

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА  
ИГРОВОЙ НАСТОЛЬНОЙ ШИРМЫ  
«МАГАЗИН», «БОЛЬНИЦА».**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ  
БЮДЖЕТНОЕ  
ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД № 46  
ПУШКИНСКОГО  
РАЙОНА  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**



Автор дидактического  
пособия  
Воспитатели  
Ермилова С.В.  
Соколовене О.В.

**ВИД МЕТОДИЧЕСКОГО ПРОДУКТА:  
Маркер игрового пространства**

**«БОЛЬНИЦА», «МАГАЗИН»**

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ:** выполнен в виде игровой настольной ширмы с возможностью пополнения атрибутов. На разных сторонах ширмы «Больница» расположены различные кабинеты: стоматолога, окулиста, процедурный кабинет, регистратура. На маркере «Магазин» расположены различные отделы: молочный, мясо-колбасный, овощной, хлебо-булочный и тд.

**ПРИМЕНЕНИЯ:**

Формирование коммуникативных навыков у дошкольников в процессе игровой деятельности.

**ЗАДАЧИ:**

- Способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта детей.
- Уточнять и обобщать знания детей о труде врача и некоторые его трудовые действия.
- Формировать представление о профессии продавца.
- Воспитывать доброжелательные отношения между детьми в игре.

**НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ИГРЫ ИЛИ ИГРУШКИ:**

Картон, бумага, пленка для ламинирования.

**ТЕХНОЛОГИЯ (ЭТАПЫ) ИЗГОТОВЛЕНИЯ:**

Основа маркеров сделана из картона. Иллюстрации заламинированы. К маркерам изготовлены карточки с изображением атрибутов к профессиям «Продавец», «Врач».

**ХОД ИГРЫ**

1. Маркеры можно использовать для сюжетно-ролевых игр «Магазин», «Больница», «Поликлиника».
2. В настольно-игровую ширму могут играть мальчики и девочки. Дети учатся договариваться о сюжете игры, распределяют роли, подбирают нужные атрибуты.

Ширму можно расположить в любой части группы, использовать для игр по интересам.