

## **СЮЖЕТНАЯ ШИРМА КАК МАРКЕР РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ.**

Создавая условия организации детской игровой деятельности, рассматриваются маркеры игрового пространства как средства, позволяющие обозначить место игрового действия, его обстановку и т.д.

В качестве такого маркера предлагается сюжетная ширма, которая используется при организации сюжетно-ролевых игр с воспитанниками. Она помогает территориально обозначить границы игры, сформировать игровое пространство; играет огромную роль в создании сюжета, замысла игры.

Цель игрового маркера заключается в оптимизации предметно-пространственных условий для расширения игрового и социального опыта дошкольников.

### **Задачи:**

1. Совершенствование умений объединять несколько сюжетных линий в одну.
2. Создание условий для расширения игровых взаимодействий воспитанников.
3. Развитие творческого воображения дошкольников.

Новизна сюжетной ширмы заключается в том, что она обладает широкими игровыми возможностями, многофункциональна в использовании, имеет возможность применения несколькими детьми одновременно. Кроме того, сюжетная ширма трансформируема и легко переносится в любой уголок групповой комнаты.

Ширма выполняется с учетом соблюдения требований СанПиН-13: изготовлена из материалов не вызывающей аллергических реакций у дошкольников и имеющей возможность обработки поверхностей. Используется подручный материал (файлы разных размеров, предметные и сюжетные картинки, безопасные крючки, самоклеющаяся пленка, ткань и др.). Каждый разворот ширмы имеет определенную игровую направленность:

- *Юный строитель.*
- *Больница.*
- *Магазин.*
- *Почта.*
- *Парикмахерская.*
- *Семья.*
- *Ателье.*
- *МЧС.*

Для самостоятельной, а также совместной со взрослым игровой деятельности дошкольников в рамках направленности каждого разворота ширмы продумана примерная тематика сюжетных линий.

Например, для организации сюжета игры

«**В гости к бабушке**» в рамках разворота

«**Семья**» в кармашки ширмы вкладываются семейные фотографии, на крючки размещается фартук, парик, бигуди (для создания образа бабушки).

Для организации игрового сюжета

**«Отправляем посылку»** на ширме размещается сюжетная картинка с изображением почтовых коробок разной величины, указывается их стоимость. Выставляются весы, предлагаются деньги, сумки, пакеты, на крючках размещается униформа почтальонов. Небольшие сюжетные линии дают воспитанникам дополнительно находить новые повороты игрового взаимодействия: упаковать посылку, сделать покупки для пересылки в подарок бабушке, приход в магазин, консультации продавца, объявления о распродажах, оплата покупок и т.д.

Кроме того, при помощи сюжетной ширмы можно организовать игровое взаимодействие между несколькими сюжетными линиями (например, надо зайти в парикмахерскую, постричь ребенка или зайти в больницу к врачу). И все это на достаточно маленькой площади и с минимальным количеством игрового оборудования

Безусловно, варианты развития сюжетно - ролевой игры будут зависеть от имеющегося социального опыта дошкольника и умение использовать этот опыт в процессе игр. При помощи разработанной сюжетной ширмы этот социальный опыт можно расширить путем грамотного и постепенного применения ее в игровой детской деятельности.

В качестве эффективного результата использования ширмы можно выделить следующее:

- **развитие диалогической речи,**
- **обогащение социального опыта воспитанников,**
- **снижение уровня конфликтности при распределении игровых ролей,**
- **развитие коммуникативных навыков.**

Использование сюжетных ширм при организации игровой деятельности дошкольников позволяет обеспечить выполнение требований образовательных стандартов нового поколения, является эффективным развивающим игровым средством, а также позволяет сохранить и без того ограниченное групповое пространство.