

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №9

Заверяю:

Заведующий МБДОУ д/с №9

Олейникова Н.А.

2018год



Доклад на тему:

«Маркеры игрового пространства в ДОУ»

Разработала воспитатель:

Подготовительной группы:

Гареева Е.Ф.

г.Кизел,2018

## **«Все мы родом из детства»....**

Эти прекрасные слова **А. де Сент - Экзюпери** как нельзя лучше обращают нас к истокам нашей жизни, к пониманию того, что именно в нас самих, в наших детях поведёт нас разными дорогами наших судеб. Именно в детстве и часто на протяжении такого небольшого отрезка времени, как дошкольное детство, закладывается то, что во многом определяет нашу «взрослую» судьбу.

В условиях реализации ФГОС к развивающей предметно – пространственной среде предъявляются особые требования: оптимальность, целостность, многофункциональность, трансформируемость, вариативность (в НОД, в совместной деятельности и в самостоятельной деятельности ребёнка), разнообразие игр.

Мы ежедневно сталкиваемся с трудностями усвоения детьми речевого материала и атрибутивного словарного запаса.

Основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. На роль игры в разностороннем развитии ребёнка указывают многие педагоги. К. Д. Ушинский писал: «В игре дитя живёт, и следы этой жизни глубже остаются в нём, чем следы действительной жизни, в которую он не мог ещё войти по сложности её явлений и интересов.... В игре же дитя, и следы этой жизни глубже остаются в нём, чем следы действительной жизни, в которую он не мог ещё войти по сложности её явлений и интересов. В игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями»...В игре ребёнок бывает сильнее, добрее, выносливее, сообразительнее и, конечно, проявляет фантазии и воображения, чем во многих других ситуациях.

Учитывая всё это, мы внедрили в свою работу, а затем предлагаем своим коллегам **маркеры игрового пространства.**

**Что такое маркер игрового пространства?** Это знаки или макеты для сюжетно-ролевых игр, указывающих на место действия, обстановку, в которых разворачивается сюжет. Маркеры условно можно разделить на **настольные** и на **напольные**. Мы начали **изготовление и использование напольных маркеров**.

Маркеры игрового пространства представляют собой **игровые предметы и конструкции, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет (игра)**. Это могут быть и **домик, и корабль, и мост, и карусель и.т.п.**



Для изготовления маркеров мы использовали современные, доступные и безопасные для детей материалы: цветные листы полипропилена (красного, синего, жёлтого, чёрного цветов), цветной скотч, канцелярский нож, линейка и карандаш.

Из больших листов полипропилена мы изготовили детали для основных маркеров: прямоугольники 45\*30, затем их соединили и обработали края цветным скотчем, получились многофункциональные

конструкции игрового пространства, которые 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.**



Получились основные маркеры: сине-белый из 10 прямоугольников, зеленый из 8 прямоугольников и ширма из 3 больших прямоугольников. Из остатков получились дополнительные маркеры и детали к ним: из разноцветных прямоугольников получился маркер: «карусель», «домино». Из полипропилена черного цвета вырезали круги и обклеили их цветной пленкой. Получилось из одной детали четыре разных предмета: колесо автомобиля, колесо поезда, спасательный круг, шасси самолета, есть также дополнительные таблички «парикмахерская», «касса», «театр», «регистратура».

**Используя маркер зеленого цвета мы можем получить лес, забор, тоннель, спортивный тренажер.**



Для пополнения и закрепления словарного запаса по лексическим темам: «Деревья», «Грибы», «Ягоды», «Цветы», «Времена года», «Птицы», «Дикие животные». Мы использовали маркер зеленого цвета «Лес». В тоже время этот маркер в середине занятия трансформируется в спортивный тренажер, где реализуется двигательная активность детей. Координируя речь с движением, мы отрабатываем предикативный словарь: прокатывая мяч в отверстия друг другу, дети называют действия птиц (летают, порхают, сидят, клюют, высидывают птенцов, строят гнезда) или как птицы подают голос (чирикают, каркают, кукуют, щебечут, стрекочат, курлычат, воркуют). Также можно закрепить знания детенышей диких животных, один ребенок называет маму, а другой детенышей.

Данные конструкции могут служить для игр на основе лексических тем:

«Какие деревья растут в лесу?»

«С какого дерева слетел листок?»

«Сосчитай орешки, шишки, грибочки у белочки»

«Какие ягодки в корзинке у Мишки?»

и т.д.



**Используя маркер сине-белого цвета, мы можем трансформировать его в «корабль» и предложить детям отправиться на нем в морское путешествие.**

Отрабатываются лексические темы:

«Обитателей морей и океанов»,

«Речные рыбы»,

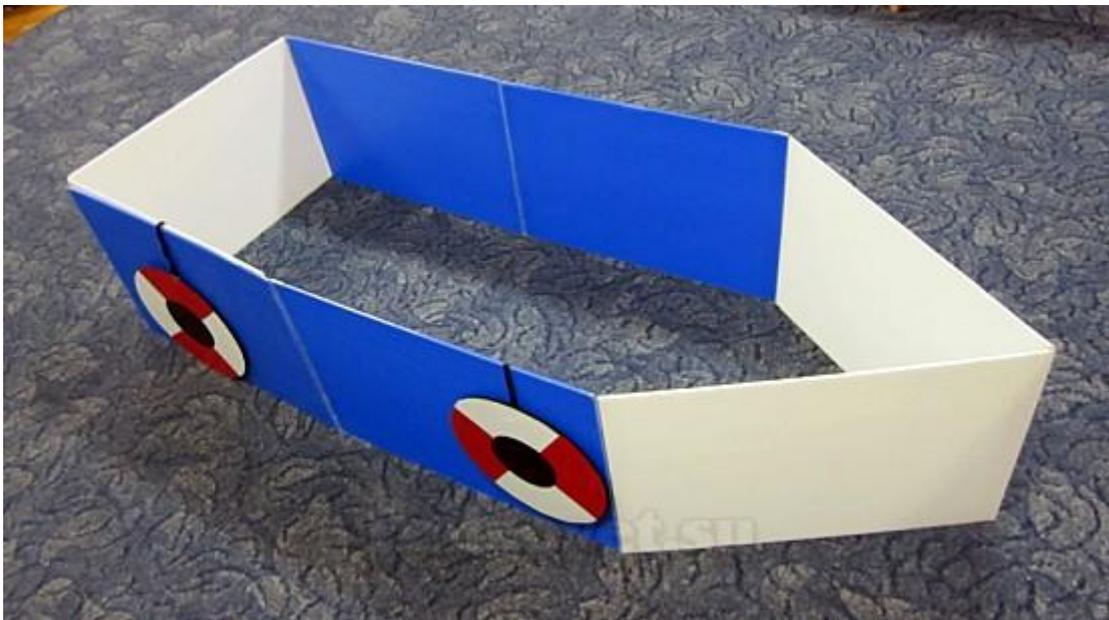
«Животные жарких стран»,

«Профессии на корабле».

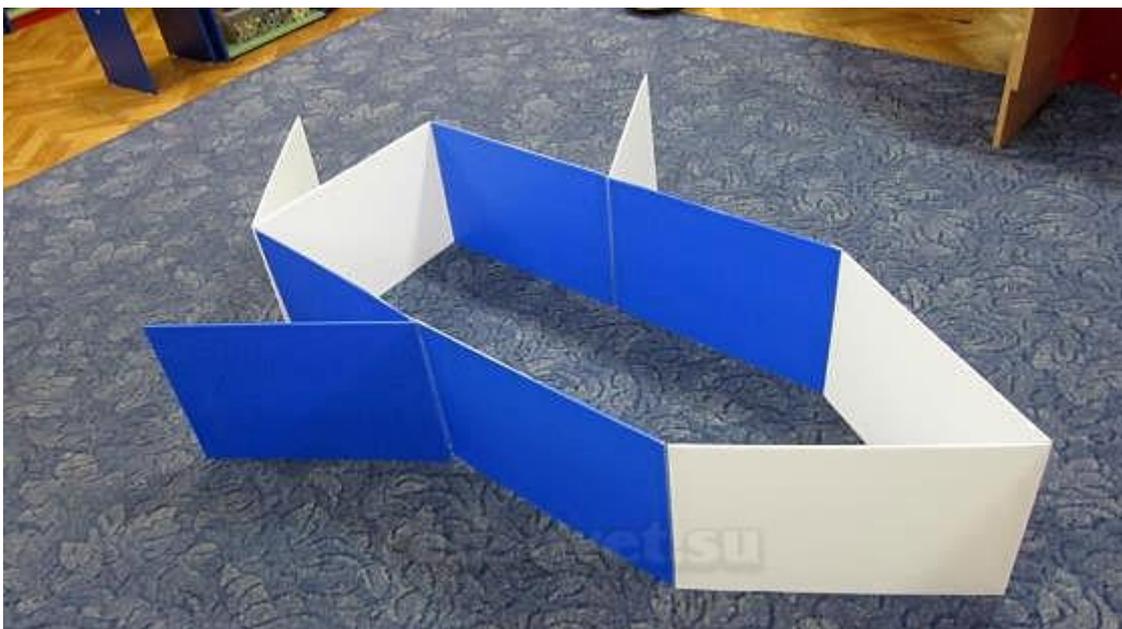
Развиваем грамматический строй речи: образовываем притяжательные прилагательные (Я вижу дельфиний хвост, акулюю пасть, черепаший панцирь и т.д.), (За пальмой спрятался жираф, потому что я вижу жирафью шею) и т.д.

Знакомство с профессиями на корабле, развитие глагольного словаря «Кто что делает?» (Примеры: Капитан управляет кораблем, кок готовит еду, матрос моет палубу, боцман смотрит в бинокль, рулевой стоит на вахте).

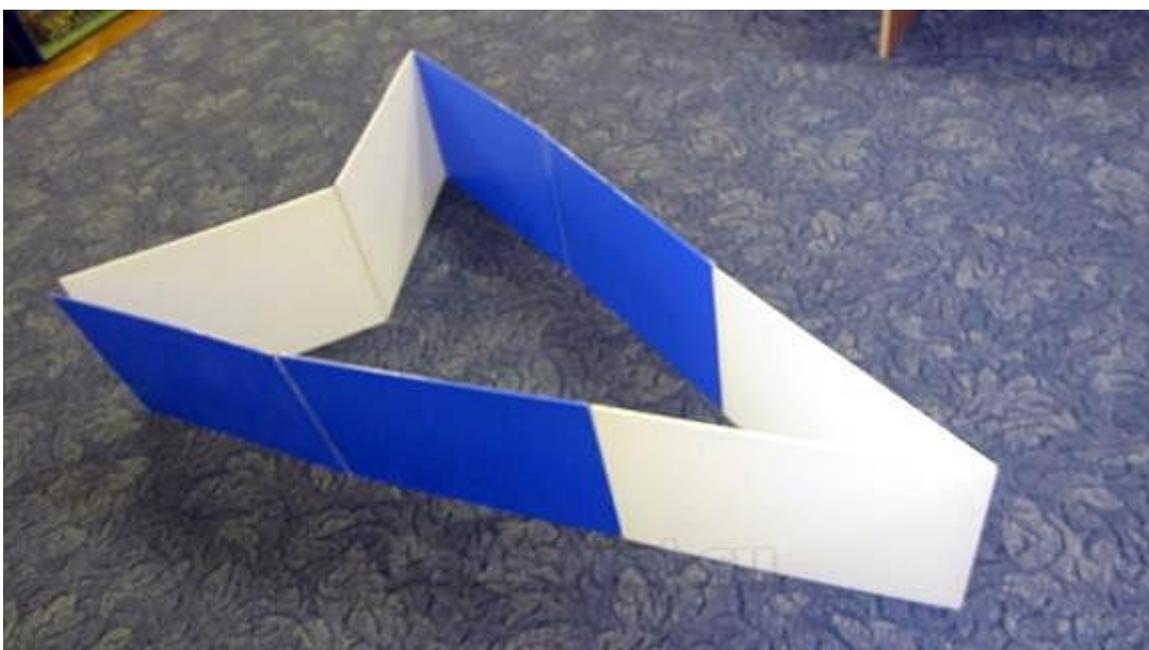
Если это рыболовецкая лодка, то закрепляется название речных рыб и согласование их с числительными (Я поймал две зубастых щуки, пять колючих ершей, трех серебристых лещей и одного сома).



**В любой момент наш корабль или лодка может превратиться в самолет или космический корабль, достаточно изменить конструкцию корабля и поменять спасательный круг на шасси и можно предложить детям отправиться на Северный полюс (отрабатывается речевой материал по теме: «Животный мир Севера», выполняется слоговой и звуковой анализ названий обитателей Севера, предложно падежные конструкции). Нарвал выныривает из воды. Морж отдыхает на льдине. Белый медведь охотится на тюленя и т.д.**



**А можно полетать над городом Санкт-Петербург и разглядеть музей под открытым небом. Пролетели над Невой, под Дворцовым мостом. Облетели вокруг Петропавловской крепости, покружили над Медным всадником, приземлились на Марсовом поле и т.д. Можно использовать игру «Доскажи словечко» (Медный... всадник, Дворцовая ... площадь, Ростральные ... колонны, Исаакиевский ... собор).**



**Если мы полетим в космос** на ракете, то можно назвать планеты на заданный звук: на гласный — Уран. на мягкий согласный — Венера, Земля, Меркурий, Нептун; На твердый согласный — Марс, Плутон.

Маркер желто-красного цвета трансформируется в дом, отрабатывается речевой материал по теме: «Семья».



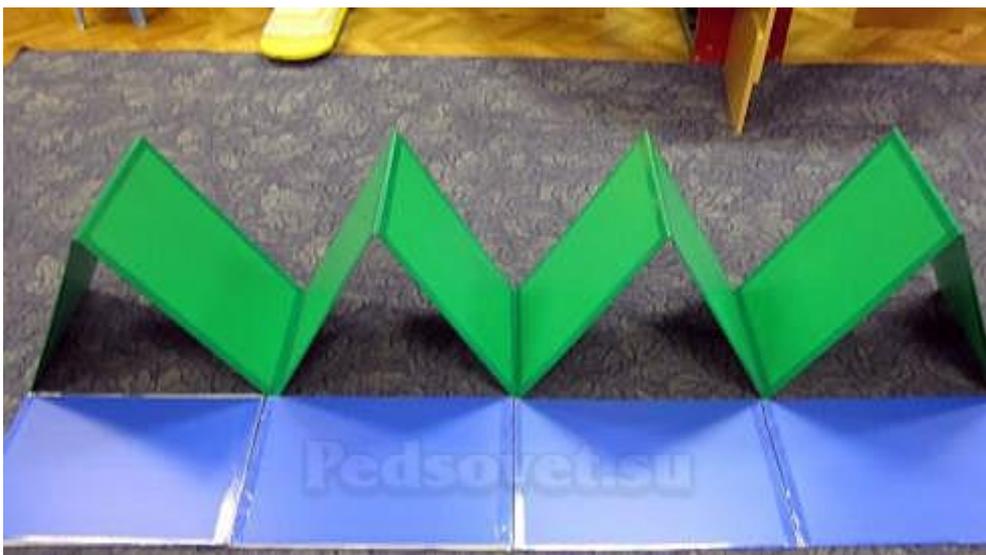
**Если повесим табличку «Касса», «Театр»** можно отработать связную речь, диалогическую и монологическую речь, слоговую структуру сложных слов, автоматизировать поставленные звуки, познакомить с устным народным творчеством и произведениями детской художественной литературы. Театр может быть теневой, перчаточный, бибабо, с использованием масок и другие.



**Маркеры можно комплектовать и дополнять друг другом. Например: «грузовик» получается из маркера зеленого цвета (кузов) и маркера желто-красного цвета (кабина).**



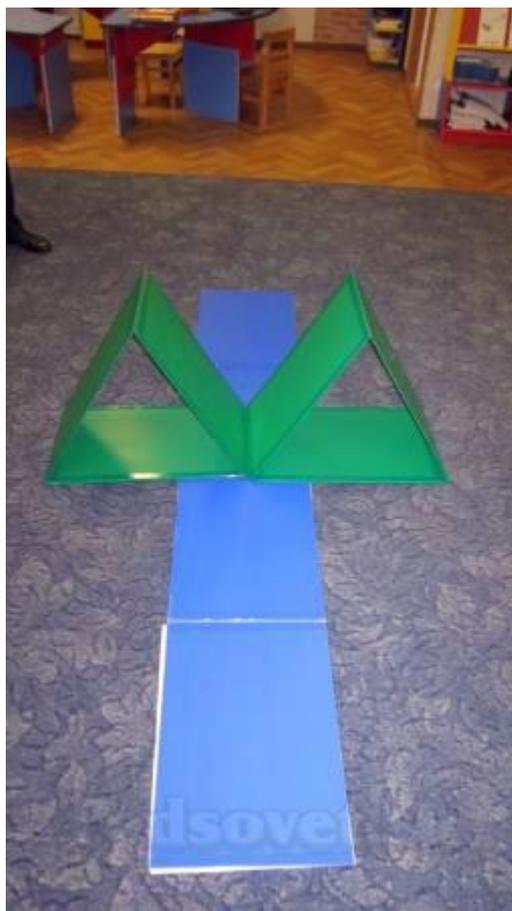
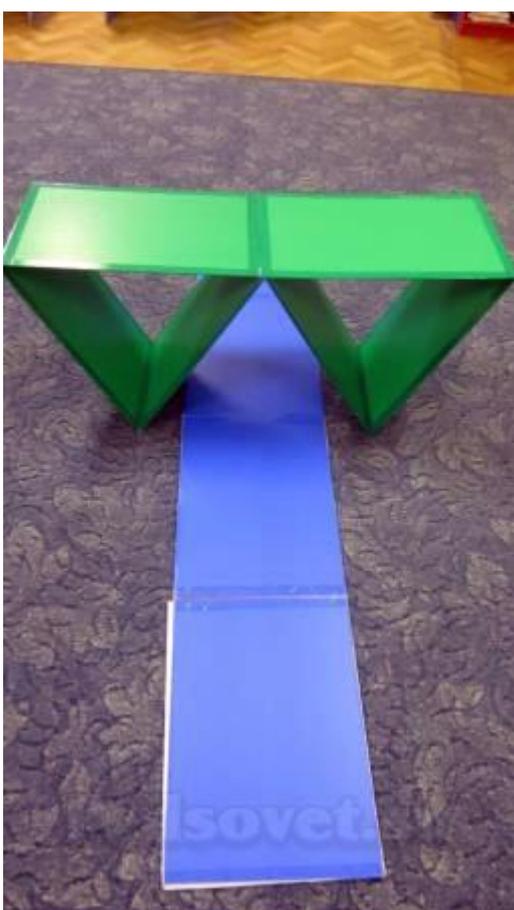
**«Лес и речка» получаются из маркеров синего и зеленого цвета.**



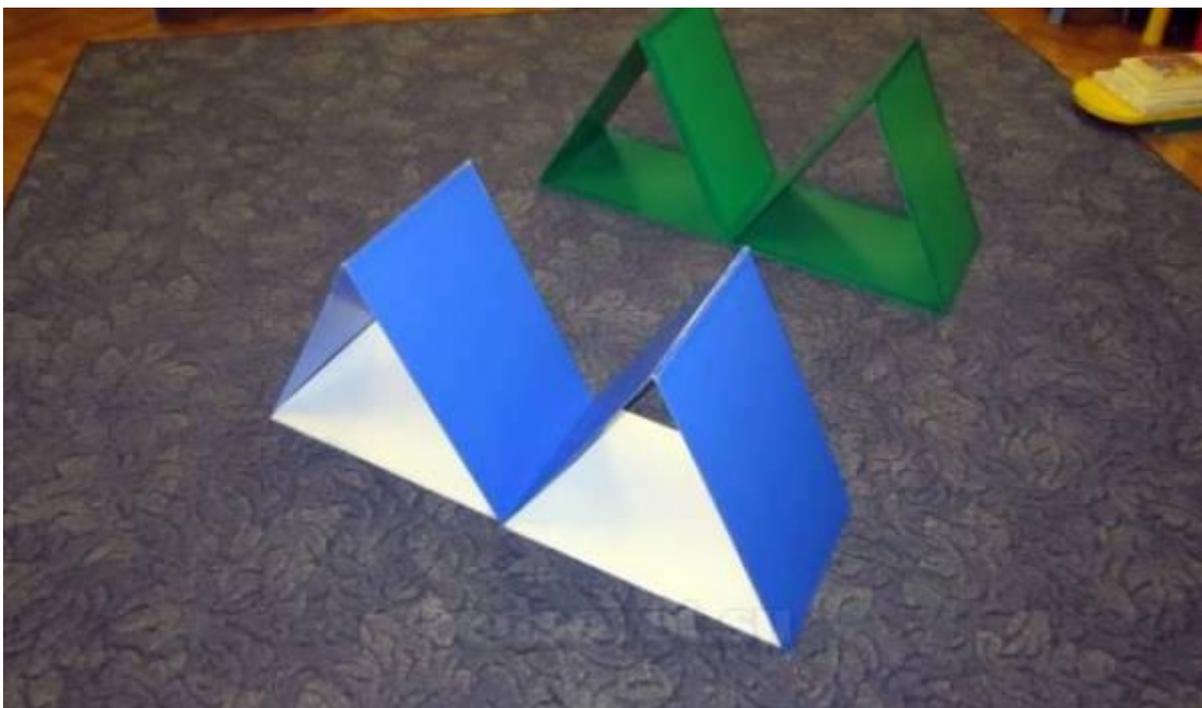
**«Поезд» получается из маркеров зеленого и желто-красного и синего цвета.**



**Можно построить «мост над рекой» (река — синий маркер, а мост — зеленый) или «плотину».**



**Из двух маркеров можно построить «двойные ворота».**

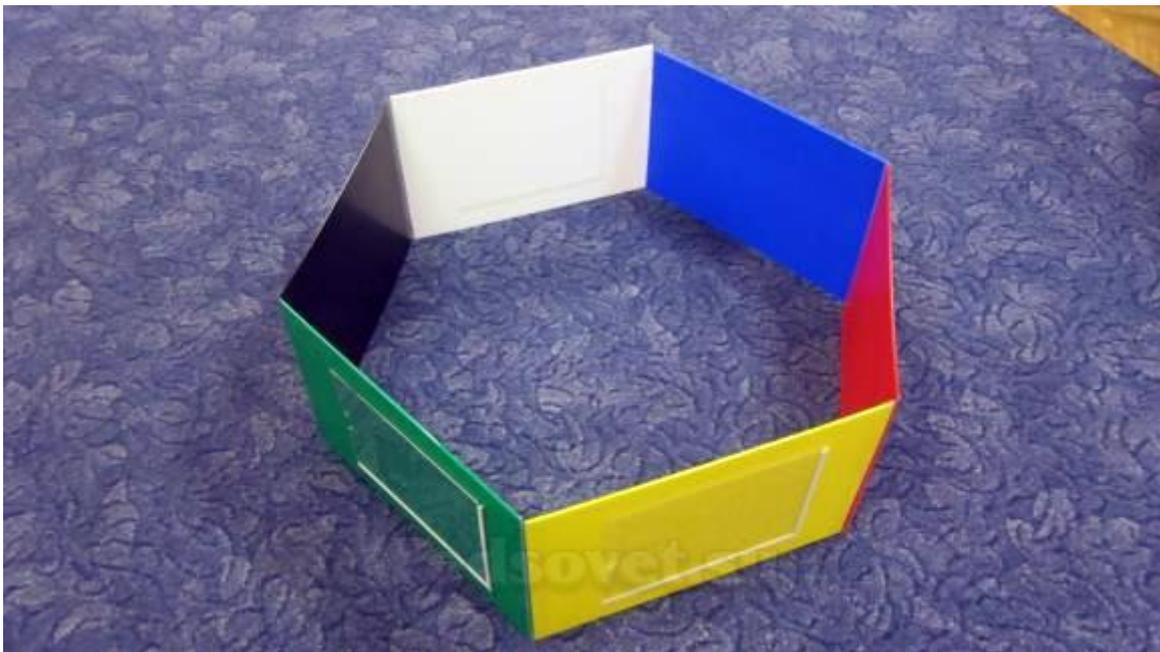


Из прямоугольников разного цвета (синий, желтый, красный и зеленый) мы изготовили маркер «Времена года», который используем для закрепления и обобщения знаний по временам года.

Маркер «Карусель» состоит из 6 разноцветных прямоугольников, к которым с одной стороны прикреплены прозрачные карманы. Этот маркер многофункционален. Его мы используем для автоматизации поставленных звуков (в кармашки вставляются нужные буквы). Ребенок должен придумать слово с заданным звуком в нужной позиции. Для закрепления фонематического анализа и синтеза, слоговой структуры слов в кармашке вставляются цифры и перед детьми ставятся определенные задачи: подобрать слова с заданным количеством слогов или подобрать слово с определенным количеством звуков или придумать предложение с заданным количеством слов. Можно вставлять картинки по лексическим темам и закреплять материал.

Для развития психических процессов (внимания, мышления и воображения) вставляются любые картинки, которые надо объединить в единый связный рассказ. В кармашки можно вставить схемы слов, а дети должны соотнести

предложенные картинки со схемой или придумать свое слово на заданную схему.



**Маркер «Карусель»** можно трансформировать в треугольник, состоящий из красной, зеленой и синей части. Дети по кругу движутся под музыку вокруг, а по окончании музыки останавливаются и придумывают слова на заданный звук, если возле красного прямоугольника — то на гласный звук, возле синего — то на твердый согласный звук, возле зеленого — то на мягкий согласный звук.



**Маркер «Карусель» может превратиться в маркер «Домино»,** состоящий из белого и черного прямоугольника. Кладем маркер на пол, дети стоят по краям напротив друг друга и, кидая мяч, называют существительные в единственном и множественном числе в именительном падеже, а затем и в родительном падеже — Игра «Один — много».

Игра «Назови ласково» (назвать слова с уменьшительно-ласкательными суффиксами).

Игра «Скажи наоборот», «Скажи по-другому» (назвать антонимы и синонимы)

Придумать слова на определенный звук, слог, с определенным количеством слогов и т.д.

Также все перечисленные маркеры можно использовать для аналога игры «Умники и умницы», что бы проверить и закрепить полученные знания по любым темам.



Предметная среда в образовательной организации выполняет образовательную развивающую, воспитывающую, стимулирующую, организационную, коммуникативную функции. Но самое главное – она работает на развитие самостоятельности и самодеятельности ребёнка.

### **Источник**

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО – ПРЕСС»

Дошкольная педагогика «Петербургский научно – практический журнал»  
№7(112) /Сентябрь/2015