**Дидактические игры как средство всестороннего развития детей дошкольного возраста. Дидактические игры в работе логопеда.**

 Так как дидактические игры имеют одновременно и игровые и учебные задачи, они с успехом могут использоваться и в старшем дошкольном возрасте и в младшей школе. Они являются пограничными между детским садом и школой и облегчают переход ребёнка к учебной деятельности.

 Игры способны развивать даже качества характера и многое другое. Такие игры могут быть подобраны для группы детей, поэтому они предлагают взаимодействие нескольких детей. В процессе коллективных игр формируется взаимовыручка, монологическая и диалогическая речь, самоконтроль и самооценка, желание достичь наивысшего результата, следовательно, детям хочется повторить игру, что способствует формированию и закреплению у них определённых навыков. Дети учатся следовать правилам, предусмотренным в игре, с другой стороны, они проявляют личную инициативу, учатся доказывать своё мнение, становятся более самостоятельными в выборе решения проблем.

 В процессе дидактических игр развиваются все психологические процессы, в том числе мышление и речь. На логопедических занятиях дидактические игры становятся незаменимыми помощниками при автоматизации звуков, развитии лексико-грамматических категорий и связной речи, так как навык закрепляется ненавязчиво, неосознанно детьми и это намного эффективнее, чем при классическом назывании картинок или повторении слов.

 Для дошкольников на первом месте стоит игровая задача, проблема, при решении которой они получают награду. Награда необязательно должна быть материальной (жетоны, наклейки, конфетки), это может быть, например, благодарность от какого-то сказочного героя, игрушечного персонажа, при этом ребёнок испытывает чувство морального удовольствия и свою значимость, повышается мотивация к дальнейшему обучению. Может быть после выполнения каких-либо действий ребёнком отрицательный персонаж изменится и станет хорошим, или поссорившихся друзья сразу помирятся. Таким образом, формируются качества личности самого ребёнка.

 В процессе игры, ориентируясь на зону ближайшего развития, мы можем изменять, усложнять или упрощать задания, оказывать необходимую помощь.

 Игры могут сочетаться с различными движениями, развивается мелкая и общая моторика, быстрее образуются нейронные связи, и они оказываются более устойчивыми. В игры можно включить элементы различных методик и видов деятельности для того, чтобы разнообразить их, уйти от монотонности, которая так не нравится детям. При выборе дидактического материала нужно учитывать возраст, уровень возможностей и интересы каждого ребёнка. Игры могут быть и компьютерными и с реальными предметами. Важно, чтобы длительность и нагрузка игры не переутомляла ребёнка. Возможно включать в игры развлекательные, смешные моменты, чтобы снизить напряжение нервной системы. Использовать тот игровой материал, который доставляет ребёнку удовольствие, заканчивая игру прежде, чем она надоест. Начинать лучше от самых простых заданий, постепенно их усложняя.

 Вот примеры некоторых игр, которые помогают мне в работе и придуманы для конкретных детей 6-7 лет.

1. Игра "Эмоции". Чтобы победить злого колдуна и спасти сказочное королевство, нужно назвать как можно больше эмоций, в названиях которых есть звуки "р", " рь" (радость, страх, отвращение, раздражение, тревога). Ребёнку предлагается выбрать соответствующие картинки из предложенных и назвать эмоцию (я использую карточки Домана с фотографиями). Затем обсудить, какие эмоции испытывает колдун, сам ребёнок и т. д.
2. Игра "Скажи наоборот". Детям предлагается сюжетная картина, нужно назвать признак предмета и подобрать к нему антоним (грустный малыш - весёлый малыш, злая няня - добрая няня, грязный пол - чистый пол, мокрый ковёр - сухой ковёр, разбитая ваза - целая ваза). Если слова подобрали правильно, то картина переворачивается и происходит волшебство, всё становится наоборот.
3. Игра "Наряди ёлочку". Нескольким детям предлагается нарядить ёлочки, каждому свою. На макушке каждой ёлочки на липучку прикреплена звезда с буквой, обозначающей определённый звук. Из мешка Деда Мороза по очереди дети достают новогодние шарики - картинки, называют то, что там нарисовано и, если услышат "свой" звук, забирают и украшают свою ёлочку. Побеждает тот, кто первым нарядит ёлку.
4. Игра "Мы художники и поэты". Комментируя рисуем картинки. Дети дополняют рисунки и договаривают слоги или слова целиком, затем самостоятельно проговаривают стишки по картинкам (В лесу по тропинкам гуляли мы с дедом. Дед с новой корзиной, я - с велосипедом.) Сочиняем несколько стишков, получается несколько листов с картинками. Затем по очереди дети должны с помощью движений, мимики, жестов изобразить один из сюжетов. Все остальные отгадывают. Выигрывает тот, кто лучше всех прочитает стишок.
5. Игра "Цветы - насекомые" ("Деревья - птицы"). Дети достают из мешочка по одной картинке с насекомым (птицей) или отгадывают загадки, выбирая картинку с отгадкой. Затем смотрят на картинки с цветами (деревьями), выбирают тот, в названии которого есть такой же звук, как и в названии насекомого (птицы). Прикрепляют картинку: пчела, шмель-ландыш, синица-осина и т. д. Другой вариант: дети рассаживают насекомых на цветы и объясняют, почему так сделали. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее выполнит задание.

 Таким образом, дидактические игры могут выполнять любые поставленные задачи по программе. Они должны быть разнообразными, многофункциональными, интересными и доступными, чтобы стать эффективными помощниками в работе логопеда.