

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад №8 «Звёздочка»
городского округа город Мантурово, Костромской области**

**Городское методическое объединение
воспитателей ДОУ**

ТЕМА ВЫСТУПЛЕНИЯ:

**«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАРКЕРОВ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА В РАЗВИТИИ
СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»**

Подготовила: старший воспитатель
Хмурова Ольга Александровна
Провела:
воспитатель
Черепенина Алевтина Витальевна

**Мантурово
2019 г.**

1 слайд

Тема: «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАРКЕРОВ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

2 слайд

Дети охотно всегда чем-нибудь занимаются. Это весьма полезно, а потому не только не следует этому мешать, но нужно принимать меры к тому, чтобы всегда у них было что делать. Я. А. Коменский

В соответствии с ФГОС ДО организация предметно - игрового пространства и развивающей предметно - пространственной среды является необходимым условием для формирования игровой и познавательной деятельности ребенка.

Организация предметно-игрового пространства и предметно-развивающей среды является необходимым условием для формирования игровой и познавательной деятельности ребенка. Задача дошкольного учреждения состоит в том, чтобы создать такую предметно-развивающую среду в группе, которая обеспечивала бы ребенка всевозможным материалом для его активного участия в разных видах деятельности. Пространство игровой комнаты необходимо организовать таким образом, чтобы оно позволяло детям свободно перемещаться, одновременно играть нескольким группам детей, чтобы в случае необходимости любой ребенок мог уединиться для занятия индивидуальной деятельностью.

Решение этой задачи невозможно без создания маркеров игрового пространства. Маркеры игрового пространства, представляют собой предметы, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет. **Маркеры игрового пространства** – это игровые предметы и конструкции, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет. Это может быть домик с внутренней обстановкой, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остов ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т.п.

3 слайд

Такие маркеры будут:

- ✓ служить стимулом и опорой для развертывания детьми сюжетных комбинаций;
- ✓ решать развивающие задачи (игровая, продуктивная, познавательно – исследовательская, коммуникативная);
- ✓ способствовать развитию двигательной активности ребенка.
- ✓ трансформируема;
- ✓ вариативна;
- ✓ отвечать гигиеническим требованиям;
- ✓ безопасна в использовании детьми;
- ✓ эстетична;
- ✓ соответствовать возрастным категориям детей от 3 до 7 лет;
- ✓ занимать мало места при хранении.

Выполняя требования ФГОС по организации предметно-пространственной развивающей среды мы задумались об изготовлении **маркеров игрового пространства**, просмотрели, что предлагают и как делают такие **маркеры** в интернете и сделали свои. Для их изготовления мы использовали современные, доступные и безопасные для детей материалы: листы картона, цветной скотч, самоклеющуюся пленку. Конструкции игрового пространства, легко складываются, переносятся и обрабатываются, что позволяет их использовать, как в помещениях, так и на улице. В сложенном состоянии маркеры занимают мало места, а в разложенном трансформируются в разнообразные масштабные объекты.

4 слайд

Вот, что у нас получилось.

Применение маркеров игрового пространства в сюжетно – ролевых играх.

1. Многофункциональная ширмы

Они могут устанавливаться как вертикально, так и горизонтально, в зависимости от сюжета игры. Чехлы закрепляются на каркасе с помощью липучек.

Трубы диаметром 20 мм соединили между собой с помощью пластиковых уголков.

Учитывая рост детей, определили размеры макетов. Секции между собой соединили специальными двойными крепежами. Весь материал достаточно прочный, доступный.

После того как был сделан каркас, приступили к пошиву чехлов.

На ширму прикрепляются маркеры обозначения и выделения, аппликации и атрибуты, отображающие сюжет игры. (например дом) или например, в сюжетно – ролевой игре «Самолёт» к ширме прикрепляется обозначение «Аэрофлот».

Различные способы использования многофункциональных ширм в группе подсказывают сами дети. В соответствии с сюжетом игры дети из маркера создают нужную постройку (даже уголок уединения), добавляют атрибуты, распределяют роли. Благодаря соблюдению принципа доступности, у детей есть возможность самостоятельно изменять пространство в своей группе в любое время. По окончании сюжетно - ролевой игры маркер легко складывается и убирается в определенное место для хранения, занимая мало места в группе.

5 слайд

Оборудование для игры дом – семья (микроволновка, стиральная машина)

Данное пособие может быть использовано в сюжетно – ролевой игре Семья, маркеры легко переставляются, меняется их расположение.

Также используем игровые маркеры для сюжетно – ролевой игры «Детский сад» например *(музыкальный зал)*

Обогащение содержания сюжетных игр детей на основе знакомства с профессиями детского сада.

6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 слайд

Маркер «Улица», «Автомобиль», «Автобус», «Скорая помощь», «Автомастерская», «МЧС», «Полиция».

Цель. Расширение и закрепление представлений детей о специальном транспорте, закрепление детьми правил дорожного движения, знаний о светофоре. Расширение и закрепление представлений детей о профессии пожарного, полицейского, шофера, автослесаря на основе знакомства с явлениями социальной действительности, впечатлениями о жизни, труде людей

Оборудование: маркеры игрового пространства, руль, стульчики, светофор, макет дороги, улицы, машины, набор инструментов, фартук, нарукавники.

Данное пособие также может быть использовано в специально – организованных видах деятельности (НООД по развитию речи, художественному творчеству, по формированию ценностей картины мира), в самостоятельной игровой деятельности, в театрализованной деятельности, в совместной деятельности педагога с ребенком. Пособие «Автомобиль» может быть использовано в виде маркированного пространства в организации сюжетно – ролевых игр «Спасатели», «Пожарные», «Скорая помощь».

Маркеры легко переставляются, меняется их расположение.

13 слайд «Корабль»

Цель. Обогащение содержания сюжетных игр детей на основе знакомства с профессиями (моряки, рыбаки, путешественники), явлениями социальной действительности и отношениями людей.

Оборудование: маркер игрового пространства, штурвал, спасательный круг, якорь, фуражка моряка, бинокль, стульчики.

Данное пособие может быть использовано в специально – организованных видах деятельности (НООД по развитию речи, художественному творчеству, ознакомлению с окружающим миром), в самостоятельной игровой деятельности, в театрализованной деятельности, в совместной деятельности педагога с ребенком. Маркер легко переставляется, меняется его расположение.

14 слайд «Самолет»

Цель. Расширение и закрепление представлений детей о воздушном транспорте, профессиях людей (пилот, штурман, стюардесса).

Оборудование: маркер игрового пространства, маркеры обозначения и выделения «Аэрофлот», штурвал, наушники, фуражка пилота, стульчики, поднос с продуктами питания, журналы.

Данное пособие может быть использовано в специально – организованных видах деятельности (НООД по развитию речи, художественному творчеству, по формированию ценностей картины мира), в самостоятельной игровой деятельности, в театрализованной деятельности, в совместной деятельности педагога с ребенком. Маркер легко переставляется, меняется его расположение.

15 слайд «Поликлиника - Аптека»

Цель. Расширение и закрепление знаний детей о медицинских профессиях.

Оборудование: маркер игрового пространства, маркеры обозначения и выделения («Поликлиника», «Аптека», «Регистратура»); бланки рецептов, амбулаторные карты, справки - выписки, халаты, шапочки.

Данное пособие может быть использовано в специально – организованных видах деятельности (НООД по развитию речи, художественному творчеству, по формированию ценностей картины мира), в самостоятельной игровой деятельности, в театрализованной деятельности, в совместной деятельности педагога с ребенком. Маркер легко переставляется, меняется его расположение.

16 слайд «Супермаркет»

Сюжетно – ролевая игра «Супермаркет»

Цель. Закрепление представлений детей о профессиях (продавец, заведующий супермаркета, товаровед, грузчик); умение строить сюжеты с большим количеством персонажей, самостоятельно вести ролевые диалоги.

Оборудование: маркер игрового пространства, маркеры обозначения и выделения «Супермаркет», «Касса», витрина, весы, калькулятор, халат, ценники, продукты питания, другой товар.

Данное пособие может быть использовано в специально – организованных видах деятельности (НООД по развитию речи, художественному творчеству, по формированию ценностей картины мира), в самостоятельной игровой деятельности, в театрализованной деятельности, в совместной деятельности педагога с ребенком. Маркер легко переставляется, меняется его расположение.

«Сбербанк - Банкомат»

Сюжетно – ролевая игра «Сбербанк» - «Банкомат»

Цель. Расширение представлений детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности.

Оборудование: маркер игрового пространства, маркер обозначения и выделения «Сбербанк», банкомат, ксерокопии денежных знаков, пластиковые карточки.

Данное пособие может быть использовано в специально – организованных видах деятельности (НООД по формированию ценностей картины мира), в самостоятельной игровой деятельности, совместной деятельности педагога с ребенком. Маркер легко переставляется, меняется его расположение.

17 слайд «Салон красоты»

Цель. Закрепление представлений детей о профессиях (парикмахер, стилист, мастер – маникюра, косметолог); умение строить сюжеты с большим количеством персонажей, самостоятельно вести ролевые диалоги.

Оборудование: маркер игрового пространства: инструменты (ножницы, фен, расчёски, заколки, предметы заместители: лаки, краски и т.д)

Данное пособие использовано в самостоятельной игровой деятельности, в совместной деятельности педагога с ребенком. Маркер легко переставляется, меняется его расположение.

Игра-ситуация: «Салон красоты», «Модная стрижка», «Привезли новые шампуни», «Стрижка для собачки»

18 слайд «Ателье»

Цель. Закрепление представлений детей о профессиях (швея, модельер); умение строить сюжеты с большим количеством персонажей, самостоятельно вести ролевые диалоги.

Оборудование: маркер игрового пространства: предметы (ножницы, утюги, швейная машинка, коллекция тканей, нитки, манекены, т.д)

Данное пособие использовано в самостоятельной игровой деятельности, в совместной деятельности педагога с ребенком. Маркер легко переставляется, меняется его расположение.

Игра-ситуация: «Ателье по пошиву одежды», «Модный приговор», «Магазин модной одежды, «Кукле Кати выбирают новое платье».

19 слайд

Таким образом, мы убедились, что игровые конструкции являются необходимым условием для формирования игровой и познавательной деятельности ребёнка, а так же развивают детскую фантазию и воображение. Они расширяют представления детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности:

- о труде людей, их общении, взаимоотношениях;
- закрепляют способность строить сюжеты с большим количеством персонажей;
- учат самостоятельно вести ролевые диалоги;
- обогащают словарь детей;
- совершенствуют лексико-грамматический строй речи;
- развивают: любознательность, воображение, внимание, память, мышление и творческие способности детей.

Свой опыт использования игровых маркеров мы рекомендуем для работы другим педагогам, родителям в семейном воспитании.

ЛИТЕРАТУРА

1. Мандыч И.В. "Маркеры игрового пространства в предметно- развивающей среде ДОУ". Выступление на Городском Методическом Объединении.
2. Тихонова Л.Н. «Игровые маркеры как условие совершенствования социально – игрового пространства дошкольного учреждения». Сборник научно – методических материалов.
- 3.Савицкая Н.М., Сафонова Л.О, Лаврентьева О.И. «Маркеры игрового пространства». (Презентация).
4. Смирнова А.Н. «Многофункциональные ширмы».