

*Силкина Клавдия Егоровна,*

*инструктор ФИЗО,*

*МБДОУ № 204 «Детский сад общеразвивающего вида»,*

*г. Кемерово, Кемеровская область*

## **ПРЕДМЕТНО-РАЗВИВАЮЩАЯ СРЕДА ДОУ В СВЕТЕ ТРЕБОВАНИЙ ФГОС**

**Аннотация.** В статье рассмотрено понятие развивающей предметно-пространственной среды согласно ФГОС ДО; описана модель предметно-развивающей среды, включающая маркеры игрового пространства, даны практические рекомендации и советы педагогам

**Ключевые слова:** дети, дошкольник, ДОУ, развивающая предметно-пространственная среда, маркеры игрового пространства, ребенок, игра

Вопрос создания предметно-развивающей среды в дошкольном учреждении на сегодняшний день особенно актуален. Это связано с тем, что с принятием ФГОС ДО были установлены требования к условиям реализации основной общеобразовательной программы дошкольного образования, в том числе к организации и обновлению предметно-развивающей среды дошкольного учреждения.

Правильно организованная предметно-развивающая среда в дошкольном учреждении (группе), предоставляет каждому ребенку равные возможности для всестороннего развития.

Предметно-развивающая среда должна ориентироваться на «зону ближайшего развития»:

- Содержать предметы и материалы известные детям, для самостоятельной деятельности, а также для деятельности со сверстниками;
- Предметы и материалы, которыми дети будут овладевать в совместной деятельности с педагогом;
- Совсем незнакомые предметы и материалы;

**СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ**  
**III Международная научно-практическая конференция**

При организации предметно-развивающей среды в дошкольном учреждении важнейшим условием является учет возрастных особенностей и потребностей детей, которые имеют свои отличительные признаки.

Педагогами МБДОУ № 204 г. Кемерово, посредством систематических наблюдений, фиксации видов и временной протяженности игр в течение дня был проведен анализ организации и характера игровой деятельности детей. Полученные факты позволили констатировать, что чаще используются игры дидактического и подвижного характера. Воспитатели, не имеющие достаточного опыта, испытывают затруднения при организации сюжетно-ролевых, конструктивных, театрализованных игр. Ведение ФГОС еще раз обозначило необходимость возвращения детям игры как главного вида деятельности.

Вновь актуализировалась проблема, каким образом выстроить структуру «игрового пространства», направленного на формирование у детей дошкольного возраста, необходимой палитры интегративных качеств личности, познавательно-интеллектуальных и социально-личностных компетенций, в свете требований ФГОС?

Поиск решений проблемы привел к необходимости разработки проекта на тему: «Предметно-игровое пространство в педагогическом процессе ДОУ». Реализовать этот проект невозможно без создания ***маркеров игрового пространства нового типа и интерактивной предметно-развивающей среды.***

Маркеры игрового пространства представляют собой игровые предметы и конструкции, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет (игра). Это может быть и домик, и корабль, и самолет, и мост, и карусель, и т.д. Для их изготовления можно использовать современные, доступные и безопасные для детей материалы: цвет-

**СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ**  
**III Международная научно-практическая конференция**

ные листы полипропилена (красный, синий, зеленый, белый, желтый, черный), цветной скотч, канцелярский нож, линейку и карандаш. Из больших листов полипропилена изготавливаются детали для основных маркеров: прямоугольники 45\*30, затем их соединяют и обрабатывают края цветным скотчем, получаются многофункциональные конструкции игрового пространства, которые легко складываются, переносятся и обрабатываются, что позволяет их использовать, как в помещениях, так и на улице. В сложенном состоянии маркеры занимают мало места, а в разложенном трансформируются в разнообразные масштабные конструкции. Например:

*Маркер «Корабль»* изготовлен из одного полипропиленового листа синего цвета. Технология изготовления этого маркера следующая:

1. Полипропиленовый лист разрезается на четыре равные части.
2. Все части соединяются с помощью скотча. Расстояние между частями должно составлять не менее 4-5мм, чтобы модель можно было сложить.
3. Для безопасности края деталей обклеиваются скотчем или самоклеющейся пленкой.
4. По желанию можно наклеить на модель волны, рыбок, якорь или иллюминаторы из самоклеющейся пленки.

Этот маркер легко трансформируется в бассейн, песочницу, речку, дорогу, забор и т.д. Его можно использовать не только для сюжетной игры, но и в совместной деятельности, и для развития двигательной активности (перешагивание, перепрыгивание, подлезание).

Термин «интерактивность» происходит от английского слова, которое в переводе означает «взаимодействие». Учитывая то, что участниками взаимодействия являются взрослый-ребенок (дети); ребенок-ребенок, интерактивность среды раскрывает характер и степень взаи-

**СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ**  
**III Международная научно-практическая конференция**

модействия между ними, формирует обратную связь. Использование такого элемента как «интерактивная стена», представляет возможность совместного участия взрослого и ребенка в создании окружающей среды, которая может изменяться и легко трансформироваться. Это уникальный инструмент, позволяющий совершенно необычным образом изменить предметно-развивающую среду дошкольного учреждения. «Интерактивная стена» представляет собой абстрактную картину, разделенную на несколько зон:

- зона познавательного развития;
- социально-коммуникативная зона;
- зона художественно-эстетического развития;

**Основные цели и задачи «интерактивной стены»**

**Цель:** создание условий для полноценного развития дошкольников по всем образовательным областям ФГОС в соответствии с конкретными особенностями и требованиями образовательной программы детского сада.

**Задачи:**

- создать атмосферу эмоционального комфорта;
- создать условия для творческого самовыражения;
- создать условия для проявления познавательной активности;
- создать благоприятные условия для восприятия и созерцания, обращать внимание детей на красоту природы, живописи, предметов декоративно-прикладного искусства, книжных иллюстраций.

Демонстрирующий на «интерактивной стене» динамический ряд взаимодействует с детьми напрямую. При этом все манипуляции происходят на обычной стене. «Интерактивная стена» открывает безграничные возможности в создании неповторимых, оригинальных и индивидуальных интерактивных игр и презентаций. С помощью предложенных

**СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ**  
**III Международная научно-практическая конференция**

воспитателем на «интерактивной стене» предметов ребенок может получить необходимую информацию. От педагогического мастерства зависит то, как ненавязчиво и незаметно расширить, закрепить полученный детьми опыт.

Проектирование предметно-развивающей среды в дошкольном учреждении в соответствии с ФГОС помогло сделать группы привлекательными для детей, они стали более инициативными, самостоятельными, более коммуникативными как в игровой, так и познавательной деятельности.

*СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ*

1. Проняева С.В. «Игра как интегратор образовательного процесса в ДОУ»/ С.В. Проняева // Начальная школа. – 2011. - №10.
2. Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей. /О.В. Солнцева. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. – 176с.