

Маркеры игрового пространства.

Одна из годовых задач

Развить познавательную активность детей через реализацию проектной технологии.

Ключевое место в организации проектной деятельности занимает образовательная среда. Качество образовательной среды позволяет поддерживать творческую активность детей и взрослых. Эффективность воспитания во многом зависит от ее насыщенности, структурированности, проблемности. В такой образовательной среде весьма высока вероятность возникновения случая, который возбудит личный интерес, спровоцирует кризис компетентности, будет способствовать стабилизации уже перестраивающейся системы моделей или укрепит сознание собственной компетентности – словом, в зависимости от этапа развития и степени зрелости личности будет совершенствовать ее образование в том или ином отношении.

*Основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. В игре ребенок бывает сильнее, добрее, выносливее, сообразительнее и, конечно, проявляет большие фантазии и воображения, чем во многих других ситуациях. Учитывая все это, мы разработали и внедрили в свою работу, а затем предложили и воспитателям **маркеры игрового пространства**.*

В соответствии с особенностями развития дошкольников на данном возрастном этапе, **мотивами участия** в проектной деятельности для них становятся.

- непосредственная связь проекта с жизнью, интересными событиями и необычными свойствами привычных предметов;
- возможность достичь объективно и субъективно значимого результата;
- нерасчлененность деятельности на образовательные области;
- широкий спектр видов деятельности;
- важность не только результата, но и процесса и способов его достижения;
- возможность действовать в своем темпе, выбирать формы взаимодействия;
- проявлять познавательную, творческую, деловую активность, самостоятельность;
- применять освоенные ранее знания и умения, опыт и компетенции.

Маркеры игрового пространства представляют собой игровые предметы и конструкции, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет (игра). Это может быть и домик, и корабль, и самолет, и мост, и карусель, и т.д

Получились основные маркеры: сине-белый из 10 прямоугольников, зеленый из 8 прямоугольников и ширма из 3 больших прямоугольников. Из остатков получились дополнительные маркеры и детали к ним: из разноцветных прямоугольников получился маркер: «карусель», «домино». Из полипропилена черного цвета вырезали круги и

обклеили их цветной пленкой. Получилось из одной детали четыре разных предмета: колесо автомобиля, колесо поезда, спасательный круг, шасси самолета, есть также дополнительные таблички «парикмахерская», «касса», «театр», «регистратура». Используя маркер зеленого цвета мы можем получить лес, забор, тоннель, спортивный тренажер.