**Дидактические игры, как средство развития познавательной активности детей дошкольного возраста**

Познавательная активность это готовность и стремление ребенка к усвоению знаний, приобретению опыта и различных умений. Это стремление проявлять в меру инициативу, самостоятельность, волю, готовность выполнять какие-то действия для достижения результата.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление. Она является игровым методом обучения детей, формой обучения, самостоятельной игровой деятельностью, средством всестороннего воспитания личности, а также одним из средств развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.

Познавательные (дидактические) игры – это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых дошкольникам предлагается найти выход.

Дидактическая игра как средство развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста содержит в себе большие потенциальные возможности:

- активизирует познавательные процессы; воспитывает интерес и внимательность детей старшего дошкольного возраста;

- развивает способности; вводит детей в жизненные ситуации;

- учит их действовать по правилам, развивает любознательность;

- закрепляет знания, умения.

Дидактические игры как своеобразное средство обучения, отвечающее особенностям ребенка, включаются во все системы дошкольного воспитания.

Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определенные трудности. Ребенок воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую, это повышает его умственную активность.

Одним из элементов дидактической игры являются правила. С помощью правил у ребенка формируется способность ориентироваться в измененных обстоятельствах, умение сдерживать непосредственные желания, проявлять эмоционально-волевые усилия. В результате этого развивается способность управлять своими действиями. Правила игры имеют обучающий, организующий и дисциплинирующий характер

Планируя работу с детьми, надо подбирать те дидактические игры, которые можно применить в непосредственно образовательной деятельности, для закрепления нужного материала. Также продумывать и определять место, роль и связь игр с содержанием занятий, другими приемами обучения и воспитания детей.

По содержанию наиболее частыми в дидактической игре являются правила, обязывающие детей:

- действовать по очереди,

- отвечать, когда спрашивают,

- слушать товарища,

- не мешать другим в игре,

- выполнять правила,

- честно признаваться в ошибке и др.

        При проведении дидактической игры учитывать индивидуальные особенности детей: одному загадать трудную загадку, другому - легкую; застенчивого ребенка ободрить, плохо владеющего речью чаще привлекать к разговору, высказываниям, повторению правил и т. д. и тем самым развивать его речь.

        Сообщая  правила игры,  формулировать  их кратко и четко. В ходе игры выступать в роли участника игры, направляя игру репликами, вопросами, незаметно поддерживая инициативу детей, усиливать более слабых и поощряет их успехи, создавать  условия для проявления самостоятельности.

Все дидактические игры можно разделить на три основных вида: игры с предметами, настольно-печатные и словесные игры.

**Игры** **с** **предметами** расширяют и уточняют знания **детей**, развивают мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация. Совершенствуют речь, воспитывают произвольность поведения, памяти, внимания. Непосредственно **игры** **с** бытовыми **предметами**-орудиями моделируются взрослыми в соответствии с психофизическими особенностями **детей**. У малышей формируется способность к анализу, они учатся находить общее в предметах и различать их, осваивают навыки обращения с разными предметами. Игры с предметами расширяют эрудицию и кругозор, воспитывают самоконтроль поведения, внимание. Игры, направленные на физическое развитие, улучшают координацию движений, мелкую и крупную моторику.

**Настольные** **игры** помогают детям не только получать полезную информацию, но и развивают различные навыки: умение проигрывать, возможность совершить ошибку, навыки общения и умения договариваться, планирование своих действий, запоминание новой информации. По утверждению психологов- настольные игры помогают детям в легкой форме постичь много премудрости, а также, имеют ряд положительных воздействий: развивают творчество и воображение, развивают речь, память, мышление, развивают мелкую моторику рук.

**Словесные игры** помогают развивать речь детей: пополняя и активизируя словарь, формируя правильное звукопроизношение, развивая связную речь, умение правильно выражать свои мысли, составлять самостоятельные рассказы о предметах, явлениях в природе и общественной жизни, формируя навыки пересказа. В процессе многих игр развитие мышления и речи осуществляется в неразрывной связи вербальной основе (словесные). Игровые действия в словарных играх дают возможность главным образом, активизировать имеющийся запас слов. В них ребенок отражает окружающую действительность, выявляет свои знания, делится ими с товарищами.

Задачи многих дидактических игр и состоят в том, чтобы через игру научить детей составлять самостоятельно рассказы о предметах, явлениях природы и общественной жизни.

**Игры с предметами.**

**"Чудесный мешочек"**

   Цель - Учить детей узнавать предметы по   характерным признакам.

**«Найди свой домик»**

**Цель -** Дифференцировать предметы посуды по материалу изготовления: деревянная и металлическая.

**«Веселый волчок»**

Играя с волчком, желательно не просто наблюдать за тем, как он вертится, и учить детей раскручивать его, а включить эти действия в небольшой игровой сюжет.

**«Что изменилось?»**

**Цель -**  Воспитывать у детей наблюдательность, умение замечать незначительные изменения, происшедшие с предметами: заменили бантик на косичке у куклы, поменяли туфли, расстегнули пуговицу, объяснять связно, что изменилось.

**«Собери урожай»**

Цели: активизация активного словаря по темам "овощи", "фрукты"; упражнять детей в их классификации, называть обобщающие понятия "овощи", "фрукты"; закрепить навык практического употребления женского и мужского рода в именах существительных; упражнять детей в ориентировке в пространстве.

**«Кто больше увидит и назовёт»**

Цель: учить обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки.

**«В магазине**»

**Цель:** развитие наблюдательности, внимания, памяти. С Цель: развитие наблюдательности, внимания, памяти. Создание положительного эмоционального фона. Формирование чувства уверенности,

**«Найди два одинаковых предмета»**

**Цель:** развитие мышления, объема внимания, восприятия формы, величины, наблюдательности, формирование умения сравнивать, анализировать.

**«Выкладывание узора из мозаики»**

**Цель:** развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики руки, логического и наглядного мышления, формирование умения работать по образцу.

**«Вершки и корешки»**

  Цель - Закреплять знания о том, что в овощах есть съедобные корни - корешки и плоды - вершки, у некоторых овощей съедобны и вершки и корешки; упражнять в составлении целого растения из его частей.

**Настольно-печатные игры**

**Лото (для детей 5 – 6  лет)**

Цель -Упражнять детей в умении объединять предметы по месту их произрастания: где что растет; закреплять знания детей об овощах и фруктах, цветах.

**Когда это бывает (для детей 5 – 6 лет)**

        Цель - Закреплять знания детей о частях суток; упражнять их в сопоставлении картинки с частью суток: утро, день, вечер, ночь.

**Собери картинку   (для детей 5-6 лет)**

        Цель - Упражнять детей в составлении целой картинки из отдельных частей; через содержание картинок закреплять знания детей о разных видах труда в колхозе; воспитывать интерес к хлеборобам, овощеводам, животноводам.

**«Пазлы»**

**Цель:** развивает мелкую моторику рук и координацию движений

- тренирует способность видеть задание многогранно

- развивает логику

**«Домино»**

**Цель**: развивает сосредоточенность, логическое мышление, способность к анализу ситуации, сообразительность, так же развивает сенсомоторную координацию; расширяет представления детей о предметах окружающего мира; обогащает и активизирует словарь ребенка, развивает связную речь.

**«Хитрые предметы»**

Цель - Игра направлена на развитие внимания, усидчивости. Она включает 5 вариантов игр начиная с легкого уровня и заканчивая более сложным. Развивает внимание, путем логических вычислений  находить предметы схожей формы, а "Цепочка" поможет развить у детей нестандартный подход к нахождению общих признаков предметов.

**«Наша Родина»**

**Цель**: расширение и закрепление знаний подрастающих россиян о своей Родине, воспитание у них чувства уважения и любви к своей Отчизне. Интеллектуально -патриотическая, познавательно-развлекательная игра-викторина.

**Игра «Тетрис».**

Цель: Учить соотносить плоскостные фигуры с образцом и в практическом действии с предметами. Развивать логическое мышление, складывая фигуры в определенном порядке и в специально отведенные вкладки.

**Словесные игры**

**Коза рогатая (для детей 3-4 лет)**

           Цель - Учить слушать стихотворение до конца, реагировать на слово-сигнал воспитателя; воспитывать внимание детей, быстроту реакции.

**Гуси-гуси   (для детей 4-5 лет)**

          Цель - Развивать у детей диалогическую речь, добиваться, чтобы их речь была выразительной.

**Летает — не летает   (для детей 5-6 лет)**

           Цель - Развивает у детей слуховое внимание, воспитывать выдержку.

**Игры - договорки.**

Цель - учить по описанию, называть геометрическую фигуру.

         Дидактическая задача. Закреплять умение детей классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству); приучать их быстро думать и отвечать.

**«Вверх по лесенке»**

Цель - Способствует формированию эмоционально – волевой сферы, математических представлений.

**«Найди пару»**

**Цель -** Уточнение словаря, развитие умения различать предметы, сходные по значению, закрепление правильного употребления простого предложе­ния, развитие зрительного и слухового внимания.

**«Составь предложение»**

**Цель -** активизировать словарь по лексическим темам, соотносить предлог со схемой, составлять предложение с заданным предлогом по двум опорным картинкам.