**Тема: Позиция педагога направленная на формирование умения у детей раннего возраста самостоятельно принимать игровые задачи**

Залога Н.Н., воспитатель

Как известно, развитие ребенка происходит только в том случае, если он сам активно включается в разные виды деятельности. Особая роль в развитии детей принадлежит игре.

Играя, дети учатся переносить действия из одних условий в другие, комбинировать свои знания, полученные в повседневной жизни, из книг и других источников информации.

Особый характер носит игра, которую дети создают сами,

Игра самостоятельная не может не учитывать жизненный опыт детей или предаваться в готовом виде как игра обучающая.

воспроизводя в ней то, что им близко и интересно (действия людей с предметами быта, трудовые процессы, отношения людей друг к другу, их отдых, развлечения и т.д.).

Уже у малышей можно обнаружить элементы игрового сюжета, воображаемой ситуации, которые постепенно превращаются в развернутые сюжетные игры.

***В процессе игровой деятельности у детей раннего возраста формируется умение:***

* *самостоятельно, инициативно принимать и ставить игровые задачи,*
* *находить средства и способы решения, все более усложняющиеся, более обобщенные,*

***где ведущая роль принадлежит взрослому.***

Приемы руководства игрой м.б. прямыми и косвенными.

Прямые - это показ, непосредственное вмешательство взрослого в игру

Но применять показ можно лишь в тех случаях, когда дается новое содержание.

Под новым содержанием игры определяется не только содержанием сюжета (основу которого дети получают в жизни), но и способы игровых действий, способы решения игровых задач с игрушками.

Поэтому показ не может быть основным приемом руководства игрой, потому что он регламентирует поведение, тормозит развитие умения самостоятельно воспроизводить окружающую жизнь.

Косвенные методы - без непосредственного вмешательства в игру (внесение игрушек, создание игровой обстановки до начала игры и т.д.)

Но Развитие элементов самостоятельности у детей в игре происходит не спонтанно, а обусловливается тактичным использованием разных методов косвенного руководства игрой.

Один из таких методов — игровые **проблемные ситуации.**

Проблемная ситуация - это решение задачи, при нехватки данных (информации и материалов)

В проблемных ситуациях, игровая задача программируется заранее взрослым (создаются условия для ее решения теми или иными способами и средствами).

Чаще всего содержание «проблемы» задается взрослым в ходе общения с детьми.

Это может быть удачная констатация воображаемого факта, опирающегося на опыт или вопрос, в котором заключаются предполагаемые особенности игрушек.

Взрослый побуждает детей вспомнить хорошо знакомые практические ситуации и подумать, как поступить с новой игрушкой

В них мы не даем готовый образец, а вызывает ребенка на самостоятельное достижение воображаемой цели.

И вопросами, советами побуждаем малыша выйти из затруднительного положения, решить игровую задачу, используя как прежний опыт, так и предлагаемый игровой материал.

Проблемные игровые ситуации направлены на развитие двух взаимосвязанных между собой качеств мышления

|  |  |
| --- | --- |
| овладение более обобщенными игровыми действиями | подведение к самостоятельному инициативному решению игровых задач |

Чтобы ребенок самостоятельно справлялся с заданием, затруднительные моменты в проблемной ситуации должны лежать в зоне его ближайшего развития.

Печора и Зворыгина по-разному описали в разных работах этапы развития игровых проблемных ситуаций с постепенно усложняющимися условиями у детей раннего возраста. Я попыталась творчески совместить описанные ими этапы.

Позвольте мне представить эти этапы.

На первом этапе детям даются прямые формулировки, которые побуждаю их к активной деятельности, продлевающие игру.

- Это могут быть формулировки с раскрытием способа действия

*Дай кукле попить из чашки*

*Дай кукле грушу*

- А также, где способ действия не раскрывается

*Дай кукле пить*

*Покорми куклу*

В результате у детей формируется предпосылки самостоятельной игры:

1. желание принять простые игровые задачи, отражающие знакомые детям жизненные ситуации
2. некоторая самостоятельность при выполнении игровых задач со знакомыми игрушками. Т.е. когда дети усвоят способ решения задачи в приготовленной вами игровой ситуации, то следует предлагать игровые проблемные ситуации, которые побуждали бы их самостоятельно готовить условия для решения игровой задачи.

Например, мы просим малыша покормить куклу, но посуду для кормления он должен найти сам в знакомых местах хранения игрушек

1. умение использовать в игре несколько игрушек, связанных с их употреблением
2. сосредоточенность при выполнении игровых действий.

И обратите внимание, я говорю детям, что делать, но образец для действия не показываю.

А также вы, наверное, заметили, что дети пользуются предметами заместителями.

Детей следует ставить перед необходимостью самостоятельно пользоваться предметами-заместителями и воображаемыми предметами. Т.к. это приводит к большей инициативности и самостоятельности детей в игре.

На втором этапе игровая задача формулируется в косвенной форме

- это могут быть формулировки при наличии игрового материала непосредственно перед ребенком

*Кукла мокрая, вот полотенце*

*Кукла хочет есть, вот яблоко*

- могут быть формулировки, где ребенок слышит только название действия и предмета.

*Кукла хочет спать*

*Кукла хочет есть*

*Кукла хочет умыться, помоги ей*

- Также могут быть напряженные ситуации –поручение нужно выполнить быстро

*Кукла хочет пить. Скорей, скорей.*

- И конфликтные ситуации – игровой персонаж не хочет что-либо делать, «плачет».

*Кукла не хочет пить молочко - оно горячее*

На третьем этапе проблема формируется менее конкретно

Мы применяем косвенную задачу называя воображаемы состояния игрушек

*Куклам холодно.*

*Кукла проголодалась.*

*Кукла грязная (мокрая, заболела,), помоги ей*

Я уже не говорю, чего конкретно хочет кукла. Я не говорю, чтобы ребенок ее пожалел, полечил, причесал, а сообщаю, что она плачет – а то, как решит ребенок эту проблему, зависит уже от него). На данном этапе у ребенка больше способов решения этой задачи – Василиса решила причесать куклу, Тимур решил ее полечить и поставить укол. А Кирилл обратил внимание на то, что у нее текут сопли. Ситуация могла бы развиваться совершенно по-разному – дети могли бы решить, что кукла не может одеться, и надое ей помочь именно в этом.

Так же мы учим детей заранее готовиться к воображаемой ситуации. Например, задавая такие вопросы:

*Почему твоя кукла сидит на полу? Где ты сидишь во время еды?*

Косвенное обозначение задачи способствует развитию воображения, самостоятельному поиску способов и средств для достижения воображаемой цели. А так же не только выполнять предложенные задачи, но и самому принимать их на основе косвенного обозначения воображаемой ситуации.

Следующие два этапа побуждают детей решать игровые задачи более самостоятельно, подводя их к необходимости не только принимать от взрослого игровую задачу, ни и самим ее ставить, а затем и планировать выполнение. Взрослый побуждает детей к называнию игрового материала и своих действий, а затем и к их планированию.

Видео 4 и пятого этапов у нас совмещены в 1 ролик.

На четвертом этапе косвенная задача задается вне подсказывающей ситуации, иногда с называнием ролевых отношений

*Чья эта кукла? А ты кто? А сколько деток у тебя? Кто?*

*Где мама у этого зайчика?*

*Куда едут пассажиры? Где остановка? Кто шофер этой машины?*

Мы побуждаем детей вспомнить хорошо знакомые им жизненные ситуации или обучающие игры.

На последнем этапе взрослый создает игровую ситуацию, когда ребенок вынужден выполнять взаимосвязанные по смыслу игровые задачи и планировать свои действия

*Что делает кукла? А что будешь делать ты?*

*А эти куклы, что будут делать?*

*Куда пойдет твоя дочка? Что вы будете кушать?*

Исходя из уровня сформированности у детей игровой деятельности, педагог определяет меру своего участия в ней, примы руководства в каждом конкретном случае и незаметно «вкрапливает» показ новых игровых способов в самостоятельную игру малыша.