

Что такое универсальный маркер игрового пространства?

Подготовила: Садриева Е.А.

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



Одним из требований к условиям реализации (ФГОС ДО) основной образовательной программы дошкольного образования является создание развивающей предметно – пространственной среды. Она должна быть трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Учитывая все это, мы решили в своей работе применить маркеры игрового пространства.

Маркеры - это знаки или макеты для сюжетно – ролевых игр, указывающие на место действия и обстановку, в которой они происходят.

МАРКЕРЫ В ДЕЙСТВИИ

Маркеры позволяют создавать условия для творческой деятельности детей, развития фантазии, формирования игровых умений, реализации игровых замыслов, воспитания дружеских взаимоотношений между детьми.



Используя маркеры, дети самостоятельно организуют и преобразовывают игровое пространство.

Стабильные тематические зоны в группе уступают место универсальным маркерам игрового пространства, которые легко перемещаются с места на место.

Маркеры можно комплектовать и дополнять друг другом.



Для изготовления маркеров мы использовали листы поликарбоната, которые разрезали на прямоугольники и соединили их между собой скотчем. Получились многофункциональные конструкции игрового пространства, которые легко складываются и переносятся. В сложенном состоянии маркеры занимают мало места, а в разложенном трансформируются в разнообразные объекты.

ИГРОВОЙ МАРКЕР «КОРАБЛИК»



*Сложив из маркеров корабль, можно
отправиться в морское путешествие.*

ИГРОВОЙ МАРКЕР «САМОЛЁТ»



*В любой момент корабль может превратиться в самолет,
достаточно изменить конструкцию корабля.*

ИГРОВОЙ МАРКЕР «АВТОМОБИЛЬ»



А можно совершить поездку и на машине.



Маркеры легко превращаются в дорогу, в забор, в тоннель, в ворота.



*Под горками можно пролезать,
прокатывать мячи, катать машинки.*

Многофункциональная ширма.

*Такая ширма очень удобна для игры за столом.
Можно поиграть с мелкими игрушками, с
конструктором. А можно организовать и
сюжетную игру, если прикрепить на ширму
картину на определенную тему. Если картина с
Айболитом, то разворачивается игра в
«Больницу», если на картине продукты питания,
то игра в «Магазин»*



Многофункциональный кубик



Машина



Плита



Стол

Коврик-пазл



Зоопарк



Компьютер

Спасибо за
внимание!

