



**ИННОВАЦИОННЫЕ ПОДХОДЫ К ОРГАНИЗАЦИИ
ПРЕДМЕТНО-ИГРОВОЙ СРЕДЫ**

**М.А. ЛОГВИНОВА ,
СТАРШИЙ ВОСПИТАТЕЛЬ**

МОДЕРНИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТНО-ИГРОВОЙ СРЕДЫ:

ЦЕЛЬ : ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ ДЕТЯМ ВОЗМОЖНОСТИ СВОБОДНОГО ВЫБОРА ИГРОВОГО МАТЕРИАЛА, ВИДА ИГРЫ, УЧАСТНИКОВ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ОБЩЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ, ОРИЕНТИРОВАННОГО НА ИНТЕРЕСЫ И ВОЗМОЖНОСТИ КАЖДОГО РЕБЕНКА И УЧИТЫВАЮЩЕГО СОЦИАЛЬНУЮ СИТУАЦИЮ ЕГО РАЗВИТИЯ

ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

- РЕБЕНОК ПОЛОЖИТЕЛЬНО НАСТРОЕН ПО ОТНОШЕНИЮ К ОКРУЖАЮЩИМ
- РЕБЕНОК В ПОСТУПКАХ ОРИЕНТИРУЕТСЯ НА ИЗВЕСТНЫЕ ОБЩЕПРИНЯТЫЕ НОРМЫ И ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ, ОБЩЕНИЯ
- РЕБЕНОК ИМЕЕТ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О НРАВСТВЕННЫХ КАЧЕСТВАХ ЛЮДЕЙ
- РЕБЕНОК ПРОЯВЛЯЕТ СОЦИАЛЬНУЮ АКТИВНОСТЬ ПОСРЕДСТВОМ ПОСИЛЬНОГО УЧАСТИЯ В ОБЩЕСТВЕННО-ПОЛЕЗНЫХ ДЕЛАХ
- РЕБЕНОК УВЕРЕН В СЕБЕ, ОСОЗНАЕТ СВОИ ДОСТИЖЕНИЯ

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТНО – ИГРОВОЙ СРЕДЫ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ

СИСТЕМНОСТЬ

ДОСТУПНОСТЬ

БЕЗОПАСНОСТЬ

ТРАНСФОРМИРУЕМОСТЬ

ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ЦЕННОСТЬ

ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ



ПРИНЦИП НЕЖЕСТКОГО
ЦЕНТРИРОВАНИЯ

ПРИНЦИП ДИСТАНЦИИ –
ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

ПРИНЦИП АКТИВНОСТИ -
САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ

ПРИНЦИП СТАБИЛЬНОСТИ -
ДИНАМИЧНОСТИ

ПРИНЦИП ВЗАИМОСВЯЗИ
ВИДОВ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ТРАДИЦИОННЫЕ ВИДЫ ИГРОВОГО МАТЕРИАЛА

ИГРУШКИ-ПЕРСОНАЖИ

- РАЗНОГО РОДА КУКЛЫ, ФИГУРКИ ЛЮДЕЙ И ЖИВОТНЫХ.
- РОЛЕВЫЕ АТТРИБУТЫ, СПЕЦИФИЧНЫЕ ДЛЯ КАКОГО-ЛИБО ПЕРСОНАЖА (РОЛИ).



ПРЕДМЕТЫ ОПЕРИРОВАНИЯ

- ИГРУШКИ, ИМИТИРУЮЩИЕ РЕАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ - ОРУДИЯ, ИНСТРУМЕНТЫ, СРЕДСТВА ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ ВОССОЗДАВАТЬ СМЫСЛ НАСТОЯЩЕГО ДЕЙСТВИЯ



МАРКЕРЫ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА
ИГРУШКИ (ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ), УКАЗЫВАЮЩИЕ НА МЕСТО ДЕЙСТВИЯ, ОБСТАНОВКУ, В КОТОРОЙ ОНО ПРОИСХОДИТ

ПРЕДМЕТНО - ИГРОВАЯ СРЕДА КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫХ УМЕНИЙ

- УМЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНО ОРГАНИЗОВЫВАТЬ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ТРАНСФОРМИРУЯ ПРОСТРАНСТВО В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЗАМЫСЛА ИГРЫ
- СПОСОБНОСТЬ ДЕТЕЙ К РАЗВЕРТЫВАНИЮ СЮЖЕТОВ
- УМЕНИЕ СОСТАВЛЯТЬ ПЛАН ДЕЙСТВИЙ И ПРИМЕНЯТЬ ЕГО ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ ИГРЫ
- УМЕНИЕ ДОГОВАРИВАТЬСЯ С ПАРТНЕРОМ ПО ИГРЕ
- СПОСОБНОСТЬ, ПРОЯВЛЯТЬ ТВОРЧЕСКУЮ ФАНТАЗИЮ В ИЗГОТОВЛЕНИИ НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ИГРЫ АТРИБУТОВ



ЭМОЦИОНАЛЬНО-ЛИЧНОСТНОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ В ИГРАХ С КУКЛАМИ

➤ СПОСОБНОСТЬ ПРОЯВЛЯТЬ ЗАБОТУ, СОПЕРЕЖИВАТЬ ИГРУШКЕ ВО ВСЕХ ЕЕ КУКОЛЬНЫХ ПЕРИПЕТИЯХ.

➤ СПОСОБНОСТЬ К ЭМОЦИОНАЛЬНОМУ ОТОЖДЕСТВЛЕНИЮ СО СВОЕЙ КУКЛОЙ, «ПРОЖИВАНИЮ» СОБЫТИЙ ВО ВСЕХ ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ И НРАВСТВЕННЫХ ПРОЯВЛЕНИЯХ, ДОСТУПНЫХ РЕБЕНКУ

➤ УМЕНИЕ ПОДЧИНЯТЬСЯ РАЗНЫМ ПРАВИЛАМ И СОЦИАЛЬНЫМ НОРМАМ В УСЛОВИЯХ ИГРОВЫХ И РЕАЛЬНЫХ СИТУАЦИЙ



САМОДЕЛЬНЫЕ КУКЛЫ- АНТИПОДЫ
«УЧИТЕЛЬ» И «КАПИТОШКА»

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ В ИГРАХ С «ВОЛШЕБНЫМИ» ИГРУШКАМИ

- СПОСОБНОСТЬ ВНЕСТИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ПО СОЗДАНИЮ ИГРОВОЙ ОБСТАНОВКИ
- СПОСОБНОСТЬ КОМБИНИРОВАТЬ В ИГРЕ РЕАЛЬНОЕ И ФАНТАСТИЧЕСКОЕ
- УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ ИГРЫ С ПРОДОЛЖЕНИЕМ
- УМЕНИЕ ПРИДУМАТЬ НОВЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ



ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ «ЛЕТУЧИЙ КОРАБЛЬ»

РАЗВИТИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ В ИГРАХ С МАКЕТАМИ

➤ УМЕНИЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАМЕСТИТЕЛИ ПРЕДМЕТОВ

➤ СПОСОБНОСТЬ ОСУЩЕСТВЛЯТЬ «ОПРЕДЕМЧИВАНИЕ» ИГРУШКИ-ЗАМЕСТИТЕЛЯ,

➤ СПОСОБНОСТЬ МЫСЛИТЬ О ПРЕДМЕТАХ И ДЕЙСТВИЯХ С НИМИ В УМСТВЕННОМ ПЛАНЕ

➤ СОЗДАВАТЬ НОВЫЕ ОБРАЗЫ И СИТУАЦИИ В СВОЕМ ВООБРАЖЕНИИ НА ОСНОВЕ СЛОВЕСНОГО ОПИСАНИЯ ИЛИ ГРАФИЧЕСКОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ



ИГРОВОЙ МАКЕТ «КРАСНАЯ ПОЛЯНА»

ФОРМИРОВАНИЕ ИГРОВОГО ОПЫТА ДОШКОЛЬНИКОВ

- СПОСОБНОСТЬ К СОВМЕСТНОМУ СЮЖЕТОСЛОЖЕНИЮ ПО МОТИВАМ ЗНАКОМЫХ СКАЗОК
- УМЕНИЕ СОСТАВЛЯТЬ ПЛАН ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ
- УМЕНИЕ ВЫРАЖАТЬ СВОЕ ОТНОШЕНИЕ К ПОСТУПКАМ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ
- СПОСОБНОСТЬ ПРЕДВОСХИТИТЬ РОЛЕВОЕ ПОВЕДЕНИЕ ДРУГОГО УЧАСТНИКА ИГРЫ И СООТНЕСТИ СО СВОИМ СОБСТВЕННЫМ ПОВЕДЕНИЕМ



ИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ
«КРУГОВОРОТ ФАНТАЗИЙ»

СПОСОБЫ ИЗМЕНЕНИЯ ПРЕДМЕТНО-ИГРОВОЙ СРЕДЫ

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ
ОРГАНИЗАЦИЯ
ПРЕДМЕТНО-ИГРОВОЙ
СРЕДЫ

ПРОЯВЛЕНИЕ ДЕТЬМИ
ИНИЦИАТИВЫ
И ФАНТАЗИИ В РЕАЛИЗАЦИИ
ИГРОВОГО ЗАМЫСЛА



ИГРОВОЕ ПАННО
«ЖИЛАЯ КОМНАТА» (БРОСОВЫЙ МАТЕРИАЛ)

ВКЛЮЧЕНИЕ В ПРЕДМЕТНО-ИГРОВУЮ СРЕДУ ПРОДУКТОВ ДЕТСКОЙ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- СТРЕМЛЕНИЕ ДОКАЗАТЕЛЬНО ВЫРАЖАТЬ СВОЕ МНЕНИЕ
- УМЕНИЕ ОБРАТИТЬСЯ ЗА ПОМОЩЬЮ К СВЕРСТНИКАМ
- ПРОЯВЛЕНИЕ ГОТОВНОСТИ НАУЧИТЬ ДРУГИХ ДЕТЕЙ ТОМУ, ЧТО УМЕЕТ САМ
- УМЕНИЕ СОГЛАСОВЫВАТЬ ТВОРЧЕСКИЙ ЗАМЫСЕЛ И СВОИ ДЕЙСТВИЯ СО СВЕРСТНИКАМИ
- УМЕНИЕ ОЦЕНИТЬ РЕЗУЛЬТАТ СОВМЕСТНОЙ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



ИЗГОТОВЛЕНИЕ АТТРИБУТОВ
ДЛЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ
«ПЕКАРНЯ»

РПС – ЭТО СИСТЕМА МАТЕРИАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ РЕБЕНКА, ФУНКЦИОНАЛЬНО МОДЕЛИРУЮЩАЯ СОДЕРЖАНИЕ ЕГО ДУХОВНОГО И ФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ.

(ИЗВЛЕЧЕНИЕ ИЗ ФГОС ДО)



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!