

Кузбасский образовательный форум

МКУ «Управление образования администрации Таштагольского муниципального района»

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 14 «Алёнушка»

конкурс «Инновации в образовании»

**ПРОЕКТ**

**«РАЗВИВАЕМСЯ, ИГРАЯ»**

**по использованию маркеров игрового пространства как средства  
обучения дошкольников**

номинация: Инновации в обучении

Таштагол 2022

## СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	3
Паспорт проекта.....	5
Этапы проекта.....	7
Паутинка проекта.....	8
Механизм реализации проекта.....	9
Заключение.....	12
Список литературы.....	13
Приложение1 Созданные маркеры игрового пространства.....	14
Приложение2 Конспект НОД «Путешествие в страну Математики» для детей 5-6 лет.....	16
Приложение3 Инструкция к конструированию «Чудесные превращения».....	18
Приложение 4 Мастер – класс для педагогов «Поле чудес» .....	19

## Пояснительная записка

*«Дети охотно всегда чем-нибудь занимаются.  
Это весьма полезно, а потому  
не только не следует этому мешать,  
но нужно принимать меры к тому,  
чтобы всегда у них было что делать»*

*Я. А. Коменский*

В соответствии с ФГОС ДО организация предметно-игрового пространства и развивающей предметно-пространственной среды является необходимым условием для формирования личности ребенка, источником его знаний и социального опыта.

Дошкольник – человек играющий, поэтому в стандарте прописано, что обучение входит в жизнь ребёнка через ворота детской игры. Именно с помощью игры ребёнок познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Благодаря игре можно развивать, обучать и воспитывать ребёнка дошкольного возраста, не даром она является основной формой работы с дошкольниками и ведущим видом деятельности детей.

### **Актуальность**

В связи с внедрением ФГОС ДОО и развитием компьютерных и информационных технологий вопрос организации предметно-развивающей среды в дошкольном учреждении на сегодняшний день стоит особо актуально.

При организации предметно-игрового пространства стоит задача не только в том, чтобы создать в группе условия, позволяющие детям свободно перемещаться, одновременно играть нескольким группам детей, в случае необходимости уединяться, но и среду для разностороннего развития каждого ребёнка. Важно не только дать ребенку определенный багаж знаний, а побуждать детей добывать эти знания самостоятельно, наблюдать, сопоставлять, устанавливать причинно-следственные связи и, конечно же, проявлять познавательную активность, которая проявляется в различных видах игровой деятельности.

В старшем дошкольном возрасте тематическое содержание сюжетов игры становится более разнообразным. Придумывая игры, дети часто основываются на телевизионной информации, у них появились новые роли и новые сюжеты «Офис», «Оздоровительный центр», «Супермаркет», «МЧС» и т.д. Многообразие сюжетов затруднительно при использовании традиционных «кухонь», «магазинов», «парикмахерских» и прочих общепринятых маркеров бытовой тематики. Поэтому, чтобы игра в старшем дошкольном возрасте получила свое развитие, приходится искать более увлекательные методы и

игровые технологии для стимулирования познавательных процессов и способностей.

Решение поставленных задач на наш взгляд невозможно без создания маркеров игрового пространства.

Что такое маркеры? Это нестандартное оборудование, изготовленное своими руками, носит развивающий характер. Это игрушки, игровой материал, указывающий на место действия, обстановку в которой оно происходит. Маркеры игрового пространства представляют собой уменьшенный предметный образец пространства и объектов воображаемого мира.

Маркеры игрового пространства обладают рядом достоинств такими как: полифункциональность; многофункциональность; трансформируемость; вариативность; мобильность; сюжетобразуемость; разнообразность игр; доступность; безопасность; учитывается гендерный подход, обеспечивая среду как общим, так и специфическим материалом для девочек и мальчиков; отвечают гигиеническим требованиям (легко моются); занимают мало места при хранении, имеют эстетичный вид; выполнены из относительно недорогих и доступных материалов.

Практическая значимость: используя маркеры, дети самостоятельно организуют и преобразовывают игровое пространство, решают поставленные цели и задачи. Многофункциональность маркеров позволяет преобразовывать один и тот же маркер при решении разных проблем, что эффективно реализует новые современные подходы к организации образовательного пространства ДОО.

Новизна состоит в том, что маркеры игрового пространства могут применяться, как в совместной деятельности детей с педагогом, так и в самостоятельных видах детской деятельности (познавательно-исследовательской, игровой, коммуникативной, творческой, двигательной и т.д.), что позволяет эффективно реализовывать новые современные подходы к организации образовательного процесса в ДОО.

Такой метод организации образовательной среды, как «многофункциональные маркеры игрового пространства», являются эффективным средством реализации ФГОС ДО, что способствует созданию условий для полноценного проживания ребенком дошкольного детства, гармоничного развития и становления его личности.

## ПАСПОРТ ПРОЕКТА

<b>Наименование проекта</b>	«Развиваемся, играя»
<b>Вид проекта</b>	Долгосрочный (1 год), практико-ориентированный
<b>Разработчик проекта</b>	Старший воспитатель Кустова Т.В. Воспитатели: Паршакова О.Р., Фролова А.М.
<b>Основные исполнители проекта</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• педагоги старшей группы</li> <li>• воспитанники старшей группы</li> <li>• родители воспитанников, посещающих ДОУ</li> </ul>
<b>Цель проекта</b>	Внедрение маркеров игрового пространства в организацию образовательной среды для эффективного обучения и разностороннего развития каждого ребёнка.
<b>Основные задачи проекта</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• привлечь родителей воспитанников к организации предметно-развивающей среды – изготовлению маркеров игрового пространства;</li> <li>• создать эргономичное пространство группы с помощью маркера игрового пространства;</li> <li>• использовать маркеры игрового пространства в разнообразной деятельности детей для всестороннего развития;</li> <li>• повысить уровень развития творческих способностей детей в разных видах деятельности;</li> <li>• формировать дружеские взаимоотношения у детей старшего дошкольного возраста</li> </ul>
<b>Ожидаемые результаты реализации проекта</b>	<p><b>1. для педагогов:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Повышение образовательного уровня и квалификации педагогов в вопросах инновационного подхода к созданию предметно-пространственной среды;</li> <li>• Умение проектировать, представлять и защищать реализуемую модель организации предметно-пространственной среды группы с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей и задач основной общеобразовательной программы ДОУ;</li> <li>• Повышение эффективности педагогической деятельности по организации предметно-пространственной среды, выраженной образовательными (интеллектуальными, личностными качествами) и личностными достижениями воспитанников.</li> </ul> <p><b>2. для воспитанников:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Активно развиваются, усваивая информацию об окружающем мире в ходе игр и других видов детской деятельности.</li> <li>• Обеспечены социальным взаимодействием, направленным на эмоциональное и когнитивное развитие;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Неповторимо и индивидуально развиваются каждый в своем темпе, повышение самооценки;</li> <li>• Активизируется самостоятельная игровая деятельность и повысится уровень коммуникативных навыков;</li> </ul> <p>3. Родители содействуют созданию комфортной развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ.</p>
<b>Критерии эффективности и проекта</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Мониторинг развития сюжетно-ролевой игры в старшей группе</li> <li>• анализ непосредственно образовательной деятельности</li> </ul>
<b>Нормативно-правовая база проекта</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».</li> <li>• Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013г. №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».</li> <li>• Письмо Минобрнауки России от 17 мая 1995 года № 61/19-12 «О психолого-педагогических требованиях к играм и игрушкам в современных условиях».</li> <li>• Требования к созданию предметной развивающей среды, обеспечивающие реализацию основной общеобразовательной программы дошкольного образования (проект).</li> <li>• Концепция содержания непрерывного образования (дошкольное и начальное звено), утвержденная Федеральным координационным советом по общему образованию Министерства образования РФ от 17 июня 2003 года.</li> <li>• Концепция построения развивающей среды в дошкольном учреждении (авторы В.А. Петровский, Л.М. Кларина, Л.А. Смыгина, Л.П. Стрелкова, 1993 г.).</li> <li>• Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания"</li> <li>• Закон Кемеровской области – Кузбасса «Об образовании» от 03.07.2013 № 86-ОЗ, в редакции от 04.02.2021 № 13-ОЗ;</li> <li>• Устав и локальные нормативные акты МБДОУ детский сад № 14 «Аленушка».</li> </ul>
<b>Продукт проекта</b>	Маркеры игрового пространства

## Этапы проекта

I этап (подготовительный)	II этап (практический)	III этап (итоговый)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Изучение нормативных документов, регламентирующих выбор оборудования, учебно-методических и игровых материалов;</li> <li>- Заседание творческой группы: обсуждение возможных компонентов среды будущего проекта. Разработка алгоритма проектирования развивающей среды группы</li> <li>- Мониторинг (изучение особенностей развивающей предметно-пространственной среды группы);</li> <li>- Привлечение родителей к совместной работе над проектом;</li> <li>- Ознакомление родителей с темой и целью проекта;</li> <li>- Распределение обязанностей между участниками проекта (родители, дети, педагоги);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Совершенствование РППС в групповом помещении через создание маркеров игрового пространства;</li> <li>- Изготовление атрибутов для сюжетно-ролевых игр, нетрадиционное оборудование для познавательной деятельности;</li> <li>- Активное участие родителей (законных представителей) и детей к изготовлению и приобретению маркеров для пополнения развивающей среды;</li> <li>- Проведение познавательных бесед с детьми;</li> <li>- Использование изготовленных маркеров игрового пространства в непосредственной деятельности с детьми.</li> </ul>	<p>Подведение итогов и анализ:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Проведение открытого показа НОД с использованием маркеров игрового пространства;</li> <li>- Выступление на педсовете ДОУ;</li> <li>- Показ сюжетно-ролевой игры для родителей;</li> <li>- Представление опыта работы в конкурсах различного уровня.</li> </ul>

## Паутинка проекта

### Познание

Формирование математических представлений: узкий - широкий, высокий-низкий, количественный счет, решение математических задач

дидактические игры: "Подбери фигуру", "Назови вагончик", "Сломанная лестница".

Формирование временных отрезков "Вчера, сегодня, завтра», «Что сначала, что потом».

Дидактические игры на классификацию.

### Маркеры игрового пространства



### Конструирование

«Составь по образцу»,  
«Составь отгадку»,  
«Волшебные превращения»

### Создание образовательной среды

Пространственно-предметный компонент (использование маркеров игрового пространства как раздаточный материал, оборудование обеспечивающие наглядность)

### Физическое развитие

Упражнения:

"Перешагни кочки", "Перепрыгни ручей",

"Попади в цель",

"Сделай так"

Дидактические игры: "Соберись на тренировку», «Что к чему"

"Мемо, спорт"



## Механизм реализации проекта

Реализация проекта осуществлялась в совместной деятельности воспитателей, старшего воспитателя, родителей и детей.

**Формы работы:** самообразование (изучение нормативно-правовых документов, учебно-методических и игровых материалов, анализ развивающей предметно-пространственной среды в группах ДОУ); организация «Творческой мастерской»; тематические консультации, беседы, родительские собрания, проведение мастер-класса.

### **I этап – подготовительный (Июль 2020г – август 2020г)**

На I этапе работы изучена нормативно-правовая база и методическая литература, разработан алгоритм преобразования предметно- развивающей среды группы:

Шаг 1. Провести оценку и анализ предметно-развивающей среды в группе, определив наиболее проблемные зоны.

Шаг 2. Изучить интересы, склонности, предпочтения, особенности детей в группе.

Шаг 3. Составить перечень необходимых материалов и оборудования исходя из принципа необходимости и материальных возможностей.

Шаг 4. Продумать последовательность внесения изменений предметно-пространственной среды в течение года.

Старшим воспитателем и педагогами группы проведен анализ РППС. В результате анализа обозначился ряд проблем:

1. Подход к определению способов организации пространства – «куплено – красиво расставлено»;
2. Жесткое зонирование пространства, статичность среды;
3. Стихийность (иногда однонаправленность) при отборе игровых и учебно- методических пособий, материалов;
4. Недостаточно высокий уровень развития сюжетно-ролевой игры, дети не проявляли самостоятельность в игровой деятельности;
5. Педагоги испытывали затруднения в организации непосредственно образовательной деятельности.

В связи с этим, целью нашей работы стало создание новых креативных маркеров пространства, отвечающих современным критериям функционального комфорта и основным положениям развивающей, обучающей и социальной деятельности, поэтому мы:

- разработали плана проекта;
- провели анкетирование родителей на возможность оказать посильную помощь по изготовлению пособий для пополнения развивающей среды;

- составили рабочий план реализации проекта и определили ответственных лиц.

## **II этап - практический: (сентябрь 2020г – апрель 2021г)**

На данном этапе:

- разработали макеты баннеров для сюжетно-ролевых игр: «Банк», «Поликлиника», «Кафе», «Служба спасения»;

- разработали и создали макеты настольных ширм для игр парами или небольшими группами: «Автозаправка», «Супермаркет», «Салон красоты», «Кафе».

- изготовили настольные многофункциональные маркеры для сюжетно-ролевых игр и мотивации к занятию;

- на родительском собрании в доступной увлекательной форме рассказали родителям о важности сюжетно-ролевых игр в жизни дошкольников, познакомили с условиями необходимыми для организации игры.

Родители предложили свою помощь в изготовлении ширмы для баннеров, в заказе готовых баннеров, в изготовлении банкомата изготовление стойки для руля, штурвала, тематических декораций и приобретении маркеров роли.

Далее с детьми приступили к изготовлению атрибутов для будущих игр, выбрали игрушки – персонажи и сложили в контейнеры по темам. Нашли интересные цветные картинки к сюжетно-ролевым играм.

Кроме того, были изготовлены мини-маркеры для стимулирования познавательных процессов и способностей детей дошкольного возраста, которые использовались в формировании математических, временных представлений, составлении рассказа по картинкам, как конструктор и в самостоятельной деятельности.

Работа с детьми включала и организованную деятельность:

- проведение познавательных бесед (в рамках НОД) о профессиях;

- просмотр видеороликов и презентаций;

- проведение дидактических игр «Кто чем занимается», «Кто больше знает профессий», «Подскажи словечко», «Кому это нужно»;

- апробацию с детьми изготовленного маркера игрового пространства в сюжетно ролевых играх «Моряки», «Кафе», «Сбербанк», «Поликлиника» «Автомастерская», «Зоопарк».

Различные способы использования маркеров игрового пространства в группе, подсказывали сами дети. Из маркеров игрового пространства легко можно построить борт самолета, машину, корабль, террариум, аквариум,

арену цирка, и т. д. В соответствии с сюжетом игры дети из маркеров создавали нужную постройку, добавляли атрибуты, распределяли роли.

Благодаря соблюдению принципа доступности, у детей всегда была возможность самостоятельно изменять пространство в своей группе в любое время.

### **III этап – итоговый:** (август - октябрь 2021 г.)

Представление результатов работы:

- для родителей -открытый показ сюжетно-ролевой игры «Спасатели»
- выступление на педагогическом совете ДОУ «Результат работы по организации РППС группы»;
- заключительный смотр-конкурс на лучшую организацию развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ;
- проведение открытого показа НОД с использованием маркеров игрового пространства в старшей группе на тему «Путешествие в страну Математики»;
- представление опыта работы в рамках муниципального конкурса профессионального мастерства «Воспитатель год России», на котором использовались маркеры игрового пространства и получена достойная оценка деятельности «Лучшая педагогическая находка», «Лучшее мероприятие с детьми».

## Заключение

Системная работа дала свои результаты: все участники педагогического процесса увидели интересные, увлекательные стороны игровой деятельности с маркерами игрового пространства, которые обеспечивают максимальную активизацию детей.

Данный проект позволил создать необходимую обучающую среду, обеспечивающую воспитанников всевозможными материалами для активного участия в различных видах деятельности. не тратя огромный финансовый и временной ресурс, что позволило значительно повысить эффективность образовательной деятельности.

Естественная, комфортабельная обстановка в группе, насыщенная предметным и игровым материалом, вызывает у детей эмоционально-положительное отношение к детскому саду, обогащает новыми впечатлениями и знаниями, побуждает к активной творческой деятельности, способствует интеллектуальному развитию детей.

Используя маркеры, каждый ребёнок имеет возможность самостоятельно организовывать и преобразовывать игровое пространство в соответствии со своими желаниями и склонностями. Действуя в игровой ситуации приближенной к реальным условиям жизни, ребёнок легче усваивает материал любой сложности.

Игровая деятельность педагога с детьми с использованием маркеров игрового пространства способна формировать привычку и желание думать, стремление узнать что-то новое, умение общаться со сверстниками и взрослыми, включаться в совместную игровую деятельность.

Представленный практический материал может использоваться педагогами в плане реализации как обязательной, так и вариативной части основной общеобразовательной программы дошкольной образовательной организации в индивидуальной и групповой формах работы в первую (вторую) половину дня.

## Список литературы

1. Концепция построения развивающей среды в дошкольном учреждении Петровский В.А., Кларина Л.М., Смывина Л.А., Стрелкова Л.П.. - М., 1993.
2. Концепция дошкольного воспитания. Давыдов В.В., Петровский В.А.. - М., 1989.
3. Концепция содержания непрерывного образования (дошкольное и начальное звено), утв. Федеральным координационным советом по общему образованию Министерства образования РФ от 17.06.2003.
4. Письмо Минобразования России от 17.05.1995г. № 61/19-12 «О психолого - педагогических требованиях к играм и игрушкам в современных условиях»
5. Федеральный Государственный Образовательный Стандарт Дошкольного Образования.
6. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях. СанПиН 2.4.1.3049-13, утв. постановлением Главного государственного санитарного врача России от 15.05.2013 № 26.
7. Савицкая, Н. М. Маркеры игрового пространства / Н. М. Савицкая, Л. О. Сафонова, О. И. Лаврентьева. — Текст: непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2016. — № 1 (4). — С. 118-127. — URL: <https://moluch.ru/th/1/archive/24/718/> (дата обращения: 03.02.2022).
8. Смирнова А. Н. «Многофункциональные ширмы».
9. Тихонова Л. Н. «Игровые маркеры как условие совершенствования социально – игрового пространства дошкольного учреждения». Сборник научно – методических материалов.
10. Интернет источники: <http://www.maam.ru>, <https://nsportal.ru>, <https://pedportal.net>.

Созданные маркеры игрового пространства

<p>Напольные многофункциональные маркеры для конструирования и мотивации к образовательной деятельности</p>	
<p>ширма для крепления баннеров, банкомат, изготовленные родителями</p>	
<p>баннеры для сюжетно-ролевых игр: «Сбербанк», «Кафе сладстена», «МЧС», «Центр здоровья»</p>	



<p>использование маркеров в сюжетно-ролевой игре</p>	
<p>макеты настольных ширм для формирования представлений мира профессий.</p>	
<p>использование макетов</p>	
<p>маркеры роли</p>	
<p>Мини-маркеры для стимулирования познавательных процессов и способностей детей дошкольного возраста(ширма-конструктор)</p>	

**Конспект НОД «Путешествие в страну Математики»  
для детей 5-6 лет**

**Цель:** стимулировать познавательную активность детей, их инициативу и самостоятельность в познавательной деятельности, побуждать к творчеству через технологию «Маркеры пространства».

**Задачи:**

**Образовательные:** познакомить детей с игровым предметом - маркером игрового пространства; закрепить навыки счета в пределах 5, продолжать знакомить детей с составом числа 5, учить раскладывать число 5 на два меньших, а из двух меньших составлять целое, используя маркер игрового пространства – ширмы.

**Развивающие:** развивать умение выполнять ряд последовательных действий в соответствии с задачей и предлагаемым алгоритмом деятельности; развивать умения рассуждать, навыки речевого общения; развитие умственных процессов - памяти, воображения, мышления, логики.

**Воспитательные:** воспитывать познавательный интерес к математике, любознательность, самостоятельность в организации игр со сверстниками.

**Ход деятельности**

Дети вместе с воспитателем становятся в круг.

Круг широкий, вижу я,  
Встали все мои друзья.  
Мы сейчас пойдем направо,  
А теперь пойдем налево,  
В центре круга соберемся.  
И на место все вернемся  
Улыбнемся, подмигнем  
Путешествовать пойдем

Дети выполняют упражнения в соответствии с текстом.

*Воспитатель:* сегодня я приглашаю вас отправиться в путешествие. А путешествие будет не простое, а волшебное. Далеко-далеко есть волшебная страна математики, там происходят чудеса и волшебство, нужно только быть находчивыми и внимательными. Я вижу, что вы готовы к путешествию. А на чем мы отправимся туда? Отгадайте загадку:

По волнам дворец плывет,  
На себе людей везет.

Правильно мы отправимся на корабле, строят корабль.

Вправо, влево посмотри,  
Что увидишь – назови!  
Всё в пути случиться может  
Надо быть внимательным.  
Всё у нас получится,  
Будет замечательно!



Вот мы и оказались в волшебной стране математике. Вставайте ребята за мной, идем дуг за другом, не отставайте.



По тропочке, по тропочке  
Шагаем дружно мы  
Закрой глаза, открой глаза  
А вот и лес, смотри!  
Лес мы вместе обойдем и  
животных там найдем.

Сколько всего животных живет в лесу? Назовите.

Игра «Жмурки»

- А теперь будьте внимательны!

Отвернись, повернись и скажи какого животного не стало.

Находят ключ.

- Ну вот ребята мы и оказались на полянке «Волшебства». Здесь и сундук стоит, может ключ этот сундук и откроет. Посмотрите здесь ширмочки лежат, эти ширмочки не простые, они волшебные. Садитесь ребята на цветы, игра с ширмочками. (преобразование ширмочек: поставили ширмочку гармошкой - книга-соединили обложку-снежинка – звезда- гармошка, собрали.

- Молодцы, вы теперь настоящие волшебники.

- А теперь я вам предлагаю отправится на полянку Умников. Там нас ждут очень сложные задания, поэтому возьмем с собой палочку вырубалочку – волшебные ширмочки.

Проходите за столы. Сделайте из ширмочки дорожку из пяти прямоугольников. На столах у вас лежит счетный материал, он нам нужен чтобы решить сложные математические задачи.

Под кустами у реки  
Жили майские жуки:  
Дочка, сын, отец и мать.  
Кто их может сосчитать?

Три зайчонка, два ежа  
Ходят вместе в детский сад.  
Посчитать мы вас попросим,  
Сколько малышей в саду?

Высоко задравши нос  
Заяц пять морковок нёс,  
Спотыкнулся и упал –  
Две морковки потерял.  
Сколько морковок у зайца осталось?

- Какие вы умники, все задачи решили. Берите наши ширмочки вырубалочки и отправимся в обратный путь.

- Смотрите впереди река, она широка и глубока.

Как нам реку перейти?

Может ширмочки нам помогут?

Как же их применить, давайте подумаем?

*Дети строят мост.*

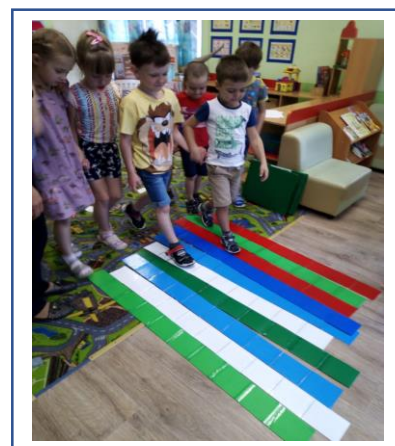
*Переходят реку парами.*

-Вот мы и вернулись в детский сад.


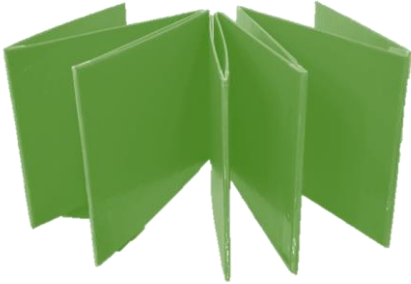


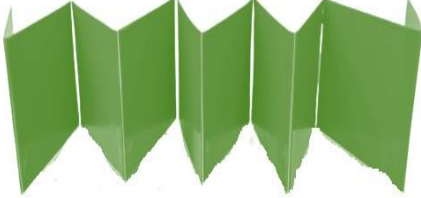
Ребята где вам больше всего понравилось?

Куда бы вы хотели вернуться?

Какой задание было самое трудное?



Инструкция к конструированию  
«Чудесные превращения»

<p>1</p> 	<p>2 «Книжка»</p> 	<p>3 «Снежинка»</p> 
<p>4 «Звезда»</p> 	<p>5. «Лес», «Горы», «Ширма», «Змея» и т.д.</p> 	

**Мастер – класс для педагогов  
«Поле чудес»**

Цель: создание условий для профессионального общения по обмену опытом работы по использованию мини маркеров в качестве конструктора.

Оборудование: столы, мини-маркеры для каждого игрока, ноутбук, проектор, экран, колонки, игрушка – машинка – приз победителю.

Здравствуйте уважаемые коллеги. Конструирование является мощнейшим стимулом развития внимания и памяти дошкольников, фантазии и воображения, логического и абстрактного мышления, творческой активности и дружелюбия. Используя мини маркеры, мы обеспечиваем условия для полноценной и разнообразной конструктивной деятельности, воспитываем не послушного исполнителя, а творца, помогая детям раскрыть свои аналитические способности и художественные таланты, почувствовать себя художниками и дизайнерами, развить ручные навыки и умения.

Чтобы ты заметно развивался  
И на месте не топтался,  
Чтоб фантазию ты проявлял,  
Я конструктор тебе взял.  
Из него сегодня ты построишь  
Домик сложный, если сможешь.  
А потом машину, корабли,  
Чтобы удивиться мы смогли.



1 слайд. Сегодня я предлагаю вам принять участие в образовательной деятельности в форме игре «Поле чудес». Предлагаю послушать правила игры: вопросы-загадки лежат в конверте, с помощью барабана выбираем задание. Отгадку нужно будет сконструировать за 5 мин. с помощью мини маркеров. Предлагаю выйти к столам пятерке игроков. Зрители будут наше независимое жюри. Звучит музыкальная заставка.



2 слайд. Итак, крутим барабан. Стрелка показывает на конверт с номером 3. Слушаем загадку: С листиками, но не куст,

Сшита, но не рубаха,  
Говорит, но не человек.  
Она всё знает – просто шок!  
А сама всегда — молчок!  
Чтобы с нею подружиться,  
Нужно чтению учиться.  
Игроки конструируют ответ.



3 слайд. На экране появляется правильный ответ – Книга



4 слайд. Крутим наш барабан, открываем конверт под номером 1.

С неба – звездой, а в ладошку - водой.  
Игроки конструируют ответ.



5 слайд. На экране появляется правильный ответ – Снежинка.



6 слайд. Крутим наш барабан, открываем конверт под номером 6.

А над нами, а над нами.  
Луг с волшебными цветами.  
Золотистые Цветы  
Расцвели среди темноты...  
Игроки конструируют ответ.



7 слайд. На экране появляется правильный ответ – Звезда



8 слайд. Крутим наш барабан, открываем конверт под номером 4.

Скажите, почему мой друг  
Спит без подушки, ест без рук,  
Зимой без валенок гуляет,  
А если рад — хвостом виляет?  
Игроки конструируют ответ.



9 слайд. На экране появляется правильный ответ – Собака



10 слайд. Крутим наш барабан, открываем конверт под номером 2.

Домом для меня, является река,  
Хвостик очень длинный, рубашка-чешуя.  
Захочешь ты меня, на крючок поймать  
Стащу я червячка, и уплыву опять.  
А как меня зовут? Скорей составь меня!  
Игроки конструируют ответ.





11 слайд. На экране появляется правильный ответ – Рыбка.



12 слайд. Крутим наш барабан, открываем конверт под номером 7.  
Не паровоз, не пароход,  
А из трубы дым идёт,  
Из бруса деревянный,  
Уютный, тёплый, славный!  
Игроки конструируют ответ.



13 слайд. На экране появляется правильный ответ – Дом.



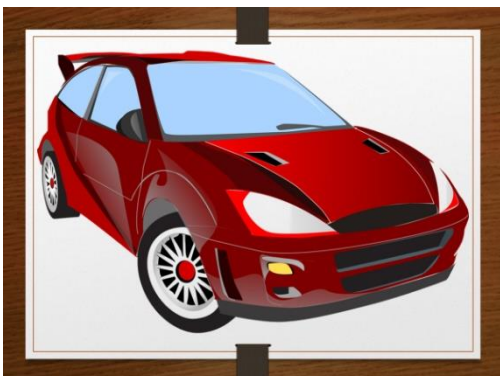
14 слайд. Крутим наш барабан, открываем конверт под номером 3.  
За деревьями, кустами,  
Промелькнуло будто пламя,  
Промелькнуло, пробежало...  
Нет ни дыма, ни пожара.  
Игроки конструируют ответ.



15 слайд. На экране появляется правильный ответ – Лиса



16 слайд. На барабане выпал приз!



17 слайд. Автомобиль!!! Уважаемые игроки сегодня у нас проигравших нет, все проявили свою смекалку и фантазию. Спасибо всем!

Игроки получают призы игрушечные автомобили.