

Государственное автономное учреждение
дополнительного профессионального образования
Ярославской области
«Институт развития образования»

**Федеральные государственные
образовательные стандарты**

Т. Н. Захарова, Т. Н. Зятинина

**Дидактическая игра:
история, теория и образовательная практика**

Учебно-методическое пособие

Ярославль
2024

УДК 373.2
ББК 74.102
3 382

Публикуется по решению
редакционно-издательского
совета ГАУ ДПО ЯО ИРО

Рецензенты:

Герасимова Екатерина Владимировна, заведующий группами детей дошкольного возраста ГПОАУ ЯО Рыбинского профессионально-педагогического колледжа;

Мартынова Елена Николаевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры общего образования ГАУ ДПО ЯО «Институт развития образования».

3 382 Захарова Т. Н., Зятинина Т. Н.

Дидактическая игра: история, теория и образовательная практика: учебно-методическое пособие / Т. Н. Захарова, Т. Н. Зятинина. — Электрон. текстовые дан. (1,17 Мб). — Ярославль : ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2024. — (Федеральные государственные образовательные стандарты).

ISBN 978-5-906776-43-3

ISBN 978-5-6048641-7-3

В данном учебно-методическом пособии раскрыты вопросы истории становления и развития идеи обучающей игры в зарубежной и отечественной дошкольной педагогике, теоретические и методические основы применения дидактической игры в образовательном процессе ДОО, а также практические материалы, характеризующие дидактическую игру как педагогическое средство, форму, метод и приём в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования и Федеральной образовательной программой дошкольного образования.

Пособие адресовано обучающимся по программе повышения квалификации: «Игровые формы и методы в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста», а также региональным тьюторам дошкольного образования, руководителям, педагогам, специалистам ДОО.

УДК 373.2
ББК 74.102

ISBN 978-5-6048641-7-3

© Захарова Т. Н., Зятинина Т. Н., 2024
© ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2024

Содержание

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Предисловие | 4 |
| Введение | 5 |
| Глава 1. История и теория обучающей игры в зарубежной и отечественной дошкольной педагогике | 7 |
| 1.1. Идея обучения детей раннего и дошкольного возраста в игре: от народной педагогики – к современным педагогическим системам..... | 7 |
| 1.2. Нормативная база применения дидактической игры как особого педагогического средства в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста: положения ФГОС ДО и ФОП ДО | 14 |
| 1.3. Сущностные характеристики дидактической игры в дошкольном образовании..... | 17 |
| 1.4. Освоение дидактической игры детьми: современный взгляд на методический аспект образовательной практики | 25 |
| Глава 2. Вариативность применения дидактической игры как формы, метода и приёма в образовательной деятельности с детьми | 33 |
| 2.1. Применение игровых приёмов в образовательной деятельности с детьми раннего и дошкольного возраста | 33 |
| 2.2. Дидактическая игра как метод в образовательной деятельности с дошкольниками: разнообразие вариантов и методический аспект..... | 42 |
| 2.3. Дидактическая игра как форма организации образовательного процесса в ДОО. Варианты игровых форм и особенности технологии их реализации с детьми дошкольного возраста..... | 60 |
| Заключение | 74 |
| Литература | 75 |

Предисловие

Тема дидактической игры в отечественном дошкольном образовании далеко не нова. Дидактическая игра как педагогическое средство, обладающее высоким потенциалом для развития, воспитания и обучения детей дошкольного возраста, традиционно изучается студентами на уровне среднего и высшего профессионального образования. Дидактические игры занимают прочное место в программах, планах, реальной практике педагогов дошкольных образовательных организаций (далее – ДОО). Опубликовано и доступно для педагогов значительное число методических пособий, прежде всего сборников дидактических игр по разным направлениям образовательной деятельности и для разных возрастных групп. С чем же связана необходимость создания пособия «Дидактическая игра: история, теория и образовательная практика»?

Мы видим проблему в том, что в методической литературе и, как следствие, в массовой практике воспитателей и специалистов ДОО наблюдается непонимание сущности подлинной дидактической игры как совместной со взрослыми или самостоятельной детской деятельности, в которой, помимо обучающего начала (образовательных задач и образовательных результатов, заложенных педагогом), обязательно есть то, что привлекает и увлекает ребёнка: игровая задача, игровые действия и правила игры и, наконец, игровой результат в виде выигрыша. Вследствие этого в подавляющем большинстве случаев в реальной образовательной деятельности вместо игр с детьми проводятся игровые упражнения с дидактическими материалами. В такой ситуации, с одной стороны, не в полной мере используется ресурс подлинной дидактической игры для обогащения, закрепления, систематизации представлений ребёнка об окружающем мире, а также для развития внимания, мышления, памяти и речи ребёнка. С другой стороны, упускаются возможности специфического развивающего влияния дидактической игры на эмоционально-волевую сферу, на становление произвольности поведения и познавательных психических процессов, на формирование целенаправленности детской деятельности, способности к коммуникации и кооперации со сверстниками, а также на развитие столь важного умения оценивать свой результат и принимать не только свой успех, но и неудачу в ситуации проигрыша в игре.

Настоящее пособие представляет собой попытку собрать, упорядочить и представить ключевые вопросы истории и теории дидактической игры, нормативные основы её включения в образовательную практику современной ДОО, а также конкретные способы применения разнообразных дидактических игр как средства обучения и воспитания, как формы и метода, как приёма в образовательной деятельности с дошкольниками.

Идейным вдохновителем настоящего пособия является Е. Н. Ефимова, учитель и наставник педагогов дошкольного образования Ярославской области, автор учебного курса «Дидактическая игра: история, теория и образовательная практика», который был разработан для студентов дошкольного отделения педагогического факультета ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского».

Введение

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (далее – ФГОС ДО) отводит игре центральное место. Реализация основной образовательной программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, является одним из принципов, лежащих в основе современного дошкольного образования (Основные положения ФГОС ДО, п. 1.2) [23].

Первоначальным практическим воплощением идеи создания и применения специальных обучающих игр как инструмента в руках педагога принято считать первую в мире научную систему дошкольного воспитания Фридриха Фребеля и практику «фребелевских» детских садов (XIX в.).

В отечественной дошкольной педагогике были глубоко и разносторонне проработаны аспекты применения игры как педагогического средства развития, воспитания и обучения дошкольников, как метода и приёма в образовательной деятельности с детьми. Категории «игра с правилами», «обучающая игра», «дидактическая игра» раскрыты в XX в. в трудах Е. И. Тихеевой, В. Н. Аванесовой, А. И. Сорокиной, А. К. Бондаренко и др. В фокусе внимания специалистов рубежа XX-XXI вв. оказались вопросы создания и применения «развивающих игр» и игровых технологий (Б. Никитин, В. В. Воскобович и др.), игры как формы организации образовательного процесса в ДОО (А. П. Усова, С. Н. Николаева и др.).

По-новому взглянули на сущность обучающей игры учёные начала XXI в., обратив внимание на то, что деятельность, в которой нет признаков свободной самостоятельной игры и прежде всего в которой ребёнок не является субъектом проявления инициативы, не может считаться игрой в полном смысле этого слова (Е. В. Трифонова, А. Н. Якшина и др.).

Федеральная образовательная программа дошкольного образования (далее – ФОП ДО) закрепляет право самостоятельного выбора педагогом вариативных форм, способов, методов и средств реализации Программы с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей, основных видов детской деятельности и признания приоритетности субъектной позиции ребёнка в образовательном процессе. ФОП ДО акцентирует внимание педагога на создании условий для игры как деятельности детей по собственному выбору и вместе с тем побуждает воспитателя максимально включать в работу все варианты использования игры в ДОО, применяя её как форму организации жизни и деятельности детей, как средство разностороннего развития личности, как метод или приём обучения, как средство саморазвития, самовоспитания, самообучения, саморегуляции.

В этой связи возникает ряд вопросов, значимых с точки зрения включения дидактической игры в образовательный процесс ДОО.

– Что же такое дидактическая игра, какие черты отличают её от игровых упражнений, при этом позволяя быть педагогическим средством в руках взрослого?

– Каким образом педагогу необходимо отбирать и включать дидактические игры в образовательную деятельность с дошкольниками, чтобы максимально реализовать развивающий, обучающий и воспитывающий потенциал такой игры, но при этом сохранить у детей уверенность в том, что они просто играют?

– Как найти баланс между использованием игровых упражнений для решения конкретных образовательных задач и подлинной дидактической игрой как педагогическим средством, как образовательной формой, методом, при применении которого не исчезает игра как детская деятельность?

– Есть ли место детской инициативе и самостоятельности в дидактической игре?

Ответы на эти и другие вопросы, актуальные для практиков, представлены в настоящем пособии.

Глава 1. История и теория обучающей игры в зарубежной и отечественной дошкольной педагогике

1.1. Идея обучения детей раннего и дошкольного возраста в игре: от народной педагогики – к современным педагогическим системам

История трансформации взглядов на игру как педагогическое средство, обладающее обучающим и воспитывающим потенциалом, а также применимое для коррекции проблем развития ребёнка, уходит корнями в традиции народной педагогики.

Первые обучающие игры, не ориентированные исключительно на развлечение, забаву, досуг подрастающего поколения, а стимулирующие освоение и применение ребёнком в игровой форме значимых для жизни знаний и умений, например представлений об окружающем мире, норм и правил поведения, трудовых действий взрослых и т.д. были созданы каждым народом и, передаваясь из поколения в поколение, стали частью народной культуры.

Народные игры являются исторически сложившимся общественным явлением, в котором находят отражение образ жизни людей, их быт и труд, национальные обычаи и традиции, устойчивые представления о ценных чертах и качествах человека (трудолюбие, смелость, ловкость, честность, смекалка, находчивость, воля к победе и др.). В основе обучения детей в игре в народной педагогической традиции лежит подтверждённое столетними наблюдениями убеждение в высокой восприимчивости маленьких детей к обучению в игре, с помощью игр и игрушек [13].

В середине XIX века возник интерес учёных к сбору народных игр. Например, в сборнике «Народные игры, преимущественно русские» (1895 г.), составленном Е. А. Покровским, описаны и классифицированы традиционные русские народные игры, обоснована их педагогическая ценность. В частности, Е. А. Покровский отметил такие черты традиционных народных русских игр, как широкие возможности для проявления инициативы ребёнка и усвоения навыков поведения в обществе сверстников.

Русский педагог К. Д. Ушинский, изучая народные русские игры, пришёл к мнению, что они являются уникальным воспитательным средством, обладая такими чертами, как доступность, понятность, увлекательность для маленьких детей благодаря близости образов и сюжетов к детскому опыту и воображению, а также благодаря заложенным в играх самостоятельности и активности ребёнка.

В дальнейшем в работах этнографов и педагогов были выделены общие черты народных игр, обуславливающие их высокий обучающий и воспитывающий потенциал:

- образность;
- эмоциональный подъём, высокая эмоциональная насыщенность;
- чёткость правил;
- наличие увлекательных игровых действий;
- включение фольклорного материала (считалок, песенок и т.п.);

- включение разнообразной детской активности, в том числе двигательной (в народных играх слово всегда сочетается с движением);
- юмор.

Народные обучающие игры позднее, на рубеже XIX-XX вв., стали частью педагогических систем последователей идей народной педагогики К. Д. Ушинского – создателей российских детских садов Е. Н. Водовозовой, А. С. Симонович, Л. К. Шлегер.

В мировой педагогической науке идею соединения обучения и игры в образовательной практике с детьми дошкольного возраста принято связывать с именем немецкого педагога Ф. Фребеля – создателя первой научной системы дошкольного воспитания и основателя детских садов (1782 – 1852 гг.).

Игры, специально созданные взрослыми для детей, были ядром педагогики детского сада Ф. Фребеля. Он впервые разработал специальные предметы для обучающих игр, «дары», и описал систему последовательных игр с детьми от младенческого до дошкольного возраста с использованием «даров». Важным условием таких игр автор считал эмоциональный подъём и единение воспитателя и детей, поэтому воспитатель не принуждает, а знакомит с предметом, побуждает к активным действиям, задаёт детям вопросы, помогает в случае затруднений, наблюдает за детской активностью с материалом, добавляет или усложняет задания, предоставляет детям возможность действовать самостоятельно. Обязательным элементом практики стало сопровождение действий детей с «дарами» весёлой песенкой, стихотворными текстами, то есть элементами, сближающими игры в системе Ф.Фребеля с традиционной народной обучающей игрой.



Рис. 1. Современный игровой набор «Дары Фребеля»

Система игр с «дарами Фребеля», направленная на ознакомление детей со свойствами предметов (форма, цвет, величина и др.), пространственными отношениями, элементарными математическими категориями, а также обеспечивающая развитие конструктивных навыков и мышления детей, стала стиму-

лом для возникновения более поздних зарубежных и отечественных педагогических систем, ориентированных также на соединение обучения с игрой. Система игр Ф. Фребеля известна и востребована и в современном российском дошкольном образовании, например, она является частью популярной авторской парциальной образовательной программы дошкольного образования «От Фребеля до робота: растим будущих инженеров», авт. Т. В. Волосовец, Ю. В. Карпова, Т. В. Тимофеева (2019 г.).

Значительный вклад в развитие идеи соединения обучения и игры внесла М. Монтессори, итальянский врач и педагог (1870 – 1952 гг.). Развивая идеи Ф. Фребеля, она разработала специальные *автодидактические* материалы и игры с ними для обогащения сенсорного опыта детей и для подготовки ребёнка к задачам повседневной жизни. Идея такого подхода заключалась в том, что если ребёнок учится самостоятельно, то он и в жизни будет более самостоятельным, не нуждающимся в постоянном руководстве. Важно, чтобы автодидактические материалы соответствовали возрастным возможностям и индивидуальным интересам детей, стимулировали и направили детскую активность, давали возможность выбора.

Заметки на полях

Автодидактичность – это свойство материалов обучать ребёнка с минимальным участием взрослого или вовсе без его участия. В автодидактических материалах заложена («встроена») задача, способ её выполнения и способ проверки правильности действий/контроля ошибок.



Рис. 2. Примеры автодидактических материалов из педагогической системы М. Монтессори

Автодидактические материалы в системе М. Монтессори помогают ребёнку самостоятельно добывать знания, педагог же уходит от роли транслятора знаний, становится консультантом-помощником, внимательным наблюдателем, создателем специальной среды, соблюдающим этапность, разновариантность и разноуровневость внесения новых материалов. При этом очевидно, что в подходе М. Монтессори активность детей с игровыми материалами носит скорее характер упражнений и даже называется «работой», деятельностью, а не игрой.

В зарубежной практике дошкольного образования также широкое распространение получила система бельгийского педагога, врача, психолога Ж. О. Декроли (1871-1932), который предложил систему последовательно усложняющихся игр с природными, а не специально созданными материалами,

составленных по принципу парности или лото. Кроме того, в систему Ж. О. Декроли включены игры со словом, не предполагающие использования дидактического материала.

В отечественной дошкольной педагогике и дошкольном образовании мы выделили ряд этапов разработки проблемы дидактической игры, её значения, сущности, роли и места в развитии, воспитании, обучении ребёнка раннего и дошкольного возраста.

Само понятие «**дидактическая игра**» (далее – ДИ) впервые появилось в отечественной педагогической науке и практике в связи с работами Е. И. Тихеевой (1867-1943 гг.), автора целостной педагогической системы, так называемого метода Е. И. Тихеевой, в основе которого лежит деятельность ребёнка в специально созданной материальной обстановке детского сада.

Е. И. Тихеевой было предложено определение ДИ: *«Дидактическими мы называем такие игры и занятия, которые связаны с определённой дидактической целью и требующие определённого дидактического материала»* [32]. Важно отметить, что Е. И. Тихеева не разводила понятия «дидактическая игра» и «игра-занятие», в обоих случаях отводя педагогу доминирующую роль в ДИ. Однако при этом эффективность ДИ как метода обучения и воспитания Е. И. Тихеева связывала с тем, насколько игра созвучна интересам ребёнка, доставляет ему радость и позволяет проявлять активность и самостоятельность.

Е. И. Тихеева считала ДИ одним из необходимых компонентов воспитательно-образовательной работы с детьми, наряду с чтением художественной литературы, беседами, рисованием, пением, трудом.

По результатам анализа отечественных и зарубежных педагогических систем и опыта использования обучающих игр с дошкольниками Е. И. Тихеева разработала оригинальную систему дидактических материалов, построенную на принципе парности и включающую 2 группы материалов:

– естественный материал – то есть природный (овощи, фрукты, цветы, плоды, семена, камни, ракушки и т.п.);

– искусственный материал – то есть специально созданный взрослыми в целях обучения детей (народные игрушки, дидактические игрушки, в т.ч. предложенная Е. И. Тихеевой **«дидактическая кукла»**, деревянные формы, разрезные картинки, тематические серии картинок и т.д.).

Е. И. Тихеева предложила при подборе и создании дидактического материала использовать принцип парности, дидактически обеспечивающий умственные и речевые действия ребёнка, связанные с сравнением, анализом, обобщением, и разработала парные картинки как дидактический материал для игр детей.

Заметки на полях

«Дидактическая кукла» – это, по сути, авторское дидактическое пособие, представляющее собой куклу с набором кукольной одежды, обуви, мебели, белья, предметов обихода, орудий труда. Дидактическая кукла находится в специально отведённом кукольном уголке и используется главным образом в рамках организованных педагогом игр и занятий (не в свободной детской деятельности) в целях обучения и воспитания дошкольников.

Работы Е. И. Тихеевой и её современников, посвящённые дидактической игре, способствовали тому, что дидактическая игра как метод воспитания и обучения дошкольников заняла прочное место в практике дошкольного воспитания и в первых программных документах для детских садов (30-40-е гг. XX в). Например, в «Руководстве для воспитателя детского сада» (1938г.) было представлено многообразие дидактических игр (игры с предметами, игрушками, настольные, игры со словом) и рекомендации для воспитателей по организации игр с детьми разных возрастных групп. Игра была провозглашена «одним из средств всестороннего развития ребёнка».

В советской дошкольной педагогике вопросы о сущности ДИ, её развивающем потенциале, видах, особенностях структуры, методике включения в образовательный процесс детского сада активно изучались рядом авторов, существенный вклад внесли Ф. Н. Блехер, Н. К. Крупская, Е. Ф. Иваницкая, А. И. Сорокина, Е. И. Радина, Е. И. Удальцова, З. М. Богуславская, А. П. Усова, В. Н. Аванесова, А. К. Бондаренко и др.[1, 4, 6, 9, 36]. Была определена роль и место ДИ в воспитании и обучении детей.

Так, Ф. Н. Блехер (1892-1977) связывала потенциал ДИ как с решением задач обучения чему-то новому, так и закрепления, углубления, систематизации имеющихся знаний и умений. Раскрывая характеристики дидактического материала для игры, автор обращала внимание на особые его признаки, выделяющие такой материал среди других пособий: дидактический материал специально сконструирован в соответствии с определёнными дидактическими задачами. Чтобы вызывать интерес у детей, отвечать возможностям их мышления, развивать произвольность, дидактический материал должен:

- быть внешне привлекательным (чистым, сохранным, изящным) и функциональным за счёт качественного выполнения всех частей, лёгкости, простоты (отсутствия лишних деталей, мелких изображений и т.п.);
- соответствовать принципу «действенной наглядности» (динамичность+наглядность материала);
- соответствовать возрасту (опыту, уровню знаний и умений детей);
- позволять ребёнку самому проверить и проконтролировать правильность действий (черта автодидактического материала);
- быть доступным каждому ребёнку (раздаточный материал, удобный для использования детьми, в достаточном количестве);
- храниться в специально отведённом месте, доступном для детей (чтобы дети могли легко достать игру и положить на место);
- вноситься в обиход детей постепенно (новизна) и убираться по мере того, как интерес детей снижается.

Ф. Н. Блехер одной из первых обратила внимание педагогов на то, что мотивы, побуждающие детей включаться в ДИ, меняются с возрастом: если малыши (ранний и младший дошкольный возраст) ориентированы на внешнюю привлекательность и занимательность дидактического материала, то более старших детей привлекает решение игровой (и связанной с ней интеллектуаль-

ной) задачи в процессе игры, а также взаимодействие с другими детьми в игре и итог игры [13].

В работах Е. И. Родиной, Е. И. Удальцовой раскрыты важные методические аспекты руководства ДИ со стороны воспитателя, в частности, описан способ объяснения новой игры детям разных возрастных групп:

- в раннем и младшем дошкольном возрасте – поэтапный наглядный показ игровых действий в ходе игры с непосредственным участием педагога;
- с детьми 4-5 лет – наглядный показ с сопровождением, словесными пояснениями действий и правил;
- для старших дошкольников – словесное объяснение, причём новую игру может объяснить как педагог, так и ребёнок, владеющий этой игрой.

В работах Е. И. Удальцовой, А. И. Сорокиной [31, 35] рассматривался широкий круг вопросов теории и методики ДИ, в частности, был выделен ряд обязательных элементов любой ДИ:

- дидактическая задача – основной элемент игры, которому подчиняются все остальные её части. ДИ организуется для решения дидактической задачи. Дидактическая задача, представленная для детей в игровой форме – в виде игровой задачи – решается наиболее успешно;
- содержание игры – связано с конкретной стороной области действительности, которую осваивают дети благодаря игре (мир природы, рукотворный мир, взаимоотношения людей и т.д.);
- правила игры – определяют, что и как должен делать ребёнок в игре, имеют обучающий, организующий, дисциплинирующий характер, являются обязательными для выполнения всеми игроками;
- игровые действия – проявление активности детей в игре для достижения игровой цели. Чем разнообразнее и содержательнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решается игровая и дидактическая задача.

А. И. Сорокина подчёркивала свойственную ДИ двойственность и сложность: игра должна решать педагогические задачи, выступая одной из форм обучения дошкольников, и в то же время оставаться детской игровой деятельностью. Искусство воспитателя – в сохранении черт подлинной игры за счёт сохранения игровых действий и специфических отношений участников игры. Как только игровые отношения нарушаются, исчезает и сама игра, принимая форму упражнения или занятия [31]. Авторами также поднимался вопрос о включении в ДИ таких специфических элементов, как соревновательность и выигрыш, и целесообразности применения ДИ с соревновательным моментом и игровым результатом в виде выигрыша со старшего дошкольного возраста (Е. И. Родина). А. И. Сорокина, З. М. Богуславская отмечали нецелесообразность отождествления дидактической игры и упражнений, подчеркивая, что в педагогической литературе вообще отсутствует чёткое различие игры с правилами и учебных упражнений, и любая деятельность ребёнка с дидактическими игрушками считается дидактической игрой.

Стремление обогатить педагогические возможности ДИ за счёт внесения в структуру игры интересных для детей сюжетов и ролей-образов побудило А. А. Смоленцеву предложить сюжетно-дидактические игры как особую разновидность ДИ [28].

Итак, отечественные авторы середины второй половины XX века отстаивали понимание ДИ как сложного педагогического явления, сочетающего в себе учебное (познавательное) и игровое (занимательное) начало. Была обоснована роль ДИ как метода и приёма обучения дошкольников, как формы организации образовательной деятельности, как самостоятельной игровой детской деятельности и как средства всестороннего развития и воспитания детей. Были выделены требования к дидактическим играм и материалам, определены специфические структурные элементы игры, предложены разнообразные классификации ДИ по различным основаниям: по направлению развития (образовательному содержанию), по характеру действий детей, по характеру игровых материалов и др.¹, даны методические рекомендации по руководству ДИ со стороны педагога. Вышло в свет множество сборников ДИ для применения в разных возрастных группах по разным направлениям обучения и воспитания детей.

Особый взгляд на разработку проблемы ДИ на рубеже XX-XXI вв. представили Н. Я. Михайленко и Н. А. Короткова (пособие «Игра с правилами в дошкольном возрасте»)[17]. В частности, авторы чётко поставили вопрос о нецелесообразности употребления термина «игра» по отношению к упражнениям с дидактическим материалом (даже если педагог привносит в эти упражнения игровые приёмы). Ключевым критерием и центральной характеристикой игр с правилом, в том числе и ДИ как одного из видов игр с правилом, авторы считают наличие специфического игрового результата в формате выигрыша, то есть первенства одного из играющих, определяющего момент завершения игры. Нацеленность ДИ на игровой результат отличает её от сюжетных самодеятельных игр, которые всегда носят процессный характер (игра без вешного результата). Наличие результата в формате выигрыша отличает ДИ от упражнения, в котором результат есть, но это итог действий отдельного участника. В пособии Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой также представлено общее направление формирования игры с правилами (в том числе ДИ), и здесь подход авторов существенно отличается от традиционного взгляда: если в традиции основное направление руководства ДИ связано с обучением детей выполнению игровых действий, усложняющихся от возраста к возрасту по мере повышения дидактической нагрузки игры, то Н. Я. Михайленко и Н. А. Короткова ведущим направлением формирования игры называют введение правила как обязательного предписания к совместным действиям, как достояние кооперации ребёнка со взрослым и со сверстниками. При таком подходе у детей в игре сразу, с первых этапов её освоения создаётся ориентация и на содержание действий, и на партнёра по игре. Авторы отмечают, что освоение игры с правилами, со всеми её специфическими характеристиками становится возможным лишь

¹ Подробнее – см. параграф 2.2. настоящего пособия.

в среднем дошкольном возрасте, в качестве критической точки определяется вторая половина пятого года жизни ребёнка².

Вопросы и задания

1. Используете ли вы в своей практике автодидактические материалы для организации детской деятельности? Поразмышляйте, удаётся ли вам в полной мере реализовать потенциал автодидактических материалов, давая детям возможность самим обнаружить заложенную («встроенную») в материал задачу, опробовать материал, освоить способ решения задачи и способ проверки правильности действий и контроля ошибок?

2. Проанализируйте свою «методическую копилку» – книжную полку с методической литературой, электронные накопители, содержащие собранные Вами для работы методические пособия, материалы. Книги каких авторов, упомянутых в данном разделе, присутствуют в ней? А какие из этих книг используются вами в реальной практике образовательной деятельности? Поразмышляйте, почему?

1.2. Нормативная база применения дидактической игры как особого педагогического средства в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста: положения ФГОС ДО и ФОП ДО

Приведём ряд ключевых документов международного и российского уровня, которые, с одной стороны, закрепляют право детей на игру, а с другой – устанавливают для педагогов и родителей обязанность включать игру в процесс развития, воспитания и обучения детей, создавать условия для развёртывания и развития игры как самостоятельной активности и самостоятельной деятельности ребёнка, используя разные виды игр в качестве педагогического средства.

– **Конвенция о правах ребёнка** (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи ООН от 20 ноября 1989) [14].

Общий комментарий ООН к статье 31 от 1 февраля 2013 г., принятый по инициативе ИРА (Международная ассоциация игры – International Play Association), устанавливает право ребёнка участвовать в играх.

– **Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»** от 29.12.2012 № 273-ФЗ (с изм. и доп., вступ. в силу с 11.01.2023) [38].

Статья 64 (п.2), посвящённая дошкольному уровню общего образования, гласит: «Образовательные программы дошкольного образования направлены на разностороннее развитие детей дошкольного возраста с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей, в том числе достижение детьми дошкольного возраста уровня развития, необходимого и достаточного для успешного освоения ими образовательных программ начального общего образования,

² Подробнее – см. параграф 1.4. настоящего пособия.

на основе индивидуального подхода к детям дошкольного возраста и специфичных для детей дошкольного возраста видов деятельности...».

– **Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО) [23].**

В Общих положениях ФГОС ДО, п. 1.2 (4), среди принципов, лежащих в основе документа, указан принцип реализации Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы прежде всего в форме игры.

В разделе 2 ФГОС ДО, п. 2.7 указывается, что конкретное содержание образовательной программы дошкольного образования в пяти образовательных областях (социально-коммуникативное, познавательное, речевое, физическое, художественно-эстетическое развитие) может реализовываться в различных видах деятельности. В раннем возрасте игра представлена среди основных видов детской деятельности, в том числе игра с дидактическими игрушками. В дошкольном детстве игра (в том числе дидактическая и подвижная) стоит первой в перечне основных видов деятельности ребёнка.

В разделе ФГОС ДО, п. 3.2.5 среди условий, необходимых для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста, особое место занимают позиции, связанные с:

- обеспечением возможности для принятия детьми решений, для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности;
- оказанием недирективной помощи детям, поддержкой детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности прежде всего в игре;
- поддержкой спонтанной игры детей, её обогащением, обеспечением игрового времени и пространства.

В п. 4.6 ФГОС ДО среди целевых ориентиров на этапе завершения дошкольного образования, видим следующие:

«...ребёнок владеет разными формами и видами игры...»;

«...ребёнок способен ... применять накопленный опыт для осуществления различных видов детской деятельности, принимать собственные решения и проявлять инициативу».

– **Федеральная образовательная программа дошкольного образования (ФОП ДО) [25].**

В п. 5.4 среди планируемых результатов на этапе завершения освоения Федеральной образовательной программы (к концу дошкольного возраста) фигурируют следующие позиции:

«ребёнок владеет разными формами и видами игры...»;

«ребёнок проявляет интерес к игровому экспериментированию с предметами, к развивающим и познавательным играм, в играх с готовым содержанием и правилами может объяснить содержание и правила игры другим детям, в совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками...».

Ряд пунктов ФОП ДО чётко определяет место игры в жизни дошкольника и в образовательном процессе ДОО:

- п. 24.5: «Игра занимает центральное место в жизни ребёнка, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности. В игре закладыва-

ются основы личности ребёнка, развиваются психические процессы, формируется ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации. Играя вместе, дети строят свои взаимоотношения, учатся общению, проявляют активность и инициативу и другое. Детство без игры и вне игры не представляется возможным».

– п. 24.6: «Игра в педагогическом процессе выполняет различные функции: обучающую, познавательную, развивающую, воспитательную, социокультурную, коммуникативную, эмоциогенную, развлекательную, диагностическую, психотерапевтическую и другие».

– п. 24.7: «В образовательном процессе игра занимает особое место, выступая как форма организации жизни и деятельности детей, средство разностороннего развития личности; метод или приём обучения; средство саморазвития, самовоспитания, самообучения, саморегуляции. Отсутствие или недостаток игры в жизни ребёнка приводит к серьёзным проблемам прежде всего в социальном развитии детей».

– п. 24.8: «Учитывая потенциал игры для разностороннего развития ребёнка и становления его личности, педагог максимально использует все варианты её применения в ДО»;

– в пунктах ФОП ДО, раскрывающих задачи и содержание образовательной деятельности по разным образовательным областям с детьми разных возрастных групп, также отражён аспект включения детей в различные дидактические игры.

Вопросы и задания

1. Проанализируйте, в каких вариантах преимущественно используется игра в вашей образовательной практике как самостоятельная детская деятельность? Как педагогическое средство? Чем это обусловлено? (профессиональной инерцией, имеющимися профессиональными установками и навыками, возрастом детей, др.).

2. Что подразумевается под «способами оказания недирективной помощи детям, поддержки детской инициативы и самостоятельности в игре»? Какие именно действия необходимо осуществлять воспитателю в данном направлении?

3. Предусмотрена ли в вашей группе/ДОО практика свободного доступа детей к дидактическим материалам и играм, которые дети сами могут выбирать и добровольно в них участвовать?

1.3. Сущностные характеристики дидактической игры в дошкольном образовании

Отправной точкой для верного понимания педагогами сущности ДИ и осознанного, педагогически целесообразного выбора ДИ и применения их в образовательной практике мы считаем знание ключевых элементов и сущностных характеристик подлинной ДИ.

Специфические структурные элементы ДИ (по А. К. Бондаренко, Н. Я. Михайленко, Н. А. Коротковой и др.) [2, 4, 17]:

- Сочетание:

- учебной задачи, которая задаётся взрослым;
- игровой задачи, которую принимают и реализуют дети.

Соотношение учебной и игровой задачи в подлинной ДИ отражено в словах Г. Г. Кравцова и Е. Е. Кравцовой: «Самая главная особенность дидактических игр в том, что учебная задача никак не представлена ребёнку. Ребёнок не осознаёт её дидактизма, ничего не знает об учебной цели. ... Поэтому дидактическая игра в глазах ребёнка – обычная детская игра...» [22].

- Наличие правил игры, формализованных, безличных, договорных и обязательных для всех.

Группы правил в ДИ:

- *нормативные правила* – это нормативные способы регуляции совместной деятельности, реализующие моральный принцип справедливости (*различные формы жребия, очерёдность, правила перераспределения функций при переходе от одного цикла игры к другому и др.);

- *собственно игровые (инструментальные) правила* – конкретные предписания, определяющие действия участников в каждой игре (*как ходить, как выполнять игровые действия). Многообразие ДИ существует за счёт собственно игровых, конкретных правил действия. Состав и содержание этих правил может определять простоту или сложность игры;

- *правила и критерии установления выигрыша*, которые позволяют зафиксировать первенство одного из играющих (как определяется победитель, например, «кто раньше всех..., тот выигрывает», «кто больше всех..., тот выигрывает», «кто без ошибок..., тот выигрывает» и т.п.).

Участники игры должны освоить все эти виды правил для того, чтобы развернуть процесс совместной деятельности.

- Сочетание:

- **умственных действий** (связанных с сравнением, анализом, обобщением, запоминанием и т.д.);

- **практических действий**, реальных и однозначных (например, собирание целого из частей, выстраивание последовательности предметов, определение лишнего и др.);

- **игровых действий**, условных, привлекательных для детей (например, прятанье-поиск, загадывание и отгадывание, заколдовывание и расколдовывание, изменение характеристик предмета и др.).

- Наличие объективно заданного игрового результата-выигрыша.

Дополнительными необязательными элементами дидактической игры могут быть сюжет, игровые образы (роли), в этом случае можно говорить о таком варианте дидактической игры, как сюжетно-дидактическая игра.

Выделенные структурные элементы ДИ определяют ряд неотъемлемых её характеристик, которые являются также и специфическими «маркерами» подлинной ДИ:

– состязательные отношения команд-участников или детей-участников с установлением первенства (выигрыша) одной из сторон, при этом соотношение позиций играющих сторон может быть разным:

1 вариант – функции участников одинаковы, и они последовательно реализуют игровые действия, состязаясь друг с другом;

2 вариант – игра включает две основные антагонистические функции и, соответственно, две состязающиеся стороны (независимо от того, представлены они отдельными играющими или командами);

3 вариант – в игре выделена отдельная функция, отличающаяся от остальных преимущественной активностью (*водящий), от которой зависят действия остальных играющих.

– совместный характер деятельности, хотя иногда дети могут играть и индивидуально (когда ребёнок играет сам с собой, но при этом сохраняются все ключевые элементы и характеристики ДИ);

– цикличность (повторяемость), когда продолжение процесса игры есть повторение игрового цикла, каждый раз завершающегося игровым результатом;

– реиграбельность, которая проявляется в том, хотят ли дети сыграть в эту же игру снова, даже если они её уже «прошли» и получили игровой результат (как выигрыш, так и проигрыш).

Заметки на полях

Реиграбельность (от англ. replayability, replay value) — качественная характеристика игры, которая определяет степень её привлекательности для участников. Связана с интересом детей к игровой задаче, материалам и содержанию игры, посильным (не слишком низким и не слишком высоким) уровнем сложности игровых действий и правил, возможностью получить удовольствие от процесса и результата игры, возможностью самореализации.

Педагогу важно различать в своей практике следующие категории:

– дидактическая игра как совместная со взрослыми или самостоятельная деятельность детей, в которой присутствуют все специфические структурные элементы ДИ (таковы, например, игры по типу лото, домино, «игры-бродилки» и т.д.);

– «игровой материал» как дидактическое пособие, которое обычно представляет собой набор предметов, картинок, карточек, фишек и т.п. с прилагаемым методическим комментарием – описанием способов развертывания активности с материалом. В подавляющем большинстве случаев такие наборы названы производителями «Игра» (это написано на коробке/контейнере, в котором находится материал), однако в методическом описании не содержится признаков подлинной ДИ, её элементов и характеристик, и вместо игры детям предлагается упражнение с дидактическим материалом;

– «упражнение».

Как и в игре, в упражнении присутствует учебная задача, она ставится перед ребёнком в формате практической задачи (например, собери пазл, сложи картинку из частей, найди лишний предмет и т.п.). Для достижения обучающего эффекта от упражнения важна правильность выполнения действий (техника, последовательность и т.д.) – следовательно, в упражнении имеют место инструментальные правила.

Заметки на полях

Упражнение представляет собой повторное (многократное) выполнение детьми умственного или практического действия заданного содержания, с целью овладения им или повышения его качества.

Но в отличие от игры упражнение имеет практический результат (например, собранная картинка, выстроенная цепочка действий, составленное предложение и т.п.). В рамках упражнения в целях мотивации ребёнка часто используются игровые приёмы такие, как внесение игрушек, появление игровых персонажей, придание действиям детей игрового характера и др., в этом случае упражнение приобретает характер игрового. Но от этого упражнение не становится дидактической игрой в связи с отсутствием в нём нескольких важнейших элементов подлинной дидактической игры, а именно: игровой задачи, нормативных правил, правил и критериев установления выигрыша и, собственно, игрового результата в виде выигрыша.

Мы не стремимся уменьшить педагогическую ценность упражнения как метода и приёма образовательной деятельности с детьми. Педагогу важно понимать, что развивающие, воспитательные и обучающие эффекты применения упражнения и подлинной ДИ различны, и при выборе упражнения либо ДИ как педагогического инструмента ориентироваться на ожидаемые эффекты.

Для упражнения главный образовательный эффект заключается в более полном и качественном овладении ребёнком определённым действием (умственным, речевым, практическим) и превращении действия в зависимости от достигнутой меры его автоматизации в умение или навык. Разумеется, в рамках упражнения развиваются восприятие, мышление, память, речь, внимание дошкольников.

Для ДИ можно выделить 2 группы образовательных эффектов:

1. Очевидные эффекты ДИ:

усвоение, систематизация, обобщение знаний, умений ребёнка, в связи с тем обучающим содержанием, которое заложено в игре и реализуется через выполнение игровой задачи.

2. Неочевидные, но не менее важные эффекты:

- развитие у детей нормативной регуляции поведения (а не просто произвольного действия). В ДИ как кооперированной деятельности, требующей соблюдения правила, обязательного для всех участников, возникает необходимость во взаимной нормативной регуляции (контроле за выполнением правил);
- освоение и актуализация детьми в деятельности нормативных способов реализации морального принципа справедливости;
- развитие стремления к успеху в достижении определённого результата, к сопоставлению своих достижений с результатами сверстников;
- опыт переживания своего неуспеха, принятия успеха сверстника в игре, переживания временной неудачи в такой эмоционально значимой для ребёнка, но пока ещё социально не значимой деятельности, как игра;
- овладение ребёнком различными типичными формами взаимодействия (одновременные и последовательно-поочерёдные действия с другими, обмен функционально-распределёнными действиями внутри группы и между командами и т.п.), а также развитие способности к договору, предварительному согласованию предстоящих действий;
- развитие познавательных психических процессов, познавательной деятельности, интеллектуальных операций, умения самостоятельно и рационально отбирать и использовать имеющиеся знания для решения игровой задачи. В связи с этим ДИ относятся к «рубежным играм» (А. Н. Леонтьев), представляющим собой переходную форму к деятельности учебного характера. Подлинная ДИ является средством «становления ребёнка как субъекта познания: развивают любознательность, познавательную инициативность и активность, способность к поиску решения новых задач; формируют положительное отношение к своим возможностям, веру в свои силы, чувство собственного достоинства» (А. Н. Давидчук).

Заметки на полях

В соответствии с п. 24.17 ФОП ДО «самостоятельная деятельность предполагает самостоятельный выбор ребёнком её содержания, времени, партнёров. Педагог может направлять и поддерживать свободную самостоятельную деятельность детей».

Одним из ключевых вопросов для педагога, стремящегося к осознанному, педагогически целесообразному выбору и применению ДИ в образовательной деятельности, является вопрос о том, есть ли в дидактической игре место детской инициативе и самостоятельности.

Для понимания сущности самостоятельной детской ДИ важно развести категории «*инициатива, идущая от субъекта игры*» и «*инициатор игры*» (С. Л. Новосёлова, Е. В. Трифонова) [13, 33, 34]. В ДИ, по определению созданной взрослыми в целях обучения и воспитания детей, инициатива идёт от взрослого, то есть цель игры, способы и средства для её реализации изначально задаёт взрослый, даже если он лично не участвует в игре. Вместе с тем, когда

конкретная дидактическая игра уже освоена детьми, предложить игру, то есть выступить её инициатором, может не только взрослый, но и ребёнок.

Что нужно для того, чтобы ДИ приобрела характер самостоятельной детской деятельности, в которой ребёнок может стать инициатором? С одной стороны, очевидно, что игра должна быть привлекательной, интересной для ребёнка. С другой стороны, ребёнок должен освоить способ развёртывания конкретного типа игры.

– На начальных этапах под влиянием интереса к игровому материалу и/или игровым действиям ребёнок осваивает «технику» игры, следуя за взрослым и повторяя «рисунок» игры. Преимущественно на этом этапе дидактические игры проходят как совместные со взрослым или более компетентными старшими детьми/сверстниками.

– Даже если на этапе освоения игры дети пытаются играть сами, без участия взрослого, их игру нельзя назвать полностью самостоятельной, поскольку дети воспроизводят усвоенный образец игры и продолжают ориентироваться на поддержку со стороны взрослого.

– По мере освоения более развитой формы игры (к старшему дошкольному возрасту) ребёнку становится доступна некоторая степень творчества в игре, которая проявляется в вариантах ухода от шаблона игры. Дети не только могут сами выбирать игру и игровых партнёров, но и предлагать способы усложнения привычных игровых действий и известных правил игры и даже (по договорённости с другими игроками) вносить новые правила, благодаря которым игра становится интереснее для участников.

На этапе, когда дидактическая игра уже может носить характер самостоятельной деятельности детей, она в своей развитой, сложной форме самостоятельной деятельности становится подлинным средством развития дошкольников (Е. О. Смирнова) [27].

Опираясь на ФОП ДО (п. 24.2), в которой выделены варианты организации совместной со взрослым и самостоятельной детской деятельности, представим путь изменения позиций педагога и ребёнка в ДИ по мере освоения игры детьми (схема 1 и таблица 1).



Схема 1. Изменение позиций педагога и ребёнка в ДИ по мере её освоения ребёнком

Варианты развёртывания ДИ по мере её освоения детьми

| Характеристики ДИ | Игра, инициируемая и организуемая взрослым | Совместная игра, в которой взрослый и ребёнок – играющие участники | Игра, инициируемая взрослым, но проходящая без участия педагога | Игра, инициируемая детьми, самостоятельная детская |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Кто выбирает игру | педагог | выбрать игру может как педагог, так и ребёнок | педагог | дети |
| Кто предлагает игру | педагог | предложить игру может как педагог, так и ребёнок | педагог | дети |
| Кто знакомит с игровым материалом, объясняет правила, технику действий | педагог (дети по просьбе педагога могут напомнить те или иные моменты, если игра уже знакома им) | дети вместе с педагогом осваивают игровой материал, вспоминают/проговаривают правила и предстоящие действия | дети (педагог наблюдает, при необходимости направляет, корректирует, подсказывает, поддерживает) | дети |
| Кто организует игровой коллектив (выбирает участников, определяет порядок действий, распределяет функции игроков) | педагог (дети по просьбе педагога могут напомнить те или иные моменты, если игра уже знакома им) | дети вместе с педагогом | дети (педагог наблюдает, при необходимости направляет, корректирует, подсказывает, поддерживает) | дети |
| Кто «ведёт» игру, развёртывает игровую ситуацию | педагог (может передать детям ведущую функцию, если игра уже знакома детям) | «вести» игру могут как дети, так и педагог (по договорённости, по очереди и т.п.) | дети (педагог наблюдает, при необходимости направляет, | дети |

| | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| | | | корректирует, подсказывает, поддерживает) | |
| Кто принимает решение об окончании игры или переходе на новый цикл, кто оценивает результат | педагог (может передать детям ведущую функцию, если игра уже знакома детям) | дети вместе с педагогом | дети (педагог наблюдает, при необходимости направляет, корректирует, подсказывает, поддерживает) | дети |

С учётом возрастных возможностей детей раннего и младшего дошкольного возраста целесообразно признать, что в образовательной деятельности с детьми данных возрастных групп применимы **игровые упражнения**, которые подготавливают детей к освоению всех компонентов подлинной ДИ. **В формате инициированной взрослым совместной деятельности** подлинная ДИ появляется в образовательной практике с детьми средней группы, соответственно, уже с этого возраста можно говорить об использовании ДИ как метода образовательной деятельности. И наконец, поскольку все элементы подлинной ДИ, в том числе все категории правил, а также навыки кооперации осваиваются ребёнком в полной мере к старшему дошкольному возрасту, можно говорить о том, что ДИ **как самостоятельная деятельность детей** может иметь место у старших дошкольников.

Вопросы и задания

1. Опираясь на выделенные элементы и характеристики дидактической игры, дайте собственное, авторское определение этого понятия.

2. Проанализируйте 3 ситуации:

- Старшая группа. Воспитатель зовёт детей поиграть в «Волшебный мешочек» по-новому, объясняет правила: «Я спрятала в мешочке незнакомые вам предметы. Вам нужно по-очереди опускать руку в мешочек, брать предмет и пробовать угадать на ощупь, что это. Потом достаёте предмет, и мы все вместе проверяем, верно вы угадали или нет». Дети встают вокруг мешочка, выполняют предложенные действия.

- Артём (6 л. 2 мес.) получает от воспитателя коробку с пазлом, садится его собирать.

- Руслан и Егор (по 7 лет) берут с полки коробку с игрой-бродилкой «Ну погоди!», занимают часть стола. Некоторое время они спорят, кто будет ходить первым, затем Руслан предлагает сыграть в «Камень-ножницы-бумага», определяется первый ходящий, игра начинается. Мальчики играют полный кон, начинают второй, но завершить его не успевают, так как нужно собираться на прогулку. Ребята договариваются продолжить игру вечером.

Вопрос 1. Какую роль занимают дети и педагог в описанных выше ситуациях?

Вопрос 2. Можно ли утверждать, что во всех этих случаях ребёнок (дети) участвует в дидактической игре? Аргументируйте ответ, опираясь на признаки дидактической игры.

3. Составьте топ-5 дидактических игр, которые вы, как педагог, организуете с детьми (для детей) вашей группы чаще всего. Проанализируйте структурные элементы этих игр. Сделайте вывод, какова доля упражнений и подлинных ДИ в вашем топ-5.

1.4. Освоение дидактической игры детьми: современный взгляд на методический аспект образовательной практики

Освоение детьми игр с правилами (в том числе ДИ) может идти разными путями. В частности, в условиях разновозрастных играющих сообществ дети приобщаются к традиционным играм через наблюдение действий старших, более компетентных детей. Однако практика современного дошкольника в этом плане весьма ограничена, ведь возможность включения ребёнка в разновозрастные играющие сообщества минимальна, и ребёнок приобретает опыт преимущественно в моновозрастных группах в ДОО. Следовательно, для освоения современными дошкольниками игры с правилами (в том числе ДИ) как специфической деятельности необходима целенаправленная работа со стороны взрослого (педагога).

В традиционной отечественной дошкольной педагогике разрабатывался вопрос о методике руководства дидактическими играми в контексте реализации педагогом ведущей роли, позволяющей ему научить детей правильно выполнять игровые действия, таким образом обеспечивая достижение усложняющихся дидактических задач в игре. Были выделены следующие аспекты руководства ДИ со стороны педагога.

1. Подготовка к игре:

- отбор педагогом ДИ в соответствии с образовательными задачами (с опорой на образовательную программу и план образовательной деятельности, а также с учётом наблюдений за детьми);
- определение педагогом наиболее удобного времени для включения ДИ (в рамках занятия, в совместной с детьми образовательной деятельности);
- выбор места для игры;
- определение педагогом количества играющих (вся группа, небольшие подгруппы, индивидуально);
- подготовка/выбор педагогом дидактического материала (игрушки, игровые предметы, картинки);
- подготовка воспитателя (осмысление игры и места педагога в ней, приёмов руководства);
- подготовка детей (расширение представлений о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимых для решения игровой задачи).

2. Проведение игры:

- ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них);
- объяснение хода и правил игры. При этом воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на чёткое выполнение правил;
- показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведёт к нужному результату (например, если кто-то из ребят подсматривает, когда по правилу необходимо закрыть глаза);
- определение роли воспитателя в игре, его участие в качестве партнёра, наблюдателя или мастера. Мера непосредственного участия воспитателя в игре определяется возрастом детей, уровнем их подготовки, сложностью дидактической задачи, игровых правил. Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих (советом, вопросом, напоминанием);
- подведение итогов игры – это ответственный момент в руководстве ею, т.к. по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить о её эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой детской деятельности. При подведении итогов воспитатель подчёркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и соблюдение правил.

3. Анализ прошедшей игры направлен на выявление приёмов её подготовки и проведения: какие приёмы оказались эффективными в достижении поставленной цели, что не сработало и почему. Это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры, избежать впоследствии ошибок. Кроме того, анализ позволит выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними.

В традиционном подходе также представлены методические рекомендации по руководству ДИ в разных возрастных группах. Например, с детьми раннего возраста особый акцент необходимо делать на освоении детьми действий с игрушками, предметами, материалами, дети должны иметь возможность постучать, переставить, переложить их, разобрать на составляющие части (разборные игрушки), вновь составить и т.п., то есть осуществить предметные действия, сочетающиеся с условными (игровыми) действиями. Поскольку дети могут многократно повторять одни и те же действия, воспитателю необходимо постепенно переводить активность детей на более высокую ступень. Например, дидактическая задача «Научить детей различать кольца по величине» реализуется через игровое задание «Собери башенку правильно». Показ способа действий содержит в себе одновременно развитие игрового действия и новое игровое правило. Выбирая колечко за колечком и надевая на стержень, воспитатель даёт наглядный образец игрового действия, комментируя свои действия (например, «Вот самое большое колечко. Я возьму его первым, положу вниз. Очень хорошо получается! Теперь возьму колечко поменьше. Как я его найду? Сравню...»). Он проводит рукой по надетым колечкам и обращает внимание детей на то, что башенка становится красивой, ровной, что она собрана правильно. Это наглядный показ педагогом» – и предлагает детям самим это сделать.

С детьми младшего дошкольного возраста можно проводить игровые упражнения, в которых уже появляются простые инструментальные правила. При этом целесообразнее объяснение правил объединять с показом игрового действия. Если в игре есть несколько правил, то не следует сообщать их сразу. С детьми этого возраста воспитателю целесообразно самому включаться в игру и вызывать у детей интерес к дидактическому материалу, учить играть с ним. Игры необходимо проводить так, чтобы они создавали бодрое, радостное настроение у детей, учили бы детей играть, не мешая друг другу, постепенно подвели к умению играть небольшими группами. В этом возрасте ДИ помогают детям лучше узнать окружающие предметы и возможные действия с ними, способствуют координации движений, развитию глазомера, овладению пространственными ориентировками.

У детей среднего дошкольного возраста есть некоторый опыт совместных игр, но и здесь только появляется возможность участия детей в подлинной ДИ, и воспитателю необходимо принимать участие в таких играх. Воспитатель учит детей играть, играя с ними, стремится вовлечь в игру всех детей, постепенно подводит их к умению следить за действиями и словами товарищей. Правила игры объясняются до её начала. Подбираются такие игры, в процессе которых дети должны вспомнить и закрепить бытовой словарь. Могут использоваться

игры с куклой и комплектами всех предметов обихода. Широко используются музыкально-дидактические игры, вводятся словесные игры.

Дети старшего дошкольного возраста обладают значительным игровым опытом и достаточно развитым мышлением, при условии многократного участия в игровых упражнениях и ДИ им уже доступны все основные структурные элементы подлинной ДИ. У детей проявляется произвольное внимание, самостоятельность в решении поставленной задачи, в выполнении правил, в том числе соревновательность и игровой результат в формате выигрыша. Дети легко воспринимают чисто словесные объяснения новой игры, лишь в отдельных случаях требуется наглядный показ. Широко используются словесные игры, требующие большого умственного напряжения. С детьми этого возраста проводятся игры со всей группой и с небольшими подгруппами. В процессе совместных игр у детей складываются коллективные взаимоотношения. Необходимо сохранить эмоциональное настроение детей, переживание радости от хода игры и удовлетворение от её результатов. Воспитатель знакомит детей с игрой, вместе с ними участвует в игре, чтобы выяснить, насколько её правила усвоены детьми. Затем предлагает детям играть самостоятельно, при этом сначала следит за ходом игры, выступает в качестве арбитра в конфликтных ситуациях. Заканчивая игру, педагог должен вызвать у детей интерес к её продолжению, создать радостную перспективу. Обычно он говорит: «Новая игра будет ещё интереснее». Воспитатель разрабатывает варианты знакомых детям игр и создаёт новые – полезные и увлекательные.

Современный взгляд на ДИ как специфическую совместную деятельность педагога с детьми и самостоятельную детскую деятельность, на наш взгляд, предполагает поэтапное освоение детьми всех структурных элементов подлинной ДИ в процессе совместных игр взрослых с детьми (см. таблицу 2). Ключевым условием эффективности формирования ДИ у детей является реализация педагогом позиции играющего партнёра на всех этапах освоения игры детьми.

**Этапы освоения ДИ детьми и методические рекомендации для педагогов
(на основе подхода Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой)**

| Этап освоения игры | Формат игры | Возраст детей | Содержание этапа | Методический комментарий |
|---------------------------|------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 этап – начальная стадия | Совместная игра взрослого с детьми | Ранний и младший дошкольный | <p>Освоение детьми универсальной схемы поочередного выполнения простых результативных действий по правилу.</p> <p>Педагог демонстрирует целостный общий для всех детей образец взаимодействия в игре, уже содержащий действия с предметом по правилу. Участие в игре представляет собой обмен одинаковыми действиями с общим игровым материалом (предметом)</p> | <p>– взрослый выполняет роль компетентного партнёра, ведёт за собой детей в игре;</p> <p>– ключевая задача педагога – подбор игрового материала, стимулирующего простые поочередные действия детей по правилу. Сам игровой материал должен отвечать следующим требованиям:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) содержать один общий предмет оперирования, обладание которым определяет в данный момент активность одного из участников; 2) игровое предметное действие завершается ярким внешним эффектом – результатом, который служит для участников знаком окончания действия одного из них и перехода предмета оперирования (и активности) к следующему участнику; 3) действия с предметом привлекательны для детей и не требуют от них чрезмерных усилий; <p>– правило должно быть простым (понятным, очевидным, открытым для детского восприятия). Примеры действия по</p> |

| | | | | |
|--------|------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | <p>простому инструментальному правилу: «Можно брать только одну игрушку/карточку...», «Карточку кладу рядом с похожей, смотри как...»; примеры простых нормативных правил: «Сначала я, потом ты...», «Играем по очереди...»;</p> <ul style="list-style-type: none"> – педагогу целесообразно использовать простые игры без сюжетного обрамления, которое может отвлекать внимание ребёнка от правила как ключевой черты таких игр; – важно предоставлять детям разнообразный материал, т.к. это приводит к расширению диапазона разнообразных самостоятельных и совместных действий по элементарному правилу; – чтобы дети раннего и младшего возраста стремились подражать взрослому, воспроизводя схему игрового взаимодействия, поведение взрослого в игре должно быть эмоциональным |
| 2 этап | Совместная игра взрослого с детьми | Средний дошкольный | <p>Освоением детьми специфических критериев выигрыша и возникающей на этой основе установки на выигрыш, элементов состязания, цикличности.</p> <p>Взрослый развѣтывает с детьми конкретные схемы игры, включающие целостный процесс построения игры (реализация цик-</p> | <ul style="list-style-type: none"> – взрослый должен быть НЕ стоящим над детьми, а равноправным участником игры, претендующим на успех так же, как и дети. Он должен играть увлечѣнно, но честно, неукоснительно следуя правилам. Только в условиях такой партнѣрской игры со взрослым обязательность выполнения правил принимается детьми добровольно, и дети осознают и принимают смыслы выполнения действий по правилу |

| | | | | |
|--------|-------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | ла, фиксация выигрыша, переход к следующему циклу и т. д.), выделяет выигрыш (свой собственный и других), демонстрирует стремление к успеху (выигрышу), показывает возможность его достижения при дальнейшем развёртывании игры | для достижения игрового результата – выигрыша |
| 3 этап | Самостоятельная игра детей с возможным включением взрослого | Старший дошкольный | <p>Освоение детьми умения преобразовывать известные правила игры, приходиться к соглашению относительно новых правил, обязательных для всех участников.</p> <p>Результатом этого этапа является выделение в совместной деятельности детей предварительного этапа «придумывания» правил и соглашения относительно них с сохранением всех специфических черт игры с правилами.</p> <p>В самостоятельных играх детей появятся элементы творческой активности по изобретению новых правил, совместного планирования действий</p> | <p>– необходимо предлагать детям (размещать в игровом пространстве, в доступе для детей) игровой материал, вызывающий у детей представления об уже известной им игре с правилами, но не позволяющий буквально её воспроизвести (т. е. неполный, частично изменённый материал);</p> <p>– педагог, как равный участник игры, может предлагать возможные варианты развёртывания игры, давая детям пример «ломки» стереотипов, расшатывания привычных структур игры</p> |

Вопросы и задания

1. Проанализируйте свой опыт организации совместных дидактических игр с детьми. Реализуете ли Вы позицию играющего партнёра?
2. Поразмышляйте над вопросом о том, стоит ли воспитателю, играющему в дидактические игры с детьми среднего и старшего дошкольного возраста, незаметно для детей нарушать правила (намеренно «поддаваться»), чтобы дать детям возможность выиграть? Если да, то для чего? Если нет, то почему? Обоснуйте свою позицию.

Глава 2. Вариативность применения дидактической игры как формы, метода и приёма в образовательной деятельности с детьми

2.1. Применение игровых приёмов в образовательной деятельности с детьми раннего и дошкольного возраста

Выделим сущностные характеристики игровых приёмов:

- в структуре игрового приёма НЕ представлены все структурные элементы ДИ, однако имеет место игровая задача, игровое действие;
- игровой приём представляет собой отдельный, конкретный способ работы педагога и детей, направленный на решение узкой, частной педагогической задачи (например, игровой приём может использоваться для привлечения внимания детей, повышения мотивации, активизации детской деятельности и т.п.);
- приём может быть как частью метода, так и самостоятельным инструментом в рамках разных образовательных форм.

С точки зрения методики применения игровых приёмов в образовательной деятельности с детьми важными мы считаем следующие позиции:

1. Использование игровых приёмов возможно с детьми любых возрастов.

2. Не в каждой образовательной ситуации необходимо применять игровые приёмы. В случаях, когда предлагаемая деятельность сама по себе обладает высокой привлекательностью для детей или же материал, используемый в деятельности, вызывает устойчивый детский интерес, применение игровых приёмов не только не обязательно, но может стать чужеродным отвлекающим моментом для детей. Так, если детям старшего дошкольного возраста предлагается новый интересный материал и оборудование для практического применения в детской исследовательской деятельности, в этом случае в игровой мотивации (например, использовании приёма «ситуация затруднения игрового/сказочного персонажа») уже нет необходимости.

3. Педагогическая целесообразность выбора и применения тех или иных игровых приёмов определяется прежде всего возрастом детей. Так, например, приём «сюрпризный момент» адекватен для применения даже с детьми раннего возраста, тогда как приём «ситуация затруднения игрового/сказочного персонажа» целесообразно использовать с дошкольниками, поскольку данный приём основан на проявлении сопереживания, сочувствия, социальных мотивов, которые формируются в дошкольном детстве.

4. Осознанный выбор педагогом конкретного игрового приёма означает, что педагог идёт не от игрового материала или привлекательного для детей персонажа, действия, а от понимания педагогической задачи и ожидаемого результата применения игрового приёма в конкретной образовательной ситуации (для чего нужен приём?).

5. Эффективность применения игрового приёма с детьми любой возрастной группы связана с тем, насколько адекватно педагог учёл при выборе приёма интересы, склонности, предпочтения детей, их опыт. Например, применяя столь популярный у практиков приём затруднения игрового/сказочного персонажа («Поможем белочке собрать орешки», «Поможем Незнайке найти дорогу...»), педагогу важно выбрать такого персонажа, который знаком и интересен детям группы и чья проблема эмоционально затронет детей и вызовет стремление включиться в активность, чтобы помочь.

Игровые приёмы в образовательной деятельности с дошкольниками³

| Задача, которую позволяет решить применение игрового приёма | Условное название игрового приёма | Возрастная адресованность | | | | Примеры, комментарии | Результат |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------|-----------------|---------------------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| | | Ранний возр. | Мл. дошк. возр. | Средний дошк. возр. | Старший дошк. возр. | | |
| Приветствие | Игровое упражнение «Как можно поздороваться?» | Дети повторяют за взрослым | + | + | + | Используются разные способы приветствия (существующие, придуманные детьми, используемые сказочными персонажами, вербальные и невербальные) | Создание благоприятного эмоционального настроения |
| Знакомство/сближение | Игровое упражнение «Те, кто...» | | + | + | + | Детям предлагается выполнять определённые действия в соответствии с инструкцией (например, «Топните те, кто любит конфеты», «Хлопните те, кто любит бегать», «Поднимите правую руку те, кто в выходной ходил в кино» и т.д.) | Создание настроения на совместную деятельность |

35

³ При составлении таблицы мы опирались на материалы пособия Ю. В. Илюхиной «Секреты интересного занятия» [10].

| | | | | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------|---|---|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Эмоциональный отклик, привлечение внимания детей к какому-то объекту /процессу/ событию | Сюрпризный момент | Важна включённость ребёнка в действие с игрушкой/предметом | + | + | | Приход гостя-игрушки, сказочного или игрового персонажа | Дети отвлеклись от других занятий, сфокусировали внимание |
| | | | + | + | + | Неожиданное событие (громкий звук – колокольчик, звонок, появление необычного предмета, исчезновение привычного предмета в группе и т.п.) | |
| | Инсценировка коротких стихов, сказок, сценок | + | + | + | | Для короткой инсценировки используются игрушки театра Петрушки, Бибабо, пальчикового театра, настольного или иного вида театра | |
| | Выполнение заданных игровых действий | | + | + | + | «Кто меня слышит – топните!» «Кто меня видит – хлопните!» «Кто знает, как поймать тишину? Загрём – тогда поймает» «Как думаете, если мы все зажмуримся и замолчим – произойдёт чудо? Давайте проверим?» | |

| | | | | | | | |
|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | | | «Кажется, я слышу что-то необычное! Тише-тише-тише-тише... Вы слышите?» | |
| Мотивация к деятельности | Ситуация затруднения игрового/сказочного персонажа | | Сообщает персонаж | Дети опосредованно узнают о ситуации (записка, письмо, звонок, сообщение на телефон) | | Сообщение детям о том, что у знакомого и любимого ими персонажа (Лунтика, Незнайки, мимишки Кеши...) возникла проблема, нужна помощь | Дети принимают цель, появляется мотив деятельности (Зачем мне это надо?), достижение цели деятельности становится лично значимым для ребёнка |
| | Загадывание и отгадывание загадок | | + | + | + | Загаданная детям загадка – создаёт эффект неизвестного. Необходимость придумать загадку – создаёт проблемную ситуацию | |
| | «Коробка сюрпризов» | + | + | + | + ⁴ | В группе есть коробка, в которой появляются необычные предметы, загадки, задания для детей | |
| Поддержание интереса, высокой активности детей | Оживление/одушевление персонажа, игрушки, предмета, части тела взрослого/ребёнка, материала | | + | + | | Знакомые детям предметы (мяч, колокольчик, ладонь руки, кусочек меха и др.) «оживают», вступают в диалог, выполняют различные действия | Дети активно, с интересом участвуют в деятельности |

⁴ Для каждой возрастной группы предметы выбираются с учётом интересов детей

| | | | | | | | |
|--|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|---|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | «Волшебный предмет-помощник» | | + | + | + ⁵ | Волшебные предметы (например, волшебная палочка, шляпа, путеводный клубочек, волшебный микрофон и др.) помогают в выполнении заданий | |
| | «Мы превращаемся...» (появление роли/образа) | Дети могут выполнять игровые действия (например, прыгать, как заяц...) | + | + | + | Чтобы выполнить задание, необходимо стать кем-то, чем-то, принять какую-то роль и действовать характерно для роли | |
| | «Предметы превращаются...» | Предметы и их значение предлагает педагог | Дети могут предложить предметы и их значение | | | Привычным предметам придаётся игровое значение (например, в песочнице/на занятии по ИЗО-деятельности педагог предлагает выпечь пирогов с начинкой: ягодами, творогом, рыбой, картошкой и т. д. Что может быть начинкой? Любые предметы: разноцветные пуговицы, камушки, веточки, ракушки, листики и т. д.) | |

⁵ Для каждой возрастной группы предметы выбираются с учётом интересов детей

| | | | | | | |
|--|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------|---|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | «Место превращается...» | | + | + | + | Привычным помещениям, зонам, пространствам придаётся игровое значение (место под столом – пещера, раздевалка – другая планета...) |
| | Сюжетный ход | | + | + | + | Происходит что-то необычное, сказочное, волшебное (появление или исчезновение привычных предметов, появление сказочных/фантастических предметов...) |
| | Игровое действие | Простые игровые действия | + | + | + | Выполнение действий прятанья-поиска, загадывания-отгадывания, заколдовывания-расколдовывания, убежания-преследования и др. |
| | Взаимодействие с игровым/сказочным персонажем (игрушкой) | Тактильный и зрительный контакт с игрушкой | Диалог с персонажем, совместные действия | | | В рамках разных организационных форм с детьми могут взаимодействовать как хорошо знакомые персонажи (герои), так и придуманные педагогами |
| | Внесение элемента случайности | | | + | + | Считалка, жеребьёвка, фанты и др. |
| | Внесение новых правил | | | + | + | Задание усложняется при помощи внесения новых правил выполнения действий (например, нести «яйца» – мячики – можно |

| | | | | | | | |
|----------------------------------|-------------------------------------------|--|---|---|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| | | | | | | только одной рукой, второй не помогать) | |
| | Обыгрывание незавершённых детских работ | | + | + | + | Незавершённая работа (рисунок, аппликация, постройка и т.д.) используется как своеобразный игровой предмет, либо вступает в игровое взаимодействие с детьми. Например, недостроенный самолет пытается лететь без крыла | |
| | Соревновательный момент | | | + | + | Кто раньше/кто первый/кто больше... | |
| Переключение внимания, разгрузка | Необычное задание в воображаемой ситуации | | | + | + | Педагог предлагает детям выполнить необычные/непривычные действия в игровой ситуации. Например, «Представьте себе, что мы попали в страну, где все ходят задом наперед... где жители ходят, держась правой рукой за левое ухо... где не умеют ходить, а только прыгают на одной ножке... где все жители умеют летать, для этого они надувают щеки... » | Дети переключились на другую деятельность, отдохнули |

| | | | | | |
|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Оценка и анализ результатов детской деятельности</p> | <p>Обыгрывание завершённых продуктов детской деятельности (поделок, рисунков, построек и т.п.)</p> | <p>Способ обыгрывания предлагает взрослый</p> | <p>Способ обыгрывания предлагают дети</p> | <p>Полученное изображение, конструкция или аппликация работа используется как своеобразный игровой предмет для выполнения игровых действий</p> | <p>Дети могут увидеть и оценить особенности полученного результата продуктивной деятельности, применив его в игровой ситуации</p> |
|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

2.2. Дидактическая игра как метод в образовательной деятельности с дошкольниками: разнообразие вариантов и методический аспект

Прежде всего необходимо уточнить, что категория «игровой метод» шире, чем категория ДИ: среди игровых методов выделяют и ДИ, и игровые упражнения.

Выделим сущностные характеристики ДИ как метода в образовательной деятельности с дошкольниками:

- представляет собой систему последовательных взаимосвязанных способов работы педагога и детей, которые направлены на решение основных дидактических задач;
- применяется в рамках разных организационных форм (на занятиях, в режимных моментах, в разных вариативных современных организационных формах);
- современным педагогам дошкольного образования доступно большое разнообразие видов дидактических игр.

Заметки на полях

Традиционно в отечественной дошкольной педагогике к категории игровых методов относятся не только подлинные дидактические игры, но и игровые упражнения с дидактическими материалами, поэтому в классификациях ДИ, раскрывающих специфику каждого вида игр, можно заметить присутствие как упражнений, так и собственно ДИ.

Видовое разнообразие ДИ – это результат педагогического творчества многих поколений исследователей и практиков. Организуя образовательную деятельность, системно используя игровые методы, можно получить достаточно существенные развивающие эффекты в работе с детьми разных возрастных групп.

В силу многообразия детских игр оказывается сложным определить исходные основания для их классификации. В каждом

авторском подходе предлагаются те критерии, которые отвечают конкретной теории.



Схема 2. Видовое разнообразие дидактических игр

По характеру игрового действия (Сорокина А. И.) [31] выделяются следующие виды дидактических игр:

- ✓ игры-путешествия;
- ✓ игры-предположения;
- ✓ игры-поручения;
- ✓ игры-загадки;
- ✓ игры-беседы.

Игры-путешествия позволяют заинтересовать ребёнка привлекательной для него сменой деятельности, воображаемым перемещением, усилить впечатление от информации, придать познавательному содержанию необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. В ходе таких игр обостряются внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчается преодоление трудностей и достижение успеха; игры этой группы направлены на развитие кругозора, познавательных интересов и потребностей, ценностных ориентаций; способствуют систематизации знаний, смысловому творчеству, мыслительной деятельности, коммуникации детей и педагогов.

Игра-путешествие даёт возможность объединить разные виды деятельности: наблюдение, экспериментирование, продуктивную деятельность, труд, спорт и т. д. Игра-путешествие отображает реальные факты или события, но в рамках игровых действий, преодоления игровых препятствий, затруднений.

В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов её решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от её решения, содержательный отдых. В состав

игры-путешествия могут входить загадки, ребусы, подарки и многое другое (например «Путешествие в сказочный лес», «На морском дне» и др.). [13, 19]

Игра-путешествие применима для дошкольников на разных возрастных этапах, так как, во-первых, в ней присутствует интересный сюжет, во-вторых, дети могут «путешествовать» по условным маршрутам разной сложности и длительности. Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, её развитием, чудесами. Игра-путешествие предполагает обязательную роль руководителя (экскурсовода, начальника экспедиции), т. е. эффективность во многом определяется руководством детской деятельностью со стороны педагогов и организаторов игры-путешествия. Именно через них дошкольники знакомятся с новыми местами, животными, растениями, получают самые различные сведения об окружающей действительности.

Игры-предположения заключаются в том, что перед детьми ставится задача и создаётся ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии такой игры: «Что было бы..?», «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Игровые действия определяются задачей и требуют от детей соответствующего предполагаемого действия согласно поставленным условиям, созданным обстоятельствам.

Игры-предположения чаще всего используются при организации развивающей работы с детьми старшего дошкольного возраста, т.к. требуют определённых мыслительных навыков, в частности, умения устанавливать причинно-следственные связи, чтобы соотнести уже имеющиеся у ребёнка представления об окружающем мире с игровыми обстоятельствами. В играх подобного рода содержится также и соревновательный элемент, например игра «Кто быстрее сообразит?».

Игры-поручения имеют структурные элементы, одинаковые с игрой-путешествием, но по содержанию они более примитивные, легче и короче по продолжительности. В их основе лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Эта форма дидактических игр вполне подходит и для организации взаимодействия с детьми младшего дошкольного возраста. Так, в данном случае игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: «Собери в корзиночку все предметы (или игрушки) красного цвета», «Разложи колечки по величине», «Достань из мешочка предметы круглой формы». Усложняясь в содержании, игры-поручения вполне подходят и в работе со старшими дошкольниками «Придумай проект и оборудуй место для гаража игрушечных машин» и т.п.

Игры-загадки – в основе этих игр лежит принцип загадывания и отгадывания загадок, игры могут быть самыми разнообразными по содержанию и организации. Содержанием загадок является окружающая действительность: социальные и природные явления, предметы труда и быта, растительный и животный мир, в них отражаются достижения науки, техники, культуры. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребёнка. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует

умение рассуждать, делать выводы, умозаключения. («Отгадай загадку – покажи отгадку», «Найди, где спрятано», «Сундучок с секретом» и другие).

Игры-беседы (диалоги) – в их основе общение воспитателя и детей, детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе воспитатель часто идёт не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета – темы игры, познавательное содержание игры не лежит «на поверхности»: его нужно найти, добыть, сделать открытие и в результате что-то узнать. Ценность игры-беседы в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей, воспитывает умение слушать и слышать вопросы воспитателя, вопросы и ответы детей, умение сосредотачивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение, развивает умение участвовать в беседе. Сюда можно отнести такие игры, как «Сядем рядком да поговорим ладком», «У нас в гостях Незнайка», «Расскажи о себе», «Что случилось с нами», «Как ты провёл выходные», «Где бывали, что видали» и др.

Достаточно также известна в отечественной педагогике классификация ДИ, предложенная В. Н. Аванесовой [1]:

- ✓ Игры-поручения.
- ✓ Игры с прятаньем и поиском.
- ✓ Игры с загадыванием и отгадыванием.
- ✓ Сюжетно-ролевые дидактические игры.
- ✓ Игры-соревнования.
- ✓ Игры в фанты или игры в запретный «штрафной» предмет.

Игры-поручения, основанные на интересе детей к действиям с игрушками и предметами: подбирать, складывать и раскладывать, вставлять, нанизывать и т. д. Игровое действие по своему характеру часто совпадает с практическим действием с предметами.

Игры с прятаньем и поиском, основанные на интересе детей к неожиданному появлению и исчезновению предметов, их поиску и нахождению.

Игры с загадыванием и отгадыванием, привлекающие детей неизвестностью: «Узнай», «Отгадай», «Что здесь?», «Что изменилось?».

Сюжетно-ролевые дидактические игры, игровое действие которых заключается в изображении различных жизненных ситуаций. В выполнении ролей взрослых: продавца, покупателя, почтальона; или животных: волка, гусей и т. д.

Игры-соревнования, основанные на стремлении быстрее достичь игрового результата, выиграть: «Кто первый», «Кто быстрее», «Кто больше» и т. д.

Игры в фанты или игры в запретный «штрафной» предмет (картинку), его свойства (например, цвет), связанные с интересными игровыми моментами: избавиться от ненужного, сбросить карту, удержаться, не потребовать себе штрафной предмет или картинку, не сказать запретного слова (Пример «Да и нет – не говори, чёрное и белое – не называй»).

По содержанию ДИ можно разделить на:

- ✓ математические;
- ✓ сенсорные;
- ✓ речевые;
- ✓ музыкальные;
- ✓ природоведческие;
- ✓ для ознакомления с окружающим миром.

Математические дидактические игры сосредоточены на формировании у дошкольников элементарных математических представлений. Они позволяют педагогу сделать процесс обучения детей счёту более привлекательным и интересным. Таковы игры, направленные на обучение счёту: «Какой по счёту?», «Чего больше?», «Один - много», «Назови число» и др.), освоение величин, простейших зависимостей и измерительной деятельности («Кто выше?», «Ленточки», «Лесенка»), решение арифметических задач («Занимательные задачки», «Сколько будет?» и др.), восприятие детьми пространственных и временных отношений и ориентировок («Который час», «Когда это бывает?», «Путешествие» и др.). [] и других пособиях по развитию у дошкольников элементарных математических представлений [5].

Сенсорные игры чаще всего используются в работе с детьми раннего и младшего дошкольного возраста, но не теряют своей привлекательности и для более старших детей. Они нацелены на обучение дошкольников обследованию предметов, развитие представлений о сенсорных эталонах. Дидактические игры «Чудесный мешочек», «Разноцветные дорожки», «Где, чей бантик?», «Чем похожи и не похожи» и др. предназначены для обследования предмета, нахождения различий в признаках и требуют словесного обозначения этих признаков. В дидактических играх «Сервиз», «Пуговицы для кукол» и др. дети научаются группировать предметы по какому-либо качеству, они сравнивают предметы по схожим и отличительным признакам, выделяя существенные из них. В итоге, дети с помощью дидактических игр подводятся к познанию сенсорных эталонов.

Речевые дидактические игры «Кто, что делает?», «Путешествие по комнате», «Скажи по-другому», «Назови одним словом» и др. стимулируют развитие речи дошкольников. Содержание их разнообразно и зависит от целей, которые ставит педагог.

Музыкальные игры используются как в педагогической практике, так и в работе специалистов дошкольных образовательных организаций: «Кто громче?», «Угадай, чей голос?», «Повторяй за мной», «Какой инструмент звучит?», «Какая песенка звучит», «Солнышко и дождик», «На чём играю», «Кто как поёт?», «Весёлые нотки» и другие.

Природоведческие игры традиционно применяются для организации деятельности по ознакомлению детей с окружающим миром, ориентированы на воспитание интереса к природным объектам и явлениям, на формирование бережного и ответственного отношения к природе. Игры природоведческого содержания Дрязгуновой В. А. сгруппированы по разделам [8]:

- Игры по ознакомлению детей с деревьями и кустарниками

- Игры для ознакомления детей с овощами и фруктами
- Игры для ознакомления детей с растениями
- Игры для ознакомления детей с животными.

Дидактические природоведческие игры применяются в условиях дошкольного образовательного учреждения, помогают воспитателю организовать образовательную деятельность с детьми дошкольного возраста, научить их применять полученные представления в практической деятельности. Дети получают базовые природоведческие и экологические знания, учатся правильно себя вести на природе.

Игры для ознакомления с окружающим миром «Что сначала, что потом?», «Кто что делает?», «Режим дня», «Кому что нужно для работы?», «Чай-питие», «Загадки», «Что на картинке?», «В театре», «Магазин», «На прогулке» и др. помогают ребёнку в ориентировке в событиях и явлениях повседневной жизни.

По видам дидактического материала [6, 13]:

- Игры с предметами (игрушками, природным материалам)
- Настольно-печатные игры
- Словесные игры.

В играх с предметами применяются игрушки и реальные предметы (предметы природы). Играя с ними, дети учатся сравнивать, определять характеристики предметов, устанавливать сходство и различия. Преимущество таких игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов, величиной, качеством, цветом, решаются задачи на сравнение, установление последовательности, классификацию. Последовательно задачи усложняются: дошкольники объединяют предметы по какому-либо признаку (цвету, форме, назначению, качеству), что сказывается на развитии точности восприятия, формирования основ логического мышления.

Игры с природными материалами интересны и занимательны, что побуждает детей играть с ними. Семена растений, листья, камушки, шишки, веточки, разнообразные цветы и т.д. — всё это применяется при организации и проведении дидактических игр с детьми. Такие игры позволяют воспитателю проводить их во время прогулки, непосредственно находясь на природе, при этом закрепляются знания детей об окружающей их природной среде, формируются мыслительные процессы и операции (анализ, синтез, классификация) и наряду с этим воспитывается любовь к природе и бережное к ней отношение.

Настольно-печатные дидактические игры – это занимательные игры по ознакомлению с окружающим миром, явлениями живой и неживой природы, миром животных и растений: «домино», «лото», «парные картинки». Сначала в такой игре даётся лёгкое задание – нахождение среди различных картинок двух абсолютно одинаковых. Затем задания усложняются: ребёнок не только по внешним признакам объединяет картинки, но и по смыслу. Задача таких игр — учить детей логическому мышлению, формировать умения составлять целый предмет из отдельных частей.

Настольно-печатные игры делятся на несколько видов [8]:

1. Парные картинки.

2. Лото. Игры в лото закрепляют знания детей, обогащают активный словарь. Тематика лото разнообразна: «Игрушки», «Одежда», «Посуда», «Дикие и домашние животные», «Растения», и др.

3. Домино. В этой игре принцип парности реализуется через подбор карточек-картинок при очередном ходе.

4. Разрезные картинки и складные кубики (к этой же категории можно отнести разнообразные виды пазл). Игры направлены на развитие внимания детей, сосредоточенности, на конкретизацию представлений, соотношение между целым и частью. Изображённый сюжет или предмет делится на несколько частей.

5. Игры типа «Лабиринт» развивают пространственную ориентацию, умение предвидеть результат действия; предназначены для старших дошкольников.

Настольно-печатные игры способствуют развитию наглядно-действенного мышления, установлению взаимосвязи между предметами; закреплению представлений о предметах и их назначении; развитию навыков классификации предметов, обобщения их по существенным признакам, развитию речи детей, воображения.

Словесные игры – это игры без опоры на наглядный материал, только со словом. Дети, играя, приобретают новые знания, используя уже имеющиеся. Детям в играх необходимо самостоятельно решать разного рода мыслительные задачи: давать характеристику предметам, выделяя их характерные признаки, отгадывать по описанию, находить сходства и отличия. В среднем и старшем дошкольном возрасте, когда у детей начинает активно развиваться логическое мышление, словесные игры педагогами используются с целью формирования мыслительной деятельности и самостоятельности в решении задач. Такие дидактические игры способствуют подготовке детей к обучению в школе: формируют умение внимательно слушать педагога, обнаруживать ответ на поставленный вопрос, применять полученные знания в соответствии поставленной задачей.

Условно словесные игры Бондаренко А. К. делит на 4 группы [3]:

1. игры, используемые для формирования умения вычленять основные (главные) признаки предметов, явлений: «Когда это бывает?», «Продуктовый магазин», «Где был Петя?»;

2. игры, используемые для формирования умений сравнивать, сопоставлять, делать правильные выводы: «Угадай, что где растёт?», «Похож – не похож»;

3. игры, используемые для формирования умения объединять и систематизировать предметы по разного рода признакам: «Назови три предмета», «Кому что нужно?», «Назови одним словом»;

4. игры, используемые для формирования внимания, быстроты мышления, сообразительности, выдержки, чувства юмора: «Краски», «Испорченный телефон», «Белого и чёрного не называть», «Летает – не летает».

По критерию **познавательного интереса** ДИ делятся на:

- ✓ интеллектуальные;
- ✓ эмоциональные;
- ✓ регулятивные;
- ✓ творческие;
- ✓ социальные.

Каждая группа имеет свою ценность для развития дошкольников. Понимание взрослым их многообразия позволяет существенно обогатить образовательную среду детского сада. Рассмотрим более подробно специфику каждой группы игр.

Интеллектуальные – словесные игры (игры-головоломки, игры-загадки, игры-предположения, ребусы, шарады, шахматы, шашки, логические игры).

Эмоциональные (игры-развлечения, игры с народной игрушкой, словесно-подвижные, сюжетные игры обучающего содержания, игры-беседы).

Регулятивные (настольно-печатные, игры с прятаньем и поиском, игры-соревнования, игры-поручения, игры на коррекцию речи).

Творческие (буриме, игры-фокусы, театрализованные, музыкально-хоровые, игры в фанты, игры-труд).

Социальные (сюжетно-ролевые игры дидактического содержания, игры с предметами, игры-путешествия, игры-экскурсии).

Целесообразно дополнить вопрос о видовом разнообразии игр ещё одним подходом к классификации, в основании которого – степень и характер требуемых игрой умений или способностей (Х. Шварцман) [17]. Автор рассматривает игры с правилами в целом, выделяя среди них:

- игры, основанные на ловкости (физической компетенции);
- стратегические игры, требующие умственной компетенции;
- игры, основанные на случайности, удаче (где результат не зависит от физической или умственной компетенции играющего).

На первый взгляд, можно все дидактические игры отнести к категории игр стратегических, требующих умственной компетенции. Однако в практике как организованных взрослыми игр, так и самостоятельных игр детей достаточно редко обнаруживаются эти типы игр в чистом виде, более того, обычно игры сочетают в себе все элементы, хотя какой-то может быть преобладающим. Так, излюбленные игры дошкольников – так называемые «бродилки» – сочетают в себе столь сильно привлекающий детей элемент шансовости, удачи (игрок бросает кубик и не может повлиять на количество ходов, которое ему выпадет), но при этом игра, это очевидно, требует ловкости пальцев и элементарных математических знаний. В подобных играх нередко также присутствуют дополнительные задания, которые необходимо выполнить игроку, оказавшемуся на определённой части поля (например, отгадать загадку, найти лишний предмет и т.п.). В связи с тем, что здесь присутствует выраженное обучающее начало в сочетании с занимательностью и наличием всех основных структурных элементов ДИ (см. п. 1.3 настоящего пособия), подобные игры определённо можно отнести к играм дидактическим.

Проанализировав множество методических пособий – сборников дидактических игр, используемых педагогами дошкольного образования в своей работе, мы пришли к мнению, что во всех случаях предлагаемые авторами пособий подборки включают преимущественно упражнения (чаще всего игровые) разной направленности для различных возрастных групп, тогда как подлинные дидактические игры со всеми их специфическими элементами представлены минимально.

С учётом развивающего потенциала подлинной ДИ (см. п. 1.3 настоящего пособия) на нескольких примерах обозначим пути преобразования/модификации упражнения в формат подлинной дидактической игры (таблица 4).

Как модифицировать упражнение в дидактическую игру

| № п/п | Направление (образовательная область) по ведущей дидактической задаче | Было: упражнение | | | Стало: дидактическая игра | | |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Название (в сборнике) | Ведущая дидактическая задача | Содержание | Название дидактической игры | Задачи игры | Элементы игры |
| 1 | Познавательное развитие | «Движение по заданной инструкции» (для детей мл, ср, ст. возраста) | 1. Формировать элементарные математические представления (счёт, ориентировка в пространстве и на плоскости (право-лево) 2. Учить принимать и выполнять словесную инструкцию / «читать» наглядную | Для средней группы: педагог в ведущей роли, предлагает детям по устной инструкции выполнять определённые действия в заданной последовательности, например: «Два шага влево, два шага прямо, три шага вправо» и т.п. Может использоваться стихотворное сопровождение, например: | Модификация: «Роботы и программисты» (для детей средней группы – совместно со взрослым; для детей старшего возраста – самостоятельно) | 1. Формировать элементарные математические представления (счёт, ориентировка в пространстве и на плоскости (право-лево) 2. Учить принимать и выполнять словесную инструкцию / «читать» наглядную инструкцию-схему 3. Учить работать в паре «программист» – «робот», развивать умение договариваться, предварительно согласовывать предстоящие действия | 1. Игровая задача, значимая для детей: быстрее и правильнее всех пройти маршрут 2. Ролевые позиции «программист» – «робот» 3. Нормативные правила: 1) пары начинают движение одновременно; 2) пары не мешают друг другу на маршруте 4. Правила определения выигрыша: выигрывает та пара, которая быстрее остальных и без ошибок пройдёт |

| № п/п | Направление (образовательная область) по ведущей дидактической задаче | Было: упражнение | | | Стало: дидактическая игра | | |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| | | Название (в сборнике) | Ведущая дидактическая задача | Содержание | Название дидактической игры | Задачи игры | Элементы игры |
| | | | инструкцию-схему | <p>«Мы в строю шагаем браво. Мы науки познаём. Знаем лево, знаем право. И, конечно же, кругом. Это правая рука. Ох, наука нелегка! «Стойкий оловянный солдатик» На одной ноге постой-ка, Будто ты солдатик стойкий. Ногу левую – к груди, Да смотри, не упади. А теперь постой на левой, Если ты солдатик смелый»</p> | | 4. Развивать навыки взаимной нормативной регуляции поведения для быстрого и точного прохождения маршрута в паре «программист»-«робот» | маршрут и окажется на финише |

| № п/п | Направление (образовательная область) по ведущей дидактической задаче | Было: упражнение | | | Стало: дидактическая игра | | |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Название (в сборнике) | Ведущая дидактическая задача | Содержание | Название дидактической игры | Задачи игры | Элементы игры |
| | | | | Старший возраст: педагог в ведущей роли предлагает выполнять заданные движения с опорой на рисунок/на схему. Дети, освоив способ работы со схемой, могут брать на себя ведущую роль, а также сами составлять схемы маршрутов движения | | | |
| 2 | Речевое развитие | «Назови слово на звук...» (для ср, ст. возраста) | 1. Развивать фонематические представления, слуховое внимание | Вариант 1. Взрослый произносит звук и кидает мяч ребёнку, а тот называет слова, которые начинаются с этого звука и перебрасывает мяч | Модификация: «Кто больше?» (старшая группа – совместно со взрослым; подготовительная – | 1. Развивать фонематические представления, слуховое внимание 2. Формировать умение выполнять последовательно-поочередные действия с другими | 1. Игровая задача, значимая для детей: назвать как можно больше слов на заданный звук и победить. 2. Ролевые позиции «водящий» и «игроки» |

| № п/п | Направление (образовательная область) по ведущей дидактической задаче | Было: упражнение | | | Стало: дидактическая игра | | |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Название (в сборнике) | Ведущая дидактическая задача | Содержание | Название дидактической игры | Задачи игры | Элементы игры |
| | | | | <p>взрослому (например, «а» – азбука, арбуз...)</p> <p>Вариант 2. «Зоркий глаз» Детям предлагается найти в окружающей обстановке предметы, в названии которых есть заданный звук</p> | самостоятельно) | детьми | <p>3. Нормативные правила: 1) называть слова по очереди; 2) повторы названных слов другими игроками недопустимы 4. Правила определения выигрыша: из игры выбывает тот, кто не смог назвать слово на заданный звук; выигрывает тот, кто назвал слова на все предложенные звуки и не ошибся. Выигравший в очередном коне игры участник становится ведущим следующего кона</p> |

| № п/п | Направление (образовательная область) по ведущей дидактической задаче | Было: упражнение | | | Стало: дидактическая игра | | |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Название (в сборнике) | Ведущая дидактическая задача | Содержание | Название дидактической игры | Задачи игры | Элементы игры |
| 3 | Социально-коммуникативное развитие | «Определи настроение» (для ср, ст. возраста) | 1. Формировать умение определять эмоции людей по картинкам (фото, рисунку/ Схематичному изображению) | Используются игровые поля, на которых изображены разные ситуации из жизни детей и набор карточек-схем с изображением эмоций (радости, грусти, гнева, испуга, удивления, обиды). Воспитатель достаёт из мешочка карточку с изображением эмоции, ребёнок должен определить и назвать эмоцию и разместить её на том поле, на котором изображена соответствующая ситуация. | Модификация: «Зеркало» (для детей средней группы совместно со взрослым; для детей старшего возраста самостоятельно) | 1. Формировать умение определять эмоции людей по картинкам (фото, рисунок/схематичному изображению) 2. Развивать у детей внимательность к эмоциональному состоянию других 3. Формировать опыт переживания, временной неудачи, умение принимать успех сверстника в игре | 1. Игровая задача, значимая для детей: точно узнать эмоцию другого и победить 2. Ролевые позиции «водящий» и «игроки» 3. Нормативное правило: называть эмоцию, изображённую на карточке по очереди 4. Правила определения выигрыша: из игры выбывает тот, кто не смог назвать правильно эмоцию; выигрывает тот, кто назвал все эмоции без ошибок |

| № п/п | Направление (образовательная область) по ведущей дидактической задаче | Было: упражнение | | | Стало: дидактическая игра | | |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Название (в сборнике) | Ведущая дидактическая задача | Содержание | Название дидактической игры | Задачи игры | Элементы игры |
| | | | | Можно изображать эмоцию при помощи мимики/ пантомимики | | | |
| 4 | Художественно-эстетическое | «Цветик-Семицветик» (для ср, ст. возраста) | 1. Совершенствовать представление детей о цветах спектра 2. Развивать зрительное внимание | Воспитатель знакомит детей со стихотворением «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Детям предлагается собрать «Цветик-Семицветик», присоединять лепестки к центру цветка, в соответствии со словами стихотворения, называть по порядку цвета. Затем воспитатель предлагает детям по | Модификация: «Найди место лепестка в цветке» (для детей старшего возраста, сначала совм. со взрослым, затем самостоятельно) | Задачи: 1. Совершенствовать представления детей о цветах спектра 2. Развивать зрительное внимание 3. Формировать умение выполнять последовательно-поочередные действия с другими детьми 4. Развивать выдержку и навыки нормативной регуляции своего поведения | 1. Игровая задача, значимая для детей: собрать больше всех «фишек» за правильно определённый цвет недостающего лепестка и найденные в помещении предметы того же цвета, что и лепесток цветка 2. Ролевые позиции «водящий» и «игроки» 3. Нормативные правила: 1) закрывать и открывать глаза по команде ведущего; |

| № п/п | Направление (образовательная область) по ведущей дидактической задаче | Было: упражнение | | | Стало: дидактическая игра | | |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Название (в сборнике) | Ведущая дидактическая задача | Содержание | Название дидактической игры | Задачи игры | Элементы игры |
| | | | | команде взрослого закрыть глаза, педагог убирает один из лепестков, дети по команде открывают глаза и называют, лепесток какого цвета исчез. Затем педагог может предложить детям найти в помещении предметы того же цвета, который исчез среди лепестков цветка | | | 2) запрещено подсказывать или путать других игроков; 3) тот игрок, кто первым верно назвал недостающий цвет, идёт искать предметы соответствующего цвета в помещении. 4. Правила определения выигрыша: выигрывает тот, кто получил больше всех фишек за верное определение недостающего цвета и большее число найденных предметов в группе того же цвета. Выигравший в очередном коне игры участник становится ведущим следующего кона |

| № п/п | Направление (образовательная область) по ведущей дидактической задаче | Было: упражнение | | | Стало: дидактическая игра | | |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Название (в сборнике) | Ведущая дидактическая задача | Содержание | Название дидактической игры | Задачи игры | Элементы игры |
| 5 | Физическое развитие | «Школа мяча» (для ср, ст. возраста) | 1. Закреплять умение ловить мяч двумя руками, отбивать мяч двумя руками, ловить и отбивать мяч одной рукой | Для игры используется небольшой нетяжёлый мяч. По заданию взрослого, ребёнок выполняет следующие действия: 1. Бросать мяч вверх и ловить его двумя руками. 2. Бросать мяч о стену и ловить его двумя руками. 3. Бросать мяч о землю и ловить его то правой, то левой рукой. 4. Бросить мяч о стену, дать ему упасть на землю и отскочить, по- | Модификация: «Битва мячей» (для детей старшего возраста, сначала совм. со взрослым, затем самостоятельно) | 1. Закреплять умение ловить мяч двумя руками, отбивать мяч двумя руками, ловить и отбивать мяч одной рукой 2. Формировать умение одновременно выполнять действия внутри команды и удерживать мотив соревнования между командами 3. Формировать опыт переживания временной неудачи, умение принимать успех сверстника в игре | 1. Игровая задача, значимая для детей: правильно выполнить все движения и принести победу команде 2. Ролевые позиции «судья» и «игроки-участники команд» 3. Нормативные правила: 1) следовать заданию команды-соперника и выполнять предложенную ими последовательность действий с мячом, 2) команды выполняют задания друг друга по очереди 3) судья – арбитр беспристрастно оценивает как качество показа упражнения для повтора, так и |

| № п/п | Направление (образовательная область) по ведущей дидактической задаче | Было: упражнение | | | Стало: дидактическая игра | | |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Название (в сборнике) | Ведущая дидактическая задача | Содержание | Название дидактической игры | Задачи игры | Элементы игры |
| | | | | <p>сле чего ловить его двумя руками. Повторить упражнение и ловить мяч вначале правой, потом левой рукой.</p> <p>5. Ударять мяч о землю, отбивать его несколько раз и ловить сначала правой, потом левой рукой.</p> <p>6. Бросать мяч о стенку и ловить его сначала правой, потом левой рукой. И др.</p> | | | <p>точность повтор командой предложенного соперниками упражнения</p> <p>4. Правила определения выигрыша: выигрывает та команда, которая без ошибок выполнила все задания, предложенные командой-противником и получила больше очков от судьи</p> |

Вопросы и задания

1. Проанализируйте, в каких видах образовательной деятельности вы чаще всего используете дидактическую игру как метод?

2. Чем обусловлен ваш выбор той или иной дидактической игры в организации развивающей работы с дошкольниками?

3. Выберите 1 любимую дидактическую игру детей вашей группы и, опираясь на предлагаемую таблицу, выделите основные структурные элементы этой конкретной игры:

| Название игры _____ | | | | | | |
|-------------------------|---------|------------------|-----------------|---------------------------------------|------------------------------|-------------------|
| Возрастная группа _____ | | | | | | |
| Задачи | | Игровые действия | Игровые правила | | | Игровой результат |
| Дидактические | Игровые | | Нормативные | Инструментальные (собственно-игровые) | Правила определения выигрыша | |
| | | | | | | |

4. В случае, если после заполнения таблицы выше вы пришли к выводу, что имеете дело не с дидактической игрой, а с упражнением – продумайте, как можно его модифицировать, чтобы превратить в подлинную дидактическую игру.

2.3. Дидактическая игра как форма организации образовательного процесса в ДОО. Варианты игровых форм и особенности технологии их реализации с детьми дошкольного возраста

ДИ как форма организации образовательной деятельности в ДОО, с одной стороны, обладает признаками, свойственными формам организации образовательной деятельности, а именно:

- это специально организованная деятельность педагога и детей, протекающая по установленному порядку и в определённом режиме;
- обеспечивает комплексное решение развивающих, обучающих, воспитательных задач.

С другой стороны, игровая форма, как и ДИ, сочетает два начала – образовательное и игровое (занимательное).

Признаки игровой формы:

- воспитатель одновременно учитель и участник совместной игры;
- протекание образовательного процесса в условной ситуации, в условном «игровом» пространстве, со свойственной ему воображаемой ситуацией;

- наличие игровой проблемной ситуации, которая определяет мотив для детей;
- наличие творческого или дидактического задания, предполагающего реализацию игровых действий детей в разных видах деятельности (не только игровой) для решения образовательных задач;
- наличие игрового сюжета;
- наличие игровых образов /ролей (необязательно дети могут оставаться собой и не брать на себя роли, но действовать в воображаемой ситуации и внутри сюжета);
- игровые действия;
- игровые правила;
- игровые материалы/оснащение (предметы, игрушки, схемы, модели, карточки с заданиями, иллюстрации и др.)
- игровой результат (победа, решение игровой проблемы и т.п.).

Понятие «игровая форма» в специальной литературе для педагогов дошкольного образования нередко смешивается с понятием «игровых технологий». В чём причина и насколько это корректно?

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которые стимулируют познавательную активность детей, «провоцируют» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяют использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления.

Игровая технология – это игровая форма взаимодействия обучающего и обучающегося через реализацию определённого сюжета(игры) с чётко заданным педагогическим результатом.

В отличие от игр вообще игровая технология обладает существенным признаком – ориентированностью на достижение образовательного результата и соответствующей системой детско-взрослой игровой деятельности, которая и является основным средством решения педагогических задач.

Игровые технологии в дошкольном образовании

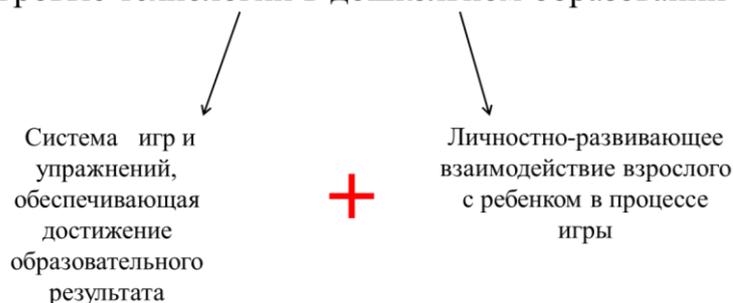


Схема 3. Игровые технологии в дошкольном образовании

Для того чтобы ту или иную образовательную практику можно было считать игровой технологией, необходимо присутствие в ней ряда главных черт, свойственных игре:

1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию ребёнка ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата.

2. Творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»).

3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»).

4. Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность её развития.

Вариантов игровых форм образовательной деятельности, в рамках которых решаются дидактические задачи, в педагогической литературе описано достаточно много. Существуют различные авторские классификации дидактических игр, которые представляются именно как форма работы.

Рассмотрим некоторые из них, а именно те, которые уже достаточно активно используются в образовательной деятельности детских садов, и те, которые только начинают активно приобретать популярность как раз потому, что очень технологично представлены разработчиками, имеют возможность применения в любой образовательной организации, просты и эффективны, возможны в использовании с детьми разных возрастных групп, наиболее адекватны, на наш взгляд, для решения задач поддержки детской активности в условиях решения разнообразных дидактических задач.

К таким формам (игровым технологиям) мы относим:

- ✓ игровую обучающую ситуацию (ИОС);
- ✓ квесты с участием детей;
- ✓ образовательные терренкуры;
- ✓ геокешинг.

Игровая обучающая ситуация

Игровая обучающая ситуация (ИОС) как форма организации образования дошкольников применительно к задачам экологического образования была представлена в работах С. Н. Николаевой и И. А. Комаровой [20].

ИОС характеризуют следующие моменты:

– ИОС как форма обучения основана на заложенной в ней дидактической цели, обучающих и воспитательных задачах, которым подчинены все другие её компоненты; инициируется и проводится воспитателем (педагог объявляет название, сюжет, распределяет роли, руководит игровыми действиями и взаимоотношениями детей, через которые и осуществляется дидактическая цель).

Заметки на полях

Игровая обучающая ситуация объединяет в себе, с одной стороны, выраженное обучающее начало (она организована взрослым для решения образовательных задач), с другой стороны, игровой характер деятельности всех участников (присутствует основа сюжетной игры – воображаемая ситуация, а также сюжет, роли, ролевое поведение, игровые атрибуты).

– ИОС как совместная игровая деятельность педагога и детей включает развёрнутую воображаемую ситуацию, короткий несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочного либо литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам, привлекательные, понятные для детей роли, ролевое взаимодействие персонажей, необходимые игрушки и атрибутика; педагог участвует в игре как ведущий партнёр, беря одну роль на себя и исполняя её, поддерживает воображаемую ситуацию, следит за развитием сюжета, исполнением ролей детьми, ролевыми взаимоотношениями, насыщает игру ролевыми диалогами и т.д.

Выделяют несколько видов ИОС:

- с игрушками разного типа (игрушки-аналоги);
- с использованием игровых персонажей;
- типа «путешествий».

ИОС с игрушками разного типа строится на использовании игрушек-аналогов, т.е. таких игрушек, которые изображают животных и растения. Главный смысл использования такого рода игрушек – это сопоставление живого объекта с неживым аналогом. Игрушка в этом случае способствует разграничению представлений сказочно-игрушечного и реалистического характера, помогает осознанию специфики живого, выработке умений правильно и по-разному действовать с живым объектом и предметом.

Построение игровых обучающих ситуаций с игрушками-аналогами сводится к сопоставлению живого объекта с его игрушечным изображением по внешнему облику и способу функционирования (поведения). Игрушка не может заменить животное или растение, но она в такой же степени является содержательным элементом обучения. Различные игровые ситуации показали, что игрушку-аналог можно использовать в дидактических целях для формирования у детей дошкольного возраста реалистических представлений о животных. Следует специально обратить внимание на параллельное использование игрушки и живого объекта: игрушка никого не подменяет, она наравне с животным (или растением) сосредотачивает на себе внимание ребёнка, в равной степени является содержательным элементом обучения, что создаёт благоприятные условия для нахождения различий между игрушками и живым объектом.

Использование игрушки в процессе обучения должно быть в полном соответствии с её функциональным назначением: игрушка помогает воспроизводить игровые действия, ролевые взаимоотношения. Широкое использование игрушек-аналогов и ознакомление в дидактических целях детей с природой выдвигает определённые требования к их качеству:

- игрушка должна быть узнаваема: её форма не должна вызывать сомнения в принадлежности к тому или иному виду животных или растений;
- независимо от материала, из которого она изготовлена, должна быть «доброй» и симпатичной, привлекать внимание детей и взрослых, вызывать положительные эмоции;
- должна быть эстетичной: её окраска может быть декоративной, но всегда художественной.

Вторую группу игровых обучающих ситуаций составляют ИОС с использованием кукол, которые являются персонажами литературных произведений, хорошо знакомых детям.

В дошкольных учреждениях воспитатели часто используют таких кукол, как Петрушка, Лунтик и др., чтобы привлечь внимание детей к дидактической цели занятия. Однако их роль в обучении, как правило, невелика: в основном она выполняет развлекательную функцию, а в ряде случаев даже мешает проведению занятия.

Между тем героев полюбившихся сказок, рассказов и диафильмов дети воспринимают очень эмоционально, стараются им подражать. Это отмечают многие исследователи, которые изучают влияние произведений на поведение дошкольников (Т. А. Маркова, Д. В. Менджеричка, Л. П. Бочкарёва, О. К. Зинченко, А. М. Виноградова и др.). Куклол – знакомых ребёнку сказочных героев, опираясь на их «литературную биографию», можно с успехом использовать в обучении детей. С помощью этих персонажей можно активизировать познавательную деятельность дошкольников и решить ряд дидактических задач программного содержания.

Куклы из сказок – это не просто симпатичные игрушки, которые развлекают ребят, а персонажи со своим характером и настроением, со своей манерой поведения, проистекающих от сюжета сказки. Дошкольникам они интересны тем, что в новых, неожиданных ситуациях проявляются типичные черты характера этих героев. Например, Карлсон и Незнайка очень часто чего-то не знают и поэтому попадают в сложное положение, и тогда необходимы знания и помощь ребят. Такие моменты хороши тем, что дошкольники начинают их учить, объясняют, рассказывают им то, что уже сами знают, т.е. из обучаемых дети превращаются в обучающих, благодаря чему активизируется их умственная деятельность.

Третья группа игровых обучающих ситуаций – это игра в путешествия («Поездка на выставку», «Путешествие к морю», «Экспедиция в Африку» и др.), в процессе которой дети узнают много нового. В каждом случае сюжет игры продумывается таким образом, чтобы дошкольники в качестве путешественников, экскурсантов, туристов «побывали» во многих местах. Воспитатель берёт на себя роль экскурсовода, руководителя туристической группы или опытного путешественника и – это главное в подобном типе ИОС, в рамках ролевого поведения он сообщает детям новые интересные сведения, знакомит с новыми природными явлениями и объектами. В таких игровых обучающих ситуациях большую помощь педагогу могут оказать самодельные фотоаппараты, подзорные трубы и бинокли («оптические приборы»), которые создают хорошие визуальные условия для наблюдения. Фотографирование предполагает изготовление «фотографий» (дети делают рисунки на основе полученных впечатлений) или реально фотографируют объекты, на которых необходимо сфокусировать внимание детей.

Все ИОС требуют от воспитателя определённой подготовки. Он должен обдумать сюжет, создать воображаемую ситуацию для ролевого взаимодействия детей, подготовить атрибутику. Очень важно, чтобы сам воспитатель лег-

ко входил в игру. В ряде случаев он исполняет одновременно две роли: ведёт диалог от имени куклы-персонажа и при этом остаётся воспитателем, который проводит занятие с детьми. В обучении с использованием игровых обучающих ситуаций в отдельных случаях можно выходить за рамки времени, но это не опасно, т.к. хорошая игра, создавая эмоциональный настрой у детей, обеспечивает максимальный развивающий эффект.

ИОС могут быть использованы педагогом в условиях групповой, подгрупповой и индивидуальной работы с детьми на специально организованных занятиях или в повседневной жизни. В ИОС могут быть включены родители воспитанников, специалисты детского сада. Играя, ребёнок активен, его представления об окружающем приобретают более системный характер, формируют разнообразные модели поведения и практические навыки и умения.

Квесты с детьми

Заметки на полях

Квест-игра – это деятельность ребёнка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт и приобретает знания, умения решать определённые задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определённого сюжета. Квест-игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности.

Квест-игра – это форма организации образовательной деятельности, которая способствует развитию активной деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Для ребенка же квест-игра – это приключенческая игра, в которой есть воображаемая ситуация, сюжет, задания (игровые и познавательные задачи), правила, игровой результат.

Квест – это «поиск», путешествие к определённой цели через пре-

одоление трудностей.

В контексте современных подходов к дошкольному образованию в условиях реализации ФГОС ДО и ФОП ДО квест-игры достаточно актуальны. Они являются вариантом взаимодействия в совместной деятельности взрослых и детей, способствуют сотрудничеству участников.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 (Б. Додж), подход в дальнейшем был расширен (Т. Марч) и рассматривался как построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе в ведении поиска информации и её преобразовании в более сложное знание. Во многом опираясь на труды Л. С. Выготского, Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог. Опоры – это помощь детям работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения. Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным

Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, чётко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему. По мнению многих ученых, таких, как Быховский Я. С., Бовтенко М. А., Сысоев П. В., Б. Додж, Т. Марча в основе квест-технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников. При применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры и, соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии [16, 18, 21, 30].

Если говорить о квесте как о форме организации образовательного процесса в детском саду, то это игра чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определённый сюжет.

Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений. Таким образом, квест – это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определённые задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета. В детских садах уже сейчас реализуются самые разнообразные по содержанию квесты:

- они могут быть организованы и проведены как в помещении, так и на открытых пространствах;
- движение участников будет определено маршрутом, или они будут двигаться самостоятельно;
- различаться по форме работы: групповые, индивидуальные;
- по предметному содержанию: моноквест, межпредметный квест;
- по структуре сюжетов различают: линейные, штурмовые, кольцевые.

Определились уже определённые принципы построения квестов для детей дошкольного возраста:

1. Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.

2. Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

3. Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.

4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

5. Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

6. Принцип разумности по времени. Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.

7. Принцип добровольности образовательных действий ребёнка. Педагогу необходимо выстроить так образовательный процесс, чтобы мотивировать ребёнка выполнять задания добровольно. Для этого задания должны быть интересны дошкольникам.

8. Принцип присутствия выбора. Важно, чтобы ребёнок воспринял задание как результат собственного желания, для этого ему надо дать выбор средств, вариантов действий.

9. Принцип присутствия импровизационной составляющей. Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно в непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жёстко выстраивает ход квеста, и он становится чётко структурным, естественность восприятия ребёнка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности. Это игра, а когда педагог смотрит на часы, игра перестаёт быть игрой. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, эмоциональной позитивной окраски, не-прогнозируемости того, что будет, всё это, безусловно, будет сильно влиять на появление и удержание детской мотивации.

10. Принцип «Шахерезады». Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

Существует определённый алгоритм организации и проведения квест-игры – это своего рода сценарий, который должен включать:

1. Введение – ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. Задание, которое понятно, интересно и выполнимо детьми. Чётко определён игровой результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; проговорена проблема, которую нужно решить).

3. Ресурсы – список информационных ресурсов (в электронном виде, в бумажном виде) необходимых для выполнения заданий.

4. Процесс работы – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. Оценка – описание критериев и параметров оценки выполнения заданий. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. Заключение – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении работы над квестом.

Варианты заданий и подсказок в квест-игре: двигательные упражнения, спортивные эстафеты; загадки, вопросы, ребусы; пазлы или лабиринты, где нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора; дидактические игры типа «Найди отличия», «Что лишнее?» (например, необходимо определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой); дидактические упражнения на классификацию; логические таблицы; задания на измерения; ориентировка по схемам; выкладывание предметов из палочек, фигур; математические упражнения (счёт, решение примеров, арифметические задачи и т.д.); подсказки в виде моделей, зашифрованных рисунков; разрешение противоречий, проблемных ситуаций; творческие задания (сочинение загадок, сказок и т.д.).

Квесты помогают активизировать детей и педагогов. Это деятельность, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, и их физические способности, и воображение, и творчество. Участникам необходимо проявить смекалку, наблюдательность, находчивость, сообразительность, это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Квест-игры – одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Геокешинг

Заметки на полях

Геокешинг (от geo (земля) и cache (тайник) – «поиск тайника в земле»).

Геокешинг – одна из современных технологий дошкольного образования, приключенческая игра с элементами туризма и краеведения.

Задача, которую решают игроки в геокешинг, – это поиск тайников, сделанных другими участниками игры. Если в геокешинг играют взрослые, то они используют устройства, имеющие GPS приёмник такие, как ноутбук, навигатор, смартфон или КПК. В ДОО эта игра предполагает более широкую адаптивную версию для детей дошкольного возраста с использованием информационно-коммуникативных технологий (мультимедийного оборудования, планшета, навигатора, карт и схем), которые помогают детям найти тайник.

Образовательный геокешинг является ещё одной формой организуемой детской активности, используемой для развития школьников и дошкольников.

Здесь приветствуется фантазия. Вот, например, тайники: это небольшой контейнер с каким-нибудь интересным предметом. Здесь всё идёт в ход: игрушки, канцтовары, украшения. Геокешеры приветствуют тайники с творческими с загадками, рисунками, фотографиями.

Это же касается месторасположения тайников. Они могут быть совсем рядом, а могут потребовать преодоления серьёзных препятствий. В этой игре есть правила (1. Найти тайник; 2. Забрать из тайника понравившийся предмет;

3. В тайник положить предмет взамен взятого; 4. Сообщить о своей находке). Есть игровые атрибуты (сам клад-предмет, положенный в контейнер; условное место для его хранения – тайник; карта); задания (поиск по загадкам, по приметам, по схеме), выигрыш (клад найден).

Видов тайников несколько. Самый популярный – это контейнер, в котором лежит карандаш, блокнот и приз. В качестве приза может быть любая мелочь – конфеты, игрушки. В тайнике карандаш и блокнот нужен для того, чтобы записать находку. Необходимо записать своё имя, что взяли в качестве приза и что оставили взамен.

Методика организации геокешинга с детьми дошкольного возраста способна вызвать значительный интерес у детей к физическим упражнениям и ведению здорового образа жизни, решению познавательных задач, туризму. Дети осваивают знаковую систему, учатся работать с картами и схемами.

Первоначально дети учатся искать тайник по условным меткам и указаниям, которые им оставляют. Затем усложняется задача – и детям предстоит искать тайники по картам или схемам. Для этого необходимо научить детей читать карту, поэтому следующим шагом работы на подготовительном этапе проекта является обучение детей ориентироваться в пределах группы ДОО, участка, по схеме, по карте, посредством использования разнообразных игровых упражнений на развитие пространственных представлений.

Геокешинг – это возможность увлекательно провести время и испытать азарт в пределах группы, детского сада и даже шире – родного города, а также это может быть своеобразным аналогом спорта. Ведь по геокешингу организуются соревнования, к игре можно привлечь родителей, и они весело и с удовольствием поиграют со своими детьми.

Варианты тематик геокешингов с дошкольниками: «Пиратский клад», «Тайник феи», «Набор спортсмена», «Подарок из сказки» и многие другие.

Приведём пример игры в технологии геокешинга.

Сюжет игры строится на решении логических задач, ориентировке на местности, прохождении препятствий, которые требуют от участников ловкости и хорошей физической подготовки. При этом игра может начинаться в здании детского сада, а продолжиться на его территории.

Сюрпризный момент – послание от воображаемого персонажа, который помогает найти детям клад, даёт подсказки, куда двигаться дальше, предупреждает об опасности. Задания могут приходиться по смс на телефон педагога или демонстрируются на экран. Выполнение задания должно поощряться (медалькой, монеткой или подсказкой).

Виды заданий, которые помогут выиграть (найти клад): карта, в которой отсутствует несколько фрагментов; ребусы; придумать рифму или стихотворение; отыскать подсказку в каком-то контейнере (мешок с крупой, сухой бассейн и т.д.); отгадать загадки и по первым буквам отгадок сложить слово; преодолеть препятствие (прыгни, пролезь, докинь); возможны задания с элементами экспериментирования и др.

В ходе игры в геокешинг дети не только активно двигаются, совершенствуют свои физические навыки и умения, но и развиваются умственно. Участ-

взяв в игре, дети закрепляют уже полученные знания, узнают новые сведения, обогащая их представление о мире людей и животных, нравственных ценностях, о важности своего здоровья и здоровья окружающих, учатся правилам безопасного поведения.

В игре могут участвовать дети младшего, среднего, старшего дошкольного возраста, воспитатели, специалисты, родители.

Заключительный этап игры в технологии геокэшинга связан с результатом (выигрышем), в данном случае это открытие клада. Предполагается также подведение итога путешествия: беседа, весёлый танец, песня или другой способ выразить свои эмоции (по желанию детей).

Важнейший компонент игры в геокэшинг – дух приключения, азарт в поиске клада, общение со сверстниками, взрослыми, сказочными персонажами, которые принимают такое же, как и дети, активное участие в игре, и удовольствие от совместной деятельности.

Образовательный терренкур

Заметки на полях

Терренкур – это:

1. от фр. terrain – местность, cours – лечение – точно дозированная по времени, по расстоянию и углу наклона лечебная ходьба по размеченным маршрутам;
2. специально оборудованная дорожка для лечебной ходьбы

В дошкольном образовании терренкур рассматривается, с одной стороны, как система дозированной ходьбы, прыжков, бега, подвижных и спортивных игр с использованием прохождения данных маршрутов на территории детского сада, которая способствует оздоровлению организма воспитанников, повышению уровня двигательной активности [39].

При преодолении специальных маршрутов улучшается выносливость,

налаживается работа опорно-двигательного аппарата, а также восстанавливается тонус сосудов и мышц. Правильно дозированные физические нагрузки оказывают благоприятное влияние на обмен веществ, дыхательную систему, закаляют организм и являются профилактикой всевозможных заболеваний.

С другой стороны, в образовательный терренкур вплетены и другие образовательные задачи, связанные с расширением ориентировки детей в окружающей действительности, развитием познавательных психических процессов, навыков коммуникации и кооперации.

Образовательные терренкуры для дошкольников – это специально разработанные маршруты для детей по территории дошкольного образовательного учреждения или за его пределами, это игровая программа с посещением зоны игр на асфальте, центров познавательно-исследовательской деятельности, экологических и оздоровительных троп, которые способствуют оздоровлению организма детей, повышают двигательную, познавательную, творческую активность каждого ребёнка.

Маршрут разбивается на станции. На каждой станции делается небольшая остановка, где проводятся игры и игровые упражнения, выполняются различные дыхательные упражнения. При этом не все «станции» стационарны, их периоди-

чески можно менять в зависимости от игровых интересов детей. Каждая «станция» может иметь свое название, например: «Лунные кратеры», «В стране сказок», «Поляна сюрпризов», «Центр отдыха», «Метеостанция». При выборе темпа обязательно учитывается возраст детей. Обратный путь должен совершаться в спокойном темпе ходьбы. Важно оценивать состояние детей после прогулки: должно быть хорошее самочувствие и ощущаться лёгкая усталость.

В условиях образовательных терренкуров возможно:

- формирование и закрепление у детей элементарных математических представлений (порядкового счёта, работа с цифрами, геометрическими фигурами, развитие навыков ориентировки в пространстве, на плоскости);
- формирование навыков изобразительной деятельности (рисование мелками, веточками на песке, водой на асфальте); дети учатся видеть красоту природы и передавать её;
- развитие речи (выстраивание диалогов, разучивание стихов, кричалок, загадок, составление рассказов);
- знакомство с окружающим миром (участие в играх экологического содержания, экспериментальной и исследовательской деятельности);
- участие в музыкальной деятельности (исполнение песен, игра на музыкальных инструментах, хороводные игры, ритмопластика);
- участие в театрализованной деятельности (обыгрывание знакомых сказок, песенок, потешек);
- упражнение детей в основных движениях; развитие у них выносливости, ловкости, координации движений, навыков самоорганизации;
- развитие у воспитанников наблюдательности, любознательности, познавательной активности;
- формирование навыков коммуникации, умения действовать сообща;
- формирование умения делать выводы, устанавливая причинно-следственные связи;
- приобщение детей к здоровому образу жизни;
- создание условий для проявления у детей инициативности и самостоятельности в различных видах деятельности.

Существуют несколько вариантов мест, где проводятся остановки образовательных терренкуров: спортивная площадка; игры на асфальте; специально созданные центры активности на улице; тропа здоровья, экологическая тропа; объекты за пределами детского сада.

Принципы, на основе которых организуются образовательные терренкуры с детьми в ДОО:

1. *Принцип научности* – состоит в применении обоснованных и практически адаптированных методик, направленных на оздоровление и укрепление организма воспитанников.

2. *Принцип доступности и индивидуальности* – построение индивидуальной воспитательно-образовательной траектории на основе особенностей, потребностей, инициативы, интересов каждого ребёнка, дающей воспитаннику право выбора содержания своего образования.

3. *Принцип экологического воспитания* – рассматривается как непрерывный процесс обучения, воспитания и развития ребёнка, направленный на формирование экологической культуры, бережного отношения к живой и неживой природе, окружающей среде.

Образовательный терренкур может стать итогом тематической недели; образовательным событием; проблемным мотиватором для разработки и реализации нового проекта или итогом реализации какого-то проекта; маршрутом для знакомства с предметами, явлениями, событиями и фактами; маршрутом для проверки опытным путём полученных представлений в процессе реализации темы.

Педагогические условия организации терренкуров:

- обеспечение достаточной мотивации у детей к участию в данной активности;
- отбор доступного материала для освоения дошкольниками данного мероприятия;
- соблюдение баланса активности педагога и детей, избегание «солирования» взрослого;
- создание творческой обстановки в процессе совместной деятельности;
- внимательное и уважительное отношение ко всем идеям, вопросам, гипотезам детей.

Уже сейчас разработан и реализуется в детских садах алгоритм реализации терренкура:

1. Подготовка образовательного терренкура: обращение к детям, рассказ о предстоящей деятельности. Подготовка атрибутов и снаряжения.

2. Проведение образовательного терренкура: прохождение намеченного маршрута от точки до следующей точки и до финиша; совместная познавательно-исследовательская деятельность детей и взрослых; комплекс оздоровительных игр и физических упражнений; самостоятельная деятельность детей.

3. Подведение итогов: составление мини-отчёта о маршруте (рисунки, поделки, рассказы и др.), беседа-рефлексия, подведение итогов, что узнали, что получилось, чего достигли.

Для достижения успеха в образовательном терренкуре педагогу необходимо:

- вызвать интерес у детей, обеспечить их достаточной мотивацией (тайна, сюрприз, познавательный мотив, ситуация выбора);
- предложить детям доступный материал для освоения (в котором обеспечивается баланс известной и неизвестной информации);
- дозировать степень активности взрослого (средний возраст: взрослый – непосредственный участник, старший дошкольный возраст: взрослый – советчик, партнёр);
- создать творческую и раскрепощённую обстановку;
- с вниманием и уважением относиться ко всем мыслям и гипотезам детей во время прохождения этапов маршрута образовательного терренкура;
- создать ситуацию сорадования, успешного прохождения маршрута.

Содержание активностей на маршруте терренкура:

1. Познавательные беседы.
2. Наблюдения за насекомыми, птицами, растениями.
3. Сбор природного материала.
4. Подвижные и дидактические игры.
5. Игры на развитие внимания, памяти, мышления, воображения.
6. Спортивные игры.
7. Комплекс оздоровительных физических упражнений.
8. Творческие задания и др.

Что значимо для ДОО, когда в нём организуются образовательные терренкуры как форма организации образовательной работы с детьми?

Создаётся единое пространство развития ребёнка, как в помещении детского сада, так и на его территории. Развивающая предметно-пространственная среда дошкольной организации при этом обеспечивает условия для организации игровой, познавательной, исследовательской и творческой активности всех воспитанников для экспериментирования с доступными детям материалами (в том числе с песком и водой); двигательной активности, в том числе для развития крупной и мелкой моторики; для участия детей в подвижных играх и соревнованиях; для поддержки эмоционального благополучия детей во взаимодействии с природным и предметно-пространственным окружением; создаёт возможности для самовыражения детей.

В такой среде формируются ситуации, в которых ребёнок постоянно обучается чему-то совершенно незаметно для самого себя, где взрослый – это спутник, партнёр, который находится рядом и сопровождает ребёнка в мир познания, ненавязчивого обучения, совместных и индивидуальных открытий, где есть место дидактической игре как приёму, как методу и как форме.

Вопросы и задания

1. Выделите наиболее значимые, на ваш взгляд, характеристики, – присущие игре как одной из форм организации образовательной деятельности;
– раскрывающие игровое начало в игре как форме организации образовательной деятельности.
2. В чём, на ваш взгляд, принципиальная разница игры-путешествия и игры-квеста?
3. В чём, на ваш взгляд, принципиальная разница образовательного терренкура и геокешинга?
4. Какие формы из представленных в параграфе 2.3 вы используете в своей образовательной практике?

Заключение

Дидактические игры достаточно широко распространены и применимы в дошкольных образовательных организациях, они являются разновидностью игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Сами игры имеют широкое видовое разнообразие, способствуют решению целого ряда образовательных задач.

Дидактическая игра – многоплановое педагогическое явление, более сложное, чем игровое упражнение. И игровое упражнение, и дидактическая игра используются как средство обучения и воспитания детей дошкольного возраста в зависимости от того, какие цели и задачи преследует педагогическая практика. Освоенная детьми дидактическая игра в её развитой форме становится школой детской произвольности и саморегуляции, базой для детского творчества, в процессе которого ребёнок может усложнять или видоизменять правила, вносить свои предложения, совершенствовать навыки коммуникации. Наличие игровой и обучающей задачи одновременно в каждой дидактической игре как раз и является тем моментом, который интересен ребёнку. Участие в дидактической игре требует от ребёнка определённых интеллектуальных усилий, преодоления инертности. Освоенная игра может переходить в самостоятельную игровую деятельность, где инициатива принадлежит ребёнку.

Роль взрослого при организации таких игр значима, но неоднозначна. Грамотно выстроенная предметная среда, обладающая признаками автодидактичности, не требует показа образца действий и прямых указаний педагога как действовать с тем или иным объектом. Педагог в условиях организации дидактической игры может занимать самые разные роли – он может быть прямым источником знаний и руководителем игры, он может быть играющим партнёром, консультантом, он может быть и наблюдателем, который напрямую не включён в игру, но своим присутствием и организованным им пространством как бы провоцирует ребёнка включиться в игровую ситуацию.

Дидактическая игра как самостоятельная игровая деятельность основана на осознанности процесса игры. Самостоятельная игровая деятельность осуществляется лишь в том случае, если дети проявляют интерес к игре, её правилам и действиям, если все элементы игры ими усвоены.

Важно избежать подмены самостоятельной детской игры организованными играми, когда любую дидактическую игру, применяемую как образовательную форму или метод, педагоги начинают считать собственно детской игрой, эксплуатируют её максимально в рамках других организованных форм обучения, в рамках совместной взросло-детской деятельности и даже наполняют ею по собственной инициативе те небольшие отрезки времени в режиме детского сада, которые должны быть отведены для самостоятельной деятельности по инициативе детей. В результате практически вся образовательная работа реализуется в разнообразных игровых формах, но при этом время на самостоятельную детскую игру может сокращаться, вплоть до полного её исчезновения.

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка влива-

ется живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности» (В. А. Сухомлинский).

Литература

1. Аванесова, В. Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду / Под ред. Н. Н. Поддьякова. — Москва, 1972. — 240 с.
2. Бондаренко, А. К. Дидактические игры в детском саду. Книга для воспитателя детского сада. 2-у изд., доработанное. — Москва : Просвещение, 1991. — 157 с.
3. Бондаренко, А. К. Словесные игры в детском саду / А. К. Бондаренко – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Просвещение, 1977. – 95 с.
4. Бондаренко, А. К. Теория дидактических игр и практика их использования в детском саду : (Учеб. пособие для студентов) / А. К. Бондаренко; Моск. гос.пед. ин-т им. В. И. Ленина. — Москва : МГПИ, 1985. 67 с.
5. Волина, В. В. Праздник числа. Занимательная математика для детей / В. В. Волина – Москва : Знание, 1992. 336 с.
6. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / Под ред. А. Г. Гогоберидзе, О. В. Солнцевой. – Санкт-Петербург : Питер, 2013. — 464 с.: ил.
7. Дрязгунова, В. А. Дидактические игры для ознакомления дошкольников с растениями / В. А. Дрязгунова. – Москва : Просвещение, 1981, 80 с.
8. Запорожец, А. В. Сенсорное воспитание дошкольников / А. В. Запорожец. – Москва : Просвещение, 1963. – 98 с.
9. Игровая деятельность дошкольника: детство ради детства: методическое пособие / сост. Сальникова Т. Г., Чебровская С. В. — Хабаровск: КГ АОУ ДПО, 2021. — 39 с.
10. Илюхина, Ю. В. Секреты интересного занятия: учебно-методическое пособие / Ю. В. Илюхина. — Краснодар: Экоинвест, 2018. — 96 с.
11. Карабанова, О. А. Развитие игровой деятельности детей 2 – 8 лет: Методическое пособие для воспитателей / О. А. Карабанова, Т. Н. Доронова, Е. В. Соловьёва. — Москва : Просвещение, — 2015.
12. Касаткина, Е. И. Игра в жизни дошкольника : учебно-методическое пособие / Е. И. Касаткина. — Москва : Дрофа, 2010. — 174 с.
13. Козлова, С. А., Куликова, Т. А. Дошкольная педагогика: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений / С. А. Козлова, Т. А. Куликова. – 3-е изд., исправ. и доп. – Москва : Издательский центр «Академия», 2001. – 416 с.
14. Конвенция о правах ребёнка. Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года. URL: https://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/childcon.shtml (дата обращения: 04.09.2023)
15. Круглова, Л. Ю. Современные технологии дошкольного образования /Л. Ю. Круглова. — Москва, 2022. — 224 с.

16. Лудкова, И. А. Развивающие квесты для дошкольников. Методическая разработка / И. А. Лудкова. — Красноборск: МБОУ «Красноборская средняя школа» СП «Детский сад «Сказка», 2022. — 15 с.
17. Михайленко, Н. Я., Короткова, Н. А. Игра с правилами в дошкольном возрасте. 4-е изд. — Москва : Академический Проект, 2002. — 190 с. URL: <https://studfile.net/preview/10056006/> (дата обращения: 10.09.2023).
18. Михайлова-Свирская, Л. В. Организация образовательной деятельности в детском саду: вариативные формы : учебно-практическое пособие для педагогов дошкольного образования / Л. В. Михайлова-Свирская. — Москва : Издательство «Национальное образование», 2019. С. 63-69, 96-104.
19. Нескучаева, Л., Пискунова, И., Черненко, Ю., Саснаускене, Е. Игра-путешествие как форма развития познавательной активности детей. Из опыта работы // Дошкольное воспитание. — 2004. № 10. С.15-22.
20. Николаева, С. Н. Сюжетные игры в экологическом воспитании дошкольников. Игровые обучающие ситуации с игрушками разного типа и литературным персонажами / С. Н. Николаева, И. А. Комарова. — Москва : ГНОМ и Д, 2008.
21. Осяк, С.А., Султанбекова, С. С., Захарова, Т. В., Яковлева, Е. Н., Лобанова, О. Б., Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
22. Психология и педагогика игры дошкольника : (Материалы Симпозиума) / Ин-т дошкольного воспитания АПН РСФСР ; Под ред. А. В. Запорожца, А. П. Усовой. — Москва : Просвещение, 1966. — 351 с.
23. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 г. N 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-do/?ysclid=1e49y2kl6g981398570> (дата обращения: 04.09.2023).
24. Приказ Минтруда России от 18.10.2013 № 544н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного начального общего, основного общего, среднего общего образования)». URL: <https://classinform.ru/profstandarty/01.001-pedagog-vospitatel-uchitel.html> (дата обращения: 04.09.2023).
25. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 25.11.2022 № 1028 «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования» (Зарегистрирован 28.12.2022 № 71847). URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202212280044> (дата обращения: 04.09.2023).
26. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста / Е. О. Смирнова. — Москва : ООО «Русское слово – учебник», 2020. — 192 с. — (ФГОС ДО. ПМК «Воробушки». ПМК «Мозаичный ПАРК»)
27. Смирнова, Е. О. Игра в современном дошкольном образовании // Электронный журнал «Психологическая наука и образование». 2013. N 3. — С. 92-98.

28. Смоленцева, А. А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием. Книга для воспитателя детского сада / А. А. Смоленцева. — Москва : Просвещение, 1987. — 97 с.

29. Современный детский сад: Универсальные целевые ориентиры дошкольного образования: Методическое пособие / Под. ред. О. А. Шиян. — Москва : МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2021. — 248 с.

30. Сокол, И. Н. Классификация квестов // Молодой ученый. — 2014. — № 6 (09). — С.138-140. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>

31. Сорокина, А. И. Дидактические игры в детском саду : Пособие для воспитателя дет. сада / А. И. Сорокина. — Москва : Просвещение, 1982. — 96 с.

32. Тихеева, Е. И. Игры и занятия малых детей : Пособие для работников гор. и колхоз. детских яслей и садов / Е. И. Тихеева ; Ленингр. науч.-иссл. ин-т охраны материнства и младенчества им. К. Цеткин. — Москва ; Ленинград: Учпедгиз, 1935. — 103 с.

33. Трифонова, Е. В. Поддержка детской игры в условиях ДОО и семьи : интерактивное пособие. — Москва, ВОО «Воспитатели России». — 2023. URL: <https://drive.google.com/file/d/19-F3XGN08XygnZWQFia7jEiCqgSaVUJZ/view> (дата обращения: 04.12.2023)

34. Трифонова, Е. В. Развитие и педагогическая поддержка игры как ведущей деятельности дошкольников. Методические рекомендации. Электронное издание. — Москва: ВОО «Воспитатели России», 2021. URL: <https://drive.google.com/file/d/1Nj9AnS7bFU8Zu1yjRoe5QG67du-gq-sT/view> (дата обращения: 04.12.2023)

35. Удальцова, Е. И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников / Е. И. Удальцова. — Минск : Народная асвета, 1976. — 128 с.

36. Усова, А. П. Обучение в детском саду / А. П. Усова; Под ред. А. В. Запорожца. — 3-е изд., испр. — Москва : Просвещение, 1981. — 176 с.

37. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 04.09.2023).

38. Федеральный закон от 24 сентября 2022 г. № 371-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» и статью 1 Федерального закона «Об обязательных требованиях в Российской Федерации». URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202209240008?ysclid=le460x31tf973232321> (дата обращения: 04.09.2023).

39. Чепракова, Н. В. Терренкур — маршрут оздоровления. Из опыта работы. Инновационные формы оздоровления детей дошкольного возраста / Н. В. Чепракова. // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Уфа, ноябрь 2013 г.). — Уфа: Лето, 2013. — С. 67-70.

Учебное электронное текстовое (символьное) издание

**Федеральные государственные
образовательные стандарты**

Татьяна Николаевна Захарова

Татьяна Николаевна Зятинина

**Дидактическая игра:
история, теория и образовательная практика**

Учебно-методическое пособие

Электронное издание

Редактор С. Г. Калинина
Компьютерная верстка Г. А. Соболевой
Подписано к публикации 09.04.2024. 1,17 Мб.
Заказ 10

Издательский центр
ГАУ ДПО ЯО ИРО
150014, г. Ярославль,
ул. Богдановича, 16
Тел. (4852) 23-06-42
E-mail: rio@iro.yar.ru