

Использование игровых приемов при развитии элементарных математических представлений в младшем дошкольном возрасте.

Особенность обучения дошкольников состоит в организации детской деятельности в форме игры и связанных с ними продуктивных и художественных деятельностей. Образно- символический характер игры позволяет использовать ее в качестве средства развития воображения, наглядно- образного мышления, овладения знаковой функцией сознания и формирования предпосылок логического мышления. Эмоциональная насыщенность игровых действий и личностный смысл игрового взаимодействия способствует развитию эмоционального отношения к миру, развитию самосознания и осознания себя как индивидуума, своего места среди других.

Развитие умственных действий логического типа успешно происходит в процессе овладения детьми средствами выделения основных, существенных отношений, лежащих за непосредственными восприятиями, отражающими эти отношения в виде схем (Д. Б. Эльконин, П. Я. Гальперин, Л. Ф. Обухова и др.). В качестве одного из средств познания скрытых связей и отношений используется предметное моделирование, с помощью которого можно открыть детям пространственные и временные отношения. Моделирование как средство познания помогает открыть скрытые, непосредственно не воспринимаемые свойства вещей и их отношения. Однако для этого дети должны овладеть способами использования моделей, понять два связанных между собой отражения (план реальных объектов и план моделей), научиться различать «обозначаемое» от «обозначающего». Овладев способами использования моделей, дети смогут раскрыть область особых отношений-моделей и оригиналов. Формирование этих двух планов отражения имеет решающее значение для развития различных форм мышления (Н. Н. Поддьяков).

Перед нами-педагогами-стоит задача преобразовать общую образовательную программу в программу деятельности самого ребенка. Этот процесс проходит успешно, если используются игровые формы обучения, направленные на интеллектуальное развитие: игры дидактические, подвижные, сюжетно- дидактические, игры с дидактическими материалами, используемые в образовательной деятельности.

Игра в широком ее понимании рассматривается как деятельность, мотив которой лежит в самом процессе действовании (А. Н. Леонтьев). Мотив участия детей в образовательной деятельности - это интерес к деятельности, предлагаемой взрослыми. Право выбора, добровольное участие предоставляется детям, но руководящая роль сохраняется за взрослым, педагогом: он определяет дидактические задачи игр, подбирает соответствующее им содержание деятельности и предусматривает ожидаемые результаты. Взрослый выстраивает систему игр в образовательной деятельности. Дети младшего дошкольного возраста с удовольствием включаются в предлагаемые им игры, так как все еще остро нуждаются в индивидуальном общении и взаимодействии с взрослым. Однако эти мотивы действуют в условиях, охватывающих небольшую группу (8-10) детей, когда есть возможность бережно относиться к деятельности каждого ребенка, проявлять к нему доверие.

Вниманию читателей я предлагаю опыт введения детей младшей и средней возрастной группы в мир времени и пространства.

Время.

Окружающий детей мир существует во времени и пространстве. Уже младшие дошкольники чувствуют движение, непрерывность времени и отражают это в словах: *до, после, сейчас, потом, вдруг и др.* Вот это интуитивное понимание времени как формы существования реальной действительности, которая движется, непрерывно изменяется, - одна из предпосылок логического мышления.

Перед нами стоит задача помочь ребенку войти в конкретное время протекания реальной его жизни. Вот почему так важно показать ему не только непрерывное движение человеческого бытия, отражающее время природных процессов, но и вечный круговорот, цикличность. Эти общие характеристики времени можно раскрыть в такой его отрезке, как сутки, отражающие круговорот земли по отношению к солнцу.

Основные характеристики суток - свет и тьма, переходящие друг в друга. Обычно дети радуются солнечному свету. И взрослый, разделяя это состояние, подводит их к «открытию»: утро и вечер - это относительные грани, отделяющие ночь от дня; какой бы ни была ночь, длинной, темной, свет обязательно озарит мир. Введение ребенка в мир времени осуществляется постепенно, без навязывания своего видения и понимания, начиная с наблюдений за природными явлениями в разное время суток,

обогащения словаря - вначале пассивное, затем активное - такими словосочетаниями, как *доброе утро, добрый день, добрый вечер, спокойной ночи*. В обязательном порядке необходимо привлекать в этот процесс родителей, которые, учитывая настроение и интересы своего ребенка, будут показывать ему этот удивительный миг захода солнца, обращать внимание на блеск луны и звезд на небе, на преобразование мира с восходом солнца.

Задача следующего этапа работы (с детьми среднего дошкольного возраста) раскрыть круговорот времени в течение суток. Воспитатель помогает детям открыть цикличность движения времени посредством наглядной модели. Образ времени - колесо, постояннодвигающееся и возвращающееся в исходную точку. Сутки - это круг, разделенный на четыре части: первые две равны $\frac{3}{8}$, вторые две - $\frac{1}{8}$ части круга со стрелкой в середине, которую можно передвигать. Две большие части круга представляют яркий день с солнцем в зените и ночь со звездами и луной; две маленькие - восход и заход солнца. Каждый новый день педагог и дети, беседуя (чем занимались они дома вечером, утром), передвигают стрелку с ночи на утро; возвращаясь с прогулки - на день, уходя домой на вечер. Так постепенно дети приобретают опыт, который можно углубить и обобщить в ходе следующих игровых занятий. Их цель - развитие представлений о движении и цикличности времени в течение суток. Материалом могут служить репродукции картин Н. Рериха «Гонец» (ночь), «Святой остров» (утро), «Три радости» (день), «Беда-проводник» (вечер); четыре иллюстрации, изображающие детей в разное время суток.

В первом случае организуется игра-путешествие на выставку картин художника Н. Рериха. Дети рассматривают репродукции, обмениваются впечатлениями. Воспитатель задает вопросы («Что здесь изображено - утро или день?», «Как догадались?», «Почему так думаете?»). Задача перед ним одна: все дети должны иметь возможность свободно выражать свой эмоциональный опыт, который лучше проявляется в ситуации выбора и сравнения одних явлений с другими.

Во втором случае, воспитатель показывает иллюстрации, на которых изображены дети в разное время суток. Спящая девочка, рядом с которой мишка и кукла; в окне светятся звезды, яркая луна на темном небе. Восходящее солнце, полянка, на которой дети занимаются утренней гимнастикой. Солнце в зените; дети играют на площадке. Уходящее за горизонт солнце; дети идут с родителями домой. Кто догадывается, тот по секрету (на ухо) говорит воспитателю, в какое время суток происходит

действие. За каждый правильный ответ выдается фишка. Выиграет тот, кто наберет большее количество фишек.

Заканчивается игра вопросом: «Какое время суток наступает после вечера?». Услышав правильные ответы, педагог подводит итог: «Вечер снова перейдет в ночь, а после ночи вновь наступит утро. Утро в свою очередь перейдет в день, и снова наступит вечер».

Пространство.

Время и пространство как формы существования связаны понятием последовательности. Движение, изменение происходит во времени и пространстве, оцениваются числовыми характеристиками. Так, «скорость»- характеристика движения во времени и пространстве.

Положение тела в пространстве определяется тремя координатами - высотой, шириной, длиной. Знакомить дошкольников с размером предмета лучше всего в процессе конструирования; так легче постигается смысл решения задач на определение ширины, длины, высоты. В ходе конструирования предметов, таких, как дорога к дому, забор, загородка, башня, дом, поезд и т.д., воспитатель дает их пространственную характеристику: длинный - короткий, высокий - низкий, широкий- узкий. Такая методика подводит детей к пониманию: в зависимости от назначения предмета необходимо сооружать разные по пространственным признакам объекты. Если машина большая, она легче проедет по широкой дороге, а маленькая по узкой; если дома отдалены друг от друга, их свяжет длинная дорога; если расположены близко, прокладывается короткий путь.

Пространственное положение предметов среди других определяется на основе фиксированной точки отсчета. Это сложная задача. Для ее решения вначале в процессе повседневной жизни мы учим детей понимать, а затем использовать в своей речи словосочетания, как, например, возьми ложку в правую руку, а хлеб - в левую руку; подними руки вверх, опусти вниз. Нам могут возразить: малыши (в большинстве) с трудом различают стороны- левую, правую. Да, это так. Но в арсенале каждого педагога есть такие действия, как поощрение, напоминание («Вот они сапожки, этот с левой ножки, этот с правой ножки. Вот так хорошо!»).

Обычно дети до четырех лет характеризуют размеры предмета определением: большой - маленький. Однако на пятом году жизни они овладевают умением определять направление движения от себя, обозначать словами положение предмета относительно собственного положения в

пространстве. И чтобы развить представления, мы используем дидактические игры.

«Что справа?»

Целью игры становится обучение детей определять направление от себя: *вперед - сзади, справа- слева, сверху- внизу.*

По краям выделенного пространства (ковра) справа и слева расположены игрушки (5-6).

Первый вариант. Дети - зрители располагаются так, чтобы им было видно игровое поле. Воспитатель объясняет правила.

По желанию, кто-нибудь из детей, становится в середине ковра и по указанию ведущего должен назвать все игрушки, которые находятся на указанной стороне, например, справа. В случае затруднения ему на помощь приходят ребята. Правильные ответы фиксируются фишками. Их ребенок получает столько, сколько игрушек он назвал. По окончании игры дети определяют, кто занял первые три места.

Второй вариант. Игра проводится там, где расположены предметы и игрушки, с которыми дети обычно играют. Ход игры усложняется: называется не только игрушка, но и место ее расположения («Справа от меня мишка, мяч»)

«Куда пойдешь и что найдешь»

Целью этой игры становится обучение детей двигаться в заданном направлении, умение определять направление словами во время движения: *вперед- назад, направо- налево.* Для игры понадобится какая-либо игрушка, например, матрешка.

Дети рассаживаются полукругом, воспитатель объясняет правила.

Воспитатель: Один из вас, кто пожелает, станет лицом ко мне. Я буду ведущим. Кто-то другой спрячет матрешку. По моей подсказке «Иди вперед, остановись, поверни направо, иди вперед, ищи» первый игрок ищет игрушку.

Педагог может упростить игровую задачу указанием направления (например, «Иди прямо, к окну, остановись, а теперь поверни налево к шкафу») или усложнить с помощью счета («Сделай три шага вперед, поверни налево, сделай четыре шага и ищи»). Остальные ребята помогают. Если ребенок

подходит близко, подбадривают словом «горячо»; если отдаляется- словом «холодно».

Роль ведущего со временем может исполнять и кто-либо из детей, тогда число игроков увеличится.

Используя такие игровые приемы в образовательной деятельности, режимных моментах , во время игр на прогулке мы преподносим дошкольникам в доступной, ненавязчивой форме такие сложные понятия и представления о времени и пространстве.

Подводя итог проведенной нами работы, мы убедились в том , что применение развивающих игр способствует повышению уровня сформированности элементарных математических представлений у детей младшего дошкольного возраста.