

«Развитие речи детей раннего возраста посредством дидактической игры»

Образованный человек на вопрос о том, что такое детство, ответит, что детство — это период усиленного развития, воспитания и обучения.

Педагоги и психологи пришли к выводу о необходимости выбора методов, форм обучения, наиболее приближенных к естественной детской деятельности, игре.

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путём к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками. Существующая же необходимость в рациональном построении, организации и применении её в процессе обучения и воспитания младших дошкольников требует более тщательного и детального её изучения.

Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребёнка игровой практики — это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, признаков и примет социальной практики, богатства и микроклимата коллективных отношений, активизации процесса познания мира. Для детей игра — это продолжение жизни, где вымысел — грань правды.

Благодаря ей ребёнок учиться мыслить о реальных вещах и реальных действиях. Учиться играя! Эта идея увлекала многих педагогов и воспитателей. Чтобы маленькие дети овладели необходимыми движениями, речью, разнообразными умениями и навыками, их этому надо учить.

Для обучения через игру и созданы дидактические игры. Главная их особенность состоит в том, что задание ребёнку предлагается в игровой форме. Дети играют, не подозревая, что осваивают какие-то знания, овладевают навыками действий с определёнными предметами, учатся культуре общения друг с другом. Любая дидактическая игра содержит познавательную и воспитательную игровые составляющие, игровые действия, игровые и организационные отношения.

Ценность раннего обучающего воздействия давно подмечена народом; им созданы детские песенки, потешки, игрушки и игры, которые забавляют и учат маленького ребенка. Например, такая испытанная веками потешка, как «Ладушки, ладушки», заставляет малыша прислушиваться к тому, что говорит взрослый, следить за его действиями, подражать им (хлопать в ладоши, поднимать руки, опускать их на голову).

Народная мудрость создала дидактическую игру, которая является для маленького ребёнка наиболее подходящей формой обучения.

Обучающее воздействие необходимо, как в семье, так и в дошкольных образовательных учреждениях, где оно приобретает особенно важное значение.

Дидактические игры рассматриваются в дошкольной педагогике как метод обучения детей сюжетно-ролевым играм: взять на себя определённую роль, выполнить правила игры, развернуть её сюжет. Например, в дидактической игре «Уложим куклу спать» воспитатель учит детей младшей группы последовательности действий в процессе раздевания куклы - аккуратно складывать одежду на стоящий рядом стул, заботливо относиться к кукле, укладывая её спать, петь колыбельную песню. Согласно правилам игры, дети должны отобрать из лежащих на столе предметов только те, которые нужны для сна. По просьбе воспитателя малыши поочерёдно берут нужные для сна предметы и кладут их в спальню, заранее приготовленную для куклы в игровом уголке. Так появляются кровать, стульчик, постельные принадлежности, ночная рубашка или пижама. Таких игр в младших группах проводится несколько: «День рождения куклы Кати», «Оденем Катю на прогулку», «Катя обедает», «Купание Кати». Игры с куклой являются эффективным методом обучения детей самостоятельным творческим сюжетно-ролевым играм.

Таким образом, можно сделать вывод - формирование дидактической игры у детей раннего возраста происходит постепенно, при этом учитываются правильная организация детей с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей.

В дошкольной педагогике все дидактические игры можно разделить на три основных вида: игры с предметами (игрушками, природным материалом), настольно-печатные и словесные игры.

Игра, используемая для обучения, должна содержать прежде всего обучающую, дидактическую задачу. Играя, дети решают эту задачу в занимательной форме, которая достигается определёнными игровыми действиями. На **первом этапе** работы можно выделить слова: *собака, кошка, глаза, уши, хвост, большой, маленький*; на **втором**: *петушок, курочка, цыплёнок, иди, идёт, пришёл, принёс*; на **третьем**: *собака, кошка, козлик, дом, идёт, пришёл, мисочка*; на **четвёртом**: *собака, кошка, козлик, мяч, коляска, покатай, нет*.

На **первом** этапе работы с куклой следует выделить такие слова: *туфли, шапочка, бант, платье, снимай, ложись, спать*; на **втором**: *рубашка, штанишки, ботинки, вставай, сядь, надень*; на **третьем**: *стол, стул, тарелка, сядь (садись), салфетка, ешь, спасибо*; на **четвёртом**: *суп, каша, хлеб*; на **пятом**: *чашка, кисель, пей* и многое другое.

Обязательным компонентом игры являются и её правила, благодаря которым педагог в ходе игры управляет поведением детей, воспитательно - образовательным процессом.

Хотелось бы предложить несколько видов дидактических игр используемых в работе с детьми первой младшей группы детского сада:

Дидактическая игра «Чудесный мешочек».

Цель: Учить детей узнавать предметы по характерным признакам.

В непрозрачный мешочек кладут предметы разной формы, величины, фактуры (игрушки, геометрические фигуры и тела, пластмассовые буквы и цифры и др.). Ребенку предлагают на ощупь, не заглядывая в мешочек, найти нужный предмет.

«Узнай фигуру»

Цель: Закрепление представлений о геометрических фигурах, развитие мелкой моторики рук.

На столе раскладывают геометрические фигуры, одинаковые с теми, которые лежат в мешочке. Педагог показывает любую фигуру и просит ребенка достать из мешочка такую же.

«Найти предмет указанной формы»

Цель: Учить зрительно обследовать, узнавать и правильно называть плоскостные геометрические фигуры.

Ребенку предлагают назвать модели геометрических фигур, а затем найти картинки с изображением предметов, по форме похожие на круг (квадрат, овал, треугольник, прямоугольник, ромб).

«Какая фигура лишняя?»

Цель: Развивать умение сравнивать геометрические фигуры, между собой выявлять фигуру отличную от других.

Ребенку предлагают различные наборы из четырех геометрических фигур. Например: три четырехугольника и один треугольник, три овала и один круг и др. Требуется определить лишнюю фигуру, объяснить принцип исключения и принцип группировки.

Варианты:

— группировать по форме реальные предметы по 2—3 образцам, объяснять принцип группировки.

«Самая длинная, самая короткая»

Цель: Выявлять умение различать понятия, обозначающие признаки величины предмета, используя слова “длинный”, “короткий”.

Разложить разноцветные ленты разной длины от самой короткой до самой длинной. Назвать ленты по длине: какая самая длинная, какая самая короткая, длиннее, короче, ориентируясь на цвет.

Варианты:

— сравнить ленты по нескольким признакам (длина и ширина, ширина и цвет и др.). Например: «зеленая лента самая длинная и узкая, а красная лента короткая и широкая».

«Какого цвета предмет?»

Цель: Закрепление названий основных цветов. Учить детей выделять цвета.

Для игры необходимо иметь карточки с изображениями контуров предметов и цветные карточки. Ребенку предлагают под карточку с изображением контура предмета подложить карточку необходимого цвета. Например, под карточку с изображением помидора — красную карточку, огурца — зеленую, сливы — синюю, лимона — желтую и т. д.

Варианты:

— выбрать предмет по цветовому образцу: педагог показывает карточку с изображением предмета какого-либо цвета (красные варежки, синие носочки и др.), дети должны показать карточки с изображением оттенков данного цвета.

«Какого цвета не стало?»

Цель: Развивать зрительное внимание, память.

Детям показывают несколько флажков разного цвета. Дети называют цвета, а потом закрывают глаза. Педагог убирает один из флажков. Определить, какого цвета не стало.