Игровые проблемно-практические ситуации в обучении

дошкольников математике.

В науке и практике уже давно утвердилось положение о том, что игра – эффективное средство обучения, но эффективным это средство становится в том случае, если используется в нужном месте, в нужное время и в необходимых дозах.

Современные требования к развивающему обучению в период дошкольного детства диктуют необходимость создания новых форм и[гровой деятельности](https://www.maam.ru/obrazovanie/igrovye-problemnye-situacii), при которых сохранились бы элементы познавательного, учебного и игрового общения. Одна из таких форм и названа игровой проблемно – практической ситуацией.

Прообразом игровых проблемно – практических ситуаций для детей могут служить *«деловые»*, или управленческие имитационные игры для взрослых, а участники игры в воображаемых нестандартных ситуациях отыскивают новые способы решения. И хотя возможности *«деловых»* игр исследованы мало, они вместе с тем имеют несомненные преимущества.

В чем же суть игровой проблемно – практической ситуации? Прежде всего, педагог знакомит детей с доступными им понятиями, терминами, знаками, символами, способами действий, с определённым порядком выполнения действий.

Далее, создаёт особые условия, которые побуждают ребёнка применять имеющиеся у него знания, использовать известные ему способы и изобретать новые для решения данных заданий, и, конечно, рассматривать заданные условия с нескольких точек зрения, при этом выдвигая разные пути их решения.

Чтобы внести ясность в этом вопросе, рассмотрим подробно, например, ситуацию *«Готовимся к празднику»*.

Дети объединяются в группы по 3-4 человека. Каждая группа получает установку: отправиться на елочный базар и подобрать елку к новогоднему празднику. Какая нужна елка? Такая, чтобы она была от пола до потолка и чтобы вокруг неё было бы удобно водить хоровод.

Третья группа подбирает елку, которая будет установлена на Главной городской площади.

Причем, при решении данной ситуации можно идти двумя путями: практическим и теоретическим. На первых порах ребёнок выбирает практический путь. Он проделывает все возможные действия с каждым объектом. Получение отрицательного результата сначала огорчает ребёнка. Здесь важна поддержка взрослого, который помогает ему правильно относиться к таким *«тупиковым»* случаям, рассматривая его не как неудачу, а как один из путей приближения к истине.

Постепенно ребенок начинает понимать, что практические действия можно совершить в так называемом воображаемом плане.

Совместная работа детей, проговаривание способов решения, объяснение всех вариантов, соединение отдельных **элементов**, предложенных разными детьми, в единое целое – все это рождает новый подход к решению проблемной ситуации. Коллективное обсуждение становится продуктивным при решении проблемной ситуации. В рассматриваемой нами игровойситуации – поиска нужной елки – дети начинают поиск способа соизмерения. Сначала они обсуждают знакомые им способы сравнения: определить на глаз, отклеить елочку и примерить её к размерам комнаты… Тогда *«продавец»*, роль которого выполняет воспитатель, вводит новые условия, которые усложняют задачу: не допускается использование глазомера, так как нужны четкость, точность и доказательные решения.

Кроме того, из беседы с *«продавцом»* детям становится понятным, что известные способы соизмерения *(наложение и приложение)* невозможны, ведь комнату нельзя отнести на базар, а каждую елку нельзя принести с базара, чтобы померить, годится ли она для данного помещения.

*«Продавец»* елочного базара в соответствии со своей ролью выслушивает каждого *«покупателя»*, выясняет, как дети предполагают выполнить заданные условия, направляет их поисковую деятельность. И здесь, может быть, кто – то из детей придет к *«открытию»* нового способа соизмерения – измерения с помощью условной мерки. Причем дети обязательно догадаются, что искомый объект – елка – должна по высоте равняться помещению, где она будет стоять, но быть уже, чем позволяет ширина помещения *(чтобы удобно было вокруг елки водить хоровод)*. И в конце концов дети измеряют разные елки и отыскивают такую, которая отвечает сочетанию параметров, определённых условиям задания. Появляются два-три решения. Елка может быть равна или ниже высоты комнаты (но никак не выше, уже, чем ширина комнаты, но не равна её ширине. Путем рассуждений дети приходят к выводу, что елка, которая будет установлена на Главной площади, - самая высокая и самая широкая из всех имеющихся на елочном базаре. Подтверждение правильности решения дети находят в зашифрованном ответе, прикрепленном в потайном месте на каждой елке.

Заключение.

Игровые роли распределяются свободно, как и во многих других играх, и зависят от инициативы детей. Чаще всего лидерами становятся активные и эрудированные дети, которые предлагают наибольшее количество вариантов. А поиск путей решения и его осуществления позволяют и малоактивным детям с пользой для себя участвовать в этой *«работе»* : общая ответственность за правильное решение побуждает их помогать друг другу, находить верные пути поиска.