

Маркеры игрового пространства



Маркеры игрового пространства — это игровые предметы и конструкции, указывающие на место действия, обстановку, в которых разворачивается сюжет. Также это может быть **уменьшенный предметный образец пространства** и объектов воображаемого мира.

Примеры маркеров игрового пространства:

- ширмы-трансформеры;
- игровые накидки;
- маркер «Коробка в коробке».

Маркеры игрового пространства отвечают современным требованиям ФГОС ДО:

- легко трансформируются, преобразуя пространство по замыслу;
- многофункциональны и вариативны;
- развивают детскую фантазию и воображение;
- активизируют двигательную активность;
- рассчитаны на все возрастные категории от 3 до 7 лет;
- имеют эстетический вид, занимают мало места при хранении.

Цель использования маркеров игрового пространства в предметно-развивающей среде ДООУ: создание условий для полноценного развития дошкольников по всем образовательным областям ФГОС в соответствии с конкретными особенностями и требованиями образовательной программы детского сада.

Задачи:

1) обогащать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности;

2) обогащать сенсорный опыт детей, совершенствовать аналитическое восприятие;

3) развивать познавательную активность детей, умение самостоятельно организовывать игры и упражнения;

4) воспитывать доброжелательные отношения со сверстниками в процессе совместной деятельности.