

## Проектирование и организация предметно-пространственной среды группы - подход Н.А.Коротковой.

(Короткова Н.А., Глушкова Г.В., Мусиенко С.И. Предметно-пространственная среда детского сада: старший дошкольный возраст: пособие для воспитателей / Под редакцией Коротковой Н.А.; Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова «Как играть с ребенком» )

**Цель** - развитие ребенка, а не дача знаний. Стратегия и тактика построения развивающей среды в ДОУ определяется особенностями личностно-ориентированной модели воспитания, нацеленной на содействие становлению ребенка как личности. *( без усилья )*.

Так, в учебном пособии «Предметно-пространственная развивающая среда для детей старшего дошкольного возраста» представлена система психолого-педагогических представлений о рамочной полифункциональной конструкции зонирования группового помещения. Рамочная конструкция должна быть конкретизирована воспитателем «под свою группу» в зависимости от возможностей ДОУ и от состава детей.

### Пространство группы достаточно условно разделить на 3 части:

1. спокойная зона или блок для спокойной деятельности,
2. активная зона или блок для деятельности, связанной с интенсивным использованием пространства (активным движением, возведением крупных игровых построек и т.п.),
3. рабочая зона (блок).

Все части пространства, в зависимости от конкретных задач момента, должны обладать возможностью изменяться по объему – сжиматься и расширяться, то есть иметь подвижные, трансформируемые границы. Для детей все зоны (блоки) должны быть обозначены смысловыми маркерами-метками, такими как ковер, подиум. Маркерами-метками могут быть хранящиеся на границах зон материалы для разного рода подходящих видов активности. Каждая зона пространства должна располагать к нескольким видам деятельности. При этом какие-то виды деятельности тяготеют в большей мере к той или иной части пространства. Например, продуктивная деятельность больше тяготеет к рабочей зоне (рисовать, лепить, конструировать удобно на столах, но конструировать из крупного напольного строительного материала можно в активной зоне). Чтение и рассматривание книг тяготеет к спокойной зоне, но не исключает и рабочую. Какие-то виды деятельности реализуются во всех зонах без исключения. Например, игра подвижная, с правилами или сюжетно-ролевая – в активной зоне, режиссерская, настольная – в спокойной или рабочей зоне. Так же все пространство захватывает и познавательно-исследовательская деятельность. Чтобы каждая часть пространства эффективно работала, следует соответствующим образом разместить материалы – на границах и внутри зон.

### Устройство рабочей зоны (рабочего блока).

Модель образовательного процесса предполагает партнерскую форму занятий, требующую особой организации рабочего пространства (воспитатель вместе с детьми, а не как на уроке: педагог у доски, а дети за партами). Рабочая зона – это трансформируемое рабочее пространство, которое может быть то мастерской для занятий продуктивной деятельностью, то «лабораторией», для занятий познавательно-исследовательского цикла, то местом свободной деятельности детей по интересам.

Оборудование этой зоны: легкие столы, передвижная двусторонняя доска (на колесиках), мольберты. Рабочая зона без учительского стола. Учительский стол вводится во 2 половине года в подготовительной группе. Возможность свободного изменения рабочего пространства осуществляется за счет разного расположения столов: соединения в общий большой стол или компоновки для четырех детей, для пар.

На границах зоны, на стеллажах:

- 1) для продуктивной деятельности – изобразительные, бросовые материалы, настольные конструкторы (краски и гуашь, бумага разной фактуры и цвета, мелки, сангина, кисти нескольких видов, мука, глина, пластилин, коробки с природным и бросовым материалом для конструирования). Здесь же находятся образцы дымковской игрушки, семеновской матрешки, хохломская посуда и образцы гжельской росписи; альбомы репродукций произведений художников, наборы открыток, материалы для изготовления макетов, ландшафтов, оборудование для занятий.
- 2) для познавательно-исследовательской деятельности – объекты для экспериментирования, образно-символические и нормативно-знаковые материалы.

1) продуктивная 3) свободная по интересам.  
2) игры - познав.

## Спокойная зона.

- сделано**
- Пространство зоны: небольшой ковер, легкие банкетки или диван-трансформер, один-два легких столика. На собственных границах зоны. На стеллажах:
  - для чтения художественной литературы – подборка художественных текстов по возрасту, с хорошими иллюстрациями,
  - для познавательно-исследовательской деятельности – книги познавательного характера, тематические альбомы, словари, атласы, образно-символические и нормативно-знаковые материалы, магнитофон и проигрыватель
  - для игровой деятельности – настольные игры с правилами, наборы для сюжетной режиссерской игры. Оборудован зеленый уголок
  - В спокойной зоне может быть оформлен «семейный уголок»: мягкая мебель, маленький столик с семейными альбомами и фотографиями, крупные мягкие игрушки.
  - Границы зон регулируются раздвижной ширмой, стеллажами.
  - Материалы располагаются на границе зон и внутри зоны.

## Активная зона (блок активности).

- сделано**
- Пространство зоны: ковер (небольшой, легко перемещающийся или убирающийся – по ситуации) На собственных границах зоны, на стеллажах и легких столах:
  - для сюжетной игры – игрушки разных сюжетообразующих типов, в том числе напольные тематические строительные наборы, переносные игровые макеты. Можно оборудовать «Салон Красоты»: трюмо, сундук с нарядами для детей и для кукол, игровую комнату для кукол, сборно-разборный макет кукольного домика для игрушечных персонажей. Атрибуты и оборудование для сюжетно – ролевых игр: «Салон красоты»; оздоровительный центр «Кроха» (включающий в себя материалы для игры в «Больницу», тренажеры, спортивное оборудование - скакалки, обручи и пр.); «Супермаркет»; «Спасатели»; «Индейцы» и др.
  - для продуктивной деятельности – крупные напольные конструкторы. Здесь же можно разместить строительные наборы, коробку с «брововым» материалом, конструкторы, и настольные спортивные игры («футбол», «хоккей»).
  - Игровое пространство моделируется по желанию детей с помощью многофункциональной ширмы.
  - Границы между зонами подвижные.
  - Между спокойной и активной зонами – крупные универсальные игровые маркеры пространства (легко перемещаемые), ширмы (до 50 см высотой), объемные напольные модули.
    - между активной и рабочей зонами – перемещаемые стеллажи с легким оборудованием для подвижных игр с правилами, объемные напольные модули,
    - между спокойной и рабочей зонами – перемещаемые стеллажи с настольными играми с правилами, материалами для познавательно-исследовательской и продуктивной деятельности.
- Авторы пособия «Как играть с ребенком» используют следующую терминологию игровой предметной среды:

- "Предметы оперирования" — это игрушки, имитирующие реальные предметы, — орудия, инструменты, средства человеческой деятельности, позволяющие воссоздавать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т.п.).
- "Игрушки-персонажи" — это разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же по функциям в игре относится игровой материал, представляющий ролевые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли), например, белая шапочка врача, каска пожарника, красочный ремень ковбоя и т.п.
- "Маркеры (знаки) игрового пространства" — это игрушки (игровой материал), указывающие на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остов ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т.п.). А также дают рекомендации по перечню и расположению в разных возрастных группах игровой предметной среды.

### Первая младшая группа Материалы для сюжетной игры

**Игрушки-предметы оперирования** для детей от 2 до 3 лет (лишь только овладевающих условным замещающим действием, подражающим в игре простым бытовым действиям взрослых) представляют собой прототипические имитации бытовых "орудий" — игрушечные посуда, утюг, молоток и пр. Привлекательны для детей и прототипические имитаторы транспорта — грузовики (деревянные и

пластмассовые, в которые ребенок может нагружать кубики, усесться сам), коляски для кукол, конь на колесиках, тележки и т.п.

Все эти игрушки для детей до 3 лет должны быть довольно крупными (соразмерными самому ребенку или кукле) и готовыми к использованию.

**Игрушки-маркеры условного пространства** для детей этого возраста также должны быть прототипическими, крупными и готовыми к использованию. В основном, это предметы, имитирующие бытовую обстановку: крупная игрушечная мебель, соразмерная самому ребенку и большим куклам (кроватька, стол, стулья), кухонный шкафчик, кухонная плита и т.п. Это могут быть также имитаторы жилища (ширма-домик, теремок), крупные предметы, моделирующие пространство транспортного средства ("остов" автомобиля, автобуса с рулем и узнаваемым "фасадом"), в которые дети могут заходить и размещаться внутри.

Игрушки-персонажи в игре детей 2-3 лет занимают очень важное место, особенно куклы. Как и рассмотренные выше типы игрушек, игрушечный персонаж для ребенка 2-3 лет должен представлять собой прототипическую по облику игрушку, крупную и среднюю по размерам (далее, говоря о размерах игрушек-персонажей, мы будем иметь в виду примерно такие градации: крупная — 35-50 см., средняя — от 10-15 см. до 20-30 см., мелкая — от 5-7 см. до 10 см.). Прототипичность куклы заключается в том, что основные черты человеческого существа даются в наиболее общем виде. Кукла для ребенка до трех лет — это, в известном смысле, подобие его самого: голыш с обобщенными "детскими" чертами лица, одетый в простую детскую одежду (как одевают девочек и мальчиков до трех лет). В этом возрасте кукла служит объектом воздействия ребенка (а не замещает активного партнера по игре). Он осуществляет по отношению к ней условные игровые действия, которые в реальности взрослый осуществляет по отношению к нему самому (кормит куклу, поит, купает, укладывает спать и т.п.). Именно поэтому существенным требованием к кукле является возможность придавать ей соответствующие функциональные позы: кукла должна "уметь" менять положение — стоять, сидеть, лежать, ее можно взять за ручку и вести рядом с собой.

Большой значение для игры детей, начиная с самого раннего возраста, имеют мягкие игрушки-персонажи — подобия животных. Как и куклы, для детей раннего возраста мягкая игрушка-животное должна быть прототипической, — задавать в своем облике обобщенные, наиболее выразительные черты того или иного животного, делая его для ребенка узнаваемым (мишка, зайчик, собачка и пр.). Условность мягких игрушек-животных заключается еще и в том, что, намекая на облик реального животного, они антропоморфны — имеют строение человеческого тела (игрушку можно как куклу усадить за стол, уложить в кровать, водить за лапу-ручку). Такого рода игрушка, как и кукла, выступает для ребенка в качестве объекта условных игровых действий. Помимо этого, мягкая антропоморфная игрушка становится для ребенка другом, компаньоном. В этой функции она сохраняет свое значение до конца дошкольного детства.

**Полифункциональные материалы**, которыми замещаются недостающие прототипические игрушки, необходимы для обеспечения игры взрослого с детьми и их самостоятельной игры. Для детей данного возраста круг полифункциональных материалов невелик. Это небольшое количество надувных и набивных модулей, которые маленький ребенок может свободно перемещать (валики, кубы, параллелепеды). Они используются для огораживания "домика", "автобуса" и пр., как сидения в них, для устройства кроватей для кукол и т.п. Кроме того, целесообразно иметь емкость с разрозненными пластмассовыми и деревянными кубиками, брусками, шарами разных цветов и размеров. В качестве заместителей можно также использовать элементы конструкторов, строительных наборов, дидактических материалов, которые имеются в группе для продуктивной и исследовательской деятельности детей.

#### Материалы для игры с правилами

В возрасте от 2 до 3 лет ребенок овладевает элементарным действием по правилу (осуществлять одинаковые действия одновременно или поочередно с другими участниками игры). Это только предтеча игры с правилами. Материальной опорой таких действий служат разнообразные мячи, шары, с воротцами для прокатывания, желоб для прокатывания шаров и симметричных тележек, машин, зверей на колесиках (от одного ребенка к другому и обратно). Частично эти предметы совпадают с материалами для развития двигательной активности детей.

#### Сюжетообразующие наборы материала и его размещение

Для игры детей 2-3 лет, почти всецело зависящих от внешней обстановки, необходимы наборы (комплексы) игрового материала, в которых представлены все типы сюжетообразующих игрушек (персонажи, предметы оперирования, маркеры пространства).

В пространстве группового помещения достаточно иметь 3-4 таких целостных комплекса (традиционно в дошкольной педагогике их называют тематическими зонами). Это комплексы материалов (и часть пространства) для развертывания бытовой тематики: 1) шкафчик с посудой, кухонная плита и несколько кукол на стульчиках вокруг стола; 2) пара кукольных кроватей, шкафчик с "постельными принадлежностями", диванчик, на котором могут сидеть и куклы, и дети. Еще один тематический комплекс: домик-теремок — ширма, со скамеечкой или модулями внутри, где могут "жить" мягкие игрушки-звери, прятаться и устраивать свой "дом" дети; здесь же может развертываться игра взрослого с детьми по мотивам простых сказок. И наконец, тематический комплекс для разнообразных "поездов": автобус-каркас с модулями-сидениями внутри и рулем на фасадной секции.

Остальные игровые материалы размещаются в низких стеллажах, передвижных ящиках на колесиках, пластмассовых емкостях,двигающихся в нижние открытые полки шкафов и т.п. Все материалы, находящиеся в поле зрения, должны быть доступны детям.

### **Вторая младшая группа Материалы для сюжетной игры**

С трех лет дети становятся более требовательными к "похожести" игрушек на реальные вещи.

Игрушки-предметы оперирования начинают обрывать большим числом деталей (увеличивается также их тематическое разнообразие), т.е. по параметру внешнего облика игрушки осуществляется движение в сторону ее большей реалистичности. Вместе с тем, в соответствии с усложнением игры ребенка, условность игрушек по параметрам размера и готовности, напротив, должна усиливаться (это могут быть уже игрушки меньших размеров, соразмерные не самому ребенку, а небольшой кукле, по отношению к которой осуществляется орудийное действие — ее кормят, катают в машине и т.п.).

Игрушки-маркеры условного пространства для детей 3-4 лет сохраняют свои характеристики, являясь примерно такими же, как и в первой младшей группе. Их состав может быть обогащен прототипической ширмой-"прилавком" (имеющей многофункциональное значение — магазина, аптеки и пр., в зависимости от расширяющихся детских игровых интересов). Наряду с прототипическим маркером многофункционального "транспортного средства" — ширмой-автомобилем, или вместо него, может использоваться скамеечка со съёмным рулем на одном конце (на ней помещаются "водитель" и пара пассажиров).

Игрушки-персонажи (куклы и антропоморфные мягкие животные) для детей 3-4 лет приобретают больше реалистических черт и уменьшаются в размерах (до среднего). Также для этого возраста полезны прототипические по облику игрушки-персонажи из известных народных и авторских сказок, мультфильмов, детских телепередач (среднего размера — до 10-15 см.), с которыми ребенок может разыгрывать соответствующие сюжетные события. Для такой игры необходим набор персонажей (по крайней мере, два персонажа) из одного смыслового контекста (например, Филя, Хрюша и Каркуша из телепередачи "Спокойной ночи, малыши"; Красная шапочка и Серый волк; крокодил Гена и Чебурашка и т.п.). Полезны будут эти персонажи как в виде обычных кукол, так и в виде наручных кукол би-ба-бо, плоскостных фигур на подставках (все — среднего размера).

Полифункциональные материалы практически те же, что и в первой младшей группе. Все большее значение приобретают крупные строительные наборы, элементы которых используются как маркеры игрового пространства (для обозначения домов для кукол, зверей, для гаражей, зоопарков и пр., в связи с расширяющейся тематикой детской игры).

### **Материалы для игры с правилами**

К материалам предыдущей возрастной группы добавляется более разнообразный материал для игры с правилами на физическую компетенцию — ловкость, требующие поочередных действий играющих. Это настольные наборы типа "Поймай рыбку" и т.п.

### **Сюжетообразующие наборы материала и его размещение**

Используется тот же принцип, что и в предыдущей возрастной группе, но сюжетообразующие наборы становятся более мобильными. Воспитатель предлагает детям перемещать маркеры игрового пространства (чтобы не мешать другим играющим), соединять их по смыслу сюжета, т.е. постепенно направляет детей на частичную реорганизацию обстановки.

## Средняя группа Материалы для сюжетной игры

Характерным для сюжетной игры детей 4-5 лет является овладение гибким ролевым поведением и переход к самостоятельной организации игровой обстановки "под замысел".

**Игрушки-предметы оперирования** становятся, с одной стороны, все более реалистическими, детализированными, более разнообразными по тематической направленности. С другой стороны, усиливается условность игрушек по параметрам размера и готовности: они соразмерны средним и мелким игрушкам-персонажам, по отношению к которым осуществляются игровые действия. Увеличивается доля игрушек-трансформеров (самолет-автомобиль, робот-ракета), сборно-разборных игрушек.

**Игрушки-маркеры условного пространства** с 4-х лет становятся особенно ценными для детской игры. Они претерпевают изменения в двух направлениях. Первое — изменение в сторону большей реалистичности и уменьшения в размерах. Это средней величины кукольные дома и мебель для них, различного рода строения — гаражи, фермы, соразмерные кукольным персонажам, а также строительные наборы специального назначения — для возведения замка, крепости, сборных домиков и пр. Второе направление — изменение крупных прототипических маркеров в сторону предметов, все более прототипических и, в конечном итоге, условных, не имеющих определенной тематической нагрузки, могущих обозначать все, что замыслено самими детьми в игру. Это, например, скамеечка с рулем-штурвалом на конце, на которой могут уместиться и "водитель", и "пассажир". универсальная складная рама, обозначающая по прихоти детей контур корабля или самолета, и т.п.

**Игрушки-персонажи** также приобретают все больше реалистических черт и уменьшаются в размерах. Для детей 4-5 лет нужны средних размеров антропоморфные животные, куклы (в разнообразной одежде мальчиков и девочек), кукольные семьи, наборы наручных и плоскостных фигурок-персонажей (сказочных, из мультфильмов). Необходимы также фигурки зверей и птиц, отдельные и в наборах, средней величины и мелкие.

**Полифункциональные материалы** представлены крупными объемными набивными модулями (их количество увеличивается, а форма становится разнообразнее, по сравнению с младшими группами), крупным строительным материалом (напольным). Большое значение в качестве полифункционального материала получают крупные (напольные) кнопочные конструкторы, среднего размера деревянные строительные наборы, кнопочные строительные наборы типа "Дупло".

### Материалы для игры с правилами

Дети 4-5 лет овладевают игрой с правилами во всей ее структурной полноте (ориентация на выигрыш, состязательные отношения). Это происходит прежде всего в играх "на удачу". Поэтому к предметному материалу, поддерживающему простые игры на ловкость, присоединяется материал, обеспечивающий детские аналоги игр "на удачу". К нему относятся разнообразные варианты игр "гусек" и "лото" (тематика наборов "лото" дана в разделе "Материалы и оборудование для познавательно-исследовательской деятельности").

### Сюжетообразующие наборы материала и его размещение

В средней группе предметно-игровая среда должна быть существенным образом (если не сказать — радикально) изменена, по сравнению с младшими группами. Постоянные сюжетообразующие наборы (тематические зоны) уступают место более гибким сочетаниям сюжетообразующих игрушек. Дети уже частично сами организуют среду под замысел.

Тематические "зоны" редуцируются до ключевого маркера условного пространства, а "начинка" этого пространства (подходящие предметы оперирования, игрушки-персонажи) располагаются в стеллажах, полках, в непосредственной близости.

Так, довольно подробно обставленная в младших группах "кухня" для крупных кукол, в этой возрастной группе уже должна быть представлена мобильной плитой/шкафчиком на колесах; кукольная "спальня" и "столовая" — одной кукольной кроватью, столиком и диванчиком, которые легко перемещаются; все остальное может быть достроено детьми из крупных полифункциональных материалов. Универсальная "водительская" зона также становится мобильной и представлена штурвалом или рулем на подставке, который легко переносится с места на место, или скамеечкой на колесах со съемным рулем. Пара низких (30-50 см.) пятичастных ширм (рам) обеспечивает "огораживание" любого

словного игрового пространства (дома, корабля и пр.). Трехчастная ширма с раздвигающейся шторкой служит подвижным и универсальным заместителем "магазина", "кукольного театра" и т.п.

### **Старшая и подготовительная группы. Материалы для сюжетной игры**

Игрушки-предметы оперирования в возрастном диапазоне 5-7 лет изменяются в двух направлениях. С одной стороны, это усиление реалистичности облика игрушки с одновременным уменьшением ее размеров и степени готовности к использованию. Это готовые реалистические игрушки-модели (например, автомобильчики разных марок), вплоть до действующих моделей (например, механические подъемный кран, лебедка, заводные и управляемые электрифицированные железная дорога, автомобили, луноходы и пр.), а также сборные модели (самолеты, яхты и пр., действующие сборные модели типа "лего", сборные мелкие игрушки из "киндер-сюрпризов") и игрушки-трансформеры (игрушки-модели, сборно-разборные игрушки являются одновременно и хорошим материалом для познавательно-исследовательской деятельности).

С другой стороны, весьма привлекательными для детей в этом возрасте становятся игрушки, реалистические по облику и соразмерные настоящей вещи, позволяющие ребенку осуществлять действие, приближающееся к реальному, не просто его изображающее, а имеющее определенный практический результат. Например, набор дротиков позволяет "охотнику" в рамках сюжетной игры реально упражняться в ловкости; игрушечная швейная машина, которая действительно шьет, позволяет "портнихе" в самом деле одевать обитателей кукольного дома и т.п. Такого рода реалистично действующие игрушки-предметы оперирования позволяют перекидывать мост от сюжетной игры к результативному практическому действию.

Игрушки-маркеры условного пространства также претерпевают изменения в двух направлениях. Первое направление — изменение в сторону большей реалистичности и, одновременно, уменьшения размеров. Очень большое значение приобретают макеты — предметы, представляющие в уменьшенном виде реальные сооружения и территории. Макеты как мелкие маркеры условного пространства становятся опорой в построении детьми достаточно сложных игровых "миров" в режиссерской игре (совместной и индивидуальной). Целесообразно предоставить детям несколько универсальных (многотемных) макетов, позволяющих реализовать широкий спектр игровых интересов: кукольный дом, замок (крепость), ландшафтные макеты (моделирующие городской и природный ландшафт).

Также необходимы для построения игровых "миров" мелкие маркеры разной степени готовности (различного рода строения — гаражи, бензозаправочные станции, фермы, соразмерные мелким фигуркам-персонажам, строительные наборы специального назначения для возведения сборных замка, крепости, домиков и пр.).

Второе направление — изменение крупных прототипических маркеров в сторону все большей условности. Они теряют определенную тематически-смысловую нагрузку и приближаются к крупным полифункциональным предметам, как бы смыкаются с ними. Например, складная многочастная рамка (ширма), которая по прихоти детей может обозначить контур корабля или самолета, или автомобиля (кабриолета) и набор крупных набивных модулей, из которых может быть сооружено все, что угодно). В пределе, мы имеем дело в этом направлении уже не с игрушками как таковыми (т.е. предметами, специально предназначенными для игры), а с любым крупным подсобным материалом (диванные подушки, перевернутые стулья, стол со спущенной скатертью, который становится "пещерой", и пр.). Крупные условные маркеры особенно ценны для поддержки совместной сюжетной игры старших дошкольников.

Игрушки-персонажи в старшем дошкольном возрасте (5-7 лет) выступают в двух видах: с одной стороны, они меняются в направлении еще большей реалистичности, стремясь к ее крайнему полюсу, с другой стороны, большое значение приобретают крайне условные игрушки. И те, и другие уменьшаются в размерах, т.е. по этому параметру они приближаются к полюсу максимальной условности.

Необходимость реалистичной игрушки-персонажа обусловлена предпочтениями детей, которые стремятся организовать свой игровой "мир" как настоящий. Большую ценность для ребенка приобретает не отдельная игрушка-персонаж, а персонаж в наборе с предметами оперирования и маркерами пространства ("наполненный" макет) или наборы из нескольких персонажей, относящихся к общему смысловому контексту. Такого рода наборы позволяют ребенку не просто осуществлять условно