**Использование сюжетно-ролевых игр для математического развития дошкольников**

Введение

1. Психолого –педагогические основы использования сюжетно-ролевых игр в образовательном процессе ДОУ
2. Особенности формирования математических представлений у дошкольников в соответствии с требованиями ФГОС
3. Включение сюжетно-ролевых игр в процессе познания математических свойств и отношений в ДОУ

Заключение

Список литературы

**Введение**

Для умственного развития детей существенное значение имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира и решения различного рода практических задач, а также для успешного обучения в младших классах средней школы.

Математика - это явление общечеловеческой культуры, одна из наиболее важных областей знания современного человека. Широкое использование техники, в том числе и компьютерной, требует от него определенного минимума математических знаний и представлений.

Значение практического применения математических знаний в различных видах деятельности хорошо понимали многие прогрессивные педагоги еще в прошлых столетиях. Разрабатывая вопросы развития у детей математических представлений, они обязательно заботились об их использовании в жизни. Например, К.Д.Ушинский писал: «При первоначальном обучении счету…также не должно спешить и идти дальше не иначе, как овладев прежним, а овладев чем-нибудь, никогда не оставлять его без постоянного приложения к делу». При этом он подчеркивал, что применять изученное лучше всего в новых условиях, противоположных тем, в которых ребенок его получал. Мысли выдающегося русского педагога не утратили своего значения и в настоящее время: они учитываются при разработке методов обучения детей элементам математики.

Обучение математике дошкольников невозможно без использования дидактических и сюжетно-ролевых игр, задач, развлечений.

Включение сюжетно-ролевых игр позволяет активизировать умственную деятельность, заинтересовать математическим материалом, увлекать и развлекать детей, развивать ум, расширять, углублять математические представления, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке.

В повседневной жизни, в быту, в играх ребенок рано начинает встречаться с ситуациями, требующими применения математического решения (приготовить угощение для друзей, накрыть стол для кукол, разделить конфеты поровну и т.д.), знания таких отношений, как "много", "мало", "больше", "меньше", "поровну", умения определить и выбрать количество предметов во множестве. Сперва с помощью взрослых, далее самостоятельно дети разрешают возникающие проблемы. Итак, уже в дошкольном возрасте ребенок знакомится с математикой и овладевает элементарными вычислительными умениями. Формирование у дошкольников элементарных математических представлений является важным направлением работы дошкольных образовательных учреждений.

К сожалению, жизнь современного ребенка заполнена телевидением, компьютерными играми, кружками, секциями. На игру у ребенка остается крайне мало времени дома и в детском саду. Между тем дети хотят играть, считают игру самым любимым видом деятельности. Парадокс заключается в том, что часто дети не знают, как играть, как развить сюжет. Современному ребенку негде научиться играть, игровой опыт не передается от старших детей младшим. В такой ситуации игровой опыт должен передать воспитатель детского сада.

Воспитателю необходимо стать привлекательным игровым партнером для ребенка, который привносит в детскую игру новое содержание и новое умение. На этапе формирования игровых действий в сюжетно-ролевых играх проводится обучение игровым действиям с элементарным математическим содержанием. Дети учатся пользоваться определенным количеством предметов, соотносить их по форме, цвету, величине, пространственной расположенности в зависимости от целей игры. Затем они осваивают игровые действия с предметами-заместителями, используя их в соответствии с заданными математическими признаками: величиной, формой, количеством, пространственной расположенностью и т. п.

На основе вышеизложенного, в данной работе мною было определено: **Цель курсовой работы**: изучить особенности использования сюжетно-ролевых игр при формировании элементарных математических представлений у дошкольников.

Исходя из поставленной цели, ставлю перед собой следующие **задачи:**

1. Изучить психолого –педагогические основы использования сюжетно-ролевых игр в образовательном процессе ДОУ

2. Рассмотреть особенности формирования математических представлений у дошкольников в соответствии с требованиями ФГОС

3. Проанализировать включение сюжетно-ролевых игр в процессе познания математических свойств и отношений в ДОУ

**1.Психолого –педагогические основы использования сюжетно-ролевых игр в образовательном процессе ДОУ**

Дошкольное детство - возрастной этап, в решающей степени определяющий дальнейшее развитие человека. Общепризнанно, что это период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребенка, становления основ индивидуальности. Важнейшим условием развития ребенка является освоение игровой деятельностью.

Игра - самоценная форма активности ребенка дошкольного возраста. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, препятствуя развитию воображения дошкольника, которое признано важнейшим возрастным новообразованием, тормозит развитие общения как со сверстниками, так и со взрослыми, обедняет эмоциональный мир ребенка. Следовательно, своевременное развитие игровой деятельности, достижением ребенком творческих результатов в ней является особенно важным.

В.А. Сухомлинский говорил: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

В последние годы многие ученые и практики с тревогой говорят о тенденции исчезновения игры из жизни детей, особенно в старшем дошкольном возрасте. Анализ практики работы дошкольных учреждений свидетельствует об углублении противоречия между признанием роли игры в развитии ребенка дошкольного возраста и явным перевесом в сторону обучения детей, раннего вовлечения их в систему дополнительного образования. Сюжетным творческим играм уделяется немного времени, а их содержание часто не соответствуют особенностям субкультуры современного ребенка. Руководство играми дошкольников в детском саду несет на себе отпечаток излишнего дидактизма и осуществляется по аналогии с проведением учебных занятий, часто на устаревшем и неинтересном современным детям содержании в строго регламентированной предметно-игровой среде. Следовательно, игровая деятельность не становится источником самореализации внутренних сил ребенка. Это приводит к необратимым потерям в развитии психики у дошкольника.

Сюжетная игра детей дошкольного возраста рассматривается в контексте игры как одного из основных видов деятельности, удивительного явления (феномена) существования человека, которому присуща потребность в игре, особенно сильно проявляемая в детском возрасте.

Игру относят к непродуктивной деятельности, которая осуществляется не ради практических целей, а для развлечения и забавы, доставляя радость сама по себе. Игра отличается как от труда, так и от чисто инстинктивных действий. Она относится к определенной стадии развития высших существ - млекопитающих и человека. Для ребенка игра – это совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива, которые выражают его определенное отношение к окружающей действительности.

Значение игр в воспитании детей было признано уже древними философами, позже получило дальнейшее развитие в трудах Руссо, Песталоцци и Фребеля.

Проблемами игровой деятельности с позиций различного понимания происхождения и содержания игры в развитии детей занимались многие известные ученые: Г. Спенсер, С. Холл, К. Гросс, З. Фрейд, Ф. Бойтендайк, А.Адлер, К. Бюллер, В. Штерн, Ф. Шиллер, Й. Хейзинга, В.В. Зеньковский, Ж. Пиаже, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев, П.Я. Гальперин, Д.Н.Узнадзе, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец, Н.Н. Поддьяков и др. Не останавливаясь детально, перечислим некоторые из известных теорий игры:

1) теория избытка нервных сил (Г.Спенсер, Г. Щурц);

2) теория отдыха в игре (А.Валлон);

3) теория инстинктивности и упражнения (К.Гросс, В. Штерн);

4) теория религиозного начала (Й. Хейзинга, М. Бахтин, В.Всеволодский – Гернгросс, А.Соколов и др);

5) теория историко-культурных истоков игры (Й.Хейзинга);

6) теория функционального удовольствия, реализация врожденных влечений (К.Бюллер, З.Фрейд, А.Адлер);

7) теория рекапитуляции - сокращенного повторения (Э.Геккель) и антиципации - предвосхищения будущего (С.Холл, А. Валлон);

8) теория духовного развития ребенка в игре (К.Д.Ушинский, Ж.Пиаже, Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин);

9) труд как источник появления игры (Г.В.Плеханов).

Выдающийся отечественный психолог Л.С. Выготский в рамках своей культурно-исторической концепции разработал теорию детского развития и установил, что «Игра является особенностью дошкольного возраста, ведущей деятельностью в развитии дошкольников». [6] По Л.С. Выготскому, игра относится, в первую очередь, к сфере сознания, к сфере построения смыслов и значений. Ученый выделил актуальный уровень развития, определяемый возможностью самостоятельного решения различных задач и уровень потенциального развития, определяемый показателями решения задач ребёнком под руководством взрослого или игры в условиях сотрудничества с более опытным сверстником. Он ввел понятие зоны ближайшего развития - дистанции между тем, что ребёнок может сделать самостоятельно, и тем, что он может делать с помощью других. В процессе развития ребёнок овладевает тем или иным типом деятельности, который задается ему социальной средой.

Для каждого периода детства существует исторически сложившийся, обеспечивающий максимальное личностное развитие ребёнка тип деятельности, благодаря которой происходят главнейшие изменения и развитие психических процессов, подготавливающие переход ребёнка к новой, высшей ступени его развития (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев). Для детей 5 года жизни – это сюжетная игра.

С.Л. Рубинштейн отметил, что игра - школа жизни и практика развития детей и сформулировал положения, определяющие сущность игры. [14] В игре происходит формирование тех фундаментальных психических процессов, без достаточного развития которых нельзя говорить о воспитании гармоничной личности. Выводы С.Л. Рубинштейна о том, что игра – осмысленная деятельность, развил в своих трудах А.Н. Леонтьев. Ученый утверждал, что сущность игры можно объяснить лишь с учетом потребности в деятельности.

Д. Н. Узнадзе видит в игре результат тенденции уже созревших и не получивших еще применения в реальной жизни функций действования. Как в теории избытка сил игра выступает как плюс, а не как минус, как продукт развития, опережающего потребности практической жизни.

В советской, а затем и в российской психологии преобладала точка зрения на игру Д.Б. Эльконина, который в книге «Психология игры» [24] (первое издание вышло в 1976 г.) обобщил наиболее важные достижения в этой области. По настоящее время эта книга является основополагающей работой по проблемам игровой деятельности. Его теория детской игры стала базовой и легла в основу многих последующих исследований. Ученый справедливо считает свою книгу коллективной работой, объединенной общими теоретическими принципами в русле развития идей, выдвинутых Л.С. Выготским.

Большинство исследователей относят игру к деятельности, а термины «игра» и «игровая деятельность» часто рассматриваются как синонимы.

Разграничивают два явления – игру и игровую деятельность. Игра – это определенное отношение мира к ребёнку и ребёнка к миру, ребёнка к взрослому и взрослого к ребёнку, ребёнка к сверстнику и сверстника к нему. Игровая деятельность (по сравнению с игрой это понятие более узкое) предполагает специальную деятельность детей по моделированию мира. Игровую деятельность формируют, развивают (воздействуя извне). Что касается игры, то, если ребёнку создать нормальные условия жизни, он заиграет сам. Обобщая различные подходы, отмечаем, что игра – это добровольная деятельность, протекающая в двух планах: в условной ситуации (в воображаемом мире игры и содержащая условные элементы) и в реальной ситуации - в игре имеется план реальных действий и отношений, так как детям нужно договариваться о том, что происходит в игре. Игра является символической: в игре реальные предметы или действия замещаются символами; использование символов – одна из универсальных способностей человека, а ее освоение происходит именно в игре. В игре ребёнок воссоздает сюжеты и виды человеческой деятельности. В практике игры ребёнок начинает понимать, что люди любят друг друга и проявляют заботу, защищают друг друга и помогают.

Педагогическая наука рассматривает детскую игру как феномен педагогической культуры, как способ организации воспитания и обучения ребенка, выполняющий следующие функции:

1) социализация (включение ребенка в систему социальных отношений, усвоение культурных богатств);

2) межнациональное общение (усвоение общечеловеческих ценностей, культуры представителей разных национальностей);

3) самореализация (выявление недостатков опыта ребенка);

4) общение (вхождение в реальный контекст сложных человеческих взаимоотношений);

5) игровая терапия (преодоление различных трудностей ребенка через игру);

6) диагностика (выявление интеллектуальных, творческих, эмоциональных и других проявлений ребенка);

7) коррекция (естественное, мягкое внесение положительных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка);

8) развлечение (одна из его основных функций).

Среди множества видов игр для детей дошкольного возраста выделяется сюжетная игра. Эта игра основана на воображении, фантазии и импровизации ребенка, она одновременно свободна и регулируема, прямая и косвенная, фантастическая, реальная, эмоциональная и когнитивная. Л. С. Выготский, А. Н.Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин и многие другие ученые, психологи и педагоги рассматривают сюжетно-ролевую игру как основной вид игры дошкольника, ее высшую и наиболее развитую форму, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми.

К предпосылкам возникновения ролевой игры относятся: отделение действия от субъекта; использование ребенком несформированной (неявной) функции объектов; отделение его действий от действий взрослых и возникновение личностных действий ребенка; сравнение ребенком своих действий с действиями взрослых и их идентификация; воспроизведение ребенком в своих действиях цепочек действий взрослых, отражающих нормальную последовательность отрезков их жизни.

Вне зависимости от предмета, сюжет игры может быть построен в простейшем виде как цепь условных действий с объектами, в более сложном виде – как цепь специфических ролевых взаимодействий, а в еще более сложном виде - как последовательность различных событий.

Суть сюжета игры можно охарактеризовать следующими моментами:

- ребенок выполняет игровое действие в воображаемой воображаемой ситуации - основной игровой единице;

- ребенок берет на себя роли, которые так или иначе соответствуют определенным социально-трудовым функциям взрослых, и вводит в свою игру определенные нормы отношений, связанных с этими функциями;

- игра - это особый способ проникновения в сферы жизни и отношений взрослых, которые непосредственно не доступны детям, одна из форм подготовки детей к дальнейшему участию в жизни общества.

Сюжетные игры – это творческие игры, то есть игры, правила которых устанавливаются в ходе игровых действий, или игры с открытыми правилами игры (по классификации С. А. Шмакова).

Структура сюжета игры определяется ее символическим и моделируемым характером. Структура игры как деятельности включает в себя целеполагание, планирование, реализацию цели и анализ результатов, в которых индивид полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соперничества, удовлетворением потребности в самоутверждении, самореализации. Как процесс, структура игры включает в себя: роли; игровые действия игроков как средства реализации этих ролей; игровое использование предметов (замена реальных вещей игровыми, т. е. условными); реальные отношения между игроками; сюжет - область (содержание) действительности, условно воспроизводимая в игре.

Выделяют возможные структурные составляющие игры – главные и второстепенные. Основными составляющими структуры сюжетной игры являются: воображаемая ситуация, сюжет, содержание, роль и связанные с ней игровые действия.

Воображаемая ситуация – основа сюжетно-ролевой игры, в которой наиболее явно выражается разделение действительности на реальную и символическую. Это замысел, образ игры, ее модель, возникающая в результате переноса реальных значений и отношений с одних объектов на другие, расположенные в поле игрового действия. Воображаемая ситуация включает в себя сюжет, содержание, роль и связанные с ней действия, совершаемые детьми в игре, которые подчинены разыгрываемому сюжету и роли. Л.С. Выготский в качестве главной характеристики детской игры определил расхождение реальной и мнимой (воображаемой) ситуации.

Д.Б. Эльконин предложил различать сюжет и содержание игры. Сюжет – это тема игры, сторона действительности, которая находит отражение в игре, главный стержень всякой ролевой игры (Д.Б. Эльконин). [24] Это сфера действительности, которая моделируется, воспроизводится в игре, предмет игрового изображения, отражение содержания игры, последовательность и связь воспроизводимых детьми действий, событий и отношений, которыми связаны участники игры, их совокупность, способ развертывания темы игры. Сюжет игры всегда узнаваем (дети играют «во что-то», «в кого- то»), но в нем содержится неопределенность, связанная с его неожиданными поворотами, высокой эмоциональностью и ассоциативностью, нарушениями логической и временной связи.

Содержание игры – это, то, что воспроизводится играющим ребёнком в ходе развертывания сюжета в качестве центрального и характерного элемента деятельности и отношений между взрослыми в бытовой, трудовой, общественной жизни. Содержание игры помогает детям осознать мотивы, цели труда взрослых, а также помогает воспроизвести их взаимоотношения, которые они могут воспринимать через роль и через игровые правила. В содержание игр проявляются разные уровни проникновения ребёнка в жизнь, а также деятельность взрослых.

Роль – образ, в котором ребенок отождествляет себя или другого участника игры с каким-либо персонажем воображаемой ситуации. Д.Б. Эльконин называет роль основной далее не разложимой структурной единицей развернутой формы игры и отмечает единство аффективно-эмоциональная и операционно- техническая сторон деятельности, представленных в роли в нерасторжимом единстве. [24] Роль может быть представлена в неявном виде – как игровая позиция, характеризуемая принятием ребёнком игровых правил или «как будто», «понарошку». Роль не предшествует игре, а осваивается и конкретизируется в самой игровой деятельности.

Для детей среднего дошкольного возраста роли в сюжетных играх имеют главное значение, и интерес игры заключается в выполнении той или другой роли. Центральным в игре является выполнение роли, взятой на себя ребенком. Это и является основным мотивом игры. Ролевые отношения могут быть содержанием как коллективной, так и режиссерской игры. Входя в образ (роль), ребёнок начинает любить его свойства, здесь проявляется его моральная сторона.

Игровые действия - действия персонажей воображаемой ситуации, носят условный характер. В игре действительность представляется «понарошку», действия замещения (условные игровые действия) являются основным механизм существования игры. Замещение основано на расщеплении выполняемого действия и вкладываемого в него смысла, выступая в двух формах - предметно- действенное (в его основе – игрушка) и словесное замещение. Развитие игры связано с переходом от одной формы замещения к другой.

Основные задачи развития сюжетных игр детей 4—5 лет:

1. обогащение содержания самостоятельных сюжетно-ролевых игр детей;

2. развитие и совершенствование умения детей вступать в ролевое взаимодействие со сверстником (стоить ролевой диалог, умение договариваться друг с другом в игре);

3. развитие самостоятельности и творчества детей в игре.

Развитие игровых умений детей и определение их уровня возможно при осуществлении педагогом своей позиции наблюдателя за самостоятельной игрой детей. По классификации Д.Б. Эльконина к 5 годам сюжетно-ролевая игра при эффективном педагогическом сопровождении ее развития достигает третьего уровня и характеризуется следующими критериями:

- содержанием игры является реализация роли в действиях и речи;

- роли четко обозначены и названы до начала игры;

- присутствует ролевой диалог, ролевые реплики разнообразны по содержанию, включают элементы творчества;

- нарушение логики действий опротестовывается, ребенок стремится соблюдать правило, определяемое ролью;

- игра совместная и строится как чередование ролевого и делового взаимодействия;

- сюжеты отражают быт, труд и отношения взрослых;

- игра становится продолжительной.

Уровень овладения ребенком сюжетно-ролевой игрой – один из важнейших показателей его развития. Именно в игре ребенок становится полностью субъектом своей деятельности, а игра делает его самостоятельной личностью.

Самоценность сюжетно-ролевых игр детей свидетельствует о том, что они должны занимать одно из главных мест в педагогическом процессе детского сада. Это требует применения особых педагогических технологий, основанных на идее сопровождающего взаимодействия педагога и ребенка.

**2. Особенности формирования математических представлений у дошкольников в соответствии с требованиями ФГОС**

***«От того, как заложены элементарные математические представления в значительной мере зависит дальнейший путь математического развития, успешность продвижения ребенка в этой области знаний» Л.А. Венгер***

Одна из важных и актуальных задач воспитания ребенка дошкольного возраста– это развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое.

Для современной образовательной системы проблема умственного воспитания (а ведь развитие познавательной активности и является одной из задач умственного воспитания) чрезвычайно важна и актуальна. Так важно учить мыслить творчески, нестандартно, самостоятельно находить нужное решение.

Большое значение в умственном воспитание детей имеет развитие элементарных математических представлений. Именно математика оттачивает ум ребенка, развивает гибкость мышления, учит логике, формирует память, внимание, воображение, речь.

         ФГОС ДО требует сделать процесс овладения элементарными математическими представлениями привлекательным, ненавязчивым, радостным.

Рассмотрим подробнее образовательную область «Познавательное развитие», а именно «Формирование элементарных математических представлений у дошкольников» в содержание Федерального государственного образовательного стандарта.

С учётом Федерального государственного образовательного стандарта к структуре общеобразовательной программы, она подразумевает развитие у детей в процессе различных видов деятельности внимания, восприятия, памяти, мышления, воображения, а также способностей к умственной деятельности, умение элементарно сравнивать, анализировать, обобщать, устанавливать простейшие причинно – следственные связи.

        В соответствии с ФГОС ДО основными целями математического развития детей дошкольного возраста являются:

1.     Развитие логико-математических представлений о математических свойствах и отношениях предметов (конкретных величинах, числах, геометрических фигурах, зависимостях, закономерностях);

2.     Развитие сенсорных, предметно-действенных способов познания математических свойств и отношений: обследование, сопоставление, группировка, упорядочение, разбиение);

3.     Освоение детьми экспериментально-исследовательских способов познания математического содержания (экспериментирование, моделирование, трансформация);

4.     Развитие у детей логических способов познания математических свойств и отношений (анализ, абстрагирование, отрицание, сравнение, классификация);

5.     Овладение детьми математическими способами познания действительности :счет, измерение, простейшие вычисления;

6.     Развитие интеллектуально-творческих проявлений детей: находчивости, смекалки, догадки, сообразительности, стремления к поиску нестандартных решений;

7.     Развитие точной, аргументированной и доказательной речи, обогащение словаря ребенка;

8.     Развитие инициативности и активности детей.

 Математическое развитие дошкольников – позитивные изменения в познавательной сфере личности, которые происходят в результате освоения математических  представлений и связанных с ними логических операций.

Формирование элементарных математических представлений – это целенаправленный процесс передачи и усвоения знаний, приемов и способов умственной деятельности, предусмотренных программными требованиями. Основная его цель – не только подготовка к успешному овладению математикой в школе, но и всестороннее развитие детей.

Для того, чтобы «разбудить» познавательный интерес ребенка, необходимо сделать обучение занимательным. При занимательном обучении обостряются эмоционально-мыслительные процессы, заставляющие наблюдать, сравнивать, рассуждать, аргументировать, доказывать правильность выполненных действий.

Задача взрослого - поддержать интерес ребенка!

Сегодня воспитателю необходимо так выстраивать образовательную деятельность в детском саду, чтобы каждый ребёнок активно и увлеченно занимался. Предлагая детям задания математического содержания, необходимо учитывать, что их индивидуальные способности и предпочтения будут различными и поэтому освоение детьми математического содержания носит сугубо индивидуальный характер.

Овладение математическими представлениями будет эффективным и результативным только тогда, когда дети не видят, что их чему-то учат. Им кажется, что они только играют. Не заметно для себя в процессе игровых действий с игровым материалом считают, складывают, вычитают, решают логические задачи.

 Возможности организации такой деятельности расширяются при условии создания в группе детского сада развивающей предметно-пространственной среды. Ведь правильно организованная предметно-пространственная среда позволяет каждому ребенку найти занятие по душе, поверить в свои силы и способности, научиться взаимодействовать с педагогами и со сверстниками, понимать и оценивать чувства и поступки, аргументировать свои выводы.

Использовать интегрированный подход во всех видах деятельности педагогам помогает наличие в каждой группе детского сада занимательного материала, а именно картотек с подборкой математических загадок, весёлых стихотворений, математических пословиц и поговорок, считалок, логических задач, задач-шуток, математических сказок. Занимательные по содержанию, направленные на развитие внимания, памяти, воображения, эти материалы стимулируют проявления детьми познавательного интереса. Естественно, что успех может быть обеспечен при условии личностно-  ориентированного взаимодействия ребёнка со взрослым и другими детьми.

Традиционными направлениями формирования элементарных математических представлений у дошкольников являются: количество и счёт, величина, форма, ориентировка во времени, ориентировка в пространстве.

В организации работы по ознакомлению детей с количеством, величиной, цветом, формой предметов выделяется несколько этапов, в ходе которых последовательно решается ряд общих дидактических задач:

• приобретение знаний о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени как основы математического развития;

• формирование широкой начальной ориентации в количественных, пространственных и временных отношениях окружающей действительности;

• формирование навыков и умений в счете, вычислениях, измерении, моделировании

• овладение математической терминологией;

• развитие познавательных интересов и способностей, логического мышления, общее развитие ребенка

• формирование простейших графических умений и навыков;

* формирование и развитие общих приемов умственной деятельности (классификация, сравнение, обобщение и т. д.).

Образовательно – воспитательный процесс по формированию элементарных математических способностей строится с учётом следующих принципов:

• принцип интеграции образовательных областей в соответствие с возрастными возможностями и особенностями детей;

• формирование математических представлений на основе перцептивных действий детей, накопления чувственного опыта и его осмысления;

• использование разнообразного и разнопланового дидактического материала, позволяющего обобщить понятия *«число»*, *«множество»*, *«форма»*;

• стимулирование активной речевой деятельности детей, речевое сопровождение перцептивных действий;

   возможность сочетания самостоятельной деятельности детей и их разнообразного взаимодействия при освоении математических понятий;

Для развития познавательных способностей и познавательных интересов у дошкольников необходимо использовать следующиеметоды:

• элементарный анализ(установление причинно-следственных связей);

• сравнение;

• метод моделирования и конструирования;

• метод вопросов;

• метод повторения;

• решение логических задач;

• экспериментирование и опыты.

В зависимости от педагогических задач и совокупности применяемых методов, образовательная деятельность с воспитанниками может проводится в различных формах:

• организованная образовательная деятельность(фантазийные путешествия, игровая экспедиция, занятие-детектив; интеллектуальный марафон, викторина; КВН, презентация, тематический досуг)

• демонстрационные опыты;

• сенсорные праздники на основе народного календаря;

• театрализация с математическим содержанием;

• обучение в повседневных бытовых ситуациях;

• беседы;

• самостоятельная деятельность в развивающей среде

Основной формой работы с дошкольниками и ведущим видом их деятельности является **–**игра. Руководствуясь одним из принципов Федерального государственного образовательного стандарта - реализация программы происходит, используя различные формы, специфичные для детей данной возрастной группы и прежде всего в форме игры.

Именно игра с элементами обучения, интересная ребенку, поможет в развитии познавательных способностей дошкольника. Такой игрой являются дидактическая игра.

Дидактические игры по формированию математических представлений можно разделить на следующие группы.

1. Игры с цифрами и числами

2. Игры путешествия во времени

3. Игры на ориентировку в пространстве

4. Игры с геометрическими фигурами

5. Игры на логическое мышление

В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

1. **Включение сюжетно-ролевых игр в процессе познания математических свойств и отношений в ДОУ**

В психолого-педагогической литературе усвоение и применение знаний рассматривается как две стороны единого активного процесса обучения, в ходе, которого не только выявляется качество знаний, но и происходит обобщение, раскрываются новые существенные связи и отношения, появляется возможность их использования в различных незнакомых ситуациях.

Обучение в старшей группе период - одна из основных форм прямой передачи знаний в определенной системе и последовательности, важное звено умственного воспитания. Сюжетно-ролевая игра, организованная педагогом после занятий, дает ребёнку возможность практически использовать, закреплять и уточнять полученные на занятиях представления.

Положительные эмоции, впечатления являются основой содержательных игр. Однако, проводя работу по ознакомлению с окружающим, педагог должен показать ребёнку не только героический, но и обыденный, каждодневный труд людей, включая в него и математическое содержание. Количественная сторона действительности так же интересует ребёнка, как и другие свойства и качества, присущие предметам и явлениям окружающего мира. Обращая внимание детей на профессии, в которых счет и измерение выполняют одну из ведущих функций, педагог в доступной форме объясняет производственную необходимость этих операций и зависимость результатов деятельности взрослых от качества их выполнения.

Педагоги часто считают, что нет необходимости в проведении подготовительной работы для развертывания сюжетно-ролевых игр «Магазин» и «Школа», и стоит ребёнку только взять соответствующую роль, как он сразу будет свободно пользоваться счетом. Но, как показывает практика, дети самостоятельно счетные действия в эти игры не включают. Потому, что вся предварительная работа по знакомству детей с трудом людей этих профессий не раскрыла им сути действий взрослого с числом и счетом. Содержание ролей, таким образом, освоено ими без счетных действий. Значит, для того чтобы развернуть сюжетно-ролевые игры, в которых дети стали бы использовать счет и измерение, необходимо наполнить «старые», бытующие игры новым содержанием. Решение этой задачи заключается в ином подходе к ознакомлению с уже известным детям трудом взрослых, в необходимости показать, что качество и результат их деятельности зависят от применения счета и измерения. А для этого требуется создать игровые ситуации и условия, в которых бы возникло осознание практической необходимости в математических действиях.

В сюжетно-ролевых играх следует широко использовать разнообразный дидактический материал и подбирать его таким образом, чтобы облегчить ребёнку переход от применения более конкретных его форм к более абстрактным. Вначале развертывания игры должны использоваться реальные предметы, затем их заменители (например, в игре «Магазин» на чеках рисуют 8 палочек или кружков, обозначающих 8 яблок и т.д.), потом числовые фигуры и, наконец, карточки с цифрами.

Этапы организации сюжетно-ролевой игры.

На первом этапе игра должна носить сюжетно-дидактический характер. Ведущая роль здесь принадлежит педагогу. Он направляет развитие сюжета, следит за сменой ролей и выполнением счетных и измерительных действий каждым ребёнком, развивает умение применять эти знания в игре.

На втором этапе сюжетно-дидактическая игра перерастает в сюжетно-ролевую, которая в большинстве случаев организуется детьми, успешно овладевшими счетом и измерением. Ведущие роли начинают выполнять дети. Педагог принимает участие в игре в основном на второстепенных ролях.

Третий этап характеризуется возникновением самодеятельных сюжетно-ролевых игр по инициативе детей. Все роли, в том числе и включающие счет и измерение, самостоятельно, с большим желанием и интересом разыгрывают дети. Педагог - активный наблюдатель. Лишь в отдельных случаях он включается в игру, беря на себя какую-либо роль.

Рассмотрим этапы и организующую роль педагога в целях вовлечения всех детей в сюжетно-ролевые игры с использованием счета и измерения.

Первый этап. Условия сюжетно-ролевой игры позволяли педагогу на первых порах быть её непосредственным участником и через роль включать в неё счет и измерение, контролировать правильность решения задач, оказывать своевременную помощь, индивидуализацию задания с учетом возможностей, знаний и опыта каждого ребёнка, поощрять инициативу и самостоятельность, поддерживать радость успеха. А успех ребёнка укрепляет его веру в свои силы, дает толчок к развитию интереса к обучению.

Приняв роль взрослого, ребенок в игре отображает его общественные функции и вступает с другими играющими в отношения, характерные для отношений взрослых людей. Сюжетно-ролевая игра строится и развивается при условии закрепления за каждой ролью определенных игровых функций (не только со счетно-измерительными действиями) и установления четкой взаимозависимости этих функций. То есть, если выполнение одной роли с необходимостью требует выполнения другой, то происходит активное взаимодействие и общение ребят по ходу игры.

Включение счета и измерения в игру должно происходить в тот момент, когда в этом возникает необходимость по ходу развития сюжета игры и выполнения игровой роли.

Второй этап. По мере овладения счетом и измерением меняется содержание игр, характер их протекания, а соответственно и роль педагога.

Ведущие роли начинают выполнять сами дети. Критерием выбора на ведущую роль нередко становится умение сверстников выполнять счетные и измерительные действия. Кандидатуры на ту или иную роль теперь обсуждаются коллективно. Так, выбирая закройщиков для игры в «Ателье», дети решили, что Светлана и Галя смогут работать закройщиками, так как они хорошо умеют мерить, а задумав развернуть игру в «Зоопарк», ребята предлагают роль директора зоопарка Алёше: он не ошибается в счете и всегда помогает другим. Взяв на себя роль организатора игры, дети стремятся выполнить её ответственно и добросовестно.

Для поддержания интереса детей к играм и к выполняемым в них счетным и измерительным действиям педагогу необходимо создавать новые игровые ситуации, требующие осмысленного оперирования математическими знаниями. Например, в играх может неожиданно возникнуть ситуация, когда нужно сравнить числа, разница между которыми выражена числом 2, или произвести счет группами (двойками, тройками) и т.п. Довольно быстро новые ситуации начинают создавать и сами играющие.

Дошкольник в этом возрасте ощущает большую потребность в общении. Например, общение по ходу игры между заведующей фермой и дояркой, бригадиром и столяром, капитаном теплохода и коком и т.п. вызывает необходимость словесного обозначения количества: сообщение результата, отчет о выполненном действии.

Действия счета и измерения становятся предметом обсуждения, выяснения причин возникших ошибок, обмена мнениями. Смена ролей и создание различных игровых ситуаций обеспечивают действия всех участников игры с реальными предметами или их изображениями в различных игровых ситуациях: предметы вначале находятся непосредственно перед ребёнком, и он практически действует с ними, а затем их удаляют на значительное расстояние. Это способствует постепенному переходу детей от счета непосредственно воспринимаемых предметов к счету в уме.

В процессе реальных счетных и измерительных действий детям раскрывается не только смысл отображаемой деятельности, но одновременно, подражая более умелым партнером, они овладевают операциями счета и измерения, постепенно становясь уверенными и активными. В то же время дети, выступающие в роли учителей, опекающих своих учеников и помощников, становятся заинтересованными в их успехах и в общем, ходе игры. Например, Саша, исполняя роль столяра в игре «Мебельная фабрика», подсказывает своему партнеру по игре Коле, как найти крышку нужного размера. А найти её довольно трудно, так как заготовленные крышки столов разных размеров, отличаются друг от друга на 1-1,5 см. (Тем самым при выборе крышек, соответствующих образцам, возникает необходимость их измерения.) Он же помогает ему овладеть правилами измерения длины и ширины, напоминая, что начинать измерять надо от края дощечки, у конца мерки делать отметки и считать их. Далее, он советует Коле, что нужно сделать, чтобы отпилить ножки одинаковой длины. В такой дружеской обстановке, не боясь получить порицание за неправильные действия и ответы, мальчик начинает себя чувствовать значительно увереннее и активнее.

Третий этап. На этом этапе характерно развертывание сюжетно-ролевых игр по инициативе самих детей.

Принимая участие в игре, дети обычно усваивают обязанности, игровые правила каждой роли, возможные действия. В этом случае каждый участник знает, что и как ему нужно делать. Дети с интересом выполняют все роли, но особенно увлеченно те, в которых они должны пересчитать, сравнить числа, измерить. Каждый стремится правильно выполнить счетно-измерительные действия.

Возникало много разнообразных и интересных игр, которые дети развертывают самостоятельно. Выполняя новые роли, дети включают в них счет, измерение, стараются отобразить эти действия точно так, как это делают взрослые, что является показателем понимания значения математических действий, которые становятся для них привлекательными.

Самостоятельное творческое применение математических знаний свидетельствует о прочном усвоении детьми программного материала Развитие сюжета и активность детей в игре при выполнении счета, измерительных действий не возникает стихийно. То, что взрослый является участником игры, направляет и обогащает её сюжет и содержание, используя разнообразные методы и приемы, приводит к тому, что сюжетно-дидактические игры перерастают в сюжетно-ролевые.

Помимо основных задач, направленных на развитие у детей количественных представлений, в каждой игре решаются и нравственно-воспитательные задачи: игры знакомят дошкольников с трудом людей разных профессий, воспитывают у них уважение к труду и к взрослым, его выполняющим; в процессе этих игр дети учатся быть организованными, активно взаимодействовать, играть вместе, дружно, помогать товарищам и т.д. и тем самым готовят себя для подлинно коллективной учебной и практической деятельности.

Отображающая деятельность взрослых, а также совместные действия с партнером по игре, побуждает дошкольников более ответственно относиться к счетной задаче и более настойчиво добиваться правильного результата, преодолевая возникшие трудности. «Я снова пересчитаю», «Я ошибся», говорят дети и исправляют допущенные ошибки. Все это способствует глубокому осмыслению счетного действия. Дети сами начинают выводить правила и убеждаются в их достоверности. Наблюдая за действиями играющих, можно отметить тенденцию к свертыванию материальных действий: они считают предметы взглядом, не дотрагиваясь до них, не указывая на предметы счета, быстро переводят взгляд с одного предмета на другой. Лишь иногда дети возвращаются к использованию указательного жеста и проговариванию числительных вслух.

Таким образом, считая в процессе игры одинаковые предметы и предметы разной формы, величины, цвета и т.д., а также их условные обозначения, дети начинают выходить за пределы чисто наглядного способа счета, подходят к пониманию числа, при помощи которого отображается количественная характеристика предметов объективной действительности.

Особенность сюжетно-ролевых игр состоит в том, что, принимая роль взрослого, ребенок действует согласно правилам, диктуемым данной ролью: воспроизводит профессиональные действия взрослых, учитывая количество, с которым необходимо оперировать, длительность и время совершаемых действий и т. п. В таких играх решаются следующие задачи:

- формирование и закрепление количественных, геометрических, временных, пространственных и величинных представлений;

- расширение представлений об окружающей действительности;

- формирование умения ориентироваться на предложенную ситуацию (игровой образ, математическое содержание игры, временные рамки и т. п.);

- обучение умению планировать и регулировать свою деятельность во времени в зависимости от действий партнера по игре;

- развитие личностных качеств, эмоциональной сферы и т. п.

Сюжет такой игры — развернутый. Он включает разнообразные роли. Основное содержание игры не обязательно математическое, но определенные игровые моменты предполагают усвоение детьми элементарных математических знаний и предлагаются в виде игровых правил.

Подготовительная работа к сюжетно-ролевым играм заключается в формировании элементарных математических представлений с использованием игрового материала, который затем вводится в игровое действие. Например, сначала дети обучаются решать арифметические задачи об овощах и фруктах, о школьных принадлежностях, предметах быта и гигиены с применением наглядного материала. Эти математические навыки используются в сюжетно-ролевых играх «Магазин», «Почта», «Аптека» и т.п.

Проведению сюжетно-ролевых игр предшествует значительная работа по обучению детей дидактическим играм с математическим содержанием. Так, в процессе подготовки к сюжетно-ролевой игре «Магазин игрушек» дети играют в дидактические игры «Назови и сосчитай игрушки», «Найди столько игрушек, сколько нарисовано кружков», «Чудесный мешочек», «Привези столько игрушек, какую цифру я покажу» и т. п. Дидактические игры также способствуют закреплению знаний, полученных на экскурсиях. Например, после экскурсии в магазин можно предложить детям поиграть в игры «Что нужно продавцу (кассиру) для работы? Сосчитай, сколько вещей нужно каждому из них для работы?», «Какие отделы в магазине? Сколько их всего?»

На этапе формирования игровых действий в сюжетно-ролевых играх проводится обучение игровым действиям с элементарным математическим содержанием. Дети учатся пользоваться определенным количеством предметов, соотносить их по форме, цвету, величине, пространственной расположенности в зависимости от целей игры. Затем они осваивают игровые действия с предметами-заместителями, используя их в соответствии с заданными математическими признаками: величиной, формой, количеством, пространственной расположенностью и т. п. При использовании воображаемых предметов также учитываются вышеперечисленные особенности.

После того как дети усвоят содержание сюжетно-ролевой игры, освоят ролевое поведение, проводится сюжетно-ролевая игра на заданную тему. Она разворачивается при непосредственном участии взрослого, который не только принимает активное участие в игре, но и берет на себя наиболее сложную роль, требующую математических навыков. Например, в игре «Магазин», «Парикмахерская», «Аптека» это может быть роль кассира.

Результаты, полученные в ходе систематической работы с детьми старшего дошкольного возраста, свидетельствуют о том, что использование сюжетно-ролевой игры в сочетании с обучением на занятиях — одно из эффективных средств в формировании элементарных математических представлений у дошкольников.

**Заключение**

Начальное обучение дошкольников математическим знаниям осуществляется на занятиях. В соответствии с программой дети должны получить элементарные математические представления в области счета и измерения (считать свободно различные предметы, звуки, движения; сравнивать числа, знать, как можно получить число; измерять длину, ширину, высоту предметов; определять объем жидких и сыпучих тел с помощью условной меры и т.д.)

Однако дети не всегда понимают смысл выполняемых ими действий: для чего нужно считать, измерять; почему надо производить именно эти действия и выполнять их не приближено, а точно? Не уяснив на занятиях значения совершаемых действий, дети выполняют их механически.

Заниженный уровень знаний и представлений детей данного возраста обусловлен отнюдь не их психолого-физиологическими возможностями, а в значительной мере объясняется несовершенством форм и методов обучения. Существенные изменения программы начальной школы, в том числе по математике, повышают соответственно и требования к подготовке детей к школе в условиях дошкольного учреждения.

Изучение количественных отношений – процесс сложный и трудный. Положения программы, которые связаны с изучением данной темы, должны осваиваться последовательно, равномерно и систематически. С этой целью включение сюжетно-ролевых игр с математическим содержанием будет очень кстати. Ведь главное место в жизни ребенка занимает игра. Это его основная деятельность, непременный спутник жизни. Дети играют в самые разнообразные игры: дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые и др. Для педагога игры являются важным средством всестороннего развития и воспитания детей.

Воспитатель должен соблюдать принципы организации сюжетно-дидактических игр, включающих счет и измерение, учитывать особенности методики педагогического руководства ими и творчески относиться к процессу обучения началам математики детей дошкольного возраста.

Увлекательные игры «в кого-нибудь» или «во что-нибудь»: в строителей, космонавтов, моряков, хлеборобов; в больницу, магазин, школу, завод. Этим сюжетно-ролевым, творческим, играм присуща свободная, активная, по личной инициативе ребенка предпринимаемая деятельность, насыщенная положительными эмоциями. В сюжетно-ролевой игре знания детей не только уточняются и расширяются, но и в силу их неоднократного, практически-действенного воспроизведения преобразовываются, качественно изменяются, приобретают сознательный и обобщенный характер.

Количественная сторона действительности вполне может стать содержанием сюжетно-ролевой игры. Дошкольники в сюжете и содержании игр, а также в игровых действиях отражают знакомую им область действительности: быт семьи, детского сада, события общественной жизни, различные виды труда взрослых. В таких играх иногда создаются ситуации, в которых, выполняя взятую на себя роль, ребенок может производить разнообразные счетные и измерительные действия. Например, в игре «Магазин» он пересчитывает предметы, записывает свои подсчеты, измеряет ткань, ленты, веревочки и др.; в игре «Транспорт» устанавливает маршруты и рейсы поездов, самолетов, автобусов и т. д.

Для того чтобы дошкольник мог развернуть сюжет игры, смоделировать ту или иную деятельность взрослых, он должен понять ее смысл, мотивы, задачи и нормы отношений, существующие между взрослыми. Самостоятельно сделать это ребенок не может. Лишь подготовленное воспитателем ознакомление с доступными для детей дошкольного возраста видами труда, раскрывает им смысл трудовых взаимоотношений взрослых, значение выполняемых ими действий. На этой основе возникает игра, и ребенок, реализуя взятую роль, начинает глубже вникать в смысл, понимать мотивы и задачи деятельности людей, а также значение своей роли и своих действий.

Сюжетно-ролевые игры должны быть организованы так, чтобы в них: во-первых, в качестве способа выполнения игровых действий возникала объективная необходимость в практическом применении счета и измерения; во-вторых, содержание игры и практические действия были бы интересными и предоставляли возможность для проявления самостоятельности и инициативы детей.

Иначе говоря, в такой игре должен быть развернутый сюжет, включающий разнообразные роли, и не обязательно с математическим содержанием, но определенные игровые задачи должны решаться непосредственно на основе усвоенных на занятиях математических знаний и предлагаться ребенку в виде игровых правил. Речь идет о сюжетно-дидактических играх, в которых дети, играя в профессии, постигают смысл труда и воспроизводят трудовую деятельность взрослых, а также одновременно учатся точному выполнению правил и математических действий в бытовой обстановке.

Привлечение каждого ребенка к выполнению ролей, включающих математические действия, создает условия для практического применения и развития математических представлений каждого дошкольника, для формирования эмоционально-положительного отношения к указанным знаниям, для развития самодеятельности и активности всех участников игры.

Итак, роль сюжетно-ролевой игры, помогающей дошкольникам овладеть элементарными математическими знаниями и умениями, развить новые познавательные мотивы детей, велика. Игра должна быть организована так, чтобы в ней возникала объективная необходимость в практическом применении математических знаний. Система сюжетно-дидактических игр должна быть выстроена с учетом последовательности и усложнения программных задач. Каждая игра должна быть основана на практическом применении счетно-измерительных действий, освоенных детьми на занятиях по математике, что обеспечивает тесную взаимосвязь двух основных видов деятельности – занятий и последующей игры.

Литература:

1. Аванесов, В.Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду // Умственное воспитание дошкольника /под ред. Н.Н. Подьякова. –М.: 2000. -263с.
2. Белошистая А.В. Почему ребенку трудно математика уже в начальной школе? Начальная школа – 2004 - №4 – с.49-58.
3. Белошистая А.В. Формирование и развитие математических способностей дошкольников. - М.: ВЛАДОС, 2003.- 400 с.
4. Бондаренко А.К.Дидактические игры в детском саду. М., Просвещение,1985.-175с.
5. Возрастная и педагогическая психология. Учебник для студентов/ Под ред. А. В. Петровского. - М., 2009. – 223 с.
6. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии Вребенка // Вопросы психологии. - 1996. - № 6.- C. 33 – 34.
7. Данилова В.В., Рихтерман Т.Д,, Михайлова З.А. Обучение математике в детском саду: Практические, семинарские и лабораторные занятия; Для студентов средних педагогических заведений. - М.: Прсвещение, 1998 - 160 с.
8. Ерофеева Т. И., Павлова Л. Н., Новикова В. П. Математика для дошкольников. М. Просвещение ,1992.-192с.
9. Зайцев В.В Математика для детей дошкольного возраста. Занятия с детьми 3-5 –летнего возраста: пособие для воспитателей и родителей. - М.: Гуманит.изд.центр ВЛАДОС, 1999. - 47с.
10. Леушина Л.М. Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста. - М.: Просвещение, 1974.-368 с
11. Метлина Л.С. Математика в детском саду. - М.: Просвещение, 1984.
12. Михайлова З.А., Непомнящая Р.Л. Теоретические и методические вопросы формирования математических представлений у детей дошкольного возраста.– Л., 1988.
13. Мусейибова Т.А., Корнеева Г.А Методика формирования элементарных математических представлений у детей. - М.: Владос, 1989.
14. Рубинштейн С.Л. Проблемы общей психологии. - М.: Педагогика, 1973.
15. Сай М.К.,Удальцова Е.И. Математика в детском саду. Мн., Нар. асвета, 1990.-96с.
16. Сербина Е. В.Математика для малышей. М., Просвещение, 1992.- 80 с.
17. Смоленцева А.А.Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием – М.:Просвещение, 1993 – 95 с.
18. Тарунтаева Т.В. Развитие элементарных математических представлений у дошкольников. - М.: Просвещение, 1980 - 274 с.
19. Усова А.П.Обучение в детском саду – М.:Просвещение, 2003-98 с.
20. Фидлер М. Математика уже в детском саду. - М.: Просвещение, 1981 - 159 с.
21. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников / Под ред. Столяра А.А. - М.: Просвещение, 1988. - 330 с.
22. Щербакова Е.И.Методика обучения математике в детском саду – М: Академия, 200 – 272 с.

23. Щербакова Е.И. Теория и методика математического развития дошкольников: Уч. пособие. - М.: Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: Издательство НПО «МОДЕК», 2005.-392 с.

24. Д.Б. Эльконин. Психология игры. М.: Книга по требованию, 2013.-228с.