

Филиппова Ольга Владимировна,

Швыткина Марина Евгеньевна

*Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №141 «Искорка»*

Город Ульяновск

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО И РЕЧЕВОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Ведущей деятельностью детей дошкольного возраста является игровая деятельность. Дидактическая игра представляет собой сложное, педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения детей, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания ребенка.

Дидактические игры способствуют:

- **развитию познавательных и умственных способностей:** получению новых знаний, их обобщению и закреплению, расширению имеющихся у них представлений о предметах и явлениях природы, растениях, животных; развитию памяти, внимания, наблюдательности; развитию умения высказывать свои суждения, делать умозаключения.
- **развитию речи детей:** пополнению и активизации словаря, развитию связной речи.
- **социально-нравственному развитию ребенка-дошкольника:** ребенок проявляет чуткое отношение к сверстникам, учится быть справедливым, уступать в случае необходимости, учится сочувствовать и т. д.



В данной статье представлены дидактические игры по познавательному и речевому развитию для детей старшего дошкольного возраста, разработанные авторами.

Дидактическая игра «Умный экран»

Цель:

- развивать мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение, обобщение;
- закреплять знания об «именах признаках» и их значениях;
- способствовать развитию мелкой моторики рук;
- формировать личностные качества: доброжелательное отношение к сверстникам, уверенность в себе;
- воспитывать самостоятельность и самоконтроль.

Игровое правило:

В игре могут принять участие от 1 до 3 детей за каждым экраном. Ведущий предлагает детям произвольно выбрать один из признаков (*например, материал*) и положить его в кармашек, который находится в середине экрана. Имена признаков лежат на столе лицевой стороной вниз. С левой стороны экрана в четыре кармашка выкладываются картинки, объекты которых сделаны из стекла, кирпича, железа, резины. С правой стороны выкладываются картинки, объекты которых изготовлены из соответствующих материалов. Дети должны сравнить объекты по значению признака (*например, железный*) и соединить картинки с помощью резинки. Игроки должны объяснить, по какому значению объединили два объекта. Выигрывает тот игрок или команда, которая раньше остальных справилась с заданием.

Как усложнение игры детям можно предложить объяснить необычное сочетание. Например, *стекло – кирпичный забор*. Когда забор может быть стеклянным? В сказке забор может быть стеклянным, или *стекло – пластмассовая ложка*. Ложка может быть стеклянной, если это сувенир.





Дидактическая игра « Задай вопрос сказочному герою»

Цель: формировать умение задавать различные типы вопросов. Развивать речь и мышление.

Игра представляет собой игровое поле размером 32*32 см, на котором изображены сюжеты из сказок: «Курочка Ряба», «Колобок», «Красная шапочка», «Репка», «Волк и семеро козлят».

В игре участвуют 2-4 человека. Дети с помощью кубика определяют очередность ходов. Выбирают себе сказочных героев и ставят их на старт. Каждый игрок по очереди бросает кубик и делает количество «шагов» в соответствии с выпавшим числом на кубике. Если игрок попадает на красный круг, он раскручивает стрелку на цветике-семицветике и определяет, какой тип вопроса он будет задавать о сказочных героях.

Типы вопросов:

- Восполняющий «Какой? Какие?»
- Описательный «Кто? Что? Как? Где?»
- Воображаемый «Что было бы, если? Что случилось бы, если?»
- Уточняющий «Правда ли что? Верно ли? Должен ли?»
- Почемушкин «Почему? Отчего? Зачем?»
- Субъективный «Что я думаю об этом? Что я знаю об этом?»

-Оценочный «Что хорошего? Что плохого?»

Например:

- ❖ Какое яичко снесла курочка?
- ❖ Кто тянул репку?
- ❖ Что было бы, если бы колобок не поверил лисе?
- ❖ Правда ли, что репка выросла большая пребольшая?
- ❖ Зачем красная шапочка пошла к бабушке?
- ❖ Что я думаю о волке?
- ❖ Что хорошего сделала курочка Ряба?

Тот, кто смог сформулировать вопрос, получает фишку. Тот, кто не смог сформулировать вопрос - пропускает ход.

Игровой результат: побеждает в игре тот, кто придёт первым к финишу и у кого больше всех фишек.



