## «Возможности дидактической игры с элементами сказки в формировании количественных представлений у дошкольников»

Как указывал С. Л. Рубинштейн в «Основах общей психологии», игра - одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Прежде всего, поскольку речь идет об играх человека и ребенка, - это осмысленная деятельность, т. е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива [9, 201].

Игра является одним из главных видов деятельности у детей, который использует педагог для того, чтобы обучить детей различным навыкам, способам действия с предметами, средствам общения. Игра способствует развитию личности ребенка, развивает те стороны психики, которые приведут к успешной учебной, трудовой и коммуникативной деятельности. Это объясняется тем, что игра в дошкольном возрасте является ведущей деятельностью и одним из основных средств воспитания и обучения детей. Этот феномен объясняют в своих исследованиях такие ученые как Л.С. Выготский, А.В. Запарожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин. Существует большое разнообразие игр для детей дошкольного возраста, но особое место занимает дидактическая игра. В. Н. Кругликов говорил, что дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения [5, 263].

Также, П. И. Пидкасистый определяет дидактическую игру следующим образом: дидактическая игра — это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом, объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш.[8, 316]

Целый ряд ученых говорят о том, что обучающие игры играют важную роль в обучении дошкольников. Игры помогают педагогу расширить практический опыт детей, также отложить в сознании детей знания об окружающем их мире А.С. Макаренко, У.П. Усова, Р.И. Жуковская, Д.В. Менджерицкая, Е.И.

Важность использования дидактических игр в обучении и воспитании детей дошкольного возраста отмечалась в трудах многих ученых и педагогов. В каждой педагогической идее для воспитания и обучения дошкольников отводили особое место дидактической игре. Так, например, Фридрих Фребель разработал целую систему дидактических игр. Она являлась основой воспитательно-образовательной работы в детском саду. Ф. Фребель говорил, что первоначальное образование заключается не в учении, а в том, чтобы организовать игры. Он считается первым из тех, кто считал, что игра – средство, которое необходимо для развития дошкольников. Она дает возможность осуществлять задачи воспитания и обучения через доступную и привлекательную для детей форму деятельности.

В процессе обучения у дидактической игры выделяют две функции (А.П.Усова, В.Н. Аванесова):

Первая функция - совершенствование и закрепление знаний. Ребенок должен не просто-напросто воспроизводить знания, в том виде каком он усвоил, а трансформировать, преобразовывать их и уметь ими пользоваться в зависимости от игровой ситуации.

Вторая функция - это усвоение новых знаний и умений разного содержания [4].

Ученными и педагогами в дидактической игре выделены следующие структурные компоненты:

• дидактическая задача (цель), состоящая из игровой и обучающей;

• содержание игры;

• игровые правила;

• игровые действия;

• окончание игры, подведение итогов.

Для дидактической игры дидактическая задача является основным элементом, которому подчинены другие задачи. Перед детьми обучающая задача ставится как игровая. Присутствие дидактической задачи обосновывает обучающий характер игры, что в свою очередь означает, что ее содержание направленно на развитие познавательной деятельности детей. В отличие от прямой постановки задачи на занятиях в дидактической игре она возникает и как игровая задача самого ребенка, она вызывает ребенка желание решить ее, что приводит к активизации игровых действий. В финале ребенок видит итог ее решения. Только в этом случаи дидактическая игра несет обучающую функцию и при этом развивает игровую деятельность [21].

Содержание игр зависит только от фантазии педагога, оно может быть разнообразным, а в основе может лежать вся окружающая действительность.

Именно поэтому в своей деятельности педагог может использовать дидактические игры, в которые будут входить элементы сказок.

Сказка – это универсальное средство обучение детей элементарным математическим представлениям. Она скрывает в себе воспитательный, образовательный и развивающий потенциал. В ней повествуется необычные, удивительные и таинственные события. Все действия героев имеют приключенческий характер.

Сказка является для детей одним из самых увлекательных и любимых жанров литературы. Дети испытывают к ней интерес с раннего возраста. Многие исследователи считают восприятие сказки деятельностью. Они определили для этой деятельности специфическое действие, в ходе которого ребенок становится на позицию главных героев произведения и хочет помочь преодолеть им стоящие на их пути препятствия и тем самым пройти их самому [7].

Также в сказках фигурируют действия приключенческого характера, которые усложнены разнообразными испытаниями (заданиями) математического характера. Эти действия должны выполнить дошкольники вместе с персонажем.

В качестве основного психологического механизма, обеспечивающего установление и поддержание контакта между внутренним миром ребенка и сказочным миром, большинством авторов называется процесс идентификации ребенка с главным героем сказки, которому способствует ряд специфических особенностей, свойственных и сказочному сюжету, и характеристикам персонажей, и устройству сказочному мира в целом. Об этом свидетельствует большое количество специальных работ, посвященных роли и влиянию сказки на сознание и речевое мышление детей дошкольного возраста (Т.Н. Ерофеева, Л.М., Кулагина, Л. Павлова, Г.В. Сапгир, З.Г. Шустерман и др.).

Сказочный мир очень близок внутреннему миру дошкольника. При восприятии сказки ребенку не нужно строить сложные причинно-следственные связи из-за простоты и доступности стиля и языка сказочного произведения. Сказка является системой наиболее благоприятной для восприятия и понимания дошкольником. Она соответствует его возрастным и психологическим особенностям и потребностям [11].

Сказки структурируют, упорядочивает и организует приобретаемый опыт ребенка, а также психические процессы, такие как память, восприятие, мышление и воображение.

Исходя из этого, сказка для ребенка является своеобразной матрицей, благодаря которому он организует свой внутренний мир. Заполняет его ячейки опытом, формирует целостную систему смыслов и оформляет познавательные процессы.

Сказка привлекательная для детей своим сюжетом, фантастическими героями и динамичностью событий. В сознание детей не заметно проникают понятия, в том числе и математические. В сказочных сюжетах скрываются проблемные ситуации, которые дети успешно преодолевают [2].

Появление сказочного героя в дидактической игре привносит с собой в обучение положительную эмоциональную окраску, что в свою очередь приводит к тому, что дети более эффективно усваивают математические понятия.

Когда занимательная задача в дидактической игре понятна ребенку, у него появляется положительное отношение к ней, и это повышает мыслительную активность. Ребенок стремится к конечной цели, он охотно хочет прийти на помощь герою сказки в преодолении препятствия, то есть решения задания. Ему нужно ощутить свою значимость в данной деятельности.

На успешность усвоения материала влияет так же содержание предлагаемого материала и форма подачи, которая способна вызвать заинтересованность и познавательную активность детей. Чем любит заниматься ребёнок больше всего? Играть и слушать сказки.

Мир детства невозможно представить без сказки. «Сказка выполняет важнейшую роль в развитии воображения – способности, без которой невозможна ни умственная деятельность ребёнка в период школьного обучения, ни любая творческая деятельность взрослого», — писал М. Забылин [3, 81].

Народные и авторские сказки, которые дети уже, наверное, знают наизусть — это бесценные помощники в обучении детей математике. В любой из них целая уйма всевозможных математических ситуаций. Например: в русской народной сказке «Колобок» дети знакомятся с порядковым счётом. Сказки «Теремок» и «Репка» помогут запомнить не только количественный и порядковый счет, но и основы арифметики (присчитывание по единице).

Интерес ребенка напрямую зависит от разнообразия игровых действий, которые он совершает. Чем больше игра вызывает у ребенка интерес, тем успешнее решаются познавательные задачи. Игровые действия должны приносить ребенку радость, они должные вызывать у ребенка эмоции и чувство удовлетворенности. При этом необходимо детей учить игровым действиям и только тогда игра несет обучающий характер.

Ребенка обучают игровым действиям с помощью пробного хода в игре, показ самого действия.

Игровые действия не всегда заключаются только в практическом действии, например рассматривание, сравнивание, когда нужно что-то разобрать и т.д. К ним еще относятся и умственные действия, когда нужно воспринимать, наблюдать, сравнивать и применять ранее усвоенные знания [9].

Правила игры позволяют реализовать игровое содержание, а также придают игре демократический характер. Их содержание и направленность определенно познавательным содержанием. Присутствие правил в дидактической игре дает педагогу возможность управлять игрой. Также правила помогают для решения дидактической задачи, а именно незаметно ограничить действия детей и направить их внимание одной конкретно задачи. Также правила дидактической игры могут устанавливать сказочные герои.

Правила игры выполняют следующие функции:

1. Обучающая, которая заключается в том, что правила помогают раскрывать перед детьми, что и как нужно делать; соотносятся с игровыми действиями, усиливают их роль, уточняют способ выполнения. Правила организуют познавательную деятельность детей: что-то рассмотреть, подумать, сравнить, найти способ решения поставленной игрой задачи.

2. Организующая, она предполагает порядок, последовательность и взаимоотношения детей в игре.

3. Дисциплинирующая. Правила хороши тем, что в них оговаривается, что именно должен сделать ребенок, его конечная цель и причины, почему некоторые действия нельзя совершать.

Подведение итогов происходит после окончания игры. Подводить их можно различными способами: подсчитывать очки, похвалить, определить лучшего ребенка – победителя, герой сказки может похвалить за помощь, также важно подвести итог по реализации поставленной задачи. Если дидактическая игра организуется вне занятия игру можно окончить просто подведением итогов, а можно использовать другие виды деятельности: изобразительную, развитие речи и т.п., но тематика должна соответствовать содержанию игры [9].

Существует огромное разнообразие видов дидактических игр. Рассмотрим основные классификации.

1.По содержанию дидактические игры можно разделить на:

• математические;

• сенсорные;

• речевые;

• музыкальные;

• природоведческие;

• для ознакомления с окружающим;

• по изобразительной деятельности [9].

Главной целью математических игр является формирование у дошкольников элементарных математических представлений. Они помогают педагогу обучать детей навыкам счета (например, такие игр как «Какой по счету?», «Чего больше?», «Назови число» и др.), решению арифметических задач («Сколько будет?»), освоить величины, научиться измерять («Кто вышел?», «Ленточки» и т.д.), освоить пространственные и временные отношения («Какое время суток», «Путешествие» и др.), и делать это обучение более увлекательным и интересным [10].

Сенсорные игры учат детей обследовать предметы, формируют представления о сенсорных эталонах. Многие направлены на обследование предметов, различие характерных признаков, а также приводят ребенка к тому, чтобы он словесно обозначал эти признаки («Чем похожи и не похожи», «Разноцветные дорожки», «Где, чья шляпа?» и др.). Некоторые игры направлены на группировку предметов по тому или иному признаку («Пуговицы для кукол», «Сервиз» и др.). Дети сравнивают предметы, обладающие сходными и различными признаками, выделяют существенные из них. В итоге это приводит к тому, что дошкольник овладевает сенсорными эталонами. Таким образом, эти игры важны тем, что они помогают детям в освоении множеств, помогают выделять существенные признаки, с помощью которых они смогу провести операции над множествами. А развитие понятий о множестве входит в систему знаний о количестве.

Речевые игры направлены на развитие речи у дошкольников. Содержание таких игр так же разнообразно и зависит от целей, с которыми их использует педагог. Например: «Путешествие по комнате», «Кто, что делает?», «Назови одним словом», «Скажи по-другому», «Закончи предложение», «Режим дня», «Кому угощение?», «Зоопарк», «Сравни предметы», « Разговариваем по телефону», « Что бывает ….?», «Какое бывает…», « Что сначала, что потом?», « Угадай, кто это?», «Живые слова» и др.

Речевые игры можно также использовать для формирования количественных представлений у дошкольников. Они помогают детям усвоить слова–числительные. Заставляют детей использовать их в повседневной жизни.

Музыкальные игры направлены на решение задач музыкального воспитания в соответствии с программными требованиями. В работе с дошкольниками используются такие игры, как «Кто громче?», «Какой инструмент звучит?», «Повторяй за мной», «Какая песенка звучит», «На чем играю», «Солнышко и дождик», «Кто как поет?», «Веселые нотки» и другие.

Эти игры можно использовать в формирование порядкового счета. Потому что для того что бы играть на музыкальных инструментах или петь дети должны знать как это делать по порядку. Кто за кем должен следовать..

Игры природоведческого характера направлены на воспитание в детях чувства любви к природе. Играя, ребенок узнает о закономерностях, существующих в природе, что все в природе взаимосвязано, что существуют природные сообщества и вообще о его месте и роле в природе (игры «Когда это бывает», «Что сначала, что потом», «Опиши поры года», «Узнай по описанию», «Птицы перелетные - неперелетные», «Кто, где живет?», «Парные картинки» и таких игр еще очень много).

Для ознакомления с окружающим так же используются различные дидактические игры: «Кто, что делает?», «Что сначала, что потом?», «Кому, что нужно для работы?», «Режим дня», «Загадки», «Что на картинке?», «Чаепитие», «На прогулке», «В театре», «Магазин» и др.

Дидактические игры, связанные с изобразительной деятельностью стали использоваться в образовательной деятельности недавно. Но они приносят довольно большие плоды в развитии ребенка. Дети накапливают знания, умения и навыки в изобразительной деятельности, декоративно – декоративно прикладной деятельности. Например: «Раскрась по образцу», «Что нарисовано», «Дорисуй», «Собери цветок», «Нарисуй по-другому», «На что похож листочек», «Что изменилось?», «Чего не хватает?», «Что за картина?», «Чей орнамент?» - это лишь маленький перечень дидактических игр, которые можно использовать в работе с дошкольниками.

Рассмотрев эту классификацию игры можно сказать, что их также стоит использовать в целях формирования количественных представлений у детей дошкольного возраста. Так как эти игры могут сочетать в себе сразу несколько направлений в развитии ребенка.

2.Также игры делятся по дидактическому материалу на:

• словесные;

• настольно-печатные;

• с предметами и игрушками;

• с картинками.

Словесные игры не похожи на все остальные дидактические игры тем, что они решаются детьми в мыслительном плане, при этом основываясь на представления и не опираясь на наглядность. Поэтому такие игры стоит проводить с детьми среднего и старшего дошкольного возраста. Эти дидактические игры влияют не только на развитие речи и слухового внимания, но еще положительным аспектом таких игр является создание эмоционального настроя. Они способствуют развитию мыслительных операций у ребенка, вырабатывается быстрота реакции, закладывается чувство юмора. Главная задача этих игр – систематизация и обобщение знаний. С помощью этих игр, проверяется, закрепились ли знания у детей и также для того, чтобы они могли повторить их.

Существует большое множество дидактических игр с предметами, они имеют различные материалы, содержание и также отличаются по организации проведения. Материалами могут служить игрушки, реальные предметы, природные объекты, сказочные герои и т.п. Такие игры применяются чаще всего в младшем дошкольном возрасте, потому что мышление у детей раннего возраста наглядно-образное. Такие игры помогают расширять и уточнять знания дошкольников, развивать такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение, обобщение, обогащать их речь, делать ее связной.

Игры с картинками в образовательной деятельности используются на протяжении всех возрастов. Для игр могут использоваться разнообразные картинки, серии картин, картинки со сказочным сюжетом и сказочными героями в соответствии с программными требованиями.

Настольно-печатные игры помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы, содействуют расширению кругозора детей, развивают сообразительность, внимание к действиям товарища, ориентировку в изменяющихся условиях игры, умение предвидеть результаты своего хода. Участие в игре требует выдержки, строгого выполнения правил и доставляет детям много радости.

3.Дидактические игры так же можно классифицировать по числу участников в них:

• коллективные;

• групповые;

• индивидуальные;

Коллективные игры организуются со всей группой, групповые - с подгруппой детей, а индивидуальные с 1-3 детьми.

Также в свою очередь стоит заострить внимание на дидактических играх направленных именно на формирование математических представлений. Дидактические игры по формированию математических представлений условно делятся на следующие группы:

1. Игры с цифрами и числами;

2. Игры путешествие во времени;

3. Игры на ориентирование в пространстве;

4. Игры с геометрическими фигурами.

На первой группе дидактических игр мы остановимся более подробно и рассмотрим некоторые примеры. В этой группе обычно происходит обучение детей счету в прямом и обратном порядке. На основе сказочного сюжета знакомят детей с образованием чисел до десяти, в зависимости от усвоения и до двадцати при помощи сравнения равных и неравных групп предметов. Дети упражняются в сравнении двух групп предметов то на верхней, но на нижней счетной линейке. Это нужно для того, чтобы дети осознали, что не обязательно большее число всегда находится на верхней полосе, а меньше только на нижней.

Когда дети играют в такие дидактические игры как: "Какой цифры не стало?", "Сколько?", "Путаница?", "Исправь ошибку", "Убираем цифры", "Назови соседей", дети развиваются в свободном оперировании числами в пределах десяти (двадцати) и при этом учатся сопровождать свои действия словами.

Дидактические игры, такие как "Задумай число", "Число как тебя зовут?", "Составь табличку", "Составь цифру", "Кто первый назовет, которой игрушки не стало?" обычно используются обычно педагогом в свободное время, для того, чтобы развивать у детей внимание память и мышление[6].

Еще, например, такая игра как «Считай не ошибись!», с помощью нее дети усваивают следование чисел натурального ряда по порядку, также упражняются в прямом и обратном счете. Дети встают полукругом. Перед началом игры задают вопрос, в каком порядке (прямом или обратном) считать. Затем бросается мяч и называется число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра ведется в ускоренном темпе, при этом задания повторяются на один раз и благодаря этому в этой игре принять участие может большое количество детей.

Благодаря такому большому количеству дидактических игр и упражнений, которые использует педагог на образовательной деятельности и в свободное время, дети могут усвоить материал, который предусмотрен программой. Для детей эта деятельность будет как увлекательное приключение, у них будет развиваться эмоциональная сфера и каждое новое знание получаемой благодаря игре будет им только в радость.

Вторая группа математических игр служит для того, чтобы познакомиться детей с днями недели. Ребенку обязательно говорится о том, что каждый день имеет свое название. Объясняется, что название дни недели зависит от того, каким по счету является день. После таких бесед дети упражняются в играх для того, чтобы закрепить знания. С помощью этих игр можно также закреплять одновременно знания порядковом ряде чисел (дни недели)

К третьей группе, относятся игры на ориентировку в пространстве. Дети учатся действовать в специально созданных пространственных ситуациях, а также определять свое место по условию, которое им задает педагог. Также, определять словом положение одного предмета по отношению к другому формируется у детей через дидактические игры. Чтобы заинтересовать дошкольников и результат деятельности был лучше, можно использовать предметные игры с неожиданным появлением сказочного героя.

Для закрепления знаний о форме геометрических фигур детям предлагается узнать в окружающих предметах форму круга, треугольника, квадрата. Например, спрашивается: "Какую геометрическую фигуру напоминает дно тарелки?" (поверхность крышки стола, лист бумаги т.д.). Проводится игра типа "Лото". Детям предлагаются картинки (по 3-4 шт. на каждого), на которых они отыскивают фигуру, подобную той, которая демонстрируется [1].

Таким образом, из всего вышесказанного выделим преимущества дидактической игры с элементами сказки в обучении детей дошкольного возраста математическим представлениям:

* Дидактическая игра дает возможность решать задачи по формированию количественных представлений в игровой форме, наиболее доступной и привлекательной для детей;
* В дидактической игре ребенок учится анализировать, сравнивать, обобщать предметы по их, количеству;
* Дидактические игры дают возможность максимально развивать математические способности каждого ребенка путем индивидуализации работы и подбора материала в соответствии с возможностями каждого ребенка;
* Дидактическим материалом в дидактических играх выступают предметы из ближайшего окружения ребенка, знакомые ему и активизирующие его познавательную активность;
* В содержание и организацию дидактической игры могут быть включены элементы сказки (сказочный герой, сказочный сюжет, задания от сказочного героя, правила игры может устанавливать сказочный герой, «путешествие в сказку»);
* Сказка привлекательна для детей своим сюжетом, фантастическими героями и динамичностью событий, язык сказки доступен ребенку, что позволяет включать ее элементы в процесс обучения количественным представлениям дошкольников;
* Сказка содержит проблемные ситуации, которые преодолевает сказочный герой, что позволяет ребенку соотнести их с задачами проблемного характера, поставленными в дидактической игре и применить полученные знания в новой ситуации и оперировать ими;
* Появление сказочного героя вызовет у детей положительный эмоциональный настрой и готовность пройти вместе с героем «испытание» математического характера, решая при этом определенную дидактическую задачу;
* Сказка опирается на образное мышление малыша: наслаждаясь ее образами, ребенок незаметно для себя усваивает информацию, тем самым позволяя более эффективно выполнять правила и действия дидактической игры.

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Венгер Л.А., Дьяченко О.М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. - М.: Норма, 2011. - 234 с.
2. Зинкевич- Евстегнеева Т. Д. Путь к волшебству. Теория и практика сказкотерапию.- СПБ, 1988. – 352 с.
3. Зеньковский В.В. Психология детства. М., 1996. – 81 с.
4. Козлова С.Н., Куликова С.Н. Дошкольная педагогика - Москва, 2000г. – 334 с.
5. Кругликов, В. Н. Активное обучение в техническом вузе: Теоретико-методологический аспекттемадис. и автореф. д.п.н. - СПб: Санкт-Петербургский государственный университет, 2000. - 424 с.
6. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников2-е изд. - М.: Просвещение, 1990. - 94 с.
7. Обухова. Л.Ф. Детская (возрастная) психология. М., 1996. – 374 с.
8. Пидкасистый, П. И. Педагогика / П. И. Пидкасистый. – М.: Просвещение, 2012. – 511 с.
9. Сорокина А. И. Дидактические игры в детском саду: (Ст. группы). Пособие для воспитателя дет. Сада. – М.: Просвещение, 1982. – 96 с.
10. Удальцова Е.И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников. – Мн., 1986. – 128 с.
11. Юнг К.Г. Божественный ребенок: Аналитическая психология и воспитание. - М., 1997. – 400 с.

# 