

# **«Использование маркеров игрового пространства в создании развивающей предметно-пространственной среды в соответствии с требованиями ФГОС ДО»**

## **консультация-диалог**

старший воспитатель Малий Н.А.

В игре ребенок дошкольного возраста проявляет все свои лучшие качества, познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Через игру в этом возрасте ребенок развивается, обучается, воспитывается.

Необходимым условием для формирования игровой и познавательной деятельности ребенка является организация игрового пространства и развивающей предметно-пространственной среды.

Задачей дошкольного учреждения является создание в группе развивающей предметно-пространственной среды, позволяющей детям свободно перемещаться, одновременно играть нескольким группам детей, при необходимости уединиться.

Педагогам необходимо не только обеспечить условия для саморазвития воспитанников, но и показать детям возможности использования окружающего пространства в разных видах детской деятельности.

***Необходимо определить такие рациональные подходы к конструированию среды и такие формы ее представления, которые позволили бы детям реализовать возможность самостоятельно организовывать и преобразовывать свое игровое пространство.***

**ВОПРОС 1: «Какие подходы к конструированию развивающей среды и какие формы ее представления позволят детям реализовать возможность самостоятельно организовывать и преобразовывать свое игровое пространство?»**  
(Ответы педагогов)

Это - многофункциональные маркеры игрового пространства, соответствующие требованиям ФГОС ДО.

***Маркеры игрового пространства** представляют собой игровые предметы и конструкции, указывающие на место действия, обстановку, в которых разворачивается сюжет (игра).*

Маркеры позволяют создавать условия:

- для творческой деятельности детей,
- развития фантазии,
- формирования игровых умений,
- реализации игровых замыслов,
- воспитания дружеских взаимоотношений между детьми.

### **1. Нормативно-педагогические аспекты построения развивающей предметно-пространственной среды ДОО**

Понятие развивающая предметно-пространственная среда определяется как «система материальных объектов деятельности ребенка, функционально моделирующая содержание его духовного и физического развития» (С. Л. Новоселова).

***Организация развивающей среды в ДОО с учетом ФГОС строится таким образом, чтобы дать возможность наиболее эффективно развивать***

**индивидуальность каждого ребёнка с учётом его склонностей, интересов, уровня активности.**

Необходимо обогатить среду элементами, стимулирующими познавательно-речевую, эмоциональную, двигательную деятельность детей.

Развивающая предметно-пространственная среда должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Насыщенная предметно-развивающая и образовательная среда становится основой для организации увлекательной, содержательной жизни и разностороннего развития каждого ребенка. Развивающая предметная среда является основным средством формирования личности ребенка и является источником его знаний и социального опыта.

Среда, окружающая детей в группе должна обеспечивать безопасность их жизни, способствовать укреплению здоровья и закаливанию организма каждого из них.

Целью работы групп стало *создание новых креативных маркеров пространства, оптимально соответствующих вышеизложенным требованиям.*

## 2. Характеристика многофункциональных маркеров игрового пространства

Педагогами детских садов давно использовались отдельные конструкции (модули, ширмы, пуфики, макеты, атрибуты, в том числе предметы-заместители) для создания предметно-пространственной среды группы. Однако, они были достаточно узкой направленности, не позволяли творчески развивать сюжет игры. Созрела необходимость вносить изменения в развивающую предметно-пространственную среду в соответствии с требованиями времени и ФГОС ДО.

Стационарные тематические центры в группах стали уступать место универсальным маркерам игрового пространства, которые теперь легко перемещаются с места на место.

Изготовление *маркера (англ. marker < mark – «делать отметку, маркировать»)* *игрового пространства* доступно любой категории педагогов. Для этого нужны фантазия и разнообразные материалы: картон, пластик, ткань, ячеистый полипропилен, листовые утеплители, фанера и т. п.



Настольный мини-маркер из картона



Маркер из экзопана и самоклейки



Маркер из пластиковых труб и ткани



Маркеры-пуфики на колесиках



Тканевый чехол на стульчик



Маркер-ширма из теплоизоляционных листов «Пеноплекс»

Маркеры обладают рядом достоинств и отвечают современным требованиям:

- выполнены из недорогих, доступных материалов;
- легко складываются и переносятся, занимают мало места при хранении;
- отвечают гигиеническим требованиям (легко обрабатываются, безопасны);
- имеют эстетичный вид;
- легко трансформируются в разнообразные масштабные объекты;
- многофункциональны;
- вариативны;
- развивают детскую фантазию и воображение;
- рассчитаны на все возрастные категории от 3 до 7 лет и старше;
- можно использовать как в помещениях, так и на улице.

Использование маркеров способствует реализации следующих задач:

- обогащать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности;
- обогащать сенсорный опыт детей, совершенствовать аналитическое восприятие.
- развивать познавательную активность детей, умение самостоятельно организовывать игры и упражнения;
- воспитывать доброжелательные отношения со сверстниками в процессе совместной деятельности.

## **ВОПРОС 2: « Что Вы знали о маркерах игрового пространства до нашего разговора?»**

***(Ответы педагогов)***

### **3. Виды, способы изготовления и использования маркеров игрового пространства**

#### ***3.1. Маркеры-ширмы***



Многофункциональный маркер «Ширма» изготовлен из трех теплоизоляционных листов «Пеноплекс», обшитых разноцветными тканевыми чехлами, которые, по мере надобности, снимаются, заменяются чехлами других расцветок.

На все поверхности пришиты «липучки», чтобы в процессе игры можно было прикрепить на маркер дополнительные детали.

В средней секции на уровне глаз ребенка можно вырезать окно размером 20×30 см.



Этот маркер удобно использовать не только как ширму для театральных постановок, часть декорации, но и как разграничитель пространства, для создания уголка уединения или игр с учетом гендерного признака (центры для игр мальчиков и девочек).

Можно использовать маркеры в комплексе, применяя дополнительный материал к ним, например, куски ткани (море, песок, оформление сцены и т.д.), таблички - «подсказки», что наталкивает детей на новый сюжет, помогает развивать творчество, активность и детскую фантазию в игре. Игровой материал хранится в прозрачных коробках, на которых есть картинка для узнавания игры.



Все маркеры могут быть взаимосвязаны между собой по сюжету. Например, если к маркеру «Дом» в сюжетно - ролевой игре «Больница» подставляется маркер «Ракета», то у нас получается «поликлиника со стационаром». Если мы соединяем маркер «Корабль», «Ракета» и маркер «Ширма», то получается целый сюжет к игре «Путешествие» с лесом и палаткой. Если в маркер «Корабль» поставить маркер «Ракета», то получится «корабль с рубкой для капитана» и т.д.



Использование табличек: «Почта», «Касса», «Аптека», «Банк», «Театр» и др., дополнительных наклеек, ярлычков и прочих деталей позволяет расширить тематическую направленность и увеличить диапазон игровых действий (дает возможность обыграть большее количество новых сюжетных линий в уже известных сюжетно-ролевых играх: «Семья», «Больница», «Магазин», «Почта», «Банк», «Парикмахерская», «Космический корабль», и т. д.).



Специально изготовленные полотна, которые крепятся к ширме, могут нести не только эстетическую, но и образовательную нагрузку. Их можно использовать как дидактические пособия, к примеру, по познавательному развитию (раздел «Ребенок открывает мир природы»): в играх и упражнениях: «Найди лишний», «Что перепутал художник?», «Бывает — не бывает?», «Этажи леса», «Пищевая цепочка», «Кто где живет?», «Найди всех птиц, насекомых...» и т.д.

### 3.2. Маркеры-раскладушки



Маркеры-раскладушки изготовлены из пластиковых панелей или эксапана, разрезанных на равные по длине куски (в нашем варианте, 8 кусков размером 50×35 см).

Все части соединяются при помощи цветного скотча или цветной самоклеящейся пленки в одно длинное полотно с зазорами между кусками эксапана в 2-3см, чтобы получившуюся полосу можно было сложить.

Основные маркеры: сине-белый, красный и зеленый выполнены нами из 8 прямоугольников.

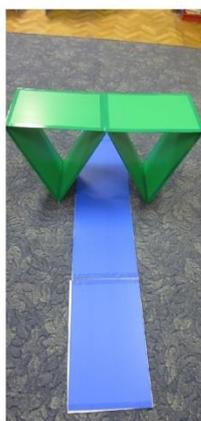
Из остатков полипропилена получились дополнительные мини-маркеры и детали к ним: вырезанные круги обклеены цветной пленкой. Получилось из одной формы четыре разных предмета: колесо автомобиля, поезда, фара, спасательный круг, иллюминаторы, шасси самолета.



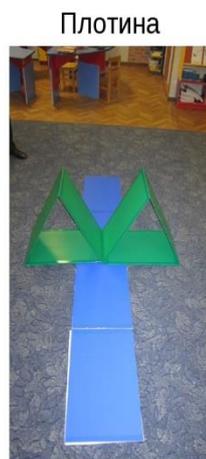
Используя **маркер зеленого цвета**, можно получить лес, бассейн, забор, тоннель, спортивный тренажер. Можно его использовать также для пополнения и закрепления словарного запаса по лексическим темам: «Деревья», «Грибы», «Ягоды», «Цветы», «Времена года», «Птицы», «Дикие животные». В середине занятия этот маркер может трансформироваться в спортивный тренажер для реализации двигательной активности детей. Координируя речь с движением, мы отрабатываем предикативный словарь: прокатывая мяч в отверстия друг другу, дети подбирают слова: обозначающие действия птиц (летают, порхают, сидят, клюют, высиживают птенцов, строят гнезда); способ подачи птицами голоса (чирикают, каркают, кукуют, щебечут, стрекочут, курлычут, воркуют); обозначающие названия детенышей животных и др.

Данные конструкции могут служить для игр: «Какие деревья растут в лесу?», «С какой ветки детки?», «Сосчитай орешки, шишки, грибочки у белочки», «Какие ягоды собрали в корзинку?» и т.д.

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

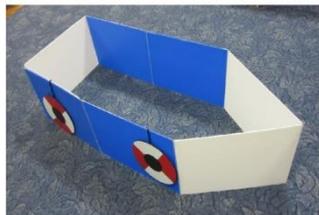


Мост над рекой

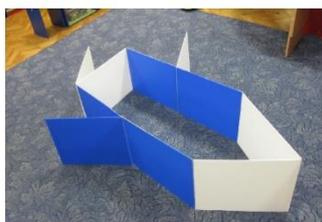


Плотина

Из **маркера сине-белого цвета** легко



Рыбацкая лодка



Самолет

сделать песочницу, речку, полицейскую машину, самолет, ракету, забор и т. д.

Можно трансформировать его в «корабль» и предложить детям отправиться на нем в морское путешествие.

При этом открывается широкий спектр возможностей для речевого развития дошкольников:

-отрабатываются лексические темы: «Обитатели морей и океанов», «Речные рыбы», «Животные жарких стран», «Профессии на корабле»;

-совершенствуется грамматический строй речи, в том числе с применением притяжательных прилагательных (*Я вижу дельфиний хвост, акулю пасть, черепаший панцирь и т.д.*), (*За пальмой спрятался жираф, я вижу жирафья шею*) и т.д.;

-расширяется глагольный словарь («Кто чем занимается на корабле?» (*Капитан управляет кораблем, кок готовит еду, матрос моет палубу, боцман смотрит в бинокль, рулевой стоит на вахте...*)).

Если «корабль» превратить в «рыболовецкую лодку», то закрепляется название речных рыб и согласование их с числительными (*Я поймал две зубастых щуки, пять колючих ершей, трех серебристых лещей и одного сома*).

Последовательность изготовления маркера «Автомобиль»



Из маркера красного цвета можно сконструировать не просто машину, а в процессе игры превратить ее в «Скорую помощь», «Пожарную», «Электричку», «Маршрутку», «Автобус», «Телевизор», «Театр» и т. д.

Трансформируя маркер красного цвета в дом, отрабатывается речевой материал по теме: «Семья». Если повесить 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. Можно использовать театр теневой, перчаточный, бибабо, с использованием масок и др.



Маркеры можно комплектовать и дополнять друг другом.

Из прямоугольников разного цвета (синий, желтый, красный и зеленый) можно построить разнообразные конструкции, к примеру: «Поезд», «Самолет», «Грузовик»



Маркер «Времена года» можно использовать для закрепления и обобщения знаний по временам года.

Используя маркеры разных цветов, мы можем предложить детям обыграть разнообразные сюжеты в зависимости от возраста детей, изучаемого программного материала, лексической темы.

Маркеры можно применять не только в самостоятельной игровой деятельности, как атрибуты к сюжетно-ролевым играм, их можно эффективно использовать в качестве обучающих пособий и атрибутов для занятий физической культурой.

### **Использование маркеров игрового пространства в ОО «Физическое развитие»**



Для метания предметов в горизонтальную цель



В качестве футбольных ворот



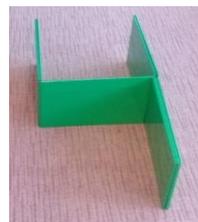
Для прокатывания мячей, подлезания, прыжков

Использование маркеров игрового пространства в качестве дидактического материала



Назови и изобрази эмоцию

Выложи букву цифру, геометрическую фигуру



Совершенствование навыков классификации предметов по определенному признаку: «Времена года», «Когда это бывает?», «Животные разных стран», «Виды транспорта», «Рыбы, птицы, звери, насекомые», «Какой формы предмет», «Кому это принадлежит?» и т. п.

Игры на формирование элементарных представлений: «Состав», «Соответствие цифры и пример», «Продолжи узор» и др.



математических числа», «Цепочка цифр», количества», «Реши из геометрических фигур» и др.



Знакомство и закрепление правил дорожного движения

Дидактические игры на определение: места звука в слове; количества: слов в предложении, слогов в слове, звуков в слове.



**Маркер «Карусель»** используется для совершенствования навыков:

-составления описательных рассказов предмета, явления с помощью схематических изображений;

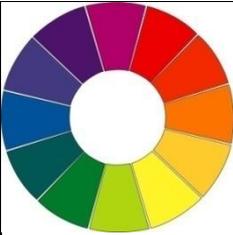
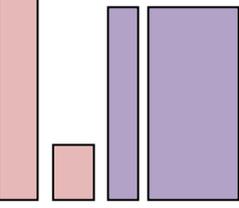
-определения наличия звука в слове, его автоматизации.

Маркер «Карусель» - многофункционален. Он состоит из 6 разноцветных (или одноцветных) прямоугольников, к которым с одной стороны прикреплены картинки. Его можно использовать для автоматизации поставленных звуков (на прищепки крепятся нужные буквы). Ребенку предлагают придумать слово с заданным звуком в нужной позиции. Для закрепления фонематического анализа и синтеза, слоговой структуры слов к стенкам «Карусели» крепятся цифры и перед детьми ставятся определенные задачи: подобрать слова с заданным количеством слогов, подобрать слово с определенным количеством звуков, придумать предложение с заданным количеством слов. Можно использовать картинки по лексическим темам и закреплять материал.



Для развития психических процессов (внимания, мышления и воображения) можно использовать любые картинки, которые надо объединить в единый связный рассказ. Кроме того, к бортам «Карусели» можно крепить схемы слов, а детям предлагается соотнести предложенные картинки со схемой, придумать свое слово по заданной схеме или составить описательный рассказ, в этом случае маркер выполняет функцию экрана. Например:

Условные обозначения для маркера «Карусель»  
(проведение дидактической игры «Опиши предмет»)

	Какой предмет на вкус?		Какого цвета предмет?
	Какой предмет на ощупь?		Из каких частей состоит?
	Можно ли с ним играть? Как?		Какого размера предмет (высокий-низкий, узкий-широкий)

**ВОПРОС 3:** « *Что было особенно важным или интересным для Вас в процессе восприятия информации о маркерах образовательного пространства?»*

*(Ответы педагогов)*

### 3.3. Мини-маркеры для игры за столом

Очень удобны в работе с детьми маркеры игрового пространства для игры за столом.

Именно они столь незаменимы в обычном детском саду с большой наполняемостью детей в группах, с одной стороны, и строго ограниченным пространством, с другой стороны.

Особо важным является совместное создание детьми и взрослыми предметно-игровой среды, которая позволяет каждому ребенку проявить себя в художественном творчестве, показать свое индивидуальное мастерство, знания об окружающем мире. Для решения этой задачи самым благодатным способом является макетирование.

Игры с макетами востребованы дошкольниками и способствуют развитию проектной деятельности. В играх с макетами темы игр придумывают сами дети, обозначают конкретную цель, самостоятельно дополняют их по своему желанию продуктами совместной деятельности.

Игра с мелкими игрушками способствует сюжетообразованию и развитию режиссерской игры. Макеты способствуют развитию воображения и творчества. (Макеты «Квартира», «Динозавры», «Северный полюс», «Деревенский дворик», «Зоопарк» и др.).

Для создания таких мини-маркеров (макетов) необходимы следующие материалы: старые коробки, упаковки от детских игрушек, обложки от использованных альбомов и раскрасок (для вырезывания картинок), иллюстрации старых порванных книг, цветной картон и цветная бумага, и, конечно же, клей, скотч, шило, шнурки определенной длины.

В итоге получаются вот такие маркеры!



#### **ВОПРОС 4: « С какими проблемами Вы столкнулись при оформлении развивающей предметно-пространственной среды?»**

*(Ответы педагогов)*

#### **4. Результаты использования многофункциональных маркеров игрового пространства.**

По итогам кропотливой творческой работы можно сделать вывод о том, что такая развивающая предметно-пространственная среда вызывает у детей эмоционально положительное отношение к процессу обучения, обогащает новыми впечатлениями и знаниями, побуждает к активной творческой деятельности в соответствии с возможностями, желаниями и склонностями детей, способствует интеллектуальному развитию воспитанников.

Каждый день, приходя в группу, дети с удовольствием будут играть с маркерами игрового пространства, проявлять больше заинтересованности и внимания в процессе образовательной деятельности с использованием маркеров.

**ВОПРОС 5:** *«Когда Вы смотрите на результат своей работы по оформлению развивающей предметно-пространственной среды, что Вам хотелось бы исправить или улучшить?»*  
*(Ответы педагогов)*

**Библиографический список**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утвержден приказом Министерства науки и образования РФ от 17 октября 2013г. №1155).
2. Савицкая Н. М., Сафонова Л. О., Лаврентьева О. И. Маркеры игрового пространства // Вопросы дошкольной педагогики. — 2016. — №1. — С. 118-127.