**Описание практики**

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

**Место реализации практики:**

* Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Ветерок», п. Светлый, Березовский район, ХМАО – Югра, ул. Набережная 59 «А»
* Лещева Лариса Анатольевна – воспитатель, тел. 89224416254 e-mail poluckarova@yandex.ru

**Актуальность практики**

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.

Большое значение в развитии игровой деятельности дошкольников имеет технология макетирования, создание моделей-макетов.

Макеты — это модели, представляющие собой уменьшенные объекты.

Макетирование — это творческая конструктивная деятельность детей, создание специального игрового пространства. Макет многофункционален, и его применение в работе носит разноплановый характер, что даёт возможность решать многие задачи и имеет огромное значение и для интеллектуального развития детей. Он может быть использован в соответствии с замыслом ребенка, сюжетом игры, что способствует развитию речи, творчества и воображения.

По мнению молодых ученых М. Н. Клевцова, С. Ф. Ходеева, макеты — это формы организации образовательного пространства, способствующие развитию творческого познавательного мышления, поисковой деятельности и бескорыстной познавательной активности каждого ребенка, это настоящий кладезь для развития речи как, для самых маленьких, так и для детей старшего возраста.

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.

**Инновационный характер практики**

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, позволяетвоплотить, широкий спектр игровых замыслов комбинируя известные события, создавать их новые сочетания и это становятся 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.

**В рамках реализации практики бала поставлена цель и решались следующие задачи:**

**Цель**: создание условий для развития речевой и творческой деятельности и эффективного проведения игрового и образовательного процесса на макетной основе, как одного из универсальных средств обогащения субкультуры дошкольника.

**Задачи:**

1.Закрепить и обобщить знания детей по разным темам с решением конкретных задач на основе макета (*моделирование ситуации*).

2.Формировать навыки сочинительства, творческие способности.  
 3.Инициировать самостоятельный выбор игровых предметов-заместителей, художественных материалов, инструментов, способов и приемов реализации замысла, (*игры, изобразительной, конструктивной деятельности*), самостоятельное создание дополнений, обобщение предметной среды.

4.Развить коммуникативные навыки, монологическую и связную речь, логическое мышление, психические процессы, общую и мелкую моторику рук.

5.Воспитывать доброжелательность, эмоционально-положительное отношение и интерес к процессу макетирования, умение работать в коллективе.

6.Обеспечить участие семьи в процессе творческого развития детей средствами макетирования.

**Содержание практики**

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.

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.

**Значимость макетирования:**

-способствует развитию речи детей;

-закрепляетматематическиепонятия:пространство, количество, счет,размер и др.;

- развивает детское игровое творчество.

-активизирует мелкую моторику рук и сенсорное восприятие;

-воспитывает сотрудничество.

**Виды макетов**:

-напольные;

-настольные;

-настенные.

**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 макетаигровым 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.

***Макет «Наш лес»***

Дети, знакомятся с типами леса, видами деревьев, кустарниками, играя «деревья – эмоции», «с какого дерева листок», «большой маленький», «строение дерева». Познают жизнь диких животных в разное время года, сравнивают внешний вид животных и птиц, играя в лесников и следопытов узнают: «кто что ест», «кто живет в земле, в траве, на дереве», «чей хвостик», «чьи следы», узнают животное по описанию, прячут животное от хищника, рассказывают о животном при помощи мнемотаблицы. Дополнив пособием «день и ночь» дети расширяют знания о животных и птицах ведущихдневной и ночной образ жизни, рассуждая о жизненномцикле в природе, делаявыводыо значении леса в жизни животных.

Добавляя новое игровое пространство

**«Целебные травы»** играя в игру «зеленая аптека», дети знакомятся с названиями целебных трав, инсценируют игру - сказку «как лечебные травы помогли животным лечится в лесу», рассуждают на тему: «влияние целебных трав на организм человека» и способ их применения для лечения человека, в каком виде их можно употреблять и как хранить, приходят к выводу, дополняя игру новым макетом

**«Фитокафе»** дети,рассуждают о том, что еще может быть полезно людям в лесу и приходят к выводу: грибы и ягоды, играя в игру «собери лесные ягоды», «собери грибы» с уточнением понятий «съедобное не съедобное». Закрепляют и расширяют знания, делают выводы, подводя детей к теме о «значении леса в жизни людей» и о том какой вред может причинить человек лесу, о проблеме оставления мусора в лесу людьми, о неосторожном обращении с огнем, о причинах возгорания дополняя игру макетом

**«Пожарная часть**» дети, принимая на себя роль пожарного, дежурного принимающего сообщение о пожаре, водителя пожарной машины, бригадира пожарной команды который перед выездом проводит инструктаж правил тушения пожара в лесу, и правил собственной безопасности. Играя дети рассуждают «гасит, зажигает», приходят к выводу, что пожар в лесу может погасить не только человек, но и дождь, дополняя новым пособием

**«Дождик, солнце и радуга»** дети знакомятся со сказкой «Путешествие капельки» превращаясь в капельки, проигрывают этапы путешествия, угадывают с какой тучки капелька, в какую лужицу упала капелька. Рассуждая о том, что дождь может идти не только когда в небе тучки, но и когда светит солнце, дети включаются в новую игру экспериментирование «радуга», «солнечные зайчики». Рассматривая небо, дети рассуждают «на что они похожи облака», облака - эмоции «от чего они грустят и радуются», «от чего на небе появляются тучи». Рассуждая, дети делают выводы, что лес волшебный и в нем все оживает, дополняя игру сказочными персонажами

**«Сказки»,** дети разыгрывают встречу сказочных героев, придумывая замысловатый сюжет, сочиняя и передавая сюжет знакомой сказки или объединяя несколько сюжетов в один, а так же принимая на себя роль сказочных героев, например: встреча красной шапочки и волка, лисы и колобка и т.д. Дети рассуждая, анализируют о характере и поступках героев, делают, выводы и приходят к тому, что у них у всех есть дом и дополняют игровое пространство макетом

**«Изба»** дети, приходя в гости к сказочным героям, рассматривают избу, из каких материалов она сделана, предметы быта, сравнивают с обычным домом, делают выводы и приходят к тому, что хозяева дома всегда гостеприимны, организовывая чаепитие с лечебными травами и лесными ягодами, применяя артикуляционную гимнастику и ориентировку в пространстве. Отправляясь на полянку поиграть, дополняя игровое пространство макетом

**«Насекомые»** дети при рассмотрении закрепляют знания, названия, расширяют представление об их внешнем виде, особенностях, играя «чья тень», «помоги бабочке сесть на цветок», «помоги муравью найти дорогу домой», «определи полет стрекозы», а так же игра с кругом «Луллия», лепка «откуда берутся насекомые».

Беседуя дети, рассуждают о значении насекомых в природе, приходя к выводу, что насекомые могут быть полезны не только природе, но и людям, а так же они могут быть дикими и домашними, добавляя новый игровой макет

**«Фермерские поля»** дети берут на себя роль пасечника, знакомятся с разновидностью меда и его лечебными свойствами, познают особенности поведения пчел и их значением для будущего урожая, а так же принимая на себя роль пчел, дети определяют место сбора нектара., создают условные домики, носят условный мед в улья и осиновики.

Рассматривая фермерские поля, дети знакомятся с зерновыми культурами, познавая путь зерна от посадки до хлеба, а так же знакомятся с процессом приготовления и выпечкой хлеба в разных странах. Рассуждая о пользе приносимой пчелами сельскохозяйственному урожаю, и лесу, сравнивая и рассуждая, об опасностях которые их подстерегают, делают выводы, дополняя новым игровым макетом

**«Экология»**

Дети знакомятся с правилами поведения на природе, создают запрещающие знаки, и рассуждая о вредных факторах наносящих вред окружающему миру, познают значение чистого воздуха и пищи для всего живого.

Рассуждая об опасностях дети, приходят к выводу, что природе одной не справится с этой бедой, играя в игры «земля в опасности», «сортировка мусора», «строительство завода для переработки отходов», «заправь машину безопасным топливом», дети приходят к тому что, человеку нужна здоровая природа, это условие совместного проживания на земле. Рассуждая, что общего между дикой природой и нами? дополнив новым макетом

**«Сад - огород»** дети берут на себя роль огородников и садоводов, знакомятся с семенами, уходом, условиями произрастания и корневой системой и использование «Вершков и корешков». Закрепляют названия*,* знакомятся сполезными свойствами, овощей, фруктов, ягод и сравнивают их с лесными. Знакомятся с процессом приготовления в пищу, определяя «что лишнее», «целое и часть», «какой сок», «какой суп» рассуждая, дети приходят к выводу, что такое количество урожая сразу не потребуетсядля пищи, перед детьми стоит задача «что делать с урожаем?» добавляя новый игровой макет

**«Погребок»** дети классифицируют в ящики и мешки: овощи и фрукты по цвету форме и счету размещают в погреб и определяют место хранения в свжем виде , а так же определяют, способ хранения в банках или бочках, рассуждая и определяя порядок действий, классифицируют по цвету, форме и соотносят: фрукты, ягоды, овощи и определяют место хранения.

Рассуждая о дальнейшем использовании заготовок, как и с чем их можно употреблять в пищу, дети приходят к выводу, добавляя новый макет

**«Сбербанк»** играя, дети решают задачи возможного заработка денежных средств, закрепляя профессии, например: врач – зарабатывает в больнице, продавец в магазине и т.д. и их распределение и экономия, для других целей, одна из таких целей - путешествие, добавляя новый макет

**«Турагенство»** дети вступают в новую игру, примеряя на себя роль рекламного агента, туроператора, кассира и будущего путешественника. Туроператор предлагает турпутевки в разные страны, знакомят с выбранной страной, а так же с условиями путешествия, с животными добавляя новый макет

**«Ветлечебница»** дети пожелавшие взять в путешествие домашних животных, должны их обследовать у ветврача. Ребенок-ветврач, дает консультации об уходе и питании, содержании животных, при этом дети обмениваются личным опытом ухода за животными, а так же ветврач консультирует с условиями перевозки в транспорте.

Путешественникам, которые не могут взять с собой животных, предлагается оставить их в приюте для животных, при этом предлагается помочь разместить их, определяя для каждого свое место в корзинке, подобрать миску с молоком, клубок с нитками, мышку, чтобы животные не скучали. Добавляя новый макет

**«Самолет»** дети принимают на себя роли кассира, таможенника, стюардессы, пилотов организовывая игру. Рассуждая о возможных причинах авиакатастроф и способах их предотвращения в аэропортах, дети делают выводы, и отправляются на экскурсию в страну пребывания, затем решают, отправится в другое путешествие, на машине времени в прошлое, добавляя макет

**«Динозавры»** дети, знакомятся с видами динозавров с их особенностями, играя в игру «похищение яиц динозавров». Рассматривая ландшафт, дети проводят экспериментирование, «извержение вулкана» делают выводы, о опасностях для животного и растительного мира.

Переносясь, в настоящее время, дети рассуждают о том, что «почему сейчас нет динозавров» добавляя пособие раскопки динозавров, дети принимают на себя роль археологов, рассуждая о том, какие нужны знания и инструменты, чтобы добиться нужного результата в работе. Далее дети рассуждают, где же можно увидеть скелеты динозавров, делая вывод «В музее», добавляя новое игровое пространство

**«Музей»** перевоплощаясь в сотрудников музея, кассира, посетителей, дети получают новые знания о экспонатах музея, условиях их хранении и охраны от грабителей, и что делать если экспонат похищен, добавляется макет

**«Полиция»** дети берут на себя роль дежурного, полицейских, следователя, разыгрывается ситуации с поимкой преступника, суд, отбывание наказания.

Рассуждая об интересном путешествии в прошлое, дети принимают решение о путешествии в другиеместа, добавляя новый игровой макет

**«На корабле»** дети принимают на себя роли, капитана, моряков, повара, боцмана, кассира.

Дети знакомятся о правилах безопасного поведения на корабле, о причинах крушения, и о правилах покидания корабля. Познают секреты мастерства в приготовления пищи на корабле, рассуждая и играя в водолазов добавляя макет

**«Море»** дети знакомятся с подводным миром, преодолевая различные игровые препятствия, делают выводы. Знакомятся с островами, рассуждают о безопасности, с условиями жизни для людей, знакомятся, как добыть огонь, пищу, приходя к выводам.

Добавляя пособие день ночь, дети рассуждают о звездах принимая решение отправится в космическое путешествие, дополняя новый макет

**«Космические приключения»** дети знакомятся с историей освоения космоса, познают предназначение космических принадлежностей, решают задачи выхода в открытый космос, знакомятся с созвездиями и планетами солнечной системы. Делают выводы и рассматривая землю с космоса определяют «где находится наша страна» и что значит слова «наша Родина, наша земля» добавляя новый макет

**«Россия – наша родина»** Дети рассуждая познают, о большой и малой родине, государственных символах, о столице, положение на карте, знакомятся со знаменательными датами для нашей страны, городах –героях, о подвигах защитников отечества, о значении вечного огня и памятников погибших воинов, и значение ежегодного шествия бессмертного полка добавляя новый макет

**«Народные промыслы»** дети знакомятся с мастерами оружейниками, а так же с мирными направлениями народного промысла: резьбой по дереву, разновидностями росписей, примеряя на себе роль мастеров, дети работают в мастерских с образцами заготовок добавляя макет

**«Изба»** дети знакомятся с предметами быта и их предназначением, с русским национальным костюмом. Рассуждая о том, как можно украсить жилище, дети-мастера принимаются за работу. Добавляя новый макет

**«Кукольный домик»** играя дети, обустраивают комнаты, расставляют мебель и предметы быта. Знакомятся и закрепляют знания об отношениях в семье, распределении обязанностей, традициях и семейных ценностях.

Таким образом, добавляя разноплановые макеты детей можно увлечь новой не менее привлекательной для них игрой.

**Данные результативности:**

**Педагоги** - обменивались опытом «круглый стол» по вопросам создания и применения тематических макетов.

**Родители** - активно принимали участие вподборе материалов и изготовлению макетов, участвовали в тематических конкурсах, обсуждениях, выставках.

**Дети** в результате расширили, закрепили и обобщили знания по разным темам. Развили коммуникативные навыки, монологическую и связную речь, активизировали словарь, а так же логическое мышление, психические процессы, общую и мелкую моторику рук, творческие способности. Дети стали самостоятельны в выборе игровых предметов-заместителей, художественных материалов, способны творчески подходить к поставленным проблемам, сформировали навыки сочинительства, решают нестандартные задачи, обладают гибким и оригинальным мышлением, стали более любознательны, повысилась познавательная активность, свободно и самостоятельно используют разные формы игровой деятельности. Дети проявляли эмоционально-положительное отношение и интерес к процессу макетирования, доброжелательность, сотрудничество, умение работать в коллективе.

-В процессе работы по данной технологии сплотились педагоги и родители.

Таким образом: в моей педагогической работе макеты – это:

- многофункциональный элемент, организующий и взаимосвязывающий развивающую предметно- пространственную среду для познавательной деятельности и сюжетно-ролевой игры;

- результат творческой деятельности игр с макетами и очень привлекательное образовательно-игровое пространство одно из любимейших занятий детей, объединяющих вокруг себя семью, ребенка и детский сад.

**Вывод**

Использование универсальных игровых макетов способствуют развитию общей культуры, нравственному, патриотическому, творческому, эстетическому воспитанию детей, что решает задачи всех образовательных областей, а так же помогает сплотить родителей и педагогов.