**Описание проблемных образовательных ситуации,**

 **запускающих самостоятельную игровую деятельность детей раннего возраста**

**Задачи:**

* Формировать в процессе игровой деятельности умения инициативно принимать и ставить игровые задачи, находить средства и способы решения, все более усложняющиеся, более обобщенные с помощью тактичного использования игровых проблемных ситуаций.
* Создавать, условия, в которых создается необходимость принятия от взрослого игровой задачи и усвоения предметно-игровых действий с образными игрушками (условными и реалистичными), которые ведут к развитию умения решать игровые задачи в наглядно-действенном плане.
* Создавать условия для овладения игровыми действиями, обобщающими знакомые предметно-игровые действия или хорошо известные ребенку практические действия.
* Побуждать детей решать игровые задачи более самостоятельно, подводить их к необходимости не только принимать от взрослого игровую задачу, ни и самим ее ставить, а затем и планировать выполнение

**Контекст ситуации для педагога и для детей:**

На первом этапе детям даются прямые формулировки, которые побуждают 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*

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*

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?*

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 пятом 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?*