

ДОШКІЛЬНА ПЕДАГОГІКА

УДК 372.47(043)

О. Г. Брежнєва,
кандидат педагогічних наук, доцент
(Маріупольський державний університет)
elena_brezhneva@mail.ru

СЮЖЕТНО-ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ФАКТОР СПРИЙМАННЯ МАТЕМАТИЧНОГО ЗМІСТУ ДОШКІЛЬНИКАМИ: ПРИКЛАДНИЙ АСПЕКТ

Анотація

Аналізується ігрові підходи до забезпечення математичного розвитку дітей дошкільного віку. Пропонується авторський варіант інтеграції математичного змісту в межах інтегрованого дидактичного модуля із застосуванням сюжетно-дидактичної гри, наводиться діапазон сюжетно-дидактичних ігор, поєднаних загальною темою "Праця-Професія".

Ключові слова: математичний розвиток, сюжетно-дидактична гра, етапи керівництва, інтегрований дидактичний модуль.

Summary

The game approaches to providing of mathematical development of preschool age children are analyzed. The author variant of integration of mathematical maintenance within the limits of the computer-integrated didactics module with application of didactic story game is offered.

Key words: mathematical development, didactic story game, stages of guidance, integrated didactic module.

Постановка проблеми. Питання математичного розвитку дитини дошкільного віку знаходяться в центрі уваги сучасних дослідників дошкільної педагогіки і дитячої психології. Це пояснюється важливістю математичної складової в розумовому розвитку дитячої особистості. Особлива увага науковців і педагогів-практиків сьогодні спрямована на пошук таких форм і методів навчання, які сприятимуть цілісному математичному розвитку дитини дошкільного віку. Пошук дієвих форм і методів стимулювання математичного розвитку приводить учених до різноманітних ідей. Одна з них – застосування сюжетно-дидактичної гри як підґрунтя для сприймання дитиною математичного змісту. Отже, в нашому дослідженні реалізовано ідею ігрового навчання дошкільників математиці.

Аналіз досліджень. У дошкільній дидактиці ідея опори на ігрову дидактику не є новою. Тим більш, не є новою вона відносно математичного розвитку дітей. Протягом десятиліть феномен гри як засобу навчання дітей підлягав глибокому вивченню з боку учених, педагогів, психологів, практиків системи дошкільної освіти. Уперше ідею поєднання навчання математики з грою проголосив Ф. Фребель. Подальший розвиток ігрового навчання належить класикам педагогіки К. Ушинському, Л. Водовозовій, А. Симонович, Л. Шлегер, М. Монтесорі,

О. Декролі та іншим. Достатньо уваги питанню математичної гри приділяли Л. Артемова [2], Д. Альтхауз і Е. Дум [1], Ф. Блехер [3], Р. Грин і В. Лаксон [5], Є. Тихеева [8], Т. Тарунтаєва [10] та інші. На початку ХХ століття не було спеціальних праць, спрямованих на розкриття питань методик навчання дошкільників математики, простіший цікавий ігровий матеріал включався в загальні збірники з цікавої математики, де вказувалося на можливість використання його з метою підготовки до навчання в школі, розвитку кмітливості (Ф. Блехер [3], Л. Морозова і Є. Тихеева [8], Л. Шлегер [13] та ін.). Протягом наступних десятиліть вченими і педагогами-практиками здійснювались численні спроби систематизувати математичні ігри, що призвело до появи різних їх класифікацій (З. Михайлова [7], А. Смоленцева [9], М. Фідлер [11] та ін.). Найбільш відома і розповсюджена класифікація, яка поділяє всі математичні ігри за розділами програми на п'ять груп: ігри на кількість та число, величину, форму, час і простір. Така класифікація має право на існування, але не розкриває широти, різноманіття застосування таких ігор, не визначає їх місця у навчальному процесі, не дає повного уявлення про специфічні особливості їх організації та проведення. У 80-их роках минулого століття А. Столяр [7; 12], розробив власну класифікацію дидактичних ігор. Заслугою його стало те, що він наділів математичну гру новою функцією – *навчальною*. Саме йому належить термін “навчальна гра” [12, 278-279]. Учений доводить, що дидактичні ігри особливо необхідні в навчанні й вихованні дітей шестирічного віку. Структура гри, виділена А. Столяром, має чітке визначення і включає такі елементи: дидактичну задачу, ігрові дії, правила і результат. Специфіка навчальних ігор полягає у тому, що дидактична задача завжди розробляється вихователем і спрямована на формування принципово нових знань і розвиток логічних структур мислення, ускладнюється на кожному етапі, тісно пов'язується з ігровими діями і правилами, нові знання усвідомлюються дітьми через ігрову задачу. Система навчальних ігор А. Столяра [6] складається з окремих серій, всередині кожної з яких ігри розподіляються у визначеній послідовності з поступовим ускладненням завдань.

Іншу класифікацію математичних ігор цікавого змісту запропонувала З. Михайлова [7]. Вона вважала головним інструментом забезпечення розумового, а відтак і математичного розвитку дітей пізнавальні й розвивальні ігри, а також самостійну дитячу діяльність, математичні конкурси, розваги, вечори дозвілля тощо. Дослідниця наголошувала, що головоломки доцільні при закріпленні уявлень про геометричні фігури, їх перетворенні; загадки, завдання-жарти доречні в ході навчання розв'язанню арифметичних задач, дій над числами, при формуванні уявлень про час. Автор класифікує матеріал за різними ознаками: за змістом і значенням, характером мислительних операцій, за ознакою спільності, спрямованості на розвиток тих або інших умінь. Отже, за її класифікацією умовно можна виділити три основні групи: розваги, математичні ігри і задачі, розвивальні (дидактичні) ігри і вправи. За визначенням З. Михайлової [7, с.5-6], математичними вважаються ігри, у яких змодельовані математичні побудови, відношення, закономірності, для

знаходження відповіді (рішення), як правило, необхідний попередній аналіз умов, правил, змісту гри або задачі, а по ходу розв'язання потрібне застосування математичних методів і умовиводів чи аналогічних ним. Визначення З. Михайлової зрозуміле, оскільки чітко обумовлює межі застосування ігрового методу в математиці.

Інтерес викликає й авторський підхід А. Смоленцевої, яка розробила методику застосування сюжетно-дидактичної гри для стимулювання математичного розвитку старших дошкільників. Дослідниця визначила сюжетно-дидактичну гру як дійство, *“під час якого діти, граючи в професії, досягають сенс праці і відтворюють трудову діяльність дорослих, а також одночасно навчаються точного виконання правил і математичних дій в невимушеній, побутовій обстановці”* [9, с.9-10]. А. Смоленцевою визначені своєрідні особливості сюжетно-дидактичної гри математичного змісту: 1) наявність розгорнутого сюжету; 2) поєднання двох ліній: сюжетної і дидактичної; наявність різноманітних ролей; 3) певні ігрові завдання вирішуються безпосередньо на основі засвоєних дітьми на заняттях і повсякденній діяльності математичних знань і пропонуються у вигляді ігрових правил. Автор справедливо зазначає, що елемент дидактизму в таких іграх посилюється наявністю чітких освітніх завдань математичного змісту, наявністю мети, правил, чіткого розподілу ігрових функцій, перевіркою результату [9, с.5-12]. Як бачимо, в історії розвитку дошкільної дидактики і методики логіко-математичного розвитку місце і роль цікавого, ігрового матеріалу розглядалося з різних позицій. Незважаючи на це, аналіз стану практики використання ігор у навчанні дошкільників математики засвідчує, що функція гри вихователями не реалізується повноцінно. Здебільшого, педагоги застосовують гру як засіб закріплення знань, які дитина отримала під час занять, у результаті прямого навчання. Місце гри при цьому варіюється або наприкінці заняття з математики, або поза заняттями у вільний час, за пропозицією того ж вихователя. Рідше гра виникає за ініціативою самих дітей і в тому випадку, якщо вона має конструктивну спрямованість і може бути цікавою дітям у самотійній діяльності. Зазначимо, що в сучасній практиці роботи з дітьми переважають дидактичні ігри або вправи математичного змісту. Вихователі вкрай рідко застосовують сюжетно-дидактичну математичного змісту для організації взаємодії дітей як продуктивної форми їхнього спілкування з притаманними їм елементами змагання, безпосередності, інтересу.

З огляду на це *мета статі* полягає в аналізі ігрових технологій щодо забезпечення цілісного математичного розвитку дошкільників; представленні власного варіанту включення сюжетно-дидактичної гри математичного змісту в загальну концепцію математичного розвитку дітей дошкільного віку.

Виклад основного матеріалу. Ми виходимо з розуміння, що ігрове навчання надає дитині-дошкільнику можливість оволодіти математикою легко і щасливо, “переживати” кожну пізнавальну ситуацію на емоційно-чуттєвому рівні. Сюжетно-дидактична гра математичного змісту нами розглядається як могутній інструмент математичного розвитку дитини. Включена в заняття, повсякденну діяльність, ігрові ситуації (ПУСи – термін

Р. Гріна і В. Лаксона [5]), вона перетворює процес навчання на цікавий, створює в дітей добрий настрій, полегшує подолання труднощів у розумінні й засвоєнні математичних понять. При цьому сюжетно-дидактична гра – не самоціль, не забавка, не розвага, а засіб навчання і виховання; діяльність, яка дає не тільки задоволення, а й можливість перетворювати, спостерігати, мислити, розмірковувати, здійснювати багатоканальні зв'язки із зовнішнім світом. Спираючись на ідеї ігрового навчання (Л. Артемова, А. Смоленцева, А. Столяр, З. Михайлова та ін.), ми розробили і впровадили в роботу з дітьми власну технологію інтегрованих дидактичних модулів (ІДМ). Пояснимо її суть. Кожний ІДМ утворює єдиний тематичний комплекс пізнавальної спрямованості. Як навчально-пізнавальний конструкт, об'єднаний спільною ідеєю, ІДМ ґрунтується на принципах: забезпечення психоемоційного комфорту і пізнавальної мотивації; зворотності – парності – симетричності математичних понять; опори на психологічні механізми процесу розуміння як компонента мислення; урахування складної природи математичного знання, досягнення системності знань дитини; забезпечення єдності процедур розуміння і засвоєння математичного змісту; *символізації* математичного змісту. Ідея *символізації* ґрунтується на нашому розумінні того, що дитина розвивається у світі речей і людей, її з ранніх років оточують різноманітні предмети, якими вона маніпулює й отримує перший пізнавальний досвід. Отже, об'єднання ІДМ загальним поняттям-символом як смисловим елементом математичного змісту – надійний інструмент утворення багатоканальних смислових зв'язків між об'єктами світу, що сприяє формуванню достовірної дитячої картини світу. При цьому сюжетно-дидактична гра математичного змісту вбудовується в ІДМ як окремий навчальний контент. На прикладі ІДМ “Праця – Професії” пояснимо, як засвоюються дітьми математичні поняття в процесі ігрового дійства. Головний принцип осягання математичного змісту (форма, величина, число, час, простір, аналіз, синтез, класифікація, асоціація тощо) в модулі “Праця-Професії” – *принцип зворотності* зв'язків. Як відомо, математичні поняття характеризуються полярністю, притаманні, симетричністю зв'язків. Саме це покладено в основу введення дітей у контекст засвоєння понять *працелюбність – лідарство*; *оволодіння* практичними вміннями та навичками, які закладають основу для подальшого удосконалення алгоритмів професійних дій. За нашою технологією, сюжетно-дидактичні ігри мають включатися в тематичні інтегровані модулі відповідно із загальними цілями і завданнями. Добираючи ігровий матеріал, ми враховували особливості, притаманні саме математиці. Отже, в змісті таких ігор мають відобразитися кількісні, часові, просторові відношення предметів реального світу. Це, *по-перше*, наявність різноманітних сюжетів і ролей, наповнених математичним змістом. *По-друге*, математичні знання, засвоєні на заняттях, природно включаються в ігри як правила виконання дітьми тієї чи іншої ролі. Вихователь, беручи на себе певну ігрову роль, допомагає дітям використовувати лічбу і вимірювальні, порівняльні дії, водночас контролює правильність їх виконання. *По-третє*, в сюжетно-дидактичних іграх

розвивається вміння дітей застосовувати наявні знання в нових умовах, з різними об'єктами. І, нарешті, *по-четверте*, ігри цього виду носять колективний характер, що сприяє злагодженості, укріпленню партнерських стосунків між дітьми. У Таблиці 1 представлена тематика сюжетно-дидактичних ігор із визначенням завдань загального і математичного змісту, яка реалізована нами в експериментальному навчанні старших дошкільників.

Таблиця 1.

Тематика сюжетно-дидактичних ігор математичного змісту в тематичному блоці “Праця – Професії” (для дітей старшого дошкільного віку)

№ п/п	Назва гри, рольовий діапазон професій, професійна лексика	Освітні завдання
1	1) “Аптека” – аптекар, фармацевт, провізор, ліки, мікстура, пігулки, трав'яний настій 2) “Медичний центр” – лікар-терапевт, окуліст, лор-лікар (вухогорло-ніс), медсестра, стоматолог, травматолог, рецепт, реєстратура,	<i>Загальні:</i> надати дітям відомості з історії виникнення професії аптекаря. Визначити коло основних спеціальностей, професійних дій аптекаря. <i>Математичні:</i> вимірювальні навички, оволодіння способами вимірювання за допомогою умовної міри та еталонних одиниць (грам)
22	“Ательє мод” – модельєр, кравець, дизайнер, крейда, лекала, викрійка, журнал мод, сантиметрова стрічка, параметри фігури	<i>Загальні:</i> познайомити із професією модельєра, дизайнера, кравця, вимірювальними інструментами: сантиметрова стрічка, крейда, лекала, та ін. Введення дітей у практичну моделювальну, відтворюючу діяльність за допомогою простих знарядь. <i>Математичні:</i> порівняння, поняття симетричності, пропорції, частина і ціле, орієнтування на аркуші паперу
3	“Супермаркет” – продавець, покупець, касир, охоронець, менеджер, поставщик товару, продавець-консультант,	<i>Загальні:</i> розширення уявлень про торгівлю, торговельними професіями <i>Математичні:</i> лічильна діяльність, порівняння множин, пряма і зворотна лічба, відрахування груп предметів
4	1) “Фермерське господарство” – фермер, ветеринар, агроном, доярка, пташниця 2) “Садово-городнє господарство” – агроном, селекціонер, садівник, теплиця, ботанік, змішувач ґрунту, технолог, городник – овочівник, добрива	<i>Загальні:</i> розширювати знань про сільськогосподарські професії, прищеплювати любов до сільської праці, познайомити із видами професій. <i>Математичні:</i> кількісні уявлення, лічба групами, трійками, парами, класифікація, серіація множин, величин, форм; встановлення пропорцій ґрунту
5	“Архітектурне бюро” – архітектор, замовник-покупець, будівельник, проект, креслення, план.	<i>Загальні:</i> будівельні навички, виховувати злагодженість у виконанні спільних проектів, розуміти професійні відмінності, знання функцій кожної професії <i>Математичні:</i> просторова орієнтація, розвиток вміння “читати” простий план, креслення, моделювати проекти, відтворюючи на аркуші паперу; словесно описувати модель будівлі, кімнати тощо
6	“Мебельна агенція” – меблевий дизайнер, замовник-покупець, деревообробник, консультант, лакувальник меблів, маляр.	<i>Загальні:</i> засвоєння діапазону професій, пов'язаних із меблевим виробництвом, виховувати бережливе ставлення до природних лісових ресурсів; <i>Математичні:</i> вимірювальна діяльність,

		проекувальна, конструктивні навички, розвиток відтворюючої уяви
7	“Салон краси” – перукар, клієнт, лікар-косметолог, майстер манікюру, масажист, косметична маска.	<i>Загальні:</i> познайомити з діапазоном професій у тематичному блоці; виховувати естетичний смак, формувати навички догляду за волоссям, шкірою. Розкрити роль краси в житті людини. <i>Математичні:</i> алгоритмічність дій у процесі процедур масажиста, косметолога; вимірювальні навички у створенні суміші для масок
8	1) “Годинникова майстерня” – годинникар, механізм, годинник (електронний, механічний, кварцовий, настільний, ручний, марка годинника, стрілки, циферблат) 2) “Годинникова крамниця” – продавець, покупець, марки годинників, механізм, корпус, матеріал, оздоблення	<i>Загальні:</i> показати важливість професії годинникаря; ознайомити з історією виникнення, різними марками годинників, функціями годинникаря, інструментами для ремонту, формувати «годинниковий словник». <i>Математичні:</i> орієнтування в часі, правильність дій у встановленні точного часу на циферблаті, порівняння, вимірювання часу: швидше-повільніше.

Суттєве значення для організації і проведення сюжетнодидактичних ігор мала підготовка ігрового матеріалу. Вихователь заздалегідь продумував, який матеріал потрібен для реалізації ігрового змісту і як залучити дітей до його виготовлення. Участь дітей у виготовленні атрибутів для гри обов'язкова, оскільки це змушує дитину замислитися над змістом ролей, визначити, яку з них вона хотіла б виконати, проявити вигадку, творчість. Сам процес виготовлення атрибутів для такої гри викликав радість спільної праці, задоволення при використанні в колективних іграх самостійно зроблених атрибутів, у них розвивається дитяча ініціатива, почуття товариськості, взаємодопомоги. У наших сюжетно-дидактичних іграх використаний різноманітний дидактичний матеріал, добирали ми його таким чином, щоб полегшити дитині перехід від застосування конкретних його форм до абстрактних та ін. Спочатку ми використовували реальні предмети, потім їх замітники-моделі (наприклад, у грі “Супермаркет” на чеках малюють 4 (5, 6, 10) трикутників, що позначають 8 апельсинів та ін.), потім числові фігури і, нарешті, картки з цифрами. Або в грі “Годинникова крамниця” – спочатку використали справжні годинники, а потім їхні моделі у вигляді циферблатів тощо. Кількість дітей, зайнятих сюжетно-рольовою грою, зазвичай, коливалася, від 6-8 до 12-14, іноді більше. При цьому вихователь завжди виступав рівноправним партнером у грі. Це давало йому можливість спостерігати за дійством з середини і впливати на правильність дій, суджень дітей опосередковано, уникаючи прямих диктаторських вказівок. У кожній сюжетно-дидактичній грі, застосовуваній нами, простежувалися три послідовні етапи. Керівництво грою на цих етапах здійснювалося по-різному. Вибір методів педагогічного керівництва обумовлений специфікою ігор, наявністю в дітей знань про число, лічбу, вимірювання, геометричні форми, величину, простір, рівнем їх ігрових навичок і умінь. Так, на *першому етапі* гра носила сюжетно-дидактичний характер. Провідна роль тут належала вихователю. Він спрямовував сюжетну лінію, стежив за зміною ролей і виконанням лічильних і вимірювальних дій кожною

дитиною, розвивав уміння застосовувати саме математичні знання в гри; слідував, щоб зміст гри не відхилявся від математичного вектору. На *другому етапі* сюжетно-дидактична гра переростала в сюжетно-рольову, яка в більшості випадків організовувалася самими дітьми. На цьому етапі відзначалося зростання дитячої ініціативи в організації ігор. Найбільш успішні діти, які оволоділи математичними операціями, вимірювальними, лічильними діями, добре рахували, порівнювали, орієнтувалися в часі, самі брали на себе ключові ролі. При цьому керівна роль вихователя, навпаки, знижувалась, він брав участь у грі як другорядний учасник. На *третьому етапі* розгортання сюжетно-ігрового дійства виникали самодіяльні сюжетно-рольові ігри за ініціативою дітей. Усі ролі включали математичні операції: лічбу, вимірювання, порівняння величин тощо. Діти з інтересом розвивали сюжетну лінію гри, придуману самостійно (наприклад, до салону краси завітала вередлива клієнтка, виникла проблемна ситуація, яку перукар вирішила вправно, приготувала крем спільно з клієнткою). На третьому етапі вихователь виступав активним спостерігачем і лише в крайніх випадках долучався до гри, беручи на себе будь-яку роль. На прикладі розгортання сюжетно-дидактичної гри “Аптека” у відповідності до попередньо прокоментованих етапів розглянемо реалізацію ігрової лінії в тематичному модулі “Праця – Професії”. Мета гри полягала у вправлянні в перераховуванні й відрахуванні предметів-ліків, розвитку вміння створювати пропорційні суміші, вимірювати вагу в грамах за допомогою гир або їх умовних мірок (паличок, грудок) у межах 10; розвитку інтересу і поваги до професії фармацевта, аптекаря; знайомство з правилами поведінки в аптеці; засвоєння правил діалогу “покупець-аптекарь”. Уведення дітей в ігрове поле відбувалося за схемою: назва гри, її мета, підготовка до гри, матеріал (з описом його виготовлення), хід гри, ускладнення завдань у процесі гри, подальший розвиток сюжету і змісту гри і її результативність. Така схема допомагала вихователеві успішніше організувати ігрове дійство. Крім основних завдань, спрямованих на розвиток у дітей кількісних, просторових, часових, геометричних уявлень, у кожній грі вирішуються і морально-виховні завдання: уявлення про професії, знайомство з працею людей різних професій, що виховує в дітей повагу до праці і до дорослих-професіоналів. У процесі цих ігор діти вчать бути організованими, активно взаємодіяти, гратися разом, злагоджено, допомагати товаришам і тим самим готують себе для справжньої колективної навчальної та практичної діяльності. Самому процесові гри передувала попередня робота. Вихователь здійснив екскурсію до найближчої аптеки з метою спостереження, що продають в аптеці, як обслуговують покупців аптекарі і касири, з метою набуття пізнавального досвіду про давність і важливість професії аптекаря. Діти разом з вихователем не тільки прослухали розповідь про призначення аптек і важливість ліків, а й купили (за допомогою вихователя) невелику кількість вітамінів (пластир медичний, бинт, зеленка, йод – все, що потрібно для домашньої аптечки), в процесі чого вони дізналися, як замовляти ліки, скільки треба платити, щоб купити ліки; побачили, як касир отримує за названий товар відповідну суму і дає здачу, як провізор

спаковує аптекарські товари тощо. У подальших бесідах з працівниками аптеки, повторному спостереженні за роботою співробітників і за тим, як підвозять товар і вивантажують його, діти дізналися, що аптеки бувають різні: аптечні кіоски, фармацевтичні комплекси, де виготовляють ліки, порошки, мікстури за рецептами лікарів; що в аптеці може бути кілька відділів: відділ готових ліків, здорового харчування, догляду за собою; відділ з виготовлення ліків на замовлення. І в кожному відділі працює по 1-2 провізори. Усі аптечні працівники повинні бути уважними, ввічливими, виказувати готовність допомогти, володіти спеціальними професійними знаннями, вміти пояснити незрозумілий рецепт, пропорції розведення порошку, дозування ліків, послідовність ін'єкцій тощо. Розкриваючи дітям специфіку роботи співробітників аптеки, характер їхніх взаємовідносин, вихователь особливу увагу звертає на те, що якість і результат їхньої діяльності залежать від уміння правильно вислуховувати покупця, добирати ліки, потрібні за рецептом, відряховувати кількість, правильно отримувати гроші і давати здачу покупцям та ін. Наступний етап полягав у підготовці ігрового матеріалу, у який були залучені всі діти групи: з пластиліну і природного матеріалу, картону діти виготовляли пігулки, коробочки з травами; добирали медичний посуд для мікстури тощо. За допомогою батьків оформлювалися красиві вітрини, полицки для ліків, каси. Для гри потрібні також білі халати, шапочки, чеки, «гроші», кошики, целофанові пакети. Подальше введення дітей в ігрове дійство супроводжувалося поясненням рольових функцій завідувача аптекою, провізорів, фармацевтів, касирів, покупців, поставників аптечного товару, менеджера та ін. Спостереження за дітьми під час гри засвідчує, що всі учасники відповідально ставилися до виконання ролей касира, покупця, провізора, намагалися правильно виконувати обчислення. Так, наприклад, "провізор" Даринка С. запитала в покупця, що він хоче купити і скільки ліків і швидко намалювала на чеку відповідну кількість паличок, видала чек і сказала покупцеві, щоб він повторив замовлення касиру. Покупці Сергійко П., Максим І. та інші (бажаючи грати ролі покупців набралися до 7 осіб) жваво переказували касиру, що вони хочуть купити і скільки, розплачувалися кружками (грошима) за кількістю названих ліків, а, отримавши аптечний товар від провізора, перевіряли на кількісну відповідність. Провізор раніше, ніж видати товар покупцеві, повинен запитати, що він хоче купити і скільки, звіряючи за чеком правильність його відповідей. Завідувач аптеки організовує роботу співробітників, здійснює заявки на отримання медичних товарів, звертає увагу на правильність і акуратність роботи провізорів та касирів, розмовляє з покупцями (чи подобається їм нова аптека, які товари їм, зазвичай, потрібні; скільки тощо). Постачальник доставляє певну кількість різноманітних аптечних товарів, вивантажує замовлений товар.

Висновки. Результати експериментального навчання дітей підтвердили актуальність і результативність застосування сюжетно-дидактичної гри як провідного методу сприймання дитиною математичного змісту. Така ігрова взаємодія дає можливість природним шляхом, непомітно залучити дитину до ситуації навчання і отримання задоволення,

успіху від виконаних ігрових дій. При цьому прихований зміст математики реалізується через різні варіанти подання його дитині: текст, самостійну творчу діяльність, ігрову наповнюваність. Відтак, продовження ігрового сюжету перетворюється в навчальні дії і слугує міцним фундаментом закріплення, усвідомлення нею математичних знань, умінь, навичок, логічних операцій тощо. Основний зміст сучасного застосування сюжетно-дидактичної гри – непряме навчання. Парна взаємодія, групова взаємодія, колективна гра – усе це формати сприймання дітьми математичного змісту з опорою на чуттєво-емоційне сприйняття.

Перспективи подальших розвідок. Подальша робота в межах здійснюваного нами експериментального навчання буде пов'язана із упровадженням інтегрованих дидактичних модулів різноманітної тематики.

ЛІТЕРАТУРА

- 1.Альтхауз Д. Цвет, форма, количество. Опыт работы по развитию познавательных способностей детей дошкольного возраста / пер. с нем. под ред. В. В. Юртайкина / Д. Альтхауз, Е. Дум. – М. : Просвещение, 1984. – 64 с.
- 2.Артемова Л. В. Колір, форма, величина, число / Л. В. Артемова. – К. : Томіріс, 1997. – 176 с.
- 3.Блехер Ф. Н. Дидактические игры и дидактический материал (число, величина, форма, пространство и время) / Ф. Н. Блехер. – М. : Учпедгиз, 1948. – 160 с.
- 4.Брежнева О. Г. Праця і професії в дзеркалі логіко-математичного розвитку дітей / О. Г. Брежнева // Методична скарбничка вихователя. –2016. – № 12. – С. 29–34.
- 5.Грин Р. Введение в мир числа / Р. Грин, В. Лаксон. – М., 1982. – 193 с.
- 6.Давайте поиграем: Математические игры для детей 5-6 лет / Н. И. Касабуцкий, Г. Н. Скобелев, А. А. Столяр, Т. М. Чеботаревская ; [под ред. А. А. Столяра]. – М. : Просвещение, 1991 – 84 с.
- 7.Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников: кн. для воспитателя детского сада / З. А. Михайлова. – СПб. : Детство-Пресс, 2004. – 128 с.
- 8.Морозова М. Счет в жизни маленьких детей / М. Морозова, Е. Тихеева. – М.-Ленинград : Госиздат, 1927. – 67 с.
- 9.Смоленцева А. А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием: Кн. для воспитателя детского сада / А. А. Смоленцева. – М. : Просвещение, 1993. – 97 с.
- 10.Тарунтаева Т. В. Развитие элементарных математических представлений у дошкольников / Т. В.Тарунтаева. – М. : Просвещение, 1980. – 62 с.
11. Фидлер М. Математика уже в детском саду / М. Фидлер. – М., 1981. – 184 с.
12. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников [Электронный ресурс] / под ред. А. А. Столяра. – М. : Просвещение, 1988. – 303 с. – Режим доступа: http://ignom.ru/books/formirovaniye_math_pred.html
13. Шлегер Л. К. Когда это бывает. Весна – лето. Наблюдения природы / Л. К. Шлегер, Е. Я. Фортунатова. – М. : Посредник, 1932. – С. 24–42.

Стаття надійшла до редакції 17.11.2016