

Работая над темой по самообразованию «Создание предметно-пространственной среды, как средство реализации ФГОС ДО в работе учителя-логопеда» я решила обогатить предметную среду своего кабинета игровыми маркерами.

В федеральном государственном стандарте об образовании в разделе 3.3.4 определены требования к предметно-пространственной среде в образовательном учреждении. Она должна быть:

- содержательно-насыщенной
- трансформируемой;
- полифункциональной;
- вариативной;
- доступной;
- безопасной.

Для эффективной работы, комфортного пребывания ребёнка, оптимальной организации своей деятельности кабинеты логопедов, более чем насыщены различными материалами. Но я решила на этом не останавливаться.

Учитывая выше изложенные требования, и не забывая о том, что основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра, **разработала и внедрила**, а затем **предложила** и воспитателям маркеры игрового пространства.  
ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ.....

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.

Получились многофункциональные конструкции, которые легко складываются, переносятся и обрабатываются, что позволяет их использовать, как в помещениях, так и на улице. В разложенном состоянии трансформируются в разнообразные масштабные объекты.

Мы на своих применяем .....

При использовании маркеров **реализуется** двигательная активность детей. Координируя речь с движением, мы отработываем **предикативный словарь**.

Прокатывая мяч в отверстия друг другу, дети называют действия птиц (*летают, порхают, сидят, клюют, высиживают птенцов, строят гнёзда*) или как птицы подают голос (*чирикают, каркают, кукуют, щебечут, стрекочут, курлычут, воркуют*). Также можно закрепить знания детёнышей диких животных, один ребёнок называет маму, а другой детёнышей.

Маркер «Карусель» *многофункционален*, состоит из 6 разноцветных прямоугольников с натянутыми нитями, на которые педагог или дети (в зависимости от поставленной задачи) прикрепляют картинки, схемы с заданным количеством, звуков слогов, слов в предложении. Можно использовать картинки по лексическим темам и закреплять материал.

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

Через куст перешагнёт тот, кто повторит цепочку слогов.

Китайская мудрость гласит:

«Расскажи мне, и я забуду.

Покажи мне, и я запомню.

Дай мне действовать самому, и я пойму»

Игры:

«**Морская прогулка с рыбной ловлей**» (закрепление материала по теме «Водный транспорт», «Морские обитатели» работа над построением предложения.

«**Вспомни сказку и назови главных героев**» (систематизируем, проверяем знания детей)

«**Оркестр**» Для игрового поля может быть не только полипропиленовое, но и на банерной основе.

Проявить творчество и придумать свою игру. Время на подготовку 5 минут. А потом команды презентуют друг другу игры.

