

МАРКЕРЫ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА В ОРГАНИЗАЦИИ РАЗВИВАЮЩЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

Путилина Л.А.

МБДОУ «ДС № 10 города Челябинска»

Мастер-класс

В мастер-классе раскрываются современные подходы к созданию развивающей предметно-пространственной среды в дошкольной организации, которые позволяют проявить активность и индивидуальность детей в социально-игровом пространстве

Ключевые слова: маркер игрового пространства, развивающая образовательная среда, социально-игровое пространство

Одним из требований к условиям реализации основной образовательной программы дошкольного образования является организация развивающей предметно-пространственной среды. Она должна отвечать таким требованиям ФГОС ДО, как вариативность, полифункциональность, трансформируемость, доступность и безопасность. Задача дошкольной организации состоит в том, чтобы создать для каждого ребенка такую разностороннюю, обогащенную и постоянно изменяющуюся окружающую среду, чтобы насыщать его новыми впечатлениями и обеспечивать различным материалом для его активного включения в разные виды деятельности. А главное, способствующую возможности проявить себя, развивающую потребность к осуществлению основной деятельности детей дошкольного возраста – игре.

Игра занимает в жизни дошкольника особое место. Игры используются на занятиях, в свободное время дети с упоением играют в придуманные ими игры. Исследователи (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.П. Усова, Д.В. Менжерицкая, Л.А. Венгер, Н.Я. Михайленко и др.) отмечают, что именно самостоятельные формы игры имеют в педагогике самое важное значение для развития ребенка. В таких играх, называемых «жизненной лабораторией» (С.Т. Шацкий), наиболее полно проявляется личность ребенка, поэтому игра является средством всестороннего развития (умственного, эстетического, нравственного, физического) [2, с.11].

Детские игры – это школа мышления, а творчество и фантазия, проявляющаяся в них, не что иное, как фазы эволюции мыслительного процесса. Если игра правильно организована, она, по мнению Сикорского, представляет большой интерес для ребенка, дает толчок процессам воспоминания и воспроизведения целого потока мыслей и образов. Интеллектуальные чувства служат превосходной школой для предстоящего обучения

чтению и письму. Он подчеркивал необходимость обогащения окружающей среды, своеобразного ее изменения, обогащения детей впечатлениями, что очень важно для развивающегося организма [5, с.84].

Назначение обогащенной окружающей среды – создавать условия, соответствующие позиции в общении с ребенком, а ее устройства – обеспечивать участие в совместной деятельности не только со сверстниками, но и с детьми других возрастных групп, а также возможность побыть одному [6, с.19].

Предметно-развивающая среда ДООУ – комплекс материальных, технических, эстетических, психолого-педагогических условий, обеспечивающих организацию жизни детей в дошкольном образовательном учреждении, - должна служить интересам и потребностям ребенка, а ее элементы (оборудование, игры, игрушки, дидактический материал и пр.) – его развитию. Под социальной средой развития понимаются условия, которые позволяют ребенку полноценно и разнообразно общаться и с воспитателем, и с другими детьми. Так, чтобы каждый мог найти место и для самостоятельной активности, достаточно уединенное и, наоборот, позволяющее более тесно контактировать как в малой, так и в большой группе.

Социальная среда должна создавать разный эмоциональный настрой. Данный факт позволит детям в соответствии с интересами и желаниями одновременно заниматься разными видами деятельности. Развивающая среда должна, с одной стороны, обеспечивать ребенку ощущение постоянства, устойчивости, а с другой – позволять взрослым *динамично (гибко)* видоизменять обстановку в зависимости от меняющихся потребностей, возможностей детей, приучать их оптимально использовать имеющиеся площади, творчески преобразовывать пространство. В среде должна быть заложена возможность ее изменения и *активного преобразования* [6, с.20].

Для решения этой задачи в детском саду нужен, прежде всего «универсальный» макет, то есть тематически многозначный (условно-обобщенный) маркер игрового пространства.

Маркер пространства воображаемого мира – это стимул, опора для развертывания детьми сюжетных комбинаций в игре с мелкими или крупными игрушками, уменьшенный образец пространства и объектов воображаемого мира (реалистического и фантастического). Маркер игрового пространства в значительной мере способствует сюжетосложению – развертыванию разнообразных комбинаций, событий, активизирует комментирующую речь.

Маркеры игрового пространства условно делятся на два типа:

- *макеты-модели*, представляющие собой уменьшенные целостные объекты;
- *макеты-карты*, отображающие определенную территорию и направляющие ребенка на развертывание сюжетных событий, происходящих на этой территории и вокруг оформляющих ее объектов [3, с.159].

Маркер игрового пространства – это всего лишь знак, «наводящий» детей на возможную воображаемую ситуацию, объединяющий участников совместной игры, очерчивающий границы игрового пространства, в рамках которого осуществляется «сборка» игровых замыслов в общем сюжетном движении. Маркер «оживает»: наполняется и дополняется разнообразным предметным материалом в зависимости от игровых замыслов детей. Для дальнейшего развития игры необходимо накапливать полифункциональный материал и хранить его [3, с.161].

Привлекая родителей к изготовлению макетов-карт, которые представляют собой небольшую плоскость с закрепленными на ней устойчивыми сооружениями (дома, светофоры, магазины, природная территория) и тематическими фигурками (персонажи, предметы, антураж), можно значительно обогатить предметно-игровое пространство группы. Размещать все события-действия удобно в тематической коробке. Макеты удобны в обращении, т.к. позволяют разворачивать игру по желанию ребенка, управлять всеми персонажами и действием.

Макеты-модели изготавливаются из различных материалов и представляют собой разъемные ширмы с отверстиями, которые легко трансформируются и являются полифункциональными сюжетными игровыми средствами. При изменении замысла и дополнении другими предметами, два или три макета соединяются. Дети придумывают сюжеты, соединяют реальные и сказочные действия. Игрушки – маркеры игрового пространства: домик (сборно-разборный), набор мебели, замок/крепость, ландшафтный коврик, объемные/силуэтные деревья, раздвижная ширма, каркас шарнирный в форме куба, объемного треугольника, набор цветных тканей, лент и др.

Изготовление различных маркеров в виде макетов-моделей и макетов-карт в совместной проектной творческой деятельности с семьей, является эффективным способом вовлечения родителей воспитанников всех возрастных групп в образовательный процесс ДОУ. Маркеры, созданные совместно с родителями, особенно нравятся детям, т.к. наполняют ребенка позитивными впечатлениями не только в процессе изготовления, но и во время придумывания будущего макета. А при попадании в предметно-развивающую

среду группы, вызывают у дошкольников моментальный интерес, и желание включиться в игровую деятельность.

В процессе таких игр развивается творческая инициатива детей, воображение, возникают разнообразные сюжетные игровые замыслы, умение прогнозировать ответное ролевое поведение, активизируется речь. Сюжетно-ролевые игры, развернутые при помощи маркеров игрового пространства группы, развивают у детей умение сочинять, комбинировать разные события, согласовывать в общем сюжете индивидуальные замыслы, учат общению.

Дошкольник, самостоятельно преобразующий и создающий необходимую игровую среду, развивается творчески, учится планировать свои игровые действия, разворачивает сюжет более свободно, импровизированно.

Следует отметить, что маркер игрового пространства – это центральный элемент, организующий предметно-пространственную среду для игры с мелкими или крупными игрушками. Он поднимает умение к сложению сюжета на кардинально новый уровень, способствует всестороннему развитию детей дошкольного возраста, выступает связующей нитью разных форм совместной и самостоятельной активности детей. Среда, насыщенная маркерами, не просто развивает потребность в общении детей, а позволяет дошкольникам чувствовать себя полноправными хозяевами игрового пространства, в котором они находятся и становятся творцами своего окружения.

Практическая часть

1. Комплексное руководство сюжетно-ролевой игрой «Поездка на рыбалку» с использованием трансформируемого маркера-модуля.

Оформление игрового пространства:

- Определение места игры (группа или прогулочный участок);
- Распределение зон на территории (автомобиль, место для ловли рыбы – пруд, озеро, река, место для отдыха на природе, полевая кухня);
- Оформление атрибутами каждой зоны.

Игровые действия (основной сюжет):

- *подготовка автомобиля к дороге* (загрузка необходимых вещей в багажник, рассаживание участников по правилам безопасного размещения в автомобиле);

- *поездка в автомобиле* (беседы в дороге, проезжаемая местность);
- *рыбалка* (подготовка атрибутов для ловли рыбы, обустройство места рыбака, ловля рыбы, ситуативная беседа);
- *полевая кухня* (подбор муляжей продуктов, подготовка посуды, сервировка стола, обед, уборка посуды);

Переход к сопутствующим сюжетам (перенос игровых действий с одного маркера на другой):

- *отдых в палатке* (установка палатки, подготовка места для отдыха, беседы в палатке);
- *поездка домой* (загрузка необходимых вещей в багажник, демонтаж палатки, беседы о впечатлениях по дороге).

Игровые роли: папа, мама, старший сын, дочь.

II. Использование приемов типового фантазирования (технология ТРИЗ) на универсальном маркере-схеме по теме сюжета.

На маркерах-картах серии «Сказка» смоделировать ситуацию, придумать решение, возможные итоги изменения ситуации.

Волшебник «Обратного времени»

1. Пригласить в гости волшебника Времени. Поздороваться и показать маркер серии «Сказка. Колобок». Обсудить возможности волшебника: он возвращает процессы назад во времени.

2. «Поиграть» с волшебником Обратного времени: последовательно обсудить последовательность действий персонажей сказки. Пригласить волшебника и обыграть на маркере новую историю в обратной последовательности. Обсудить, что хорошего-плохого в том, что процессы текут в обратную сторону. Решение проблем, возникших в результате действий волшебника Обратного времени.

Волшебник «Перепутывания сказок»

1. Пригласить в гости волшебника Времени. Поздороваться и показать разные маркеры серии «Сказка» (на выбор участников: «Колобок», «Курочка Ряба», «Заюшкина избушка» и др.). Обсудить его возможности: он может поменять героев местами, места обитания героев.

2. «Поиграть» с волшебником Перепутывания сказок: представить, что герои попали в другие сказки, что хорошего-плохого в том, что обстановка объектов изменилась (перепуталась).

3. Рассказать сказку по-новому.

Список использованной литературы

1. Аромштам, М.С. Дом, в котором живет малыш, или Искусство превращений // М. Аромштам. – Академия развития: Академия Холдинг, -2001. – 192 с.;
2. Губанова, Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. Для работы с детьми 2-7 лет. // Н.Ф. Губанова. - М.: Мозаика-Синтез, 2015. – 128 с.;
3. Доронова, Т.Н. Играют взрослые и дети: из опыта работы дошкольных учреждений России. // Т.Н. Доронова. – М.: Линка-пресс, 2006. – 208 с.;
4. Дыбина, О.В. Ознакомление с предметным и социальным окружением. Подготовительная к школе группа. // О.В. Дыбина. – М.: Мозаика-Синтез, 2015. – 80 с.;
5. Мурзина, Е. Сикорский И.А. о детской игре и ее роли в психическом развитии ребенка. // Е. Мурзина. – Дошкольное воспитание, 2010. - №4. С. 81-85;
6. Смирнова, Е. Детский сад: оценка предметно-развивающей среды. // Е. Смирнова. – Дошкольное воспитание, 2010. - №4. С. 18-23;
7. Сидорчук, Т. Я познаю мир. Методический комплекс по освоению детьми способов познания. // Т.А. Сидорчук. – АО «Первая Образцовая типография», филиал «УЛЬЯНОВСКИЙ ДОМ ПЕЧАТИ», 2015. – 136 с.