Маркеры игрового пространства.

Предметно –развивающая среда в условиях ФГОС

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ:

- **ОПТИМАЛЬНОСТЬ**
- **ЦЕЛОСТНОСТЬ**
- **МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ**
- **ТРАНСФОРМИРУЕМОСТЬ**
- **ВАРИАТИВНОСТЬ**

УЧЁТ ОСНОВНОЙ ФОРМЫ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ(ИГРА):

- ***СЮЖЕТООБРАЗУЕМОСТЬ***
- ***РАЗНООБРАЗНОСТЬ ИГР***

Что такое маркеры ?

- Маркеры игрового пространства представляют собой предметы, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет. Это может быть домик с внутренней обстановкой, игрушечная плита, обозначающая кухню, и т. п.

Думали мы, думали…

- Игра в дошкольном возрасте влияет на развитие всех сторон личности ребенка.

Тематическое содержание сюжетов игры становится более разнообразным. Многообразие сюжетов затруднительно при использовании традиционных «кухонь», «парикмахерских», и прочих общепринятых маркеров бытовой тематики.

- **Нужен универсальный маркер !**

Нам понадобилось:

- Несколько строительных ячеистых полипропилено-вых листов;
- Нож для бумаги;
- Линейка;
- Карандаш;
- Скотч

- Немного фантазии, умение наблюдать за детьми, «мозговой штурм» в нашем дружном коллективе, умелые ручки – получились **универсальные маркеры**.

Маркеры в действии

Макет «В лесу»

Этот макет удобен в совместной деятельности педагога с детьми. Здесь представлены игры «Что перепутал художник?», «Кто лишний?», «Бывает, не бывает?».

Макет «Динозаврики»

- Цель: Дать детям представления о разнообразии природы. Перечислить основные причины вымирания некоторых животных. Объяснить почему нужно охранять живой мир.

Маркер «Домашние животные»

- Цель: Закрепление знаний о домашних животных. Развивать интерес к живой природе, закрепить умение сравнивать и находить сходства и различии животных.

Маркер «Весёлый домик»

- Цель: Развивать психические процессы детей: Мышление, внимание, память, воображение. Способствовать развитию связной речи (обыгрыванием игровыми ситуациями)

Маркер «Чудесный коврик»

- Цель: Развивать мелкую моторику руки. Активизация познавательной деятельности.

Маркер «Чудесная рыбалка»

- Цель: Расширения и уточнение словаря по теме: «Аквариумные рыбки» Развитие общей, мелкой и артикуляционной моторики. Активизация познавательной деятельности.

Макет «Аквариум»

- Цель: Формировать представление детей об искусственной экосистеме «Аквариум» Познакомить со средой обитания аквариумных рыб. Воспитывать желание ухаживать за аквариумом.

Маркер «Фрукты»

- Цель: Формировать у детей интерес к знаниям об фруктах и овощах. Развивать мелкую моторику. Формировать у детей элементарные представления о садовых и огородных растениях.

Маркер «Цыплята»

- Цель: Познакомить детей с животным миром. Развивать умение наблюдать, анализировать, сравнивать. Воспитывать любовь к родному краю, умение правильно вести себя в природе.

Маркер «Весёлые друзья»

- Цель: Учить различать и называть домашних животных (птиц). Знакомить с сезонными изменениями, поведение птиц.

Игровые маркеры пространства – это здорово !

ДАЙТЕ ДЕТСТВУ СОСТОЯТЬСЯ -
ДАЙТЕ ДЕТЯМ НАИГРАТЬСЯ !

Презентацию подготовила:

Воспитатель

Ульянова Наталья Анатольевна

Спасибо за внимание !