

*Средний возраст*: воспитатель действует через правило и прямо игровые действия не подсказывает.

*Старший возраст*: правила объясняются до игры, к разъяснению их содержания привлекаются дети.

3. Подведение итогов игры – ответственный момент в руководстве ею. Воспитатель отмечает тех, кто хорошо выполнял правила, помогал товарищам, был активен, честен. Анализ игры должен быть направлен на выявление эффективных приёмов её проведения, а также допущенных ошибок (что не получилось и почему).

**Структурные элементы игры**

Структура дидактической игры включает: задачу, действие, правило, результат, заключение игры.

*Задача.*В каждой дидактической игре имеется точно установленная задача, которая подчинена собственно дидактической цели. Детям предлагаются такие задачи, решение которых требует определенного интеллектуального напряжения, умственной работы. Выполняя задачу в игре, ребенок активизирует своё мышление, упражняет память, наблюдательность.

Задачи дидактических игр сводятся к нескольким видам:

Сравнивать и выбирать предметы по одинаковым, различающимся или сходным признакам (задача усложняется в соответствии с возрастом детей).

Классифицировать и распределять предметы или картинки. Дети классифицируют картинки или предметы по виду или по материалу, из которого они изготовлены.

Определять предмет по нескольким или только по одному признаку. Дети угадывают предметы по простому описанию или кто-нибудь из них описывает вещь, а остальные угадывают.

Упражнять внимание и память. Дети должны запомнить какой-либо факт или определенный состав предметов, группу игроков и пр. и определить изменение, которое произошло в их отсутствие.

*Действие*. В каждой дидактической игре задача выполняется действием, которое определяет и организует поведение каждого ребенка и сплачивает детей в единый коллектив. Оно непосредственно привлекает интерес детей и определяет их эмоциональное отношение к игре.

Действие в игре должно отвечать двум основным условиям:

а) обязательно подчиняться задаче и выполнять учебную цель игры;

б) быть занимательным и увлекательным вплоть до окончания игры.

В хорошо составленной дидактической игре дети не должны подозревать, что они чему-нибудь учатся. Здесь деятельность должна в большей или меньшей степени скрывать учебную, дидактическую цель игры.

*Правило*: деятельность в дидактической игре строго связана с правилами. Они определяют, как ребенок должен вести себя во время игры, что он может и чего не должен делать. Важно, чтобы правила соответствовали возрастным особенностям и компенсировались занимательной деятельностью. Поэтому она должна быть интересной, чтобы ребенок охотно подчинялся правилам.

*Результат, заключение игры*: результат игры – это решение задачи и выполнение правил.

Результат оценивается с двух точек зрения: с точки зрения детей и точки зрения воспитателя. Оценивая результат с точки зрения детей, мы учитываем, какое моральное и духовное удовлетворение принесла игра детям. Выполняя дидактические задачи, дети проявляют сообразительность, находчивость, внимание, память. Все это дает детям моральное удовлетворение, повышает веру в свои силы, наполняет их чувством радости.

Воспитателю важно выполнена ли задача, осуществлены ли предписанные действия, принесла ли она с этой стороны определенные результаты. В конце некоторых дидактических игр нужно наградить её участников, похвалить детей либо поручить им ведущие роли в игре.

**Виды дидактических игр**

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли воспитателя.

В дошкольной педагогике все дидактические игры можно разделить на 3 основных вида: игры с предметами, настольно-печатные и словесные игры.

*Игры с предметами*: для них необходимо подбирать предметы, отличающиеся по свойствам: цвету, форме, величине, назначению, использованию и т.д.

*Настольно-печатные игры* – это очень увлекательное занятие для детей. Чаще всего используются дидактические игры с парными картинками, разными картинками, кубиками и т.д.

*Словесные игры* построены на сочетании слов и действий играющих. В таких играх требуется использовать ранее приобретенные знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Поэтому в младших и средних группах игры со словом направлены в основном на развитее речи, воспитание правильного звукопроизношения, уточнения, закрепление и активизацию словаря, развитие правильной ориентировки в пространстве, формировании диалогической и монологической речи.

Как сама убедилась, только правильно организованная игра приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Во время проведения игр происходит формирование начальных ключевых компетентностей: (технологической – выполнение правил, коммуникативной – совместная дружная игра).

А также прослеживается интеграция с другими разделами программы. Познание окружающего мира, грамота, математика, развитие речи.

Дидактических игр большое разнообразие, поэтому их могут использовать воспитатели, учителя начальных классов в своей работе, родители, играя с детьми дома.

Теперь рассмотрим какие игры я сделала своими руками за два года.

Кто же из нас не играл в детстве в разнообразные настольные игры, лото, домино с картинками, морской бой, реверси, эрудит и др.! Пожалуй, нет такого человека. Мы видим, что и современные дети с удовольствием этим занимаются (если, конечно, компьютер в это время для них недоступен).

В первый год сделала настольно-печатные игры. Это лото в картинках по теме «Родной мой край - Якутия» и игровое поле «Путешествие в страну олоҥхо».

Такие игры, в первую очередь, развивают мышление, память и внимательность. Играя в эти настольные игры у ребенка с дошкольного возраста обогащается кругозор, расширяется словарный запас, появляется навык играть по правилам.

Авторская настольно-печатные игры помогают приобретать в процессе игры знания и навыки. Используя в практической работе такие дидактические игры, можно:

- развивать сосредоточенность, сообразительность;

- развивать сенсомоторную координацию и мелкую моторику рук;

- закреплять представления детей о культуре и традициях народа саха;

- развивать наблюдательность и внимание;

- расширять представления детей о предметах окружающего мира;

- обогащать и активизировать словарь ребенка, развивать связную речь;

- развивать наглядно-образное мышление;

- учить детей умению играть в коллективе.

По ходу творчества Вы непременно придумаете несколько своих нововведений в понравившийся вариант игры.

**Настольно-печатная игра**

**Игровое поле «Путешествие в страну олоҥхо»**

**Аннотация к игре «Путешествие в страну олоҥхо»**

Олоҥхо – древнейшее эпическое искусство якутов (саха). В 2005 г. ЮНЕСКО объявило олоҥхо одним из «шедевров устного и нематериального наследия человечества». В эту предельно упрощенную игру смогут сыграть дети дошкольного возраста наравне со взрослыми. Здесь нет подсчета очков: победит тот, кто первым придет к финишу.

Состав игры: 1 игровое поле, 1 кубик, 4 фишки, правила игры

Время игры: 20 мин.

Количество игроков: до 5

Для детей 4-7 лет

**Цель**: Закрепление детям знание о эпическом произведении олоҥхо.

**Правила игры:** Игроки должны первыми придти к финишу.

**Ход игры**: Застеляется игровое поле. Игроки поочередно закидывают кубик и ходят по игровому полю. Побеждает тот ребёнок, который первым стартует к финишу.

**Настольно-печатная игра**

**ЛОТО в картинках «Родной мой край - Якутия»**

**Аннотация к игре:**

Якутия – это страна, в котором мы живем. Наша Якутия славится вечной мерзлотой, драгоценными камнями, гостеприимными и талантливыми жителями, красотой природы и многими другими. Лото **«Родной мой край - Якутия»** предназначено для развития кругозора у ребенка. Правильно отвечая на вопросы ребенок закрывает поле. Побеждает ребенок, который первым закроет игровое поле карточками-цифрами.

Состав игры: 6 игровых полей, карточки-цифры с 1 до 15 (6 наборов), 1 коробка с правилами игры

Время игры: 10 мин.

Количество игроков: 6

Для детей 4-7 лет

**Цель**: Закрепление детям знание о культуре и традициях народа саха.

**Правила игры:** Игрок должен правильно ответить и тем самым быстро заполнить игровое поле соответствующими карточками-цифрами.

**Ход игры**: Ведущий раздает игровые поля и цифры детям и задает вопросы. Выигрывает тот ребёнок, который правильно отвечает и первым закрывает все картинки игрового поля.

А в этом году придумала следующие дидактические игры своими руками:

**Многофункциональное пособие «Сенсорная клавиатура»**

Данное дидактическое пособие «Сенсорная клавиатура» предназначено для детей 6 - 7 лет. Состоит из компьютерной клавиатуры с наклеенными на её кнопки картинками (цифры, буквы, геометрические фигуры и др.).

**Цель:** систематизация знаний детей дошкольного возраста

**Задачи:**

1. Развивать любознательность, умение рассуждать, логическое мышление, речь, внимание, память.
2. Развивать математические способности: называть группы предметов, считать, сравнивать, знакомить с составом числа.
3. Повторение и закрепление изученных букв и звуков.
4. Воспитывать усидчивость, терпение, желание узнать что-то новое.

Пособие может быть использовано как  для индивидуальной работы в совместной деятельности взрослого и ребёнка,  так и в самостоятельной деятельности детей.

С использованием дидактического многофункционального пособия «Сенсорная клавиатура» можно придумать разнообразные игры и задания. Вот несколько вариантов игры:

**«Назови как можно больше букв»**

**Цель:** упражнять детей в четком произношении букв.

**Ход игры:** взрослый предлагает детям посмотреть на клавиатуру и назвать как можно больше букв. Воспитатель следит за тем, чтобы дети правильно и четко произносили буквы, не повторялись.

**«Найди картинку на заданный звук»**

**Цель:** развивать фонематические процессы (умение слышать заданный звук и находить его местонахождение в слове).

**Ход игры:** найди и назови предметы, которые начинаются на звук «с», или те предметы, у которых есть этот звук.

**«Найди и назови!»**

**Цель:** закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру.

**Ход игры:** ребенок находит на МДК (многофункциональной дидактической клавиатуре) геометрические фигуры: называет их и нажимает на клавишу.

**«Давай, поиграем числами»**

**Цель:** упражнять в умении производить арифметические действия.

**Ход игры:** воспитатель говорит любое число, а ребенок должен найти цифры, которые находятся на МДК, также можно вычитать, сложить, сравнить простой арифметический пример.

**«Найди отгадку на клавиатуре»**

**Цель:** развитие внимания, логического мышления, сообразительности

**Ход игры:** воспитатель загадывает загадку, а ребенок находит отгадку на клавиатуре.

Рефлексия

В верхней части МДК расположены смайлики. После выполнения заданий воспитатель предлагает ребенку оценить свою работу. Смайлик с улыбкой говорит о том, что работа доставила удовольствие, всё было понятно и всё удалось. Если не особо понравилось, выбирается смайлик без выражения, а если совсем не понравилось – грустный смайлик.

Образовательный эффект дидактического пособия заключается в помощи сделать любой учебный материал увлекательным, создать радостное настроение, облегчить процесс усвоения, закрепления, повторения и систематизации знаний.

**Дидактическое пособие «Мое настроение»**

Дидактическое пособие «Мое настроение» предназначено для детей 5 - 7 лет. Состоит из трех плоских смайликов, прикрепленных друг другу веревкой. Вокруг них прищепки с именами детей.

***Цель:***узнать эмоциональное состояние детей (радость, веселье, огорчение, страх и др. ).

***Задачи*:** формировать умение определять и различать свои эмоции и чувства у детей; развивать воображение и речь ребенка.

Такая дидактическая игра на развитие эмоциональной сферы не только учат определять, различать и передавать эмоции и чувства, но и могут быть использованы для развития интонационной выразительности речи. Дети учатся произносить разные предложения по соответствующему настроению эмоции.

**Настольно-печатная познавательная игра для детей 5-7 лет**

**«Знаток»**

**Задачи:**

**1**. Закреплять и расширять знания о русских и якутских народных сказках.

**2**.  Формировать и расширять представления о родном крае – Якутии.

**3.** Воспитывать любовь и интерес к сказкам и родному краю.

**4**. Развивать речь детей:  пополнение и активизация словаря, формирование правильного звукопроизношения, развитие связной речи, умение правильно выражать свои мысли.

**Дидактический материал.**Игра состоит из 1 поля с картинками. К нему прилагаются 40 маленьких карточек с таким же изображением как на поле.

**Ход игры:** По очереди должны угадать изображения и закрывать поле карточками. Выигрывает тот ребёнок, у которого не останется карточек.

Усложнение. Карточки перемешиваются и раздаются картинками вниз, т. е. ребёнок не видит, что или кто изображён на карточке.

**Игроки:** В эту игру одновременно могут играть от 2 до 8 человек.

***Заключение***

Как мы убедились, только правильно организованная игра приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Во время проведения игр происходит формирование начальных ключевых компетентностей: (технологической – выполнение правил, коммуникативной – совместная дружная игра).

А также прослеживается интеграция с другими разделами программы. Познание окружающего мира, грамоты, математики, развития речи.

Дидактических игр большое разнообразие, поэтому их могут использовать воспитатели, учителя начальных классов в своей работе, родители, играя с детьми дома.

Приложение

Авторские дидактические игры продемонстрированы в следующих республиканских мероприятиях:

1. Республиканский смотр-конкурс наглядно-дидактических пособий по развитию лексико-грамматического строя детей с речевыми нарушениями. 25 января, 2018 г., г. Якутск

**Результат:** Диплом победителя III степени.

2. Республиканский форум «Дошкольное образование: инвестиции в будущее». 12-14 марта 2019 г., г. Якутск

**Результат:** распространение опыта, сертификат участника

 