**Технология использования маркеров способов игровой деятельности при взаимодействии детей смежного возраста как условие развития дошкольников.**

**1.Информация о группе.**

1.1. Младшая группа общеразвивающей направленности.

1.2. Основная образовательная программа МБДОУ № 65 «Дельфин» на 2023-2024 учебный год разработана в соответствии с Федеральной Образовательной Программой дошкольного образования.

1.3. Списочный состав группы – 17 человек.

**2**.**Краткое описание.**

Дошкольный возраст - возраст игры. Именно она естественна и доступна для ребенка. Игра - это всегда свобода. Где есть свобода, рождается спонтанность.

Свою педагогическую деятельность я строю на теориях Л.С. Выготского и Г.Г., Е.Е. Кравцовых, исходя из которых:

* Ребенок дошкольного возраста обучается только спонтанно, является подлинным субъектом данного процесса. Обучается тому, чему сам хочет научиться.
* Игра - собственная самостоятельная деятельность ребёнка. В игре ребёнок – субъект. Только игра обеспечивает спонтанное обучение.
* Игра неоднородна, и важно соблюдать закономерность смены ведущих видов игровой деятельности.

Педагог должен понимать, что существует 3 этапа (стадии) процесса спонтанного обучения: погружение в материал; возникновение способов действия с новыми материалами в соответствии с общекультурным смыслом, творческое применение полученных знаний и умений.

Для эффективной работы нужно, чтобы педагог использовал в общении с детьми разные позиции.

Размышления над тем, как спровоцировать развитие игровой деятельности детей разного возраста, привели к разработке технологии, основные идеи которой заключаются в следующем:

1) Обогащение РППС группы маркерами способов игровой деятельности;

2) Организация взаимодействия детей смежных возрастов;

3) Наполнение игры педагогом или старшим сверстником предметным содержанием пяти образовательных областей.

Маркерами мы выделяем способ игровой деятельности детей с учетом их возрастных и индивидуальных возможностей, что достигается посредством придуманного оборудования (материала), которое обуславливает определенный вид игры. Маркер – форма, в которую можно внести индивидуальное содержание. Через маркер педагог задаёт вектор, внутри которого ребенок может себя проявить.

Виды маркеров способов игры

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Вид игры** | **Вид маркера** | **Пример** |
| Режиссерская игра | Маркер условного действия | Режиссёрские поля: напольное, настенное, настольное. |
| Образная игра | Маркер образа | Ширма - трансформер, постройки из больших видов конструктора. |
| Сюжетно-ролевая игра | Маркер роли | Телефоны, «Говорилки». |
| Маркер сюжета | Всё, на что можно наложить сюжет (начало, середина, конец): кинолента, книга, кубики, календарь, пластиковые тарелки, лента времени. |
| Игра с правилами | Маркер правил | Игровые поля: лото, домино, «Бродилки», в которых правила придумывают сами дети (вспомогательный материал: модель игры с правилами ). |

В игровой комнате мы располагаем три маркера, соответствующих трем разным способам игры. Первый маркер способа игры соответствует виду игры, который освоен детьми и является формой организации жизни. Второй, который осваивается детьми в соответствии с возрастными возможностями и является ведущим видом деятельности. Третий маркер, который является перспективой развития игры. То есть в младшей группе дошкольного возраста «живут» маркеры действия, образа, роли, так как уровень развития игры у каждого ребенка свой. Таким образом, исходя из индивидуальных возможностей, ребенок может находиться как в режиссёрской, так и в сюжетно - ролевой игре, а не только в образной.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Возможности | Возраст, вид игры | | |
| Возрастные | с 2 до 3 лет | с 3 до 4 лет | с 4 до 5 лет |
|  | Режиссёрская | Образная | Сюжетно - ролевая |
| Индивидуальные | с 2 до 5 лет | с 2 до 5 лет | с 2 до 5 лет |

Маркеры способов игровой деятельности универсальны. Один и тот же маркер может трансформироваться и использоваться при изучении различных тем.

В детском саду практикуются игровые встречи детей смежного возраста (один раз в неделю). Так, например, к детям младшей группы приходят в гости дети из средней группы. Совместная игра полезна и интересна детям разных возрастов. Старшие получают опыт лидерства, учатся брать ответственность за других на себя. Но в то же время ведут себя не столь контролирующе, чем взрослый. Младшие получают опыт более конструктивного, многообразного игрового взаимодействия. Старшие сверстники, как и педагог, могут помочь в освоении ведущего вида деятельности каждому отдельному ребенку.

Таким образом, совместная игра обеспечивает развитие игровой деятельности, общения, а также взаимообучение и воспитание.

Вид деятельности, который является формой организации жизни, педагог или старшие сверстники наполняют предметным содержанием из пяти образовательных областей, насыщая дополнительным материалом.

Например, в режиссерской игре «Дорога» внезапно появились бумажные полоски, и мы заметили, что дети превратили их в пешеходный переход. В образной игре «Мотоциклист» педагог положила шлем. Дети сразу стали его использовать и проговаривать, что это безопасно. В сюжетно - ролевой игре «Заправочная станция» дети самостоятельно привнесли денежные купюры.

Результаты наблюдений педагог фиксирует на стикерах. Это позволяет систематически и объективно изучать и анализировать процессы, происходящие в группе детей. Оценивать эффективность педагогической работы, что благотворно влияет на качество образовательного процесса.