Тема: **«Технология макетирования в ДОУ как инновационная форма образовательного пространства »**

«Скажи мне - и я забуду,

покажи мне – и я запомню,

дай мне сделать – и я пойму»

Конфуций

 Игра – это ведущий вид деятельности дошкольников, главное содержание детской жизни. Играя, ребенок познает окружающий мир, приобретает новые знания, умения и навыки, учится осуществлять поиск, мыслить и творить.

Развивая и обогащая предметно-развивающую среду в группе, можно заметить, что дети быстро теряют интерес к знакомым играм и игрушкам, игровой материал скапливается и остается невостребованным после нескольких применений, и очень часто, вне занятий, игровой материал теряет свою ценность.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО) определяет, что развивающая предметно-пространственная среда должна быть вариативной, содержательно-насыщенной, полифункциональной, трансформируемой.

 Перед педагогами детского сада встает вопрос, как реализовать современные требования к развивающей среде в ограниченном пространстве группового помещения. Одним из вариантов решения данной проблемы, является технология макетирования, создание моделей-макетов.

**Макет** - это, уменьшенная модель пространства и объектов воображаемого мира.

Макет - это результат конструктивно - творческой деятельности и очень привлекательное игровое пространство. Он может быть напольным, настольным, подиумным (на специальных подставках, настенным (объекты на переднем плане, а изображение на заднем). Форма и дизайн макетов ориентированы, прежде всего, на безопасность и возраст детей.

Н.А. Короткова условно делит макеты на два типа: макеты-модели и макеты-карты.

 Макеты-модели - целостные объекты, направляющие воображение ребенка в основном на события, происходящие «внутри» этих объектов (макет

«Кукольный дом» - это комната с предметами мебели и куклами).

Макеты-карты - это плоскости с планом - схемой и объектами-маркерами пространства, отображающие определенную территорию. Макеты-карты направляют ребенка на развертывание сюжетных событий, «снаружи», вокруг оформляющих эту территорию объектов (макет «Улица города»).

Так же может быть универсальный макет - это всего лишь знак, «наводящий» детей на возможную воображаемую ситуацию, объединяющий участников совместной игры, очерчивая границы игрового пространства, в рамках которого осуществляется «сборка» игровых замыслов в общем сюжетном движении. Универсальные макеты служат основой для организации сюжетной игры с мелкими игрушками.

При планировании игр с универсальными макетами используются

 **Приемы:**

- создание предметно игровой среды макетов;

 - придумывание новых сюжетов, объединяя несколько макетов, соединяя в

сюжет реалистические и фантастические события;

- презентация дополнительного материала для игры-макета;

- беседа после игры -выделение интересного сюжета, ролевого поведения

детей.

 **Принципы:**

-принцип последовательности и системности обучения;

-принцип перехода от репродуктивных видов мыслительной деятельности, через

поэтапное освоение элементов творческой конструкторской деятельности;

-принцип доступности;

-принцип свободы выбора ребёнком видов деятельности;

-принцип создания условий для самореализации личности ребёнка;

-принцип динамичности;

-принцип результативности и стимулирования;

-воспитание и обучение в совместной деятельности педагога и ребёнка.

 **Организация игр** происходит, таким образом, где каждый ребенок:

**-**удовлетворяет свои интересы;

**-**реализовывает свои возможности;

**-**создает игровой сюжет и реализует его;

**-**проявляет индивидуальные особенности речевого творчества.

 **Средства и способы реализации практики:**

 В организации и проведении игр детей с макетами следуем определенному алгоритму.

**Первым этапом является предварительная работа, которая включает:**

-обогащение личного опыта детей через беседы, рассматривание картин, чтение художественной литературы и применение икт.

- обсуждения с детьми «На какую тему они бы хотели видеть игровое пространство, какими играми они желали бы его дополнить?»

 **Вторым этапом является изготовление макета, и наполнение предметным материалом**. Игра с макетом начинаться уже в процессе его создания.

 Работа включает элементы конструирования и художественного изобразительного творчества. В процессе создания макета каждый ребенок вправе выбирать наиболее привлекательный вид деятельности: конструирование, моделирование, лепку, аппликацию.

Процесс макетирования, строится на игровых методах и приемах которые перерастают в увлекательную игру. Наполнение и дополнение макета игровым предметным материалом вносится, как самостоятельно детьми, таки с рекомендательным характером в зависимости от ситуации, предложив те или иные сочетания игровых предметов, персонажей для определенной тематики, либо их сочетания.

 **Третий этап – это процесс развития и активизации игры с макетом,**

где созданное игровое пространство дополняется детьми новыми предметами материалами, используются предметы-заместители, совместно придумываются игры, рассказы, сказки, которые в дальнейшем служат игровым сюжетосложением. Детям предоставляется возможность для самостоятельной игры, если игра переходит в однообразный характер, то на правах партнера, совместно строится новый сюжет.

Каждый макет может использоваться в отдельности или в сочетании, с

другими, что также служит дополнительным стимулом к развертыванию нового сюжета.

Для игры детей так же предлагается незавершенный продукт - макет, требующий заполнения. Игровое пространство подобного макета дает детям возможность упражняться в придумывании ситуаций, что положительно сказывается на развитии воображения и образного мышления.

 Играя с макетами, дети сами создают воображаемую ситуацию, соединяя реальные и сказочные, фантастические события.

Метод макетирования призван объединить детей одной группы, и служит как предметно – развивающая игровая среда для получения, закрепления и расширения знаний, как на занятиях, так и в свободной деятельности детей по различным темам, связывая их сюжетосложением, свободно проявляя индивидуально - стилевые особенности детей в игре.

На каждом возрастном этапе, детская игра имеет свои особенности. Для старших дошкольников большое место занимает режиссерская игра.

 Для того чтобы, игра получила свое развитие, совместно с детьми на партнерских отношениях происходит моделирование привлекательного игрового пространства: объектов, социума, природы, окружающего мира.

 Ребенок, применяя полученные знания, описывает, сравнивает, рассуждает и, обобщая объекты, приходит к выводу через развитие доказательной речи, а значит, развивается логическое мышление, выразительность и связанность речи, пополняется словарный запас.

 Далее создавая воображаемую ситуацию, ребенок, придумывает события с персонажами, и отождествляя себя с ними или дистанцируясь от них, выполняет одну или несколько ролей, развивая сюжетосложение, моделируя реальные социальные отношения в игровой форме.

 Объединив процесс создания макета и режиссерскую игру, дополняя новыми предметами и элементами, позволяет воплотить, широкий спектр игровых замыслов комбинируя известные события, создавать их новые сочетания и это становится веселой увлекательной игрой, как на занятии так и в свободной игровой деятельности продолжение которой плавно переходит из одной игры в другую, в течении длительного времени.

 Таким образом, предоставляя ребенку возможность, создать основу для его творческой деятельности, почувствовать себя в какой- то мере творцом, игрового пространства, опираясь на уже готовые образы, сформировать свои, более конкретные, детализированные, индивидуальные игры, способствующие развитию инициативы и волевого усилия фантазии, сочинительства, созданию разнообразных игровых замыслов.

Макеты возможно использовать при организации различных видов детской деятельности:

* познавательно-исследовательской,
* коммуникативной,
* изобразительной,
* конструирования из разного материала,
* игровой деятельности (дидактические игры, сюжетно-ролевые игры, режиссерские).

Играя с макетами, ребенок закрепляет и обобщает знания по той или иной теме, познает социальное окружение жизни, окружающий мир, активизирует и обогащает лексический словарь, развивается монологическая и связная речь, а так же логическое мышление, память, внимание, воображение, фантазия, формируются навыки сочинительства, творческие способности, общая и мелкая моторика. Воспитывается доброжелательность, коммуникативные навыки, умение работать в коллективе создавая воображаемую ситуацию и выполняя одну или несколько ролей, моделируя реальные ситуации или социальные отношения в игровой форме.

Достоинство макета в том, что он дает возможность вариативного использования образовательных тематических игр и может быть дополнен разнообразным предметным материалом.

 Использование игровых макетов в развивающей предметно-пространственной среде отвечает принципу интеграции образовательных областей: коммуникации, познанию, социализации, чтению художественной литературы, безопасности, художественному творчеству.

 В результате у детей развиваются интегративные качества личности:

 -эмоциональная отзывчивость;

 -любознательность;

 -активность;

-умение взаимодействовать с взрослыми и сверстниками.
 В образовательном пространстве макеты, способствуют поисковой деятельности и познавательной активности каждого ребенка.

**Таким образом**, работа с использованием игровых макетов позволяет разнообразить содержание образовательной деятельности. Макет является связующим звеном разных форм взросло-детской деятельности и свободной детской активности. Организуя предметно – игровую среду с использованием макетов в группе, появляется возможность решать задачу, связанную с развитием у детей сюжетосложения и свободного проявления их индивидуально – стилевых особенностей в игре.

Я убеждена, что макетирование займет достойное место в игровой деятельности детей в детском саду. Главное, чтобы игра с макетами стала увлекательной, продолжение которой дети бы ждали с нетерпением.