**Проект**:

**Дидактическая игра как средство   всестороннего**

**развития детей дошкольного возраста**

Воспитатель 1 квалификационной категории:

Гараева Полина Агаевна

Введение

В настоящее время требования к умственному **развитию дошкольников всё больше возрастают**. В связи с этим педагоги стараются использовать более серьёзные методы обучения. Из этого следует, что роль игры в обучении **детей дошкольного возраста** всё больше теряет своё значение. Времени на обучение уделяется всё больше, а на игру, напротив, меньше. Исходя из данного рода тенденций, возникла такая проблема, как ранее взросление малышей, превращение их в *«маленьких школьников»*.

Таким образом, всё выше названное определяет актуальность данного **проекта**.

Объектом является **всестороннее развитие детей старшего дошкольного возраста**.

Предмет - влияние игровой деятельности на **развитие дошкольников**.

Цель данной работы – изучить влияние игры на **всестороннее развитие дошкольников**, формирование у **детей** заинтересованности и умение **играть в дидактические настольные игры**.

Задачи:

1. Раскрыть понятие и историю игры;

2. Определить роль игровой деятельности для **развития дошкольников**;

3. Раскрыть значение и место **дидактической игры для детей**;

4. научить **детей играть в дидактические настольные игры**, соблюдая правила и ход игры, **развивая** у них интерес и активное участие;

5. пополнение **развивающей среды**: приобретение **дидактических игр**, пособий, книг с перспективой на старший **дошкольный возраст**.

Организация **развивающей** предметно-пространственной **среды** в ДОУ с учетом ФГОС строится таким образом, чтобы дать возможность наиболее эффективно **развивать индивидуальность**, самостоятельность и инициативу каждого ребёнка с учётом его склонностей, интересов, уровня активности.

Проблема: Повышение внешнего интереса **детей к дидактическим настольным играм**.

Обоснование проблемы:

1. Неумение и нежелание **детей играть в настольно – дидактические игры**, соблюдать правила и ход обучающих игр.

2. Недостаточность знаний о структуре **дидактических игр**.

Гипотеза: для того чтобы у **детей** повысить внешний интерес к **дидактическим настольным играм**, необходимо создать условия для **развития** игровой деятельности **детей**, это значительно повысит коммуникативные способности **детей**.

Вид **проекта**: исследовательский, практико-ориентированный.

Участники **проекта**: дети старшей группы, воспитатели.

Срок реализации **проекта**: сентябрь 2019г. – ноябрь 2019 г.

Ожидаемые результаты:

1. Дети чаще самостоятельно используют настольно –**дидактические** игры и с большим интересом **играют в них**.

2. Организована выставка семейных мини – газет *«****Играем дома****»*, фоторепортажи: *«Как и чем мы****играем в детском саду****»*

3. Все имеющиеся в группе материалы доступны для **детей**. Любой ребёнок может самостоятельно решить, какие материалы, когда и как ему использовать.

I этап **проекта**: подготовительный

1. Изучение материала.

2. Сбор и анализ информации по данной теме из разных источников.

3. Диагностическое наблюдение - использование настольных игр в самостоятельной деятельности **детей**.

5. Разработка плана реализации **проекта**.

II этап **проекта**: основной. Работа по реализации **проекта**.

Решение поставленных задач с детьми:

1. Активное использование в совместной деятельности настольных **дидактических игр**.

2. Введение **дидактических** игр и решение обучающих задач при помощи разных форм реализации игрового действия.

3. Создание проблемных ситуаций для закрепления правил игры.

4. Поощрение (за самостоятельную организацию игры, привлечение **детей в игру**, соблюдение правил, умение проследить за выполнением правил товарищами) - как приём активизации интереса к **играм**.

Решение поставленных задач с родителями:

1. Создание информационных листов для родителей с рекомендациями по ознакомлению **детей с играми**.

2. Наглядная информация для родителей «**Дидактическая игра**, как **средство умственного развития ребёнка**!»

3. Организация фотовыставки для родителей *«****Играя – учимся****,****играя – познаём****!»*, где можно увидеть в какие настольно – **дидактические игры играют дети в группе**.

4. Организация выставки домашних **развивающих игр***«Домашние игры ребёнка»*.

5. Выставка групповых настольно - **дидактических игр с учётом возрастных**, обучающих задач и оформления.

6. Консультация – практикум «Как научить ребёнка **играть в дидактическую игру и её роль в развитии детей**!» с домашним заданием для родителей»

IIIэтап: заключительный

Основные направления деятельности: постепенный переход ребенка от индивидуальной игры и *«игры рядом»* к игре в группе из трех-пяти сверстников. Обучение сюжетно-ролевой игре через **дидактическую игру**.

Материалы и оборудование: учебно-методические комплекты, аудио диски, игрушки и предметы по теме игры, картинки, художественная литература.

Грамотное оснащение различных зон и центров деятельности *(игровой, познавательно-исследовательской, продуктивной, двигательной)* способствует интеллектуальному творчеству, воспитанию самостоятельности, инициативности физическому, психическому **развитию детей дошкольного возраста**.

1 этап. **Игра как средство умственного развития дошкольников**.

1.1 Понятие и история игры

**Игра** неразрывно связана с **развитием личности**. Особенно ярко это проявляется во время её интенсивного **развития**, то есть в детском **возрасте**. Следовательно, она **играет** важное значения для ребёнка. В **дошкольный период игра** для него – это деятельность, в которой формируется личность малыша. **Игра** способствует формированию всех сторон психики ребёнка. С одной стороны, это просто вид деятельности, с другой – модель. Как ребёнок поведёт себя в игре в детстве, так он покажет себя в жизни в подобной ситуации.

В современной теории вопрос об историческом происхождении игры является одним из главных, потому что проливает свет на её природу. Большинство современных ученых объясняют игру как особый вид деятельности, сложившийся на определенном этапе **развития общества**. Взгляд на игру в истории человечества отразила в своей работе Нечаева И. Ю. Она предполагает, что «самые примитивные формы игры возникли, очевидно, из-за стремления первобытного человека удовлетворить насущные *«производственные»* потребности своего сообщества»

**Игра** способствует социализации ребёнка, готовя его к коллективной деятельности и жизни вообще. Многие игры представляют собой подражание взрослой жизни. **Играя в них**, ребёнок готовит себя к реальной жизни.

Ещё с древности дети **играли в игры**, имитирующие вид труда взрослого человека. Это готовило их к жизни в племени, охоте на диких животных, защите от набегов соседних племён.

Помимо этого, участие в коллективных **играх** способствовало переживанию чувства единения с другими членами общины.

Отношение к **играм** в Древнерусском государстве также было неоднозначным. Русская народная культура богата игровыми формами: петушиные бои, кукольный Петрушка, подвижные забавы, игровые хороводы и т. д.

В игре ребёнок реализует свои запросы и потребности. Он может быть и полицейским, и строителем, не имея для этого особых навыков и умений. Кроме того, в игре ребёнок реализует свою потребность в общении, самореализации, участии в жизни взрослых.

**Игра** – это не однородный вид деятельности. Он состоит из следующих элементов: постановка цели, планирование, достижение результата. Так, в игре реализуются и другие виды деятельности. Это обучение и труд.

Таким образом, **игра** – это явление многомерное.

Шмаков С. А. выделил ряд слагаемых детской игры.

1. Отсутствие материальных результатов. В игре отсутствует материальная польза и само понятие ценностей в общеизвестном смысле слова.

2. Содержание и сюжет игры. Содержание – это воспроизведение ребёнком определённых ситуаций. Сюжет – компонент, отражающий воспроизводимую действительность. Сюжет детской игры – это часто перефразированный сюжет из взрослой жизни.

3. Воображаемая ситуация. Это выдумка, то есть то, что создано **посредством выдумки**.

4. Правила игры – это те положения, в которых отражается сущность игры, соотношение всех его компонентов. Кто не соблюдает правила игры, изгоняется из неё. Дети хорошо это понимают и чувствуют. Для них всегда важно **играть по правилам**.

5. Игровые действия. **Игра** для малыша – это форма реализации его активной потребности.Продуктивную игровую деятельность можно охарактеризовать наличием следующих элементов: задачи, материала, **средств**, действий, продуктов. Непринужденность – это одна из отличительных черт игры. Навязанная **игра – плохая**, не настоящая, это тоже скрытая форма принуждения.

6. Риск – это действие, направленное на привлекательную цель игры, достижение которой сопряжено с неопределенностью, даже возможной опасностью, угрозой неуспеха, сопутствует многим детским **играм**. Риск как часть структуры игры предполагает свободный выбор альтернативы, выбор различных решений игровой задачи и потому **развивает** решительность как социальное качество.

7. Выигрыш – нематериальная польза, выгода, достижение, преимущество, удача. **Игра** обычно позволяет кому-либо из её участников использовать максимально свои силы, опыт, мастерство для достижения основной цели. Выигрыш в игре (кроме сюжетно-ролевой, где выигрыш – сам процесс игры во что-то, в кого-то) имеет разнообразные формы.

Таким образом, **игра** это не только форма реализации потребности ребёнка в активности, но и возможность его самореализации с точки зрения творчества и потенциала малыша.

1.2 **Дидактическая игра как основное средство умственного развития**

**Дидактические** игры существуют долгое время. Впервые их создал простой народ, отметивший такую особенностей **детей**, как восприимчивость к обучению в процессе игры. Так были придуманы специальные **дидактические игры и игрушки**.

В современной педагогике существует два направления использования игр в воспитании **детей**: для **всестороннего гармонического развития и в узко дидактических целях**.

Я. А. Каменский является ярким представителем первого направления. Для него **игра** – важная форма деятельности ребёнка, в ней **развиваются** все основные виды способностей малыша. Помимо этого, в игре **развивается** речь и расширяется круг представлений об окружающем мире. Также малыш **посредством** игры сближается со своими сверстниками.

В начале прошлого века большое **развитие** получили педагогическая школа М. Монтессори. Разработанный М. Монтессори сенсорный материал позволяет осуществлять многочисленные упражнения, помогающие ребенку **развивать** свой интеллект путем различения и классификации различных чувственных признаков предметов. В сенсорном материале Монтессори представлены самые разные воспринимаемые качества вещей – форма, цвет, размеры, температура, вес, гладкость или шероховатость поверхности, запахи, звуки и др., причем данные качества как бы *«очищены»*, *«изолированы»* от самих предметов. Воспитатель не должен произносить ни одного лишнего слова, а только те, которые дают ясное, отчетливое представление о предмете.

В последнее время поиски ученых идут в направлении создания серии игр для полноценного **развития детского интеллекта**, которые характеризуются гибкостью, инициативностью мыслительных процессов, переносом сформированных умственных действий на новое содержание. В таких **играх** часто нет фиксированных правил, напротив, дети ставятся перед необходимостью выбора способов решения задачи.

Таким образом, как педагоги прошлого, так и современные исследователи отмечают большое значение **дидактических игр в развитии ребёнка дошкольного возраста**. Для некоторых педагогических систем **дидактические** игры являются основой как учебной, так и воспитательной деятельности.

2 этап. Основной.

Игры, используемые в **проекте**:

**Дидактическая игра***«Собери бусы»*

Цель: **Развивать у детей образное восприятие**, способствовать умениям **детей** составлять бусы в определенной последовательности красный, красный - синий, т. д.).

Можно: вырезать кружочки из цветной бумаги и выкладывать их на карточки с пустыми кружочками, или в крышках просверлить дырочки и нанизывать их на веревочки; сделали образец, на карточке кукла держит бусы. 3 этап. Заключительный.

Результат:

Дети в конце **проекта** стали чаще использовать для игр настольно –**дидактические** игры и с большим интересом и успехом **играть в них**. Родители познакомились со структурой **дидактической игры**, её обучающими задачами, способами подачи детям. Родители были заинтересованы темой и получили новую и полезную информацию, успешно опробованную на своих детях.

Итог – создание в группе новых игр, активное использование **развивающих игр дома**



.