

## Специфика дидактических игр математического содержания

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогической школой в целях обучения и воспитания детей. Дидактические игры направлены на решение конкретных задач в обучении детей, но в то же время в них появляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Использование дидактических игр как средство обучения дошкольников определяется рядом причин:

1. игровая деятельность является ведущей в дошкольном детстве, поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу;

2. освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно;


3. имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления.

Структурные составляющие дидактической игры:

1. Дидактическая задача.
2. Игровая задача.
3. Игровые действия.
4. Правила игры.
5. Результат (подведение итогов).

Дидактическая игра входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания.

В дидактических играх поведение ребенка, его действия, взаимоотношения с другими детьми регулируются правилами. Для того чтобы игра действительно служила воспитательным целям, дети должны хорошо знать правила и точно им следовать. Научить их этому должен воспитатель. Особенно это важно делать с самого раннего возраста. Тогда постепенно дети приучаются действовать в соответствии с правилами и у них формируются умения и навыки поведения в дидактических играх.



По содержанию дидактические игры подразделяются на следующие виды:

1. математические (для закрепления представлений о времени, пространственном расположении, количестве предметов);
2. сенсорные (для закрепления представлений о цвете, величине, форме);
3. речевые (для ознакомления со словом и предложением, формирования грамматического строя речи, воспитания звуковой культуры речи, обогащения словаря);
4. музыкальные (для развития звуковысотного, тембрового слуха, чувства ритма);
5. природоведческие (для ознакомления с объектами и явлениями живой и неживой природы);
6. для ознакомления с окружающим (с предметами и материалами, из которых они изготовлены, с профессиями людей и т. п.).

В зависимости от использования дидактического материала дидактические игры традиционно подразделяются на три группы:


1. игры с предметами и игрушками, включающие сюжетные дидактические игры и игры-инсценировки;
2. настольно-печатные игры, устроенные по типу разрезных картинок, складных кубиков, лото, домино;
3. словесные.

В зависимости от характера игровых действий выделяются следующие виды дидактических игр:

1. игры-путешествия;
2. игры-предположения;
3. игры-поручения;
4. игры-загадки;
5. игры-беседы.

Руководство дидактическими играми в разных возрастных группах имеет некоторые особенности. В младших группах воспитатель сам играет с детьми; объясняя им правила игры, он сам первый узнает предмет на ощупь, описывает картинку. В старших группах дети до начала игры должны уяснить ее задачу и правила. При выполнении игровой задачи от них требуется полная самостоятельность.

*Таким образом, дидактическая игра – это игра только для ребенка, а для взрослого – это способ обучения. Цель дидактических игр – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным.*



Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта играет математика. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей, в процессе их обучения с самого раннего возраста. Положительная мотивация при изучении математики существенно ускоряет и усиливает запоминание нового материала, поддерживает устойчивость внимания и воображения. Для развития познавательного интереса на занятиях по математике полезно использовать различные дидактические игры.


Игра дает возможность эффективно организовать взаимодействие воспитателя и детей, развивает внимание, вырабатывает умение сосредоточиться, мыслить самостоятельно. Даже самые пассивные дошкольники включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре. Дидактические игры очень хорошо уживаются с «серьезным обучением». Включение в занятия элементов игры делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у дошкольников рабочее настроение.

На занятиях с использованием дидактических игр у дошкольников формируется уверенность в собственных силах, чувство собственного достоинства, желание и умение помочь своим товарищам.

Следует подчеркнуть, что главным в дидактической игре на занятиях по математике является собственно обучение математике. Игровые ситуации лишь активизируют деятельность дошкольников, делают восприятие более активным, эмоциональным и творческим. Создание игровых ситуаций на занятиях математики повышает интерес к дисциплине, вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимает утомление, развивает внимание, сообразительность, чувство соревнования, взаимопомощи.

Чтобы игра была наиболее эффективной, ее заданные условия должны активизировать у ребенка воображение так, чтобы ему хотелось выполнить определенное действие, которое в свою очередь привело бы к желаемому педагогическому результату. Важно, чтобы игра не была просто формой, а несла смысловое содержание, давая ребенку нужный импульс.

Принимая во внимание тот факт, что в дошкольном детстве ребенок лучше воспринимает информацию в движении, полезно использовать на занятии как можно больше подвижных игр и двигательных игровых форм. Но, к сожалению, в арсенале воспитателя не так уж и много подвижных игр, которые он мог бы применить на занятиях по элементарным математическим представлениям. Но и тут есть выход. Многие привычные игры



можно «превратить» в двигательные коллективные игры. Например, домино с геометрическими фигурами можно сделать крупнее, раздать каждому по одной – две карточки и попросить по очереди выкладывать решение на полу.


Или, вместо того, чтобы «проходить» лабиринт в виде дорожки с петлей на листе бумаги, взять веревку, выложить ее в виде петли и пройти по ней. При этом, «заблудившимся» можно показать, куда идет веревочка, слегка ее приподняв. Можно «превращаться» в фигуры, изображая, например углы или тела вращения. Или изображать, как действует циркуль, рисуя круги на полу ногами. При этом, материальные затраты минимальны, а результат максимален.

Постепенно взрослея, дети переходят от индивидуальных игр к коллективным играм, а потом и к командным. В 5-6 лет роль командной игры становится большим стимулирующим фактором для детей. Стараясь не подвести команду, ребенок стремится правильно выполнить задание. Игру можно организовать так, чтобы дети обучали друг друга в ее процессе.

Например, чтобы обучить счету и составлению примеров из цифр и знаков в пределах десятки, применяется игра «Счетная машина». Воспитатель, предварительно разделив детей на две команды, и раздав каждому участнику карточки с цифрами и знаками, просит на полу выложить пример. На первом этапе, работая в команде, дети подсказывают друг другу решение. В последствии, выделяются лидеры, которые легко справляются с заданием и не дают проявить себя тем, кто уже понял, как надо выполнять задание, но делают это пока еще медленно. Таких лидеров на следующем занятии воспитатель назначает судьями. Оставляя их в игре, и одновременно отстраняя от процесса, давая возможность продвинуться остальным.

Игры коррекционного плана очень полезно включать в любые занятия. Практически все дети в большей или меньшей степени нуждаются в коррекционной работе. Но не в каждом саду есть психолог. При наличии же специалиста, квалифицированную помощь получает небольшое количество детей. При этом коррекционные занятия проходят в специально отведенное время, дополнительно к основным занятиям, за счет свободного времени ребенка. Намного рациональнее включать коррекционные игры в сами занятия, во время изучения основного материала.

Это могут быть игры направленные на развитие коммуникативных навыков, эмоциональной и волевой сферы, или игры. Вот как, например, проходит игра, одновременно



закрепляющая знание основных геометрических фигур и тренирующая волевую сферу ребенка. Детей делят на две команды. Воспитатель поочередно показывает каждой команде карточки с изображением геометрической фигуры. По взмаху руки, дети хором должны назвать фигуру. Вначале дети не выдерживают, и, не дожидаясь взмаха руки, выкрикивают правильный ответ, теряя при этом очко. После нескольких «провалов», ребята становятся более внимательными.


Тогда педагог начинает их специально сбивать с толку. Вместо взмаха руки, чешет затылок или делает вид, что готовится взмахнуть рукой, а сам топает ногой. Так весело и непринужденно, дети приучают себя сдерживать эмоции, при этом закрепляя и геометрические фигуры.

Широкое использование наглядного материала способствует формированию, обобщенных представлений о геометрических фигурах. В старшей группе каждая фигура представляется детям моделями разной окраски, разного размера и с разным соотношением сторон, сделанными из разных материалов (бумаги, картона, фанеры, пластилина и пр.). Используют таблицы и карточки для индивидуальной работы, на которых рисунки фигур одного вида или разных видов расположены в разном пространственном положении. Всю работу строят на основе сопоставления и противопоставления моделей геометрических фигур. Для выявления признаков сходства и отличия фигур их модели сначала сопоставляют попарно (круг и фигура овальной формы, квадрат и прямоугольник), затем сопоставляют сразу от 3 до 5 фигур каждого вида.

В целях знакомства детей с вариантами фигур одного вида сопоставляют до 5 вариантов фигур данного вида: прямоугольники и треугольники с разными соотношениями сторон, фигуры, ограниченные овалом, с разным соотношением осей. Дети находят тождественные фигуры (игровые упражнения «Найди пару», «Подбери ключ к замочку»). Характерные свойства каждой из геометрических фигур выявляются путем сопоставления 4-5 ее моделей, отличающихся окраской, размером, материалом.

Дети должны научиться не только последовательно выделять и описывать расположение фигур, но и находить узор по образцу и описанию. Позднее они учатся воспроизводить узор, составленный из геометрических фигур, по зрительно воспринимаемому образцу и по указанию педагога.

Упражнения в установлении взаимного положения фигур чаще проводят в форме дидактических игр («Что изменилось?», «Найдите



такой же узор!», «Найди пару!»). Дети постепенно приобретают навык расчленять сложный узор на составляющие его элементы, называть их форму и пространственное положение. Создаются предпосылки для развития аналитического восприятия формы предметов, состоящих из нескольких частей.

Остановимся на играх настольного типа – объемных. К сожалению их не так уж и много используют на занятиях. А ведь игры объемного характера не только развивают у детей чувство пространства, тренируя геометрическое воображение, но и наиболее для них естественны. Ведь ребенок познает мир не в картинках, а с помощью предметов. Так всем знакомая игра «Блоки Дьенеша» могла бы быть, и выполнена в упрощенном плоскостном варианте, но объемный вариант более привлекателен для ребенка.

В игре «Геометрическая пирамидка», собирая пирамидку из целых объемных фигур и их частей, ребенок подробнее знакомится с многогранниками и телами вращения, учится из двух фигур получать новую (из частей – составлять целое). А в пособии-игре «Число» ребенок знакомится с числами до трех, которые можно брать в руки, нанизывать на шнурок, различать по цвету, и составлять из них новые числа, знакомясь с составом числа.

Таким образом, применяя игры и игровые формы на занятиях по элементарным математическим представлениям, необходимо более тщательно отбирать их, давая предпочтение подвижным и объемным играм. Нужно использовать игру не как отвлекающую форму, а как средство, несущее смысловое содержание, опираясь при этом на воображение ребенка. Постепенно, учитывая возраст детей, включать в работу не только индивидуальные игры, но коллективные, а в старшем дошкольном возрасте – командные. Целесообразно чаще использовать коррекционные игры на занятиях. А самое главное, игра должна быть такой, чтобы процесс был интересным, а результат полезным.