**Игровое моделирование**

**«Стимулирование речевой активности дошкольников с ОВЗ».**

*Болковенко Ольга Антоновна, учитель-логопед высшей квалификационной категории*

*МАДОУ «Синеглазка»*

Сегодня система дошкольного образования проживает период серьезного обновления: появились стандарты, изменились программы, формы организации образовательной деятельности, существенно изменилась социокультурная среда, в которой растут современные дети. Меняется всё, и сам ребенок, и развивающая предметно-пространственная среда, в которой развивается ребенок.

 С введением в дошкольные образовательные учреждения ФГОС ДО, педагогам необходимо соответствовать современным тенденциям. Как известно, основным видом деятельности детей младшего возраста является игра. В игре ребенок становится сильнее, добрее, выносливее, сообразительнее и, конечно, проявляет большие фантазии и воображение. В связи с чем, развивающая среда периодически должна обновляться с целью стимулирования речевой, игровой, двигательной, познавательной и исследовательской активности детей.

Требования ФГОС ДО к игровому пространству предполагают многофункциональность, вариативность и трансформируемость. А это значит, что игровое оборудование должно видоизменяться, иметь множество функций. Кроме того, дети должны иметь возможность самостоятельно его передвигать в пространстве. Учитывая все это, мы решили внедрить в работу маркеры игрового пространства.

«Дети охотно всегда чем-нибудь занимаются. Это весьма полезно, а потому не только не следует этому мешать, но нужно принимать меры к тому, чтобы всегда у них было что делать»

 *Я.А.Коменский*

 **Маркеры (знаки) игрового пространства** представляют собой предметы, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет.

Варианты маркеров игрового пространства: напольные ширмы – трансформеры, настольные маркеры, модульно – каркасный конструктор, игровая модульная мебель, мягкие модули, различные ширмы.

**Целью использования маркеров** является создание условий для игры, для развития познавательной активности, на основе практических действий, в которой дети будут проявлять активность.

**Задачи,** которые будут реализовываться в процессе использования маркеров, представлены на слайде:

* Обогащение содержания сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности.
* Развитие познавательной активности детей, освоение средств и способов познания, обогащения опыта деятельности и представления об окружающем.
* Обогащение сенсорного опыта детей.
* Развитие двигательной активности, в том числе развитие крупной и мелкой моторики.
* Содействие гармоничному физическому развитию детей.
* Воспитание доброжелательного отношения со сверстниками и педагогами в процессе совместной деятельности.
* Обеспечение эмоционального благополучия детей во взаимодействии с предметно-пространственным окружением.

**Новизна** применения многофункциональных маркеров игрового пространства является эффективным методом для повышения познавательной активности.

Игровые маркеры можно **изготовить самостоятельно** (привлекая родителей) или **приобрести готовые.**

Игровые маркеры условно разделяют на **настольные, напольные**.

**Настольные или мини – маркеры** удобны тем, что с ними можно играть за столом, наполнять дополнительным материалом, мелкими игрушками, конструктором и др. атрибутами соответственно тематике.

**Напольные** трансформируемые и многофункциональные маркеры являются эффективным атрибутом для развития предпосылок сюжетно- ролевых игр.

Все маркеры игрового пространства **соответствуют требованиям** по обеспечению комфортности, надёжности, безопасности их использования:

* легко трансформируются;
* многофункциональны;
* вариативны;
* развивают детскую фантазию и воображение;
* активизируют двигательную активность;
* отвечают гигиеническим требованиям (легко моются, безопасны);
* имеют эстетичный вид;
* занимают мало места при хранении;
* выполнены из относительно недорогих и доступных материалов.

Особое внимание хотелось бы обратить на маркеры – трансформеры. В любой момент наш корабль или лодка может с помощью деятельности взрослого превратиться в самолет или космический корабль, достаточно изменить его конструкцию.

Маркер-ширма с тремя панелями может быть использована как домик, кукольный театр и пространство для физической активности.

Маркеры можно комплектовать, дополнять друг другом, атрибутами, предметами (например; после путешествия на автобусе, можно организовать чаепитие за столом).

Игра поможет сделать занятие увлекательным, создать радостное настроение. Это повысит познавательную активность ребенка. Ребёнок, увлечённый игрой, не заметит того, что учится, хотя то и дело сталкивается с заданиями, которые требуют от него мыслительной деятельности.

Правильно организованная развивающая среда позволит каждому малышу найти занятие по душе, поверить в свои силы и способности, научиться взаимодействовать с педагогами и со сверстниками. Внесение маркеров игрового пространства в развивающую среду студии детского развития позволит сделать среду гибкой, динамичной, удовлетворяя интересы ребенка здесь и сейчас.