

Многофункциональное оборудование "Маркеры игрового пространства".

Цель игрового маркера: создание условий для игры, для развития познавательных способностей, на основе практических действий, в которых дети будут проявлять самостоятельную активность, творчество и фантазию.

Маркеры игрового пространства помогают решать следующие задачи:

- обогащать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности;
- развивать познавательную активность детей;
- осваивать средства и способы познания, обогащать опыт деятельности и представления об окружающем;
- развивать умение самостоятельно организовывать игры и упражнения;
- воспитывать доброжелательные отношения со сверстниками в процессе совместной деятельности.

Это нестандартное многофункциональное оборудование, изготовленное своими руками, носит развивающий характер, соответствует требованиям ФГОС ДО к развивающей предметно-пространственной среде.

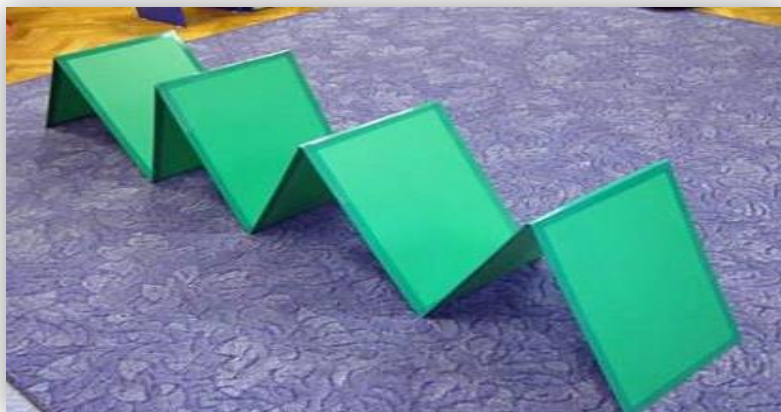
Маркеры обладают рядом достоинств

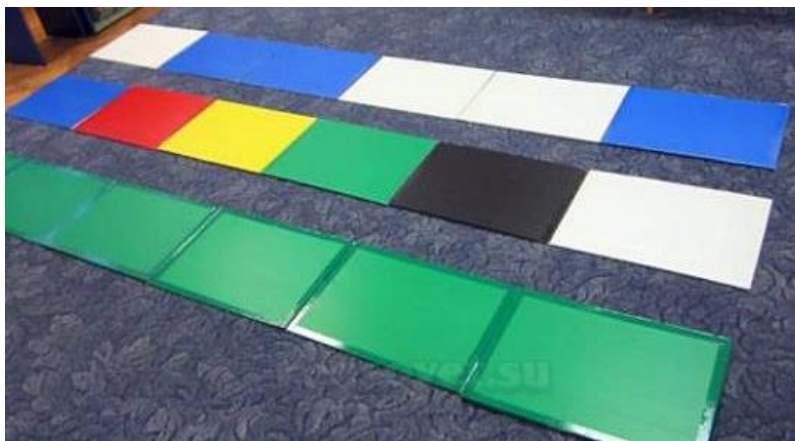
- легко трансформируются;
- многофункциональны;
- вариативны;
- развивают детскую фантазию и воображение;
- активизируют двигательную активность;
- рассчитаны на все возрастные категории от 3 до 7 лет;
- учитывается гендерный подход, обеспечивая среду как общим, так и специфическим материалом для девочек и мальчиков.
- отвечают гигиеническим требованиям (легко моются, безопасны);
- имеют эстетичный вид;
- занимают мало места при хранении;
- выполнены из относительно недорогих и доступных материалов.





Основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. В игре ребенок бывает сильнее, добрее, выносливее, сообразительнее и, конечно, проявляет большие фантазии и воображения, чем во многих других ситуациях. Учитывая все это, в организации предметно-развивающей среды отлично помогут маркеры игрового пространства.





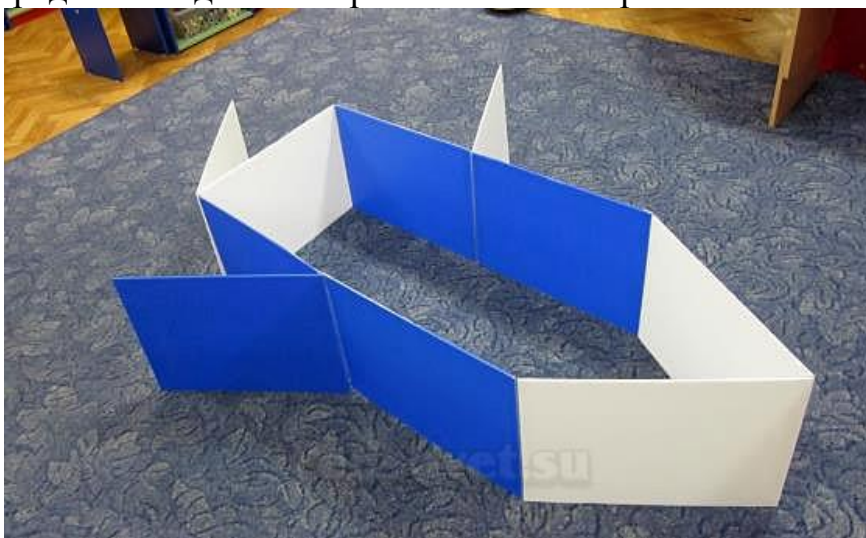
Многофункциональные конструкции игрового пространства, которые легко складываются, переносятся и обрабатываются, что позволяет их использовать, как в помещениях, так и на улице. В сложенном состоянии маркеры занимают мало места, а в разложенном трансформируются в разнообразные масштабные объекты.

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

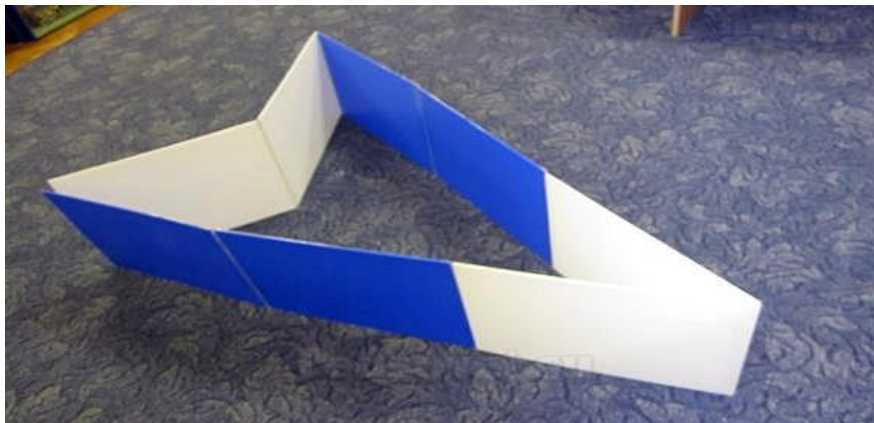
Отрабатываются лексические темы:

- «Обитателей морей и океанов»,
- «Речные рыбы»,
- «Животные жарких стран»,
- «Профессии на корабле».

В любой момент 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.



Можно полететь в космос на ракете.



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



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

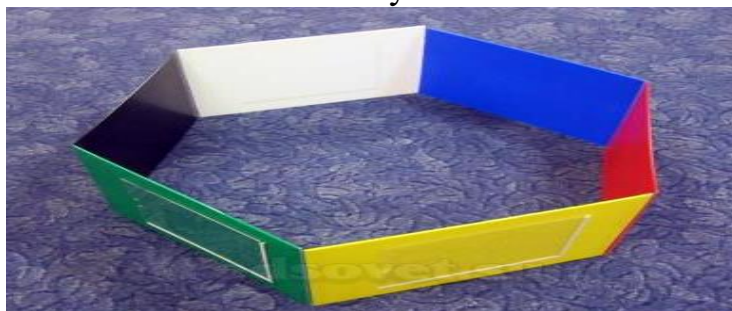


Можно построить «мост над рекой» (река — синий маркер, а мост — зеленый) или «плотину».



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 "Хорошо - плохо".

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.



Воспитатель: Шандер И.В.

январь, 2022 г