Дидактичната игра

Дидактичната игра е най- типичната игра с правила- създават се от възрастните. Следва да е съобразена с възрастовите и индивидуалните особености на децата.

***Структура на ДИ:***

На децата се поставят познавателни задачи, които имат съдържание, действия и правила.

Съдържанието определя **задачите на ДИ-** за формиране или разширяване обемът на определени понятия, в други случаи се допълват и уточняват знанията на децата. Едни и същи игри могат да се използват с различно предназначение, също така едно и също познавателно съдържание може да се овладява чрез използването на различни игри.

- при 3- год. деца игровата задача е елементарна, трябва да се дадае възможност за извършване на съответни манипулациив процеса на възприемането й и непрекъснато да се поставят изискванията на игровата задача- тоест „диктуване” от страна на учителя на онова, което детето трябва да направи, за да изпълни задачата. Игровите материали подсказват и допълват игровата задача ;

- 3-4- год. изпълняват игровата задача чрез разгърнати практически действия, които са основа на умствените им действия. Познавателната активност тук зависи от осигурената сетивна опора, действия и словесни обяснения.;

- при 4-5- годишните преобладава значимостта на нагледните образи и словото при осъществяване на задачата. Ако познавателното съдържание може да се реализира на база нагледно- образно мислене, някои практически действия могат да се съкратят за сметка на вътрешните;

- при 6- годишните някои от игрите са словесни- дава се възможност на децата да направят словесна интерпретация на умствените си действия.

Между игровите задачи и действия съществува връзка и зависимост. Разнообразието на едните определя богатството на другите. Това налага в словесните ДИ да се внасят практически елементи, а в Подвижните- познавателни и словесни.

**Игровият замисъл** при ДИ има интелектуално- познавателен характер, свързан с познавателната задача и изискващото се от детето интелектално- познавателно поведение, тоест е свързан с определена област на познание и насочва към извършване на определени умствени действия и операции / докато при СРИ игровият сюжет е свързан със социалната действителност/.

Игровият замисъл за 3-4- годишните деца предполага затвързяванае на конкретни знания- без обобщаване на представите и извеждане на понятия, прилагане на опростени по струккура умствени действия, които по- късно детето ще използва като умствени операции при игри с усложнен игров замисъл.

При 4-5- годишните игровият замисъл предполага затвърдяванае и опериране с по- голям обем конкретни знания и формиране на обобщени представи. Умствените действия включват няколко на брой умствени операции, изпълнени в съответна последователност.

При 6-7- годишните децата играят ДИ със замисъл , който предполага затвъдяване на представите за връзката между различни сфери на познание, опериране с обобщени понятия, пренасяне на умствени операцииот едно конкретно умствено действие в друго.

**Игрово съдържание:** то също е познавателно и включва знанията и умствените дейтвия, необходими на детето за осъществяване на игровия замисъл.

Съдържанието :

- поставя пред децата задачи за разширяване, затвърдяване и обобщаване на знанията, усвояване на умствени действия и операции;

- Игровото съдържани е комплекс- в него е възможно да се обединят знания от различни области, усвоени по различен начин и в различно време. Знанията и уменията се използват в комплекс, затова ДИ и успех се използва като интегрираща дейност;

- особено развиващ ефет имат игрите с проблемно съдържание- детето е поставено в състояние на интелектуално затруднение, което активизира познавателната му дейност. Тук съдържанието включва проблем, децата „нещо да открият”. Възникването на потребност от разкриване на неизвестното в случая е основен игров мотив. Трудностите възникват на фона на вече съществуващия игров опит.

**Игровите действия** са средство за реализиране на игровия замисъл- обединяват в себе си практически, двигателни, речеви и умствени операции. Те се подбират с оглед на възрастта, игровите умения и културата на децата- обем и качество на усвоените знания, затруднения и изяви на отделните деца. Могат да са измисляне на думи, съставяне на разказчета, изпълняване на роли, на движения, подреждане на картинки. Те могат да бъдат единични , еднократни за отделното дете; да образуват система от действия за всяко отделно дете или всички деца; да протичат по определен алгоритъм и да бъдат програмирани; възможно е и в структурата им да преобладава единство от практически и умствени операции, от двигателни и умствени или от словесни и умствени операции.

При 3-4- годишните игровите действия не изискват сложна последователност от операции, преобладават практическите действия. За да могат да ги извършат, децата се нуждаят от показ на практическите действия и обяснение на умствените действия. За тази възраст подходящи са игрите с преобладаващи двигателни действия, което отговаря на потребността у детето за повече движения. Това дава възможност за осъществяване на умствените действия в нагледно- действен план.

След 4- год. възраст децата са в състояние да участват в игри , които изискват система от действия в които преобладават различни по вид операции- практически, словесни, двигателни. – взависимост от това умствената дейност на децата протича вариативно от нагледно- действен в нагледно- образен план. Докато в I гр. Игровите действия е добре да се извършват с еднакви материали за всяко дете, сега може да се внесе различие с оглед осигуряване на диференциран подход към играещите според индивидуалните им особености. Освен това децата вече умеят да пренасят игрови операции от една игра в друга и вече не е необходимо да се прави пълен показ на игровите действия в началото на играта.

При 5-6- годишните голяма част от игровите действия са алгоритмизирани и програмирани- предполагат строга последователност при извършване на операциите и ако е налице програмиране- включване на самаоконтрол и елементи на обратна връзка между отделните операции. Тук може да се постави изискване за бързина, което прави играчите- състезатели.

**Правилата** имат организиращ и контролиращ характер, осъзнават се от детето като задължителни изисквания /съществена разлика от тия в СРИ/. Те са средство и гледна точка за оценка на резултата от игровите действия, чрез тях се осъществява контрол и самоконтрол върху игровото поведение на детето, правилото е средство за организиране на познавателната дейност- избирателно използване на наличните знания, търсене на нови пътища и начини за извършване на умствените действия, избирателно прилагане на овладени операции, комбиниране на действия. Тоест те определят мястото и задълженията на играещите- кой ще загатва и отгатва, кой ще показва картинките и кой ще разказва ; посочват последователността на действията при решаване на игровите и дидактичните задачи.

Във всяка игра има правила, които забраняват определени действия, правилата трябва да се спазват точно- ако се пренебрегнат функциите на игровото правило като важно средство за ръководство на ДИ, може да се наруши игровата й специфика и това би я превърнало в обикновено упражнение, в беседа. Затова е нужно при разучаването на всяка ДИ ясно и по подходящ начин излагане на правилата, което ще осигури разбиране и запомняне от страна на децата.

- може да се насочи вниманието на децата към резултата от действията при спазване на игровите правила. Взависимост от преобладаващите действия образецът може да бъде нагледен, словесен или двигателен образ;

- на децата се дават указания за начина на извършване на действията- тяхната последователност, връзката между отделните операции..;

- ако се изисква детето да търси и открива е необходимо да се направи кратък анализ на фактите, явленията, връзкитеи знанията, които ще се използват при намиране на правилния отговор.

След разбирането на правилата от детето, тяхното усвояване се извършва в хода на играта. Разбирането и усвояването на игровите правила дава възможност децата да играят самостоятелно в съответни ДИ.

Веднъж дадени, добиват сила на закон, но това не значи, че са лишени от динамичност. Вариативността се постига, като се регламентира решаванетео на нови задачи или се удовлетворяват нови потребности у децата.

Постигането на единство между правила и задачи в ДИ е предпоставка за актуализирането на знанията и уменията на децата. /Напр. в играта „Намери си къщичката”- в I гр. – ориентиране по цвета, във II- по геометричната форма на прозореца, в III гр. Ориентиране по цифрите, които означават номера на къщата./

***Игрови мотиви:*** лежат в процеса на дейността и осигуряват активността на детето. Децата не се стремят към получаване на „краен продукт”, но това не значи, че и за учителя изиграването на играта ще е самоцелно, а е средство за развитие на детето и именно това е целта на ръководството й. Игровите мотиви могат да бъдат:

- потребност от общуване /за да играе с другите, детето може да се включи в не толкова привлекателна за него дейност/;

- постепенна социализация на чувствата и преживяванията /похвалата и добрата оценка по време на игра предизвикват радост, благодарност, емоц. Удовлетвореност/;

- след 5 години в игровата мотивация може да се вгради и емоционалния му отклик по повод на познавателната и умствената му дейност- то изпитва радост когато научи нещо ново, учудва се, съмнява се, тоест привличат го емоционалните преживявания, породени от интелектуално- познавателното съдържание на играта;

- при 6- год. деца игровите мотиви се заменят с познавателни интереси в конкретна област, тоест познавателният интерес насочва детето към резултата, а не само към процеса.

***Игровата цел*** се характеризира с непреднамерено усвояване на знания и умствени действия.

**Предварителната подготовка** се изразява в преценката на възможностите на децата, възможностите на самата игра, подчиняването й на съответните възпитателни и образователни задачи, съставяне на нови варианти и разнообразяване на правилатаи действията. – разнообразяване и обогатяване на игрите, съставяне на нови.

***Форми на активност в ДИ***

Ръководенето на ДИ предполага целенасоцено управление на познавателната, речевата и емоционално- волевата дейност в процеса на игра.

**Познавателната активност** на играещото дете се развива от непреднамерено към волево запомняне и възпроизвеждане чрез развитие на перцептивните процеси /възприятията/, насочени към обследване на свойствата и отношенията на предметите, с които то изпълнява практическите си игрови действия. Особено значение има усвояването на сензорните еталони/ цвят, геометрични форми, езикови фонеми, музикални звуци/, които служат като своеобразни мерки за възприемане особеностите на предметите и явленията:

- зрителни възприятия- за цвят, форма, величина, цяло и части;

-пространствени- величина на предметите, отдалеченост, местоположение, пространствено отношение с други предмети- общуването в играта по повод на този вид възприятия е основа за овладяване на речеви форми, отразяващи пространствените връзки- предлози, наречия;

- възприятия за време;

- формира се наблюдателност като самостоятелно волево действие- чрез формиране на специфични начини за наблюдение, разглеждане, търсене.

**Речевата дейност в ДИ**- познавателната активност зависи от развитието на речта във връзката „играч- субект- обект” и „учител- субект” в играта. Думата фиксира сензорните еталони, включва се в процеса на мислене, изразява представи и понятия, дава възможност за логически разсъжденя, направлява въображението, поставя задачи пред паметта и вниманието. В ДИ учителят има възможност да насочва развитието речта:

- монологичната реч се използва активно, когато игровите правила изискват детето да разкаже нещо, има задача за описание, сравнение;

- диалогична реч се използва при игри по групи, особено в самостоятелната игрова практика- взаимни указания между децата, договаряне, даване на взаимна оценка, взаимен контрол;

- вътрешната реч се поражда от разсъждения по повод начин на изпълнение, планиране на действията- съмнение, недоумение, въпрос, потвърждение, проявява се активно в проблемни игрови ситуации, в които детето преодолява трудности;

- изменя се съотношението между ситуативната и контекстната реч- ситуативната е типична при игрите на 3-4 годишните- непосредствено свързана с конкретната обстановка в играта и е разбираема за другите деца и учителя само благодарение на връзката си с нея- детето посочва, жестикулира, служи си с откъслечни изречения. Съдържанието на контекстната реч се разкрива чрез добре построени граматически форми – овладяванети й е в тясна връзка с използването на специално подбрани игри за овладяване на речниковия състав и граматическия строеж на езика. – игровият замисъл насочва децата към активно използване на повече прилагателни, съществителни, глаголи, местоимения, съединителни думи, осъзнаване на словесния и звуков състав.

**Емоционално- волева дейност в ДИ** Игровите действия са волеви, защото са целенасочени и мотивирани, игровите правила, обявяването пред детето и контролът за спазването им са точно регламентирани. Волевата регулация се състои преди всичко в умението да се постъпва в съответствие с осъзнати изисквания и правила- детето осъзнава с оглед на какво да извърши игровите действия /игровата задача/; избира подходящи операции за реализиране на изпълнението на игрово действие; преодолява практически, словесни и умствени трудности; постига изпълнение на задачата. Постига се без особено психично напрежение благодарение на игровата мотивация и игрова цел. Децата по- малко се разсейват в проблемни игрови ситуации, където търсенето на решение ги активизирамаксимално, защото в тази дейност устойчивостта на вниманието зависи от харатера на дейностттаи възможностите за проява на активност. Волевото внимание се поддържа от обогатените игрови мотиви- стремеж към спазване на правилата, социални потребности и дори познавателни интереси /при 6-7 год/, свързано е и с емоционалното отношение на детето.

Колективните ДИ, също и ДИ като самостоятелна игрова практика, са условие за разбиране нравствения смисъл на поведението и емоционалното отношение към него- радост и удовлетворениеот одобрение на съиграчите, безпокойство, смущение при незачитане на правилата, неделими от нравствените са естетическите преживявания- противоречия- разправии, кавги- когато децата не са овладяли добре правилата на играта или при нов съиграч, който не ги познава, също и обратно- заради положителни колективни преживявания децата се стремят да я направят по- красива- грижливо подреждат материалите, допълнително оцветяват..Елементарната естетическа оценка, освен тази на познавателното поведение, представлява основа за формиране на бъдещи естетически чувства.

***ДИ в процеса на обучение***

Детето в ДГ е не само обект на обучение, но и активен субект със своите индивидуални и възрастови особености. Активността му се проявява чрез дейностите. В ПУВ ДИ която в редица случаи осигурява по- голяма активност в обучението в сравнение с учебната.

Известно е, че водещо е обучението, което се ориентира от „зоната на най- близко развитие”- от онези функции, действия и операции, които все още не се проявяват, но съществуват потенциални възможностиза тяхната реализация. Като се има предвид, че игровото действие се характеризира с определена цел и начин на извършване, учителят трябва да използва ДИ не само за затвърдяване на конкретни знания, но и за изграждане на връзката психофизиологична функция- действие, операция- навично действие.

Усвояването на знания и умствени действия в ДИ може да се осъществи въз основа на преход от практически към абстрактно- умствени действия, а също така играта може да тръгне от обобщението, идеята, абстракцията. / „Чудната торбичка”- плод или зеленчук от пазара/

***Функции на ДИ в педагогическия процес-*** като мотив, похват и метод в ситуация, като самостоятелна практика.

- Когато ДИ се използва като **форма на обучение**, освен знанията и уменията, които ще се овладяват с тях, се взимат предвид функциите, които ще изпълнява всяка от игрите- въвеждаща, основна, приложна. Необходимо е учителят да повлияе върху специфичните форми на поведение- познавателно, емоционално, волево, проявени от децата в процеса на играта: доколко децата възприемат и разбират игровата задача, в каква степен осмислят познавателното съдържание, отразено в игровите задачи, доколко децата разбират предстоящите за извършване действия, в каква степен се постига адекватност между игровите задачи, игровите правила и самостоятелното изпълнение на игровите действия, могат ли децата да оценяват извършените от тях действия и полученият резултат от гледна точка на задачите; проявяват ли децата самоконтрол- премахване на механичното подражание, проява на по- голяма самостоятелност и съсредоточеност при извършване на действията, отпадане на „външната организираност”. Посоченото познавателно- волево поведение се формира и затвърдява постепенно като резултат от целенасочени въздействия в тази посока.

Необходимо е да се проследяват равнището на игровите умения като гаранция за активността на децата в игровия процес. Това може да се осъществи в процеса на целенасочени наблюдения на децата по време на различни по познавателно съдържание игри. Като единици за наблюдени са специфичните форми на игрово познавателно- волево поведение, като към всяка от тях се предвидят съответни единици за регистрация.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Единици за наблюдение/  Единици за регистрация | степен | Игрови задачи |
| 1. Съзнателно възприемане на игровата познавателна задача | -да;  -частично;  -при допълнително насочване;  -не |  |
| 2.Разбиране на практическите и умствените действия | -да;  -при допълнителна ориентировка;  -в процес на подражание;  -не |  |
| 3. Адекватност между игровата задача и самостоятелното изпълнение | - пълна адекватност;  -частична;  -по пътя на подражанието;  - няма адекватност |  |
| 4. Самоконтрол от гледна точка на игровата задача | - проявява се;  -с допълнителни опорни точки;  - на база подражание;  - няма |  |

Формирането на игрови умения , които дават възможност ДИ да се използва като форма на обучение става постепенно още от I гр.- отначало детето забравя игровите правилаи с помощта на учителя насочва вниманието си към задачите и правилата. По- късно детето се стреми да изпълни игровата задача, дотолкова, доколкото се стреми да изяви външната си активност- тоест познавателната задача е само преходно стъпало, което детето преминава, за да осъществи действията си. На следващия етап детето вече насочва вниманието си към правилата на игратаи връзката им със задачите. Решението на игровите задачи се осъзнава като средство за постигане на успех в игровото общуване. Това води до интензивна интелектуална дейност. Може да се достигне до етап, /в края на Трета група/в който интересът към игровата задача и към усвояване на знания и умствени действия е по- голям от игровите интереси- свързано е с осъзнаване на възможността да се използват придобитите знания и умения в други ситуации- това е преход от игрова към учебна дейност, тоест в ДИ възниква възможност за съзнателно усвояване на знания и действия, което е основание за използването й като форма на обучение в ПУВ.

Основният принцип за подбор и систематизиране на игрите не е просто приспособяване към индивидуалните и възрастовите особености на децата, а изискване за осигуряване на интензивно развитие и постигане на обосновани цели на обучение.

Учителят е длъжен да анализира игровото поведение и развитието му при децата от конкретната група:

- различия може да съществуват в мотивировката и специфичното поведение на конкретното дете;

- различия в предварително усвоените знания, умения и действия

**Мотив** – когато се използва в началото на ситуацията- да привлече вниманието и интереса на децата, с цел актуализиране на знанията за последваща аналитико- синтетеична мисловна дейност и откриване на причинно- следствени връзки. Най- подходящи са ДИ с музикални и словесни елементи, които внасят бодрост, жизнерадост, емоционален старт.

В края на ситуацията с ДИ може да се мотивира приложението на усвоените знания.

Когато ДИ се използват като **метод на обучение**, подборът й се свързва пряко с целта и задачите на дадената ситуация- какви знания, умения и навици трябва да получат децата, степен на тяхната сложност, връзката с предшестващите; играта е вариант за затвърдяване и усложняване на учебните задачи с оглед конкретна игрова цел. Съгласуването на двете ситуации се улеснява от сходната им структура:

*Учебна дейност: учебни задачи- учебни мотиви- учебна цел;*

*Игра- игрови задачи- игрови мотиви- игрова цел.*

Водещи в случая са учебните задачи , които намират отражение в игровите познавателни задачи, осъществяването на учебната цел се допълва и разширява в резултат на непреднамереното усвояване на съответни знания и умствени действия, включени в игровата цел.

При комбиниране на игровата и учебната ситуация трябва да се осъществи връзка между игровите действия и учебно- познавателните, тъй кат учебната цел все още не е достатъчно значима за детето. Учителят трябва да организира процеса тако , че учебната цел да се превърне в условие за потигане на конкретната игрова задача, която за момента е най- актуална за детето. /”Лото”- покриване на големи картони с малкиспор бр изобразени картинки, детето брои- осъществява се учебна цел като условие при изпълнение на игровата задача./

В учебния процес детето може да изпълнява едновременно и учебна, и игрова дейноствзависимост от съдържанието на учебния материал, етапа на усвояване, начините за усвояване, индивидуалните, групови и възрастови особености.

ДИ може да се използва в ситуация заедно с демонстрацията, беседата, упражнението. Чрез нея се разрешават образователни задачи, като децата се запознават с предметите, сравняват ги, класифицират ги и правят обобщения и изводи. Особено подходяща при по- малките деца, при по- сложно за осмисляне учебно съдържание. Като метод в ситуацията ДИ повишава колективната активност, създава възможност за развиване на репродуктивната дейност и за насочване към творчество. ДИ има висок познавателен ефект когато осигурява проблемна ситуация.

Играта може да бъде пълноценен метод на обучение когато емоционално се възприема от децата и запази своите качества и компоненти. Трябва да отговаря на следните изисквания: да е увлекателна, динамична, с не много сложни правила, да има познавателен характер. В този случай програмните задачи стават задачи на играта с цел затвърдяване, систематизиране и обобщаване на знанията и овладяванеа на нови. Реализирането на тази възможност се определя от правилата на играта, които преобразуват познавателната информация в действие.

Образователното съдържание по дадена тема може да се включи в една или няколко ДИ, които изпълняват различни функции- уводна, основна и заключителна. Водеща роля има играта, която решава основната дидактична задача.

При подбора на ДИ се спазва тематичната и сюжетната близост, единството със задачите. Времетраенето е аналогично на времетраенето на ситуациитев отделните групи.

Към ДИ като форма на обучение не винаги се предявява изискване за пълна систематизираност на знанията- по- важно е осигуряване на емоционално- познавателен характерна съдържанието им- изненада, търсене, радост и удоволствие от тях.

Предимство на игровата форма на обучение е, че се решават по- успешно и задачите на нравственото възпитание. Опознаването на предметите, разкриването на взаимоотношенията между хората, се свързва с формирането на отношение, с изграждането на нравствени привички.

Заедно с ДИ в ситуацията широко приложение имат **и ДУ.**

***ДУ*** – общи моменти с ДИ са образователните задачи, действия, игров замисъл.

В ДУ има по- голямо богатство от правила, някои от които регламентират действията и взаимоотношенията на децата.

Резултатът при ДУ е един за всички деца, а при играта- различен, което е условие за творчество. ДУ може да бъде компонент на ДИ.

Освен в обучението, ДИ намират място и в други режимни моменти- **дейности по избор, СРИ, развлеченията, разходките.** Когтао децата играят самостоятелно, решаваща е тяхната инициативав, но те повтарят наученото отпреди, а водачи стават деца, избрани от другарчетата си. Определящи са детските предпочитания.

В самостоятелните игри групите играещи са по- малки, , това осигурява активни действия на всички деца, възможност сами да изграждат взаимоотношенията си. Самостоятелно се организират тези с по- богат организационен и игров опит.

Самостоятелността при избор на игри, материали, партньори е относителна- учителят трябва да знае предпочитанията на децата, има ли конфликти. Ако децата са усвоили голям запас игри, познават съдържанието, правилата им, умеят да се договарят, обясняват, намесата на учителя е по- ограничена, ръководството- индиректно.