

**ПРОБЛЕМЫ
МОДЕРНИЗАЦИИ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ПРОЦЕССА
В ДОУ И ШКОЛЕ**



**Материал
пятого педагогического форума
Самарского региона
(первая часть)
Самара, октябрь 2021г. – май 2022гг.**

<i>Малахова Н.В., Мамистова А.А.</i> «Мир полон открытий»- организация познавательно-исследовательской деятельности с детьми дошкольного возраста	451
<i>Мальгавко М. В., Сеницына Н. А.</i> Информационно – практико - ориентированный проект в средней группе «Большое космическое путешествие».	452
<i>Мансурова Д.А., Халимова И.С.</i> Игры с блоками Дьенеша как средство разностороннего развития дошкольников младшего возраста	457
<i>Матюнина Н.В., Скивко О.А., Солдатова Т.В.</i> Сценарий квест-игры «Поиски Сокровища»	459
<i>Менибаева Л.Р., Хуснутдинова Т.Б.</i> Особенности организации игровой деятельности у детей раннего возраста	461
<i>Минебаева Г.А.</i> Конспект организованно-образовательной деятельности «Формирование элементарных представлений у детей младшего дошкольного возраста об одежде зимой посредством игровых технологий»	463
<i>Минеева Е. В., Морозова И. А.</i> Модернизация развивающей предметно – пространственной среды посредством маркеров игрового пространства	465
<i>Митина Е.Н., Мальцева О.А.</i> Виртуальная экскурсия в зоопарк города Новосибирск	468
<i>Мочалова Н.А.</i> Конспект непосредственно образовательной деятельности по алгоритмике для детей старшей группы «Подарки Деда Мороза».	472
<i>Муратова И.М.</i> Многофункциональное развивающее дидактическое пособие «Развивающий кубик «Времена года» как средство развития интеллектуальных способностей детей	474
<i>Нарженкова С. П., Морозова Р. Ф.</i> Квест - игра «Волшебный мир профессий».	476
<i>Нилова Е.В., Дорошина М.Ю., Новичкова Е.В.</i> Развивающая предметно-пространственная среда ДОО как средство повышения самостоятельной двигательной деятельности дошкольников	479
<i>Носкова Ю.Ю., Соколовская А.А.</i> Мастер – класс по изготовлению игрушки – снеговика из ваты	481
<i>Нуряева Г.З., Колесова Н.А.</i> Изучаем историю Самарского края с использованием авторской дидактической игры «Моя Губерния»	483
<i>Обожанова И.В., Великанова З.Х.</i> Конспект непосредственно - образовательной деятельности по познавательному развитию «Космонавтом стать хочу, скоро в космос полечу».	485
<i>Ольшиева И.В., Рудакова З.А, Генералова Л.В.</i> Проектно-исследовательская деятельность «Волшебница соль»	487
<i>Осипова Л.А., Серепенкова М.В., Плохова В.М., Порох А.С.</i> Развитие мышления и креативности у дошкольников с использованием друдлов	489
<i>Остаева Н.В.</i> Конспект образовательной деятельности по познавательному развитию в старшей группе «Как в поле рубашка выросла?»	491
<i>Пазникова Т.И., Чернова Г.И.</i> Экспериментирование как средство развития познавательной активности дошкольников	494
<i>Пахтелева Ю.В.</i> Элементы исследования на уроках математики	496
<i>Пильникова М.К., Плужникова М.А.</i> Роль коллекционирования в развитии познавательно-исследовательской деятельности дошкольников	498
<i>Плетнева А.М.</i> Без друга в жизни туго (развлечение для детей 6-7 лет)	500
<i>Подлужная О.Я.</i> Формирование функциональной грамотности через решение практико-ориентированных задач на уроках геометрии в 8 классе	503
<i>Подябина М.Н.</i> Лэпбук по сказке «Колобок»	510
<i>Полежаева И.С.</i> Творческо-информационный проект «Ю.Гагарин – первый космонавт, открывший путь к звездам»	512
<i>Потапкина Л.М., Яковлева Т.А.</i> Творческий проект «Шоколадная история»	513
<i>Пронина Ю.И., Ремизова О.Ю.</i> Дидактическая игра по познавательному развитию для детей младшего дошкольного возраста «Удивительные предметы»	515
<i>Прудникова А.А.</i> Интеграция знаниевой, практической и ценностной составляющих обучения истории на основе деятельностного подхода	517
<i>Пугаева М. Е.</i> Использование лэпбука «Дебют мыслителя» с дошкольниками 5 – 7 лет	519
<i>Рамазанова Д.А.</i> Конспект ООД на тему «Рождественская ель» с детьми старшего дошкольного возраста (интеракция технологий В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» и Круги Эйлера)	522



Модернизация развивающей предметно – пространственной среды посредством маркеров игрового пространства

Маркеры игрового пространства представляют собой игровые макеты-карты, подиумы, ширмы и конструкции, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет (игра).



Цель: создать условия для игры, развивать познавательные способности на основе практических действий, в которых дети будут проявлять самостоятельную активность, творчество и фантазию.

Маркеры игрового пространства помогают решать следующие задачи:

Способствуют обогащению самостоятельного игрового опыта детей.

Развивают все компоненты детской игры: обогащение игровых действий, тематики и сюжетов игр, умение устанавливать ролевые отношения, вести ролевой диалог, создавать ролевую обстановку, используя для этого, реальные предметы и их заместители, действовать в реальной и воображаемой игровой ситуации.

Воспитывают доброжелательные отношения между детьми в игре.

Дают детям возможность получать положительные эмоции и удовольствие от процесса игры.

Развивающая предметно-пространственная среда должна быть насыщенной, безопасной, доступной, вариативной, трансформируемой, полифункциональной.

Принцип комплексирования и гибкого зонирования позволяет детям в соответствии со своими интересами и желаниями в одно и то же время свободно заниматься, не мешая друг другу, разными видами деятельности: физкультурой, музыкой, рисованием, конструированием, шитьем, моделированием, экспериментированием. Они могут рассматривать альбомы и книги, слушать запись любимой сказки и т. д.

Маркеры условно можно разделить на настольные и на напольные. Мы начали с настольных маркеров игрового пространства. Сделали несколько сюжетов: «Лес», «Стадион», «Салон сотовой связи», «Африка», «Море», «Океан», «Степь», «Пустыня», «Робототехника», «Вокзал», «Тростниковое поле», «Горы», «Луг».



Дети с удовольствием обыгрывают сюжеты, используя конструктор, фигурки человечков, животных, машинки и другие дополнительные материалы, а место они совершенно не занимают. От настольных маркеров мы плавно перешли к напольным. И с помощью родителей мы изготовили из фанеры: маркер – «Автомобиль», который легко трансформируется в полицейскую машину, скорую помощь и такси (все детали на липучках, легко заменяются);



маркер – «Автобус», который трансформируется в трамвай, троллейбус и поезд. Тематическое содержание сюжетов игры с использованием многозначных маркеров разнообразны, чем при использовании традиционных маркеров (кухня, магазин, парикмахерская).

маркер «Корабль» изготовлен из полипропиленового листа, части которого склеиваются скотчем. Для безопасности корабль обклеивается самоклеющейся плёнкой. Этот маркер легко трансформируется в бассейн, песочницу, речку, дорогу, забор, арку. Используется не только для сюжетной игры, но и в совместной

деятельности, а также для двигательной активности (подлезание, перепрыгивание и различные виды ходьбы.)



маркер «Ракета» могут использовать как стиральную машину, раздевалку на море, подводную лодку, заправочную станцию для машин, льдину с прорубью и тоннель. Данные маркеры знакомят дошкольников (2-я мл. гр.) с профессиями. Его также можно использовать для развития двигательной активности в качестве мишени или ворот.



следующий маркер - «Дом». При помощи этого маркера можно обыграть огромное количество сюжетов: «Семья», «Больница», «Магазин», «Парикмахерская» и т. д. С этим маркером можно также играть и на ковре. При игре с этим маркером дети могут использовать как кукольную мебель, так и мебель, сделанную из конструктора «ЛЕГО», настольного конструктора или бросового материала. А для запуска сюжета детям предлагаются фигурки животных, солдатики, маленькие машинки, куколки, картинки с изображением окна, ковра, телевизора, природы и т. д. Для формирования элементарных математических представлений можно поиграть в состав числа, обучение счёту этажей, комнат. Также «Дом» можно использовать как подставку под выставку детских работ для родителей.



Также с помощью родителей мы изготовили универсальные многофункциональные ширмы из полипропиленовых труб для использования в игровой, театрализованной и познавательной деятельности детей.



Цель данного маркера: формирование коммуникативных навыков у дошкольников в процессе игровой деятельности. С помощью ширмы можно обыграть следующие сюжеты:

«Семья», «Детский сад», «Супермаркет», «Кафетерий», «Больница», «Парикмахерская», «Автозаправка», «Шиномонтажка».