**ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР С МАТЕМАТИЧЕСКИМ СОДЕРЖАНИЕМ В РАЗВИТИИ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

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

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 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 являетсяучастником 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.

**Литература:**

1. Возрастная и педагогическая психология. Учебник для сту­дентов/ Под ред. А. В. Петровского. - М., 2009. – 223 с.

2. Осницкий А.К. Психология самостоятельности. – М., 2000. – 100 с.

3. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. - Кемерово: «Алеф» Гуманитарный Центр, 2002. – 215 с.

4. Калинченко А.В., Микляева Ю.В., Сидоренко В.И. Развитие игровой деятельности дошкольников: Методическое пособие. – М.: Айрис-пресс, 2004. – 112 с.

5. Жичкина А. Значимость игры в развитии человека // Дошкольное воспитание. - 2002. - № 4. – С. 53-55.

6. Запорожец А.В. Некоторые психологические проблемы детской игры// дошкольное воспитание. - 2005. - № 10. – С. 24 – 27.

7. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии Вребенка // Вопросы психологии. - 1996. - № 6.- C. 33 – 34.