Использование авторских дидактических игр

и пособий в дополнительном образовании

*Брусянина Елена Владимировна,*

*педагог дополнительного образования*

*МАУ ДО «Центр дополнительного образования»*

*пгт Мартюш, Свердловская область*

Изменения в системе образования открывают много возможностей для оснащения образовательных организаций всевозможными играми и пособиями, способствующим всестороннему развитию ребенка, в том числе и в системе дополнительного образования.

Одним из важных условий является использование новых форм методической работы, но изменения в работе не должны идти в разрез с изысканиями и разработками отечественных педагогов и психологов о том, что игра является ведущим видом деятельности ребенка-дошкольника. Именно игра помогает всесторонне развивать маленькую личность.

К огромному сожалению, сейчас в страну хлынул поток игр и игрушек не только не соответствующим санитарным нормам, но и часто вредным по своему содержанию; игрушек, которые негативно влияют на психику ребенка; не помогают в его личностном росте, а напротив замедляют его.

Для того, чтобы понять, какие игры нужны и полезны; почему игрушка - помощник, а не враг необходимо вернуться к истории возникновения игр.

В семье на Руси всегда было много детей. Шесть, восемь, а иногда и двенадцать ребятишек не были редким явлением. Но дети всегда были под присмотром, даже когда родители занимались хозяйственными делами.

В крестьянских семьях дети большую часть времени проводили с родителями. Старшие дети с малых лет помогали родителям косить траву, пасти скот, убирать хлеб.

За маленькими всегда присматривала мать, как только маленьким исполнялось три года, за ним начинала присматривать девочка-пестунья, к которой порой приводили малышей со всей деревни. Это был своеобразный прообраз детского сада. Юные няньки придумывали игры, которые были бы интересны малышам и, конечно, им самим. Водили хороводы, пели песни, разыгрывали примитивные сценки.

Очень часто придуманные игры имитировали работу взрослых. Например, в Богородском уезде Московской губернии с давних времен выращивали хмель. Здесь среди детей была популярна игра, которая так и называлась- «Хмель». Чем-то эта игра напоминала игру в салочки.

Игра начинается в определенный момент и в определенный момент заканчивается. Она сыграна. Игре свойственно эмоциональное и волевое напряжение- что бы что-то получилось требуется усилие.

Игра, как и любая деятельность имеет свою структуру: сюжет, роль игровые действия, правила, игровое употребление предметов-заместителей, реальные партнерские отношения между детьми и взрослыми.

В настоящее время очень сложно заинтересовать ребенка настольными (да и подвижными тоже) играми. В жизнь детей прочно вошли всевозможные гаджеты и нет ничего проще как нажать кнопку- и ты любой герой! Там уже все готово, не надо самому готовиться к игре, подбирать атрибуты, что-нибудь придумывать и мастерить.

Современные дети перестали прикладывать усилия для достижения цели и, надо сказать, в основном в этом вина взрослых. Ребятам перестали давать серьезные поручения, им перестали ставить задачи, давая самим найти решение, им сразу предлагают готовые решения, из которых просто надо выбрать правильный ответ. Ребенок не видит алгоритма получения результата: вот вопрос - вот ответ. А как это получилось объяснить и понять не может. Вспоимте, чуть выше мы писали о том по какому принципу строились игры на Руси. Все они основывались на опыте. Та же имитация работы взрослых- дети видели эту работу и повторяли действия в игре.

Много лет работая в дошкольном образовании, сталкивались мы не раз и тем, что огромное количество хороших и нужных игр просто не доходит до детей. С ними знаком только узкий круг специалистов-педагогов, да и то в основном используются эти игры на различных узконаправленных мероприятиях.

Есть и еще одна причина, почему хорошие авторские игры не подчас не попадают в дошкольные учреждения. Стоят они не дешево, а рассчитаны больше на индивидуальную работу с ребенком, а не на коллективную. То есть, на каждого ребенка группы надо по игре. К сожалению, это позволить себе могут далеко не все.

На одном из педагогических мероприятий несколько лет назад познакомились мы с авторскими играми Воскобовича. Очень интересные игры!

Все игры объединены по принципу постепенного и постоянного усложнения. Игры многофункциональны, с помощью этих игр можно решать большое количество задач.

Основной принцип игр- интерес, познание, творчество. Дидактические игры В. Воскобовича помогают развивать логическое мышление.

Но у этих игр есть очень большой минус (об этом уже упоминали выше)- игры В. Воскобовича не рассчитаны на работу группы. Как уже писали, тут тот же принцип: каждому ребенку по игре.

К огромному сожалению, эти игры еще и оторваны от окружающей ребенка среды. Как бы не была потрясающе гениальна идея «Фиолетового леса», но в наше время, когда дети и так не часто знакомятся с живой природой использовать фиолетовый и оранжевый лес не разумно.

Именно тогда возникла идея изготовления дидактических игр из ковролина, приближенных к действительности.

Так появилась игра «Волшебное дерево». По этому пособию мы изучаем смену времен года. Зимой на ветках дерева лежит снег и сидят нахохлившиеся синички; весной- появляются почки на ветвях и скворечник; летом крона дерева в пышной листве; а осенью листья не только желтеют, но по нашему желанию и плоды могут появиться (яблоки или груши, уж что захочется)

Эту игру можно использовать на разных занятиях и с любым количеством игроков.

«Волшебное дерево» - первая наша игра, которую мы с успехом использовали (и используем) в работе с детьми.

С тех пор прошло уже не мало времени и игр из ковролина с каждым годом у нас все больше. Придумывая и создавая игры, мы всегда учитываем фактор работы группы: в игры должно одновременно играть как можно больше народа. Но! При необходимости и при желании все игры могут использоваться и при индивидуальной работе.

Подводя итог, авторские дидактические игры можно и нужно использовать в дополнительном образовании. Несмотря на уже перечисленные недостатки подобных игр, имеющихся в наличии в магазинах, каждый педагог в состоянии создать свою игру, отталкиваясь именно от реалий своей работы, своих детей. И нам, бывало, случалось спонтанно создавать новую игру потому, что вот этим ребяткам это надо, а вот тем, кто пошел в уже в школу надо было другое.