

Использование маркеров игрового пространства и игровых ситуаций в сюжетных играх с детьми дошкольного возраста

Комендантова Анна Алексеевна
воспитатель

КГКП "Ясли-сад №7"

отдела образования города Экибастуза,
управления образования Павлодарской области

Игра – это особая деятельность, которая расцветает в детстве и сопровождает человека всю его жизнь. Игра детей в раннем возрасте и в их сегодняшней жизни убеждает нас в том, что дети связаны с миром взрослых.

Развитие ролевых игр в дошкольном возрасте зависит от многих факторов.

Главная задача дошкольных учреждений – создать такую развивающую среду в группе, а значит, предоставить возможность все возможные материалы для активного участия детей в различных видах деятельности. Решение этой задачи невозможно без создания маркеров игрового пространства.

Маркеры игрового пространства – это предметы, обозначающие местоположение событий, в которых разворачивается сюжет (например, игрушечная кухонная плита, модель ракеты, рамка, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса).

Игра с маркерами, можно решить следующие задачи:

Обогатить содержание сюжетной игры детей на основе ознакомления их с явлениями социальной действительности, развивать познавательную активность детей, помогать им овладевать средствами и методами познания, обогащать опыт деятельности и представления об окружающем. Также обогащать органы чувств ребенка и совершенствовать его аналитическое восприятие. Способствовать гармоничному физическому развитию ребенка. Развивать способность ребенка самостоятельно организовывать игры и упражнения, а также дружеские отношения со сверстниками в процессе совместной деятельности.

Постепенное вовлечение малоподвижных детей в активную физическую деятельность и переключение детей, которые слишком много двигаются, на более спокойные занятия.

Маркеры можно разделить на следующие типы: настольные, напольные, экранные, панели, чехлы и т.д. Маркеры игрового пространства должны

отвечать требованиям:

- Должны быть деформируемыми;
- Многофункциональными;
- Быть изменчивыми, гибкими;
- Подходит для всех возрастов от 3-7 лет;
- Соответствовать гигиеническим требованиям (легко моется, безопасен);
- Красивый внешний вид;
- Занимает мало место при хранении;
- Изготовлены из относительно недорогих и легкодоступных материалов.

Исходя из этих соображений, при разработке игрового материала я использовала идею мозаичных карточек-макетов. Мозаичная макетная карточка – это набор листов плотного материала, на которых должно быть нарисовано условное изображение. Учитывая, смысловые контексты, наиболее часто встречающиеся в детской игре, я предполагала и город, пригород, городской пейзаж. Главное условие изображений – они должны быть узнаваемы детьми, несмотря на свою обыденность. Мозаичность (т.е. совместимость всех макетов друг с другом) была важной для решения задач и активизации игры. Согласно, общей идее, изображения должны быть, с одной стороны, условными и лишь предполагать возможное развитие сюжета, а с другой – понятными детям. Они должны быть обобщенными и не изобилуют лишними деталями. Мозаичные карты-макеты не только активизируют сюжетные игры старших дошкольников, но и вписываются в общую пространственную среду групповой комнаты детского сада. Универсальность и трансформируемость макета позволяет использовать их в продуктивной деятельности, когда игровой мир создается не из готовых мелких игрушек, а самими детьми, из пластика, глины, ткани, бумаги, различных природных материалов.

Маркеры игрового пространства влияют на развитие ролевых игр дошкольников при соблюдении следующих педагогических условий. Я считаю, что эти условия активизируют самостоятельную игровую деятельность дошкольников.