

«Все мы родом из детства»... Эти прекрасные слова А. Сент-Экзюпери как нельзя лучше обращают нас к истокам нашей жизни, к пониманию того, что именно в нас самих, в наших детях поведёт нас разными дорогами наших судеб.

Именно в детстве, и часто на протяжении небольшого отрезка времени, как дошкольное детство, закладывается то, что во многом определяет нашу «взрослую» судьбу.

В условиях реализации ФГОС особые требования предъявляются к развивающей предметно-пространственной среде, а именно: оптимальность, целостность, многофункциональность, трансформируемость, вариативность (в непосредственно образовательной деятельности, в совместной деятельности и в самостоятельной деятельности ребёнка) , разнообразность игр.

Мы, как учителя-логопеды, проводя каждый год мониторинг и сталкиваемся ежедневно с трудностями усвоения речевого материала, бедного предметного, предикативного и атрибутивного словарного запаса, нарушениями в развитии лексико-грамматического строя речи, несформированностью фонетико-фонематических процессов, отставанием в развитии связной речи, нарушении смысловой и произносительной сторон речи, выраженным аграмматизмом, дефектами звукопроизношения, специфическими нарушениями слоговой структуры слов у детей-логопатов.

Основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра.

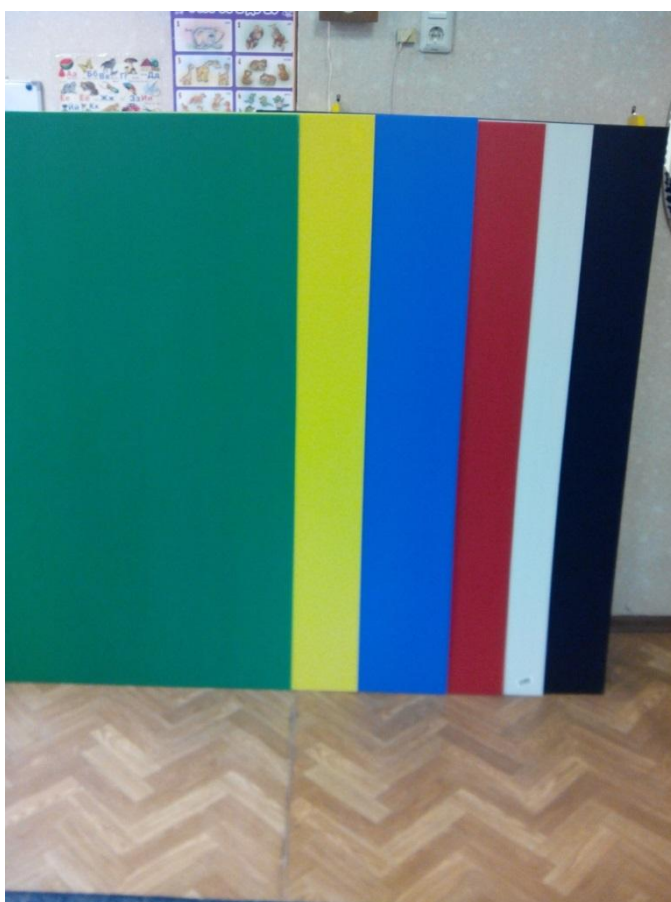
На значении игры для разностороннего развития ребёнка указывают многие педагоги. Выдающийся педагог К.Д. Ушинский писал: «В игре дите живёт, и следы этой жизни глубже остаются в нём, чем следы действительной жизни, в которую он не мог ещё войти по сложности её явлений и интересов... В игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями.»

В игре ребёнок бывает сильнее, добрее, выносливее, сообразительнее и,

конечно, проявляет большие фантазии и воображения, чем во многих других ситуациях.

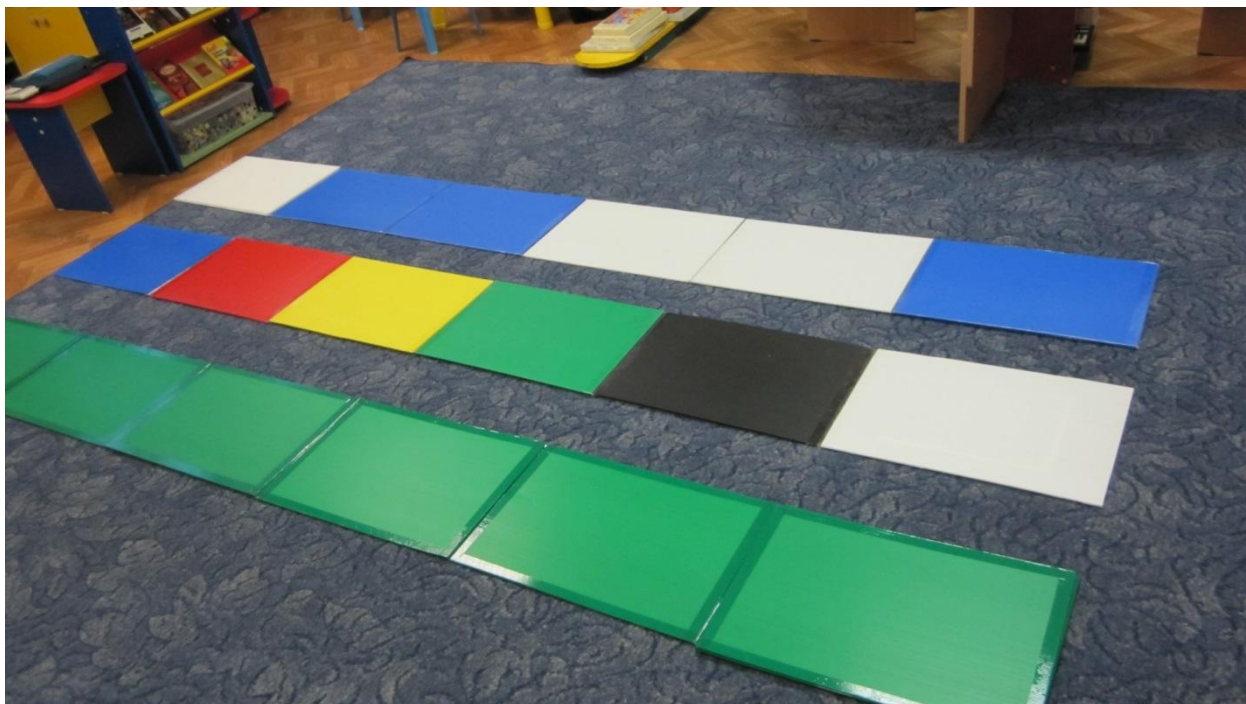
Учитывая всё это мы разработали и внедрили в свою работу, а затем предложили и воспитателям **маркеры игрового пространства.**

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 самолёт, и мост, и карусель, и т.д.



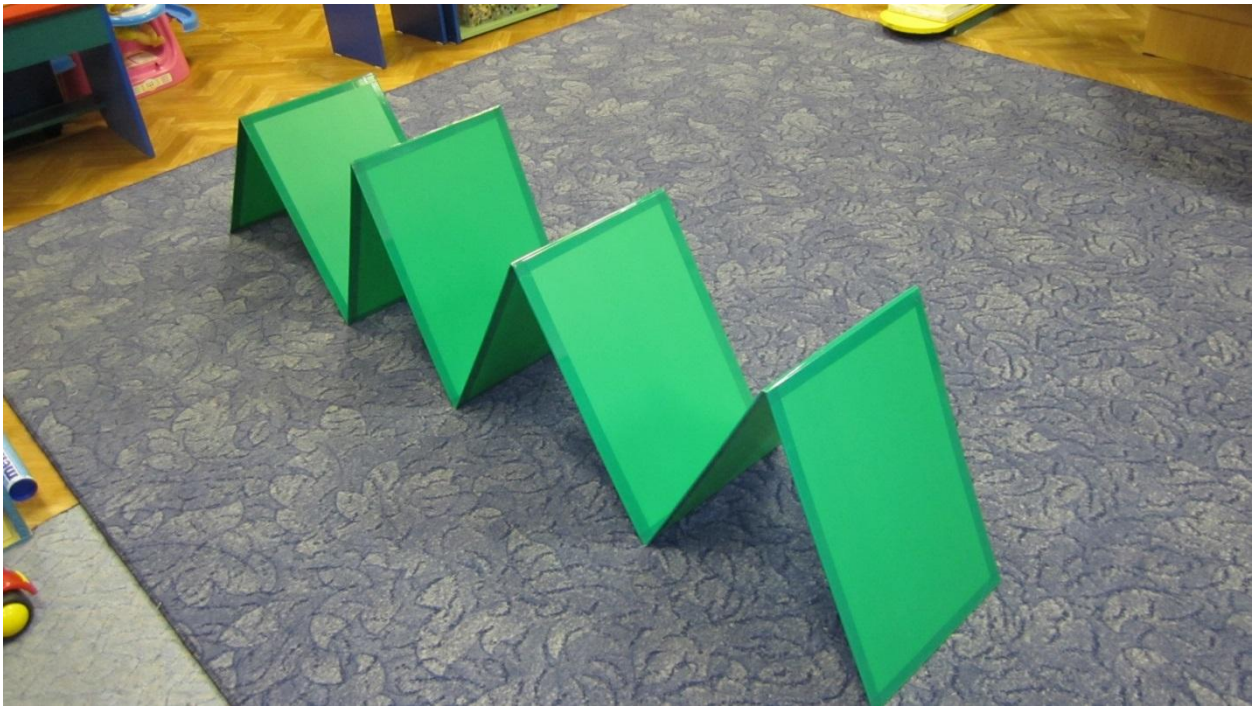
Для их изготовления мы использовали самые современные, доступные и безопасные для детей материалы: цветные листы полипропилена (красный, синий, зелёный, белый, жёлтый, чёрный), цветной скотч, канцелярский нож, линейку и карандаш. Из больших листов полипропилена мы изготовили детали для основных маркеров: прямоугольники  $45 \times 30$ , затем их соединили и обработали края цветным скотчем, получились многофункциональные

конструкции игрового пространства, которые легко складываются, переносятся и обрабатываются, что позволяет их использовать, как в помещениях, так и на улице. В сложенном состоянии маркеры занимают мало места, а в разложенном трансформируются в разнообразные масштабные объекты.



Получились основные маркеры: сине-белый из 10 прямоугольников, зелёный 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 чёрного цвета вырезали круги и обклеили их цветной плёнкой. Получилось из одной детали четыре разных предмета: колесо автомобиля, колесо поезда, спасательный круг, шасси самолёта, есть также дополнительные таблички «парикмахерская», «касса», «театр», «регистратура».

Используя маркер зелёного цвета мы можем получить лес, забор, тоннель, спортивный тренажёр.



Для пополнения и закрепления словарного запаса по лексическим темам: «Деревья», «Грибы», «Ягоды», «Цветы», «Времена года», «Птицы», «Дикие животные». Мы использовали маркер зелёного цвета «Лес». В тоже время этот маркер в середине занятия трансформируется в спортивный тренажёр, где реализуется двигательная активность детей. Координируя речь с движением, мы отрабатываем предикативный словарь: прокатывая мяч в отверстия друг другу, дети называют действия птиц (летают, порхают, сидят, клюют, высидивают птенцов, строят гнёзда) или как птицы подают голос (чирикают, каркают, кукуют, щебечут, стрекочат, курлычат, воркуют). Также можно закрепить знания детёнышей диких животных, один ребёнок называет маму, а другой детёнышей.

Данные конструкции могут служить для игр на основе лексических тем:

«Какие деревья растут в лесу?»

«С какого дерева слетел листок?»

«Сосчитай орешки, шишки, грибочки у белочки»



«Какие ягодки в корзинке у Мишки?»

и т.д.



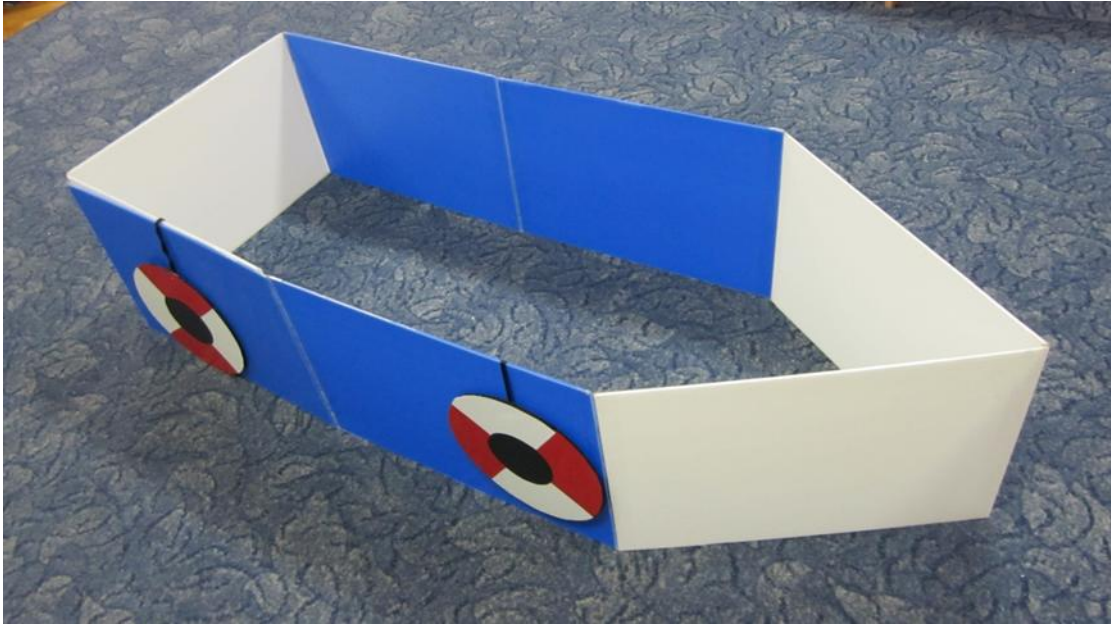
Используя маркер сине-белого цвета, мы можем трансформировать его в «корабль» и предложить детям отправиться на нём в морское путешествие.

Отрабатываются лексические темы «Обитателей морей и океанов», «Речные рыбы», «Животные жарких стран», «Профессии на корабле».

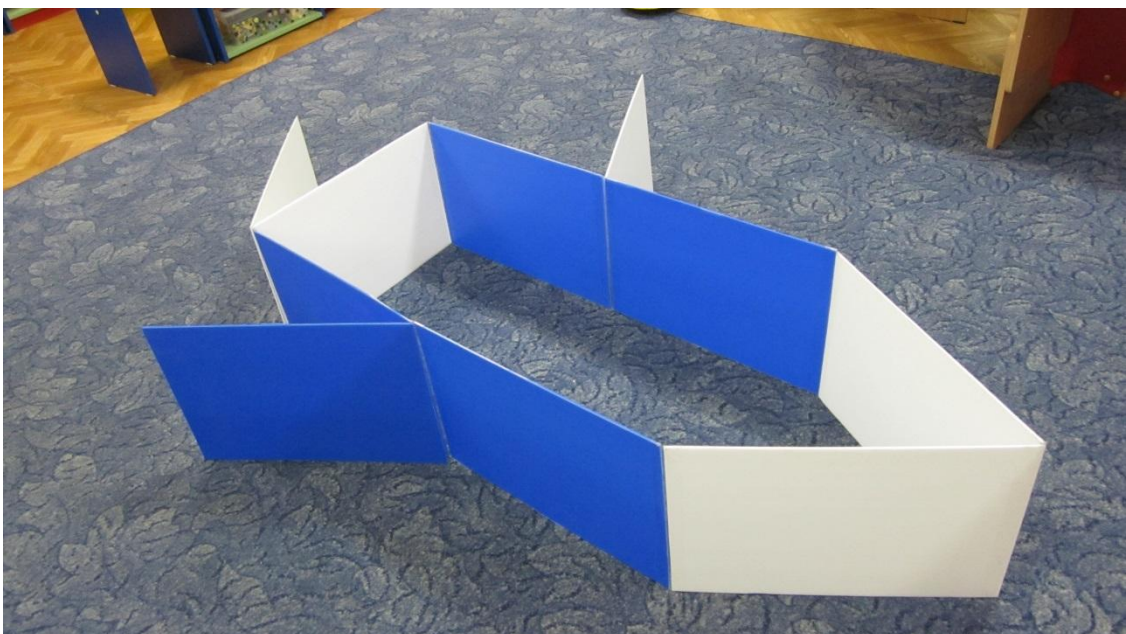
Развиваем грамматический строй речи: образовываем притяжательные прилагательные (*Я вижу дельфиний хвост, акулюю пасть, черепаший панцирь и т.д.*), (*За пальмой спрятался жираф, потому что я вижу жирафью шею*) и т.д.

Знакомство с профессиями на корабле, развитие глагольного словаря «Кто что делает?» (Примеры: *Капитан управляет кораблём, кок готовит еду, матрос моет палубу, боцман смотрит в бинокль, рулевой стоит на вахте*).

Если это рыболовецкая лодка, то закрепляется название речных рыб и согласование их с числительными (*Я поймал две зубастых щуки, пять колючих ершей, трёх серебристых лещей и одного сома*).

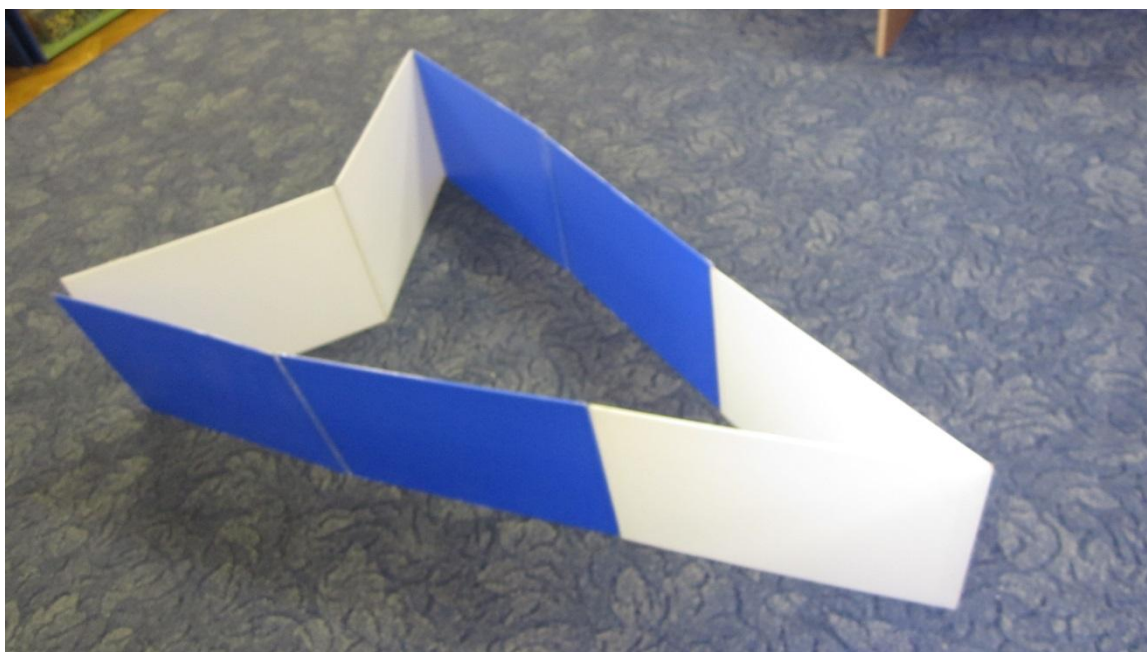


В любой момент наш корабль или лодка может превратиться в самолёт или космический корабль, достаточно изменить конструкцию корабля и поменять спасательный круг на шасси и можно предложить детям отправиться на Северный полюс (отрабатывается речевой материал по теме: «Животный мир Севера», выполняется слоговой и звуковой анализ названий обитателей Севера, предложно падежные конструкции). *Нарвал выныривает из воды. Морж отдыхает на льдине. Белый медведь охотится на тюленя и т.д.*



А можно полетать над городом Санкт-Петербург и разглядеть музей под открытым небом. *Пролетели над Невой, под Дворцовым мостом. Облетели*

*вокруг Петропавловской крепости, покружили над Медным всадником, приземлились на Марсовом поле и т.д. Можно использовать игру «Доскажи словечко» (Медный... всадник, Дворцовая ... площадь, Ростральные ... колонны, Исаакиевский ... собор)*



Если мы полетим в космос на ракете, то можно назвать планеты на заданный звук: на гласный – *Уран*. на мягкий согласный – *Венера, Земля, Меркурий, Нептун*; На твёрдый согласный – *Марс, Плутон*.

Маркер жёлто-красного цвета трансформируется в дом, отрабатывается речевой материал по теме: «Семья».





Если повесим табличку «Касса», «Театр» можно отработать связную речь, диалогическую и монологическую речь, слоговую структуру сложных слов, автоматизировать поставленные звуки, познакомить с устным народным творчеством и произведениями детской художественной литературы. Театр может быть теневой, перчаточный, бибабо, с использованием масок и другие.



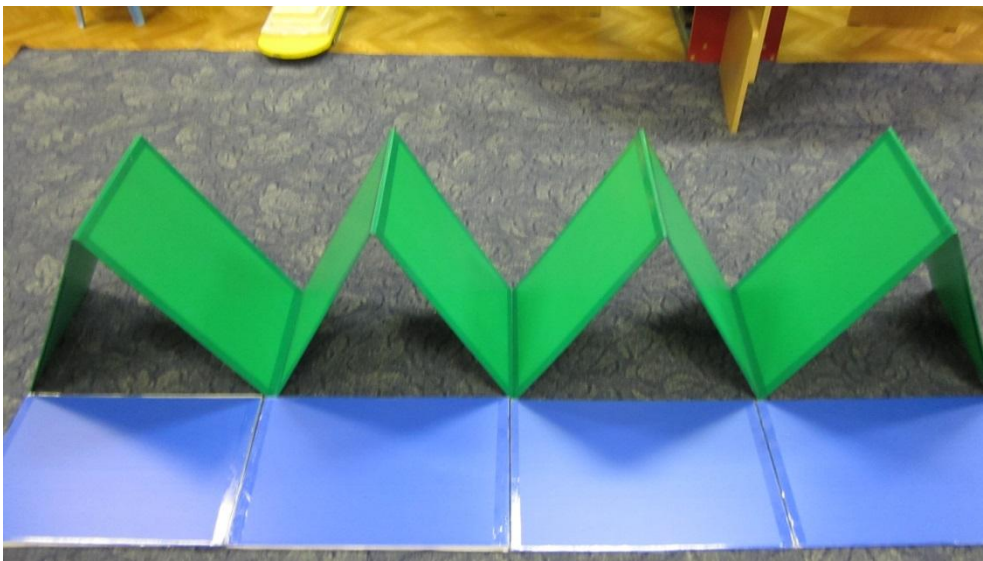




Маркеры можно комплектовать и дополнять друг другом. Например: «грузовик» получается из маркера зелёного цвета (кузов) и маркера жёлто-красного цвета (кабина).



«Лес и речка» получаются из маркеров синего и зелёного цвета.

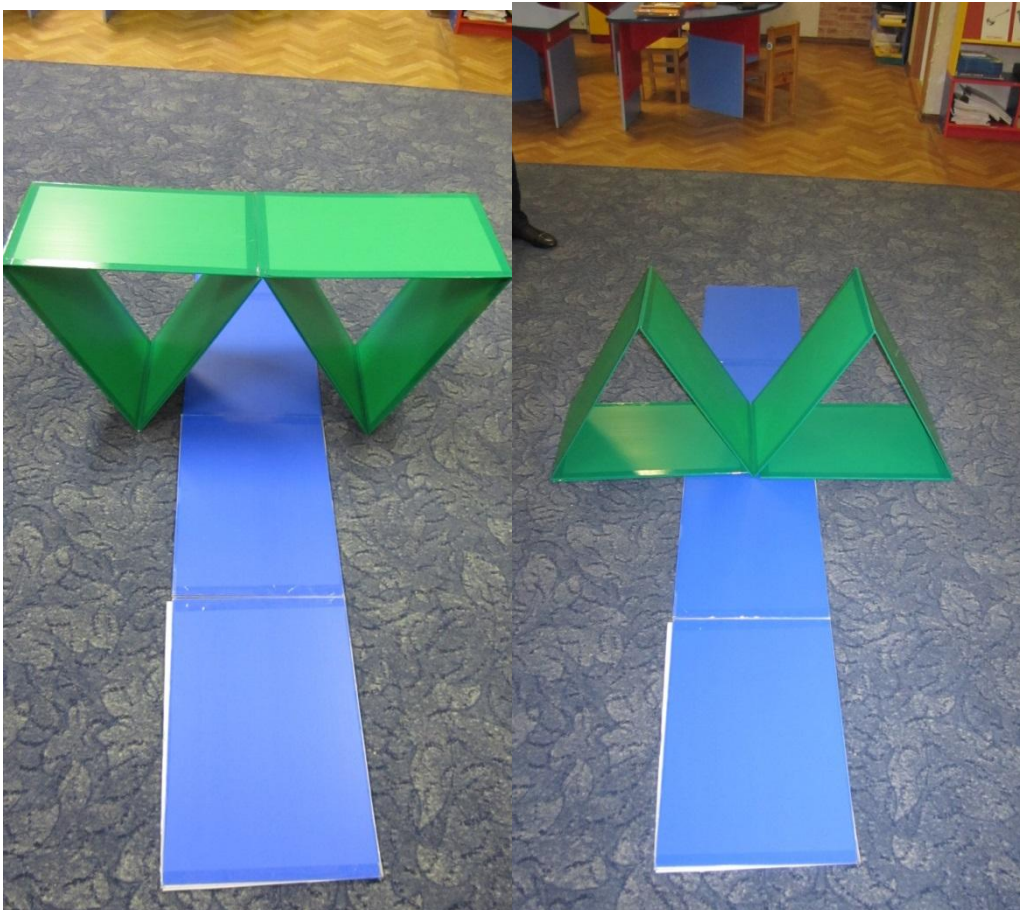


«Поезд» получается из маркеров зелёного и жёлто-красного и синего цвета.



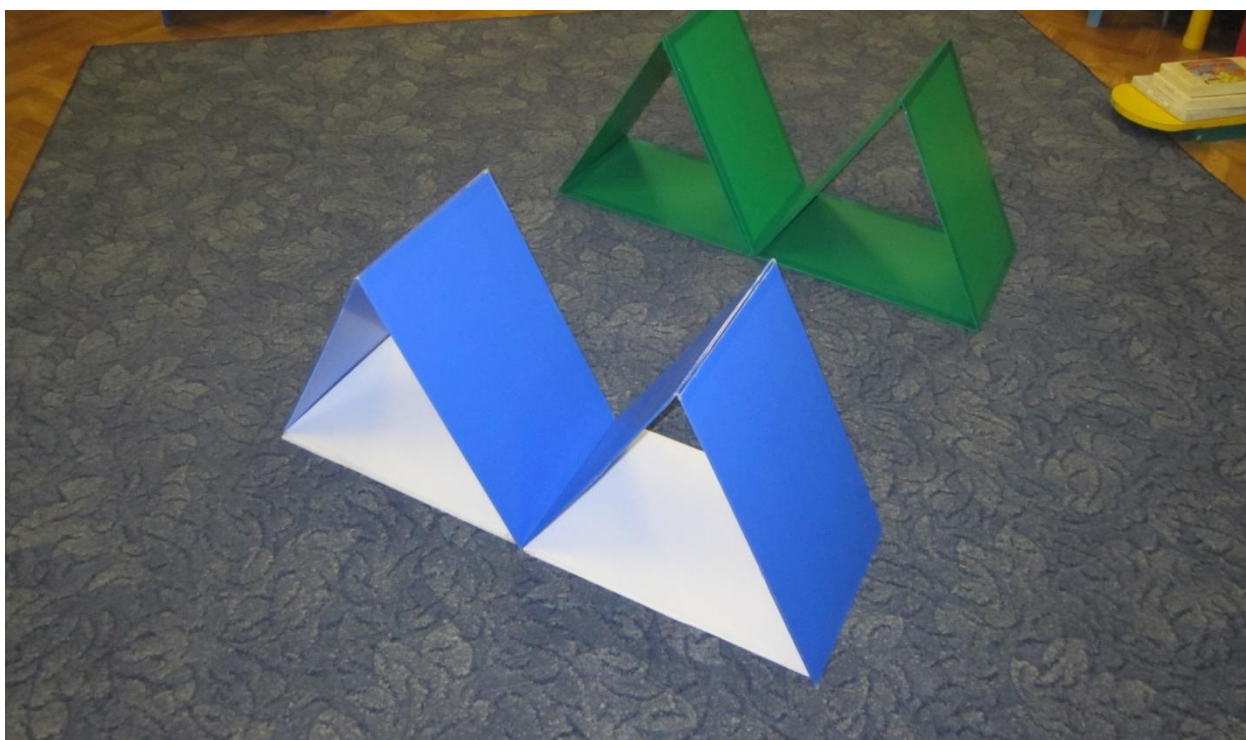


Можно построить «мост над рекой»(река – синий маркер, а мост – зелёный)  
или «плотину»





Из двух маркеров можно построить «двойные ворота».

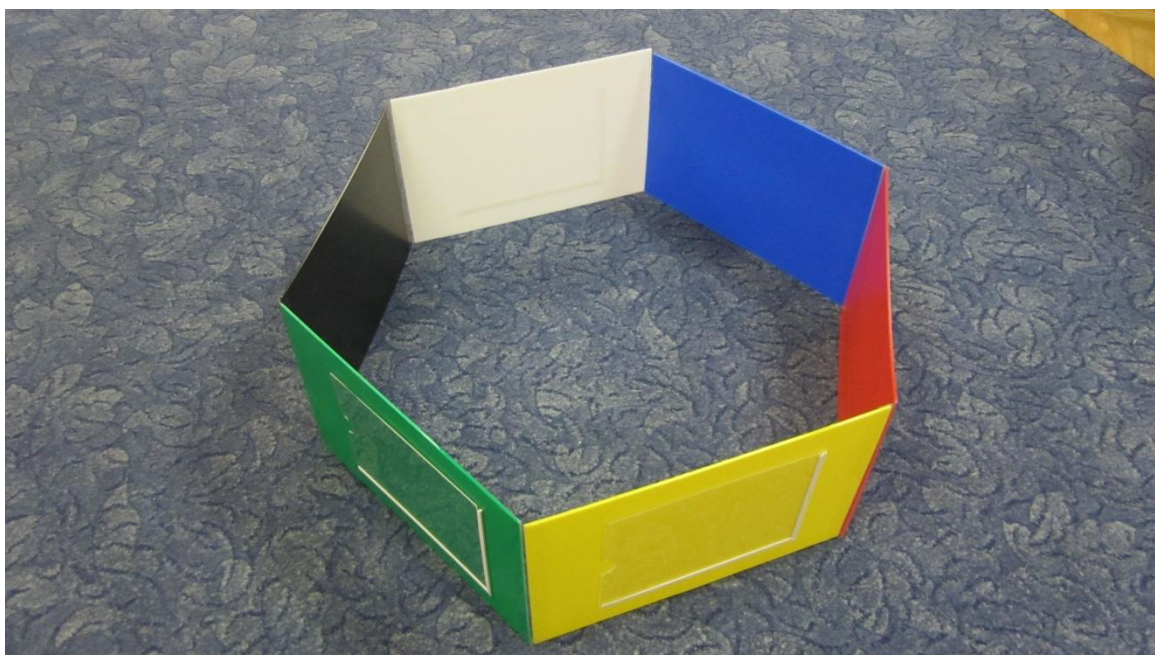


Из прямоугольников разного цвета (синий, жёлтый, красный и зелёный) мы изготовили маркер «Времена года», который используем для закрепления и обобщения знаний по временам года.

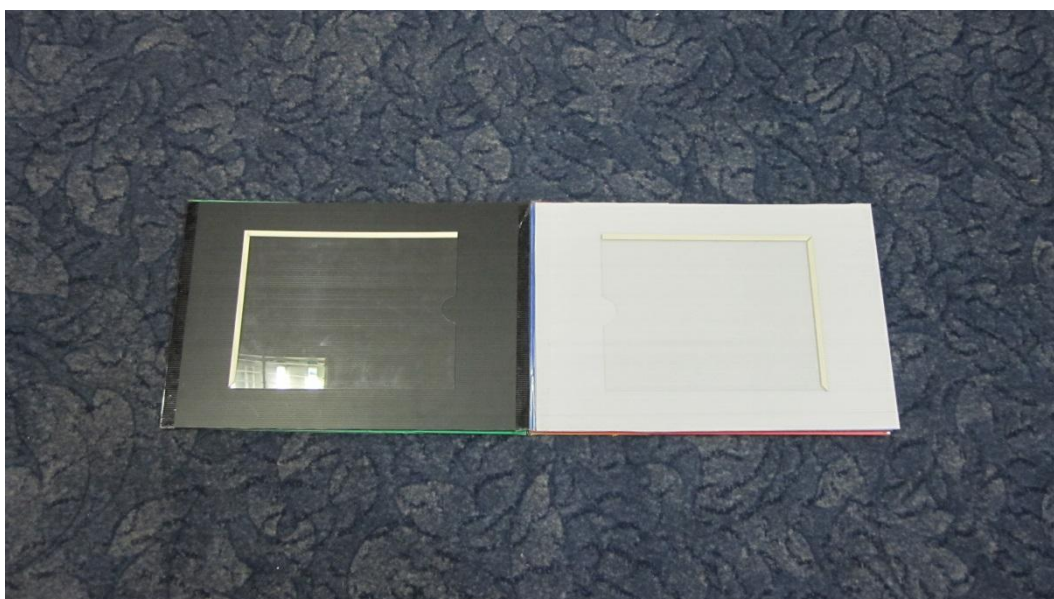
Маркер «Карусель» состоит из 6 разноцветных прямоугольников, к которым с одной стороны прикреплены прозрачные карманы. Этот маркер многофункционален. Его мы используем для автоматизации поставленных звуков (в кармашки вставляются нужные буквы). Ребёнок должен придумать слово с заданным звуком в нужной позиции. Для закрепления фонематического анализа и синтеза, слоговой структуры слов в кармашке вставляются цифры и перед детьми ставятся определённые задачи: подобрать слова с заданным количеством слогов или подобрать слово с определённым количеством звуков или придумать предложение с заданным количеством слов. Можно вставлять картинки по лексическим темам и закреплять материал.

Для развития психических процессов (внимания, мышления и воображения) вставляются любые картинки, которые надо объединить в единый связный

рассказ. В кармашки можно вставить схемы слов, а дети должны соотнести предложенные картинки со схемой или придумать своё слово на заданную схему.



Маркер «Карусель» можно трансформировать в треугольник, состоящий из красной, зелёной и синей части. Дети по кругу движутся под музыку вокруг, а по окончании музыки останавливаются и придумывают слова на заданный звук, если возле красного прямоугольника - то на гласный звук, возле синего – то на твёрдый согласный звук, возле зелёного – то на мягкий согласный звук.



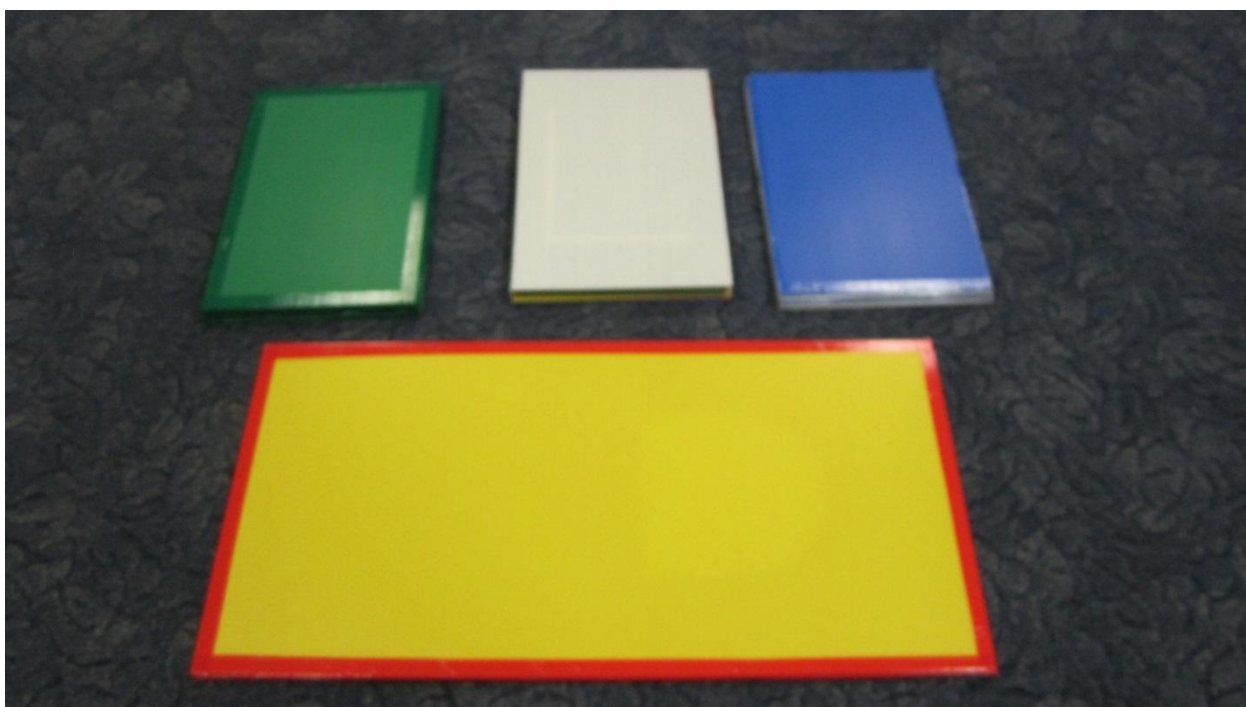
Маркер «Карусель» может превратиться в маркер «Домино», состоящий из белого и чёрного прямоугольника. Кладём маркер на пол, дети стоят по краям напротив друг друга и кидая мяч называют существительные в единственном и множественном числе в именительном падеже, а затем и в родительном падеже – Игра «Один - много».

Игра «Назови ласково» (назвать слова с уменьшительно-ласкательными суффиксами).

Игра «Скажи наоборот», «Скажи по-другому» (назвать антонимы и синонимы)

Придумать слова на определённый звук, слог, с определённым количеством слогов и т.д.

Также все перечисленные маркеры можно использовать для аналога игры «Умники и умницы», что бы проверить и закрепить полученные знания по любым темам.



Предоставленный материал будет актуален для использования в работе как логопедов, так и воспитателей, а также работников образования в условиях



реализации ФГОС, так как организация современного педагогического процесса в образовательных организациях, реализующих образовательную программу дошкольного образования, требует от педагогических коллективов, своеобразной материальной среды.

Предметная среда в образовательной организации выполняет образовательную развивающую, воспитывающую, стимулирующую, организационную, коммуникативную функции. Но самое главное она работает на развитие самостоятельности и самостоятельности ребёнка.