

Новицкая Анастасия Андреевна

воспитатель

Подгорная Наталья Владимировна

воспитатель

МБОУ «Начальная школа – Д/С №8»

г. Белгород, Белгородская область

ИГРОВАЯ ИНТЕГРАЦИЯ ОСНОВ МАТЕМАТИКИ И ГРАМОТЫ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация: в статье рассматривается игровая форма обучения как обязательное условие эффективной подготовки дошкольников к школе. Цель – обосновать интегративные игровые циклы, в которых основы математики и грамоты осваиваются в едином смысловом поле. Авторы предлагают принцип параллельного освоения: игра «Магазин» одновременно развивает счёт в пределах 10 и навыки звукового анализа. Приведены методические приёмы с игровой оболочкой. Подчёркнуто ключевое условие – понятный ребёнку результат игры, повышающий мотивацию и произвольное запоминание. Материал адресован воспитателям дошкольных организаций и родителям.

Ключевые слова: интегративные игровые циклы, математика, грамота.

Современная педагогика рассматривает игру не как развлечение, а как ведущий вид деятельности, в котором формируются психические новообразования дошкольника. При обучении основам математики (количество, форма, пространство) и грамоты (звук, слог, слово, предложение) игровая форма является не желательным дополнением, а обязательным условием эффективности.

Принцип параллельного освоения.

Вместо изолированных занятий по счёту и письму мы предлагаем интегративные игровые циклы, где цифра и буква существуют в едином смысловом поле. Например, игра «Магазин» одновременно учит:

– *математике*: оперировать числами в пределах 10, складывать «цену» товара;

– *грамоте*: читать вывески и названия отделов, выделять первый звук в названии продукта.

Таблица 1

Методические приёмы реализации

Математический компонент	Грамотный компонент	Игровая оболочка
Счёт предметов (количественный)	Называние предмета, выделение гласных	«Разведчики» (сосчитать предметы и прошептать их название)
Состав числа ($5=3+2$)	Слоговой анализ (деление слова на части)	«Паровозик» (вагоны-слоги цепляются к цифре-паровозу)
Ориентировка на листе (клетка)	Написание элементов букв (крючки, овалы)	«Космический полёт» (пунктирная траектория для ракеты)

Ключевое условие: игра должна иметь понятный для ребёнка результат (выигрыш, спасение героя, построенный домик). Это превращает механическое упражнение в лично значимое действие, что резко повышает мотивацию и произвольное запоминание у старших дошкольников.

Многие родители думают, что подготовка к школе – это скучные прописи и примеры за столом. Но для ребёнка 5–7 лет письмо и счёт – это приключение, а не работа.

Когда мы говорим об основах математики в игре, мы не учим механическому заучиванию цифр. Мы учим понимать: «Пять» – это не абстрактный значок, а именно столько конфет, шагов или хлопков. Игра «Сосчитай соседей по парте» развивает навык быстрее, чем лист с примерами.

То же самое с грамотой. Прежде чем требовать красивого написания буквы «А», мы играем в «Сыщиков» – ищем этот звук в словах вокруг нас. Когда ребёнок понимает, что буква – это «шифр» для звука, его рука гораздо охотнее выводит её в тетради.

Помните: ребёнок, который полюбил считать и слушать звуки в детском саду, придёт в школу с уверенностью: «Я это умею, и это весело».

Таким образом, к концу дошкольного периода у детей формируется не разрозненное знание цифр и букв, а целостный язык символов, где каждое действие имеет смысл и подкреплено положительными эмоциями.

Список литературы

1. Колесникова Е.В. Программа «Математические ступеньки» / Е.В. Колесникова. – М.: Сфера, 2010. – 64 с.
2. Алабужева С.В. В мире звуков и букв через игру / С.В. Алабужева. – Ижевск: Изд-во ИУУ, 1997.