**Виды дидактических игр, используемых с детьми старшего дошкольного возраста**

Анализ содержания сборников с дидактическими играми (авторы: А.К. Бондаренко, А. И. Сорокина, Л. В. Артемова, З. М. Богуславская, Е. И. Удальцова и др.) позволяет выделить сложившуюся тенденцию деления дидактических игр на игры с опорой на наглядность (предметные, настольно - печатные) и на игры без опоры на наглядность (словесные, в которых задача решается в мыслительном плане) .

Так А.К. Бондаренко   дидактические игры предлагает разделить на три основных вида:

 - игры с предметами (игрушками, природным материалом);

 - настольно- печатные;

 - словесные игры.

В играх с предметами используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решаются задачи на классификацию, установление последовательности в решении задач.

По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются: ребята упражняются в определении предмета по какому-либо одному качеству, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению и др.), что очень важно для развития отвлечённого, логического мышления.

Дидактические игры с предметами можно разделить на:

- сюжетно-дидактические игры, в которых дети выполняют определённые роли. Например, роли продавца и покупателя в игре «Магазин игрушек».

- игры-инсценировки, которые помогают детям уточнить представления детей о различных бытовых жизненных ситуациях, о литературных произведениях, о нормах поведения. Например, «Кукла обедает», «Путешествие  в страну сказок», «Медвежонок – невежа».

- собственно игры с дидактическими  игрушками .

 Настольно - печатные игры – это  интересное занятие для детей при ознакомлении с окружающим  миром,  миром животных и растений, явлениями живой и неживой природы. Они разнообразны по видам: "лото", "домино", парные картинки"  С помощью настольно-печатных игр можно успешно  развивать речевые навыки, математические способности, логику, внимание, учиться моделировать жизненные схемы и принимать решения, развивать навыки самоконтроля. Классификация настольно-печатных игр:

1. Подбор картинок по общему признаку.

Здесь требуется некоторое обобщение, установление связи между предметами. Например, в игре «Что растёт в саду ( в лесу, в огороде)?» дети подбирают картинки с соответствующими изображениями растений, соотносят с местом их произрастания, объединяют по этому признаку картинки. Или игра "А что было потом?" дети подбирают иллюстрации к какой-либо сказке с учётом последовательности развития сюжетных действий

2. Запоминание состава количества и расположения картинок.

Игры проводятся так же, как и с предметами. Например, в игре «Отгадай, какую картинку спрятали» дети должны запомнить содержание картинок, а затем определить, какую из них перевернули вниз рисунком. Эта игра направлена на развитие памяти, запоминания и припоминания.

Игровыми дидактическими задачами этого вида игр является также закрепление у детей знаний о количественном и порядковом счёте, о пространственном расположении картинок на столе (справа, слева, вверху, внизу, сбоку, впереди и др.), умение рассказать связано о тех изменениях, которые произошли с картинками, об их содержании

3. Описание, рассказ о картинке с показом действий, движений.

В таких играх воспитатель ставит обучающую задачу: развивать не только речь детей, но и воображение, творчество. Часто ребёнок для того, чтобы играющие отгадали, что нарисовано на картинке, прибегает к имитации движений, или голосу животного.

В более старших группах решаются задачи посложнее: одни дети изображают действие, нарисованное на картине, другие - отгадывают, кто нарисован на картине, что делают там люди, например пожарники тушам пожар, оркестр играет на различных инструментах. В этих играх формируются такие ценные качества личности ребёнка, как способность к перевоплощению, к творческому поиску в создании необходимого образа

4. Составление разрезных картинок и кубиков.

Задача этого вида игр - учить детей логическому мышлению, играя, ребёнок сравнивает, сопоставляет, объединяет отдельные части в целый образ.

Этот вид дидактической игрушки выделяли и ценили известные советские педагоги Е. И. Тихеева, Е. А. Флерина, Е. И. Радина и др.

 Принцип усложнения содержания умственной деятельности ребёнка в игре с игрушкой, расчленённой на части, выделил немецкий педагог Ф.Фребель. Его идею о членении целого предмета на более мелкие и разнообразные детали с целью представления ребёнку возможности создавать различные комбинации из этих частей и тем самым проявлять творчество использовали советские педагоги Е. И. Тихеева, П. Г. Саморукова, Е. Ф. Иваницкая и др.

 Они разработали последовательность в развитии игр типа разрезных картинок и кубиков с разрезными картинками. Составление разрезных картинок и кубиков. В старших группах целое делят на восемь - десять частей. Для более старших детей на картинке изображается уже сюжет из знакомых сказок, художественных произведений и др. Разные виды членения одной и той же картинки позволяют усложнить дидактическую задачу, подготавливают к многовариантному её решению

В играх типа «Лабиринт», предназначенных для детей старшего дошкольного возраста, используются игровое поле, фишки, счётный кубик. Дети "путешествуют" по игровому полю, бросая по очереди кубик и передвигая свои фишки. Эти игры развивают пространственную ориентацию, умение предвидеть результат действий

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся думать о вещах, которые они в данное время непосредственно не воспринимают. Эта игра учит опираться в решении задачи на представление о ранее воспринятых предметах, а « представления – это всё равно, что обобщённое воспоминание. Это переход к мышлению в общих представлениях есть первый отрыв ребёнка от чисто наглядного мышления».

Словесная игра требует использования приобретённых ранее знаний в новых связях, в новых обстоятельствах. В этих играх ребёнок должен решать самостоятельно разнообразные мыслительные задачи; описывать предметы, отгадывать по описанию, по признакам сходства и различия, группировать предметы по различным сходствам, признакам; находить алогизмы в суждениях и др.

В старшем дошкольном возрасте, когда у детей начинает активно формироваться логическое мышление, словесные игры чаще используют для формирования мыслительной деятельности, самостоятельности в решении задач.

Такие дидактические игры проводятся во всех возрастных группах, но особенно они важны в воспитании и обучении детей старшего дошкольного возраста, т.к. способствуют подготовке ребят к обучению в школе: развивают умение внимательно слушать педагога, быстро находить нужный ответ на поставленный вопрос, точно и чётко формулироватьсвои мысли, применять знания в соответствии с поставленной задачей.

С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребёнок преодолевает легко, не замечая, что его учат

А.И. Сорокина разработала иную классификацию дидактических игр: игры – путешествия, игры – поручения, игры – предположения, игры-загадки, игры-беседы (игры-диалоги).

Игры-путешествия. Это целевое движение куда-то, зачем-то. Это может быть и путешествие в намеченное место, преодоление пространства и времени, совершение практических действий. Но может быть и путешествие «не сходя с места» - путешествие мысли, воображения.

Эти игры имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное - через преодолимое, необходимое - через интересное. Се это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия - усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесными поручениями.

Игры-предположения «Что было бы …?»или «Что бы я сделал …», «Кем бы хотел быть и почему?». Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установление причинных связей. Игры, в которых зреют ростки будущего, полезны. Педагогическая ценность их в том, что дети начинают думать, учатся слушать друг друга.

Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом и отражают мудрость народа. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения. В настоящее время загадка, загадывание и отгадывание рассматриваются как вид обучающей игры.

Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям старшего возраста нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться доставляет им радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Игры-беседы (диалоги). В основе игры-беседы лежит общение воспитателя с детьми, детей с воспитателем и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. Воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру.

Таким образом выделяют такие классификации дидактических игр, но это далеко не весь перечень