

Изготовление мобильных элементов РППС.

Поиск идей по изменению РППС.

Современные дети живут и развиваются в эпоху компьютерных и информационных технологий. И поэтому приходится искать более увлекательные методы и игровые технологии для стимулирования познавательных процессов и способностей. Игра в дошкольном возрасте влияет на развитие всех сторон личности ребенка. Тематическое содержание сюжетов игры станет более разнообразным при использовании универсальных игровых маркеров. Маркеры игрового пространства представляют собой игровые предметы и конструкции, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет (игра).

Цель: создание условий для игры, для развития познавательных способностей, на основе практических действий, в которой дети будут проявлять самостоятельную активность, творчество и фантазию.

Маркеры игрового пространства помогают решать следующие **задачи:**

- Обогащать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности.
- Развивать познавательную активность детей, осваивать средства и способы познания, обогащать опыт деятельности и представления об окружающем.
- Развивать умение самостоятельно организовывать игры и упражнения.
- Воспитывать доброжелательные отношения со сверстниками в процессе совместной деятельности.

В соответствии с ФГОС развивающая предметно-пространственная среда должна обеспечивать возможность общения совместной деятельности детей и взрослых. А также среда должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Немаловажным является то, что наличие игровых маркеров помогает реализовывать гендерный подход в воспитании детей дошкольного возраста. Формирование гендерной идентичности мальчиков и девочек возможно лишь в среде, где мальчики и девочки имеют возможность общаться, играть, трудиться вместе, но при этом они могут проявить свои индивидуальные особенности.

Маркер: книга-панорама формата А3 изготовлена из трех устойчивых оснований, обклеена согласно тематической задумке распечатками. При

помощи маркеров можно обыграть огромное количество сюжетов: «Больница», «Библиотека», «Салон красоты», «Автомойка», «Шиномонтаж» и т.д. Эти книги-панорамы служат прекрасным дополнением для проведения НОД и дидактических игр.