«Проведение игровых занятий для детей дошкольного возраста. Использование счетных таблиц»

 Воспитатель: Зуйкова М.А.

 2012 год.

 В современной практике развития и обучения детей дошкольного возраста широко используются тетради с печатной основой (рабочие тетради). Применение рабочих тетрадей способствует познавательному, творческому развитию ребенка и воспитанию у него интереса к самостоятельному познанию, самооценке, активным поисковым действиям.

 Серия рабочих тетрадей «Математика – это интересно» (2-3 года; 3-4 года; 4-5 лет; 5-6 лет; 6-7 лет) содержит увлекательные, развивающие сообразительность, смекалку игровые задачи и упражнения, составленные с учетом стремления детей к активной преобразующей деятельности. В ходе выполнения упражнений, в результате накопления опыта практической деятельности, ребёнок постепенно начинает осознавать свою роль в разрешении заданной проблемной ситуации и проявляет активность, направленную на достижение результата, при этом ребенок является активным участником игрового сюжета. Он узнает о свойствах и отношениях предметов, осваивает числа и цифры, связи и зависимости предметов по форме, размеру и т.д. всё это происходит в непринужденной обстановке, когда ребенок, играя, действуя карандашом, рассуждая вслух, сопереживает героям.

 В практике воспитания и развития детей дошкольного возраста тетради с печатной основой, как правило, предлагаются без предварительного проигрывания соответствующей ситуации. Это, с одной стороны, ведет к определенной формализации обучения, с другой стороны – требует активного вмешательства педагога в деятельность ребенка, что снижает степень его самостоятельности. Некоторым детям, действительно, трудно преобразовать заданную в тетради ситуацию, действуя только по представлению.

 В данном учебно-методическом пособии представлены игровые ситуации, *предваряющие*  выполнение детьми упражнений по графической основе. Они разработаны по мотивам сюжетов рабочих тетрадей «Математика – это интересно» и являются своеобразной формой организации детской деятельности – игровыми ситуациями.

 В игровых ситуациях отражено содержание раздела «Первые шаги в математику» программы развития и воспитания детей в детском саду «Детство». Благодаря заинтересованности детей в развитии сюжета – сопереживая его героям, дети в активной познавательной деятельности осваивают приёмы группировки и классификации, выявления отношений и зависимостей между предметами по их размеру, форме, цвету, расположению в пространстве, определяют последовательность и результатность своих действий, познают начала логики. Это, в результате, помогает им перейти от простого восприятия предметов, чисел, явлений к осознанию их значения и необходимости использования в жизни, нахождения способов воссоздания и трансформации.

 Все предлагаемые игровые ситуации разработаны по единой структуре. Они включают: игровой сюжет (краткое изложение основных событий), описание игрового материала, используемого на занятии, учебно – игровые задачи, развитие сюжета (Играем! Познаем! Думаем!) с последующим обсуждением и выполнением упражнений в рабочих тетрадях.

 Прежде чем приступить к разыгрыванию ситуации вместе с детьми, советуем педагогам ознакомиться в целом с содержанием игровой ситуации, в самом начале которой представлена *фабула.* Пользуясь ею, педагог направляет развитие сюжета, диалог с детьми при этом ведется от лица рассказчика.

 «Играем! Познаем! Думаем!» представлено в кратком изложении. Предлагаемые игровые ситуации, как правило, вызывают у детей положительные эмоции, желание включиться в выполнение разнообразных действий, мотивированных логикой развития сюжета. Так, зная, что в темноте бывает неприятно (страшно), ребенок третьего года жизни старательно складывает из палочек фонарь. Этим он хочет избавить Зайчонка от переживания страха. Малыш с готовностью оказывает помощь другому. Ему это приятно, так как он, в силу своих возрастных особенностей, и сам часто нуждается в помощи.

 Дети активно придумывают, выбирают, моделируют, отгадывают, воссоздают целое из частей. Ребенок с удовольствием реализует предоставленную ему возможность действовать. Например, в роли доброго, но очень сообразительного Винни – Пуха («Математика – это интересно», 5-6 лет), он вдоль и поперек проходит ромашковое поле, чтобы принестив подарок грустному ослику Иа несколько ромашек непременно с честным количеством лепестков. Отрывая их, ослик сможет убедиться, что его все любят.

 **Упражнения в рабочей тетради** не требует точного соответствия разыгрываемому сюжету, развитие которого возможно реализовать по-разному, по одному из следующих вариантов.

1. Сюжет в игровой обстановке реализуется полностью ( в основном, это возможность осуществить на занятиях с детьми среднего и старшего возраста ), после чего (желательно на следующий день) организуется выполнение идентичных упражнений в рабочих тетрадях.
2. Сюжет в игровой обстановке реализуется частично, фрагментами, с периодическим выполнением упражнения в рабочих тетрадях. В этом случае одна игровая ситуация проигрывается в течение двух и более дней, в зависимости от интереса и восприятия её детьми (в младшем и среднем возрасте).

 Развитие каждого сюжета заканчивается таким важным компонентом, как обсуждение (**Обсуждаем!**). Оно включает:

**·** определение детьми вариантов дальнейшего продолжения сюжета (в старшем дошкольном возрасте);

**·** обращение к опыту детей (воспоминания);

**·** дискуссию о способах влияния детей на изменение хода событий в пользу положительных героев ( в среднем и старшем дошкольном возрастах);

**·** отображение ситуации в продуктивных видах деятельности ( создания фильма, альбома и т.д.);

**·** составление творческих рассказов, сочинение сказок, историй, проигрывание этюдов (в среднем и старшем дошкольном возрастах).

Желательно, чтобы педагог привлекал детей к оценке результатов как своих собственных действий, так и сказочных героев, других детей. Советуем пользоваться при этом положительной оценкой, стимулирующей детскую активность и желание заниматься умственной деятельностью.

 Известно, что от возраста к возрасту происходят существенные изменения в отношении детей к выполнению действий в практической обстановке и в рабочих тетрадях, в их личностных проявлениях, степени саморегуляции деятельности. Особо следует выделить некоторые из этих изменений:

- развитие самостоятельности и инициативности, проявляющихся в переходе от манипуляций с предметами к действиям, подчиненным внутренней регуляции; от отдельных случайных высказываний к осознанной познавательной и речевой активности;

- накопление опыта практических действий: воссоздания, группировки, видоизменения, и др., что обеспечивает ребенку постепенный переход к самостоятельному планированию процесса выполнения упражнения, решению мыслительной задачи как игровой обстановке, так и в рабочей тетради;

- появление у ребенка потребности самостоятельно творчески применять освоенные действия и помогать другому выполнить их. (Замечено, что особый интерес у детей вызывают целевые комбинаторные действия. Например составляя букет, ребенок меняет цветы с целью создания своеобразия , основанного на соответственном видении);

- изменение отношения к способу достижения результата деятельности. (Так , если в 2-4 года ребенка устраивает процесс движения по лабиринту, одевания кукол, поиск пары и т.д., то в старшем дошкольном возрасте, добиваясь результат, он терпеливо строит замок по координатам, для выяснения победителя гонок – прокладывает автотрассу, составляет из определенного количества льдинок буквы для слова «ВЕЧНОСТЬ», чтобы избавить Кая от колдовства Снежной королевы. («Математика – это интересно», 6-7 лет).

 На занятиях в группе 2-3 летних детей важно, чтобы у каждого ребенка создавалось ощущение своей значимости, необходимости, возможности участия в целевых игровых действиях. Педагог при этом обращается к каждому из детей, предлагает взять предметы, коснуться их, придвинуть, а затем осуществить более сложные поисковые действия. Так каждый малыш вовлекается в простую результативную деятельность, например, отыскивает исчезнувшие со стола кусочки сыра, колбасы и возвращает их на место (игровая ситуация «катя угощает гостя» в («Математика – это интересно», 2-3 года).

 Дети среднего дошкольного возраста (4-5 лет) обладают определенной самостоятельностью, что позволяет им активно включаться в игровой сюжет. Инициатива в разыгрывании сюжета, предложенного педагогом, частично принадлежит ребенку. Овладение детьми рядом простых действий (движен7ие по лабиринту, сравнение двух объектов, комбинаторные действия по правилам) позволяет взрослому уделить больше внимания более сложным действиям по воспроизведению количества, подбору логических пар, группировке, делению на равные группы.

 В старшем дошкольном возрасте (5-6 лет) уровень познавательной активности у детей позволяет им быстро включаться в решение проблем. Они – полноправные участники создания обстановки, обсуждают возможные варианты подбора игрушек, изготовления необходимых пособий, предлагают заменители предметов. Дети этого возраста тяготеют сказочной обстановки, уютных уголков, неожиданных превращений, элементов приближения к реальным событиям. Например, в игровой ситуации «Путешествие Людвички к Пряничному королю» мышонок отправляет своих друзей на воздушных шарах. Педагог предлагает элементарное техническое решение, в основе которого – принцип блока (катушка). Нить от катушки перекидывается через опору потолочного светильника, и шары поднимаются в воздух.

 В подготовительной группе (6-7 лет) как известно, детей интересуют учебные задания, поэтому игровая ситуация становится более краткой, содержит лишь эпизоды, раскрывающие сущность учебно-игрового действия. Например, в ситуации «Двенадцать месяцев» нет необходимости подробно рассказывать детям о том, как мачеха выбирала из каждых трёх подснежников наилучший, как определяла, сколько денег получит за оставшиеся цветы. Из игровой ситуации ребенок извлекает, в основном, правило, по которому будет действовать: из трех подснежников мачеха выбирает один (самый красивый) и оставляет его себе, не получая за него две монеты. Игровая ситуация насыщенна условными предметами, моделями, координатными сетками таблицами и др.

**Использование счетных таблиц.**

В процессе выполнения упражнений педагог может использовать так называемые счетные таблицы, или опорные схемы.

 В пособии предложено два вида таблиц: на сложение и вычитание. Результат математического действия – это точки пересечения координат числа по вертикальному к горизонтальному рядам. Например, чтобы получить в таблице сложения результат чисел 4 и 3, нужно провести линию вправо по горизонтали от числа 4 и линию вниз по вертикали от числа 3. Точка пересечения - это результат сложения.

 С помощью таких таблиц можно иллюстрировать любые задачи на вычисления. Для этого достаточно положить на игровое поле таблицы изображения предметов, речь о которых идет в задаче. Например, слева от «кнопки» 4 лежит орех (вертикальный ряд), над кнопкой 3 – также орех (горизонтальный ряд).

 Дети придумывают задачу, сюжет которой связан с орехами. Как правило, таблицы используются на занятиях с детьми старшего дошкольного возраста, что частично реализует их тягу к разнообразной вычислительной технике.

 Очень удобно использовать такие таблицы для самопроверки. Дети с удовольствием (при умелой мотивации со стороны педагога) проверяют правильность своих действий с помощью таблицы, комментируя вслух.